



**UNIVERSITAT
JAUME•I**

**Departamento de Filosofía, Sociología
y Comunicación Audiovisual y Publicidad**

***La postproducción cinematográfica
en la era digital:
efectos expresivos y narrativos***

**Tesis doctoral presentada por
D. Agustín Rubio Alcover**

**Bajo la dirección de
Dr. D. Javier Marzal Felici**

Castellón, 2006

ÍNDICE

Página

AGRADECIMIENTOS	9
INTRODUCCIÓN	11
Justificación e interés del tema	11
Hipótesis de la investigación	18
Estructura de la investigación	19
PARTE PRIMERA	
CONCEPTO E HISTORIA DEL “CINE DIGITAL”	23
CAPÍTULO PRIMERO	
De la edición a la postproducción: evolución de los procesos analógicos y digitales	25
1.1. Postproducción y postproducción digital	25
1.1.1. Las complicaciones de un concepto sencillo	25
1.1.2. Los mitos de la postproducción (digital)	35
1.1.3. El estadio final	50
1.2. Orígenes del montaje	54
1.2.1. La(s) genealogías del cinematógrafo	54
1.2.2. Nacimiento y primeros pasos del montaje cinematográfico	62
1.2.3. Los cuatro <i>montajes</i> del Modo de Representación Primitivo	71
1.2.4. Narratividad y génesis del montaje	77
1.3. El montaje clásico	79
1.3.1. Condicionamientos técnicos	79
1.3.1.1. La especificidad del montaje y la figura del montador	79
1.3.1.2. Dispositivos técnicos del montaje en la era analógica	88
1.3.1.3. El proceso de postproducción en la era analógica	95
1.3.2. El espectáculo cinematográfico según el Modo de Representación Institucional: un modelo hegemónico	100
1.3.2.1. Espacio y tiempo	100
1.3.2.1.1. De la narrativización al clasicismo	100
1.3.2.1.2. La subordinación del espacio-tiempo	104
1.3.2.1.3. Los límites de un modelo	109
1.3.2.1.4. Algunos núcleos de discontinuidad espacio-temporal	112
1.3.2.2. El espectador ante el film institucional	119
1.3.2.2.1. La objetividad de la cámara y la subjetividad evacuada	119
1.3.2.2.2. Del montador como médium al espectador como agente de sutura	126
1.4. La asimilación de la disidencia en la era analógica	133
CAPÍTULO SEGUNDO	
La industria de la postproducción digital cinematográfica	151
2.1. La etapa de transición tecnológica y la indeterminación de los soportes: cine <i>versus</i> vídeo digital	152
2.1.1. Analogismo y digitalidad; especificidad de la imagen digital	152
2.1.2. El “cine digital” como horizonte tecnológico: una cuestión polifacética	159
2.2. La conversión de las imágenes cinematográficas en archivos informáticos: el telecinado y el escaneado	164
2.3. La digitalización de la postproducción	175
2.3.1. Matizaciones conceptuales: postproducción electrónica, digital, no lineal y virtual.....	175
2.3.2. La edición digital no lineal	180
2.3.2.1. Historia de los sistemas no lineales de edición	180
2.3.2.2. El proceso de edición digital no lineal	188
2.3.3. Etalonaje y modificación del color. Internegativo digital	199
2.3.3.1. Precisiones terminológicas:	

etalonaje, gradación, corrección primaria y secundaria	199
2.3.3.2. El internegativo digital	202
2.3.3.3. Aplicaciones y consecuencias del internegativo digital	207
2.3.4. La animación digital y la generación de efectos visuales: el rodaje sin cámara	218
2.3.4.1. La imagen infográfica como nueva tipología icónica	218
2.3.4.2. La aplicación de las técnicas infográficas: breve nota histórica	223
2.3.4.3. El proceso infográfico	228
2.3.4.4. El concepto de edición vertical: evaluación de las novedades de las rutinas contemporáneas	236
2.3.5. El sonido digital	246
2.3.5.1. Los contradictorios orígenes del sonido digital	246
2.3.5.2. La captura del audio: de los orígenes a los medios analógicos	248
2.3.5.3. Ventajas funcionales de la postproducción digital de audio	252
2.3.5.4. La edición de sonido: de la simulación de los sistemas híbridos a la elaboración digital; transformaciones operativas	255
2.3.5.5. Sistemas de proyección en audio: soportes analógicos y digitales	259
2.3.6. Metadatos e interconexión: los soportes de la dinámica digital	262
2.3.6.1. La función de los metadatos	262
2.3.6.2. La interconexión y la promesa del <i>feed-back</i>	266
2.3.7. Causas y consecuencias prácticas de la imposición de los entornos digitales	270
2.4. La transferencia de archivos informáticos a soporte fotoquímico: el kinescopado y la grabación	280
2.5. La captura en Alta Definición: ¿hacia la digitalización global del proceso de producción cinematográfica?	286
2.5.1. Alta Definición y vídeo digital: un encuentro inesperado	286
2.5.2. La Alta Definición contemporánea	293
2.6. La última frontera: hacia la máquina invisible	310

CAPÍTULO TERCERO

El neoespectáculo hollywoodiense: el cine de efectos y la determinación económica	323
3.1. El contexto audiovisual contemporáneo	323
3.1.1. Del enfoque tecnologista al modelo productivo	323
3.1.2. La faz de Hollywood en la era de la integración	330
3.1.3. Absolutismo y contradicciones de la <i>blockbusterización</i>	337
3.1.4. La distribución audiovisual y el Hollywood contemporáneo	341
3.1.5. Contenidos y servicios: estrategias de distribución en la era de Internet	345
3.1.6. Mercadotecnia, vigilancia, interactividad y servicios	355
3.2. Un modelo productivo espectacular: el <i>blockbuster</i>	367
3.2.1. Polisemia y problematicidad del <i>blockbuster</i>	367
3.2.2. El <i>high concept</i> : conservadurismo y pastiche	384
3.2.3. Un espectáculo narrativo: los efectos digitales y la relación espectadorial	397
3.3. El neoespectáculo hollywoodiense: economía expresiva y narrativa	415
3.3.1. El fotorrealismo: espectáculo y alegoría	415
3.3.2. La virtualización del mundo como motivo narrativo: la autorreferencialidad de un cine ambiguo	424
3.3.3. Una mirada sobrehumana: la imagen digital a la búsqueda de un sujeto	441
3.3.4. La rotura del espacio-tiempo y <i>el sentido del final</i>	447
3.3.5. <i>Regreso(s) del eterno ayer</i> : entre el ilusionismo y el barroquismo	456

PARTE SEGUNDA

ANÁLISIS DE FILMS DIGITALES	471
--	------------

CAPÍTULO CUARTO

Justificación del corpus	473
---------------------------------------	------------

CAPÍTULO QUINTO

El profilmico	489
5.1. <i>Vidocq</i> : reflexividad, esquizofrenia y espectáculo	489
5.1.1. Las raíces del exceso digital	489
5.1.2. Formalismo del microcosmos	493

5.1.3. Funcionalidad simbólica del profilmico	496
5.1.4. Ambivalencia y esquizofrenia	498
5.1.5. Reflexividad y convencionalismo	499
5.1.6. Intercambio y repetición	504
5.1.7. Dualismo y leyenda	507
5.1.8. Juego de espejos	509
5.2. <i>La inglesa y el duque</i> : revisionismo y barreras representacionales	512
5.2.1. Animación de las estampas históricas	512
5.2.2. Primitivismo, distanciamiento y transparencia	518
5.2.3. Disyunción de figura y fondo	522
5.2.4. Originalidad funcional de los telones pintados digitales	524
5.2.5. Desarrollo de la conciencia del espacio	527
5.2.6. Limitaciones de la interacción con el entorno	532
5.2.7. La fábula: fidelidad <i>versus</i> verosimilitud	534
5.2.8. Ambigüedad de la imagen <i>versus</i> conciencia de la representación	538
5.2.9. El relato y la representación de la Historia	543
5.2.10. La simulación y el repliegue en las formas	546
5.2.11. El distanciamiento como salvación	549
5.3. <i>Waking Life</i> : la maleabilidad como la marca del demiurgo	552
5.3.1. Un concepto de independencia	552
5.3.2. Trascender las apariencias	554
5.3.3. Existencialismo y contingencia	556
5.3.4. La imagen por capas o la visualización de lo latente	559
5.3.5. La animación como forma de disidencia	563
5.3.6. Palimpsesto onírico	567
5.3.7. Sentido y sinsentido del espacio	570
5.3.8. Umbrales del reconocimiento y la identificación digitales	572
5.3.9. Un punto de vista siniestro	574
5.3.10. Estilización y estereotipación	576
5.3.11. Omnicomprensividad del discurso	578
5.3.12. Surgimiento del relato	580
5.3.13. Estructura laberíntica	585
5.3.14. Deconstrucción del actante	586
5.3.15. Maleabilidad y sueño	590
5.3.16. Confrontación con el demiurgo	594

CAPÍTULO SEXTO

Espacio y tiempo	601
6.1. <i>Memento</i> : pasado, ambigüedad, convencionalismo	601
6.1.1. El valor digital en un panorama reflexivo	601
6.1.2. Ruptura de la linealidad <i>versus</i> codificación cromática	603
6.1.3. Inversión y subjetivización del tiempo: omnipotencia <i>versus</i> deconstrucción	607
6.1.4. Alteridad del mundo <i>versus</i> identidad y repetición	609
6.1.5. La subtrama especular	612
6.1.6. Montaje: poesía y psicosis	615
6.1.7. Personajes, dobles, máscaras	619
6.1.8. Inverosimilitud, casualidad, repetición	623
6.1.9. Simulacro, identidad y conciencia	629
6.1.10. El pasado: lo inefable, lo convencional, lo idéntico, lo falso	635
6.1.11. <i>Demiurgia</i> y disolución del mundo	641
6.2. <i>Dogville</i> : abstracción y atemporalidad, trascendentalismo y desmitificación	644
6.2.1. Teatralidad digital	644
6.2.2. Trasposición de la narrativa clásica	648
6.2.3. Radiografía del microcosmos	650
6.2.4. Deconstrucción del trascendentalismo	653
6.2.5. Objetos y símbolos: necesidades materiales y narrativas	657
6.2.6. Conciencia de la representación	663
6.2.7. Subjetivización espacio-temporal	665
6.2.8. Introspección y cumplimiento del destino colectivo	666
6.2.9. Animación de lo inerte <i>versus</i> objetualización de las criaturas	668

6.2.10. La virtualidad de la fábula y el encadenamiento de las representaciones	670
6.2.11. Reflexividad, catarsis, disolución	673
6.3. <i>Timecode</i> : linealidad <i>versus</i> interactividad	680
6.3.1. El DVD como formato polifónico	680
6.3.2. Lo real, continuo e inabarcable	683
6.3.3. Pantalla partida y <i>raccord</i>	686
6.3.4. Topicidad y exceso: dialéctica identificación/distanciamiento	689
6.3.5. Identidad colectiva <i>versus</i> escisión individual	692
6.3.6. Fetichización del vídeo como dispositivo de control del tiempo	694
6.3.7. Pastiche y discursividad: la representación como principio y fin, como problema y solución	697
6.3.8. La interactividad y el sentido de los finales alternativos	701

CAPÍTULO SÉPTIMO

Narración y relato	705
7.1. <i>Celebración</i> : determinismo, género, identificación	705
7.1.1. De la imagen pura a la construcción del relato	705
7.1.2. Identificación de/con el protagonista	708
7.1.3. <i>Montaje en cámara</i> , ausencia de puesta en escena e improvisación <i>versus</i> efectos de sentido	709
7.1.4. Motivación simbólica del espacio	713
7.1.5. Protocolo y representación	718
7.1.6. Subversión de la tradición: la ineludible intertextualidad	720
7.1.7. Discontinuidad y duelos psicológico-interpretativos	723
7.1.8. Ritual y sobreactuación	727
7.1.9. Tipificación y conciencia de los comparsas	729
7.1.10. Suministro de informaciones y trazas de relato <i>versus</i> la inocencia de la imagen	732
7.1.11. Narración omnisciente, poesía y exceso	735
7.1.12. <i>Suspense</i> , ironía e intertextualidad	741
7.1.13. Visualización de lo imposible, superposición de tiempos, identidad poética, convencionalismo	743
7.2. <i>La guerra de las galaxias: Episodio II – El ataque de los clones</i> : fantasía, pastiche y tragedia	746
7.2.1. Reflexividad digital, deriva autorreferencial	746
7.2.2. El espectáculo narrativo como alternancia de espectáculo y narración	749
7.2.3. El clasicismo como coartada	751
7.2.4. Univocidad de los conflictos, simbolización dramática	754
7.2.5. Paisajes virtuales: eclecticismo e intertextualidad; intelección del relato	756
7.2.6. De la coherencia al exceso	758
7.2.7. Topicidad y grandilocuencia	760
7.2.8. Tematización de la tecnología	763
7.2.9. Montaje alternado y dualismos: puesta en escena y sentido de la subtrama amorosa	764
7.2.10. Infografía o clasicismo: reflexividad tecnológica y funcionalización de las simulaciones... ..	768
7.2.11. La autorreferencialidad como el mecanismo regulador del relato	775
7.2.12. Maniqueísmo, ritualización, arquetipicidad	778
7.2.13. Escatología: liturgia narrativa y estética de <i>tableaux</i>	782
7.3. <i>Final Fantasy: La fuerza interior</i> : estereotipación, onirismo, exceso	786
7.3.1. La apoteosis infográfica como causa de obviedad y falta de motivación	786
7.3.2. Poética dual, iconografía naturalista-intertextual	789
7.3.3. Barroquismo intrínseco de la “interpretación virtual”	792
7.3.4. Funcionalidad de la estereotipación	796
7.3.5. La infografía al servicio del espectáculo narrativo vigente	801
7.3.6. La artificiosidad de la imagen y la trascendencia de la transitividad	807
7.3.7. <i>High concept</i> y conciencia del final	811
7.3.8. Reflexión tecnofetichista y registro metafórico; progresión estética y narrativa	816
7.3.9. Desnudez simbólica y dialéctica formal	820
7.3.10. El onirismo como efecto digitofetichista	822
7.3.11. Misticismo y persistencia de la narratividad: la animación de las abstracciones	825

CONCLUSIONES	833
ANEXO FOTOGRÁFICO	845
BIBLIOGRAFÍA Y HEMEROGRAFÍA	871

AGRADECIMIENTOS

El presente texto es el producto de un largo y absorbente periodo de reflexión y redacción, con dedicación casi exclusiva. Jalonado y precedido, además, de un trabajo bibliográfico cuyos orígenes son imprecisos, pero que, en cualquier caso, se remontan a varios años atrás, se comprenderá que la redacción de las líneas que suponen su fin representa para mí revivir emociones intensas y ambivalentes.

En primer término, este trabajo debe su existencia a su director, Javier Marzal. Pocas veces es tan justa la expresión, porque fue por su mediación que me planteé retomar la carrera universitaria, y por indicación suya me interesé por los efectos expresivos y narrativos de la postproducción digital como objeto de investigación; sólo después he llegado a reconocer el olfato de aquella sugerencia, por la que ya debería estarle agradecido. A ello debo añadir que, en el curso del último año y medio, Javier me ha inculcado un ritmo de trabajo y un método más sistemáticos, y, en lo personal, su trato ha sido siempre leal y cercano.

Quiero hacer extensiva mi gratitud a toda el Área de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universitat Jaume I, y en particular a Rafael López Lita, por la acogida que me dispensaron él y todo el profesorado, y por su aliento y su respaldo a lo largo de todo el proceso; me gustaría mencionar en concreto a Francisco Javier Gómez Tarín, por la afinidad que nos une en materia cinematográfica y por el interés que constantemente ha manifestado por mis estudios.

Asimismo, debo dejar constancia del apoyo que me ha prestado, amablemente y en todo momento, el Personal de Administración y Servicios del Laboratorio de Comunicación Audiovisual y Publicidad (LABCAP). En este caso el hecho de no nombrarlos uno por uno responde al deseo de no hacer distinciones, porque a todos ellos me siento unido por igual, como lo estoy a los que han sido mis compañeros como becarios (Hugo y Jéssica, desde un

principio; Cristina, Maite, últimamente), y a algunos condiscípulos en los cursos de Doctorado (Manolo Moreno, Manolo Dos).

He dejado deliberadamente para el final a quienes pertenecen al ámbito más íntimo, en parte por pudor, en parte por miedo, porque, en este punto, los sentimientos me traicionan y me faltan las palabras. No obstante, por justicia, he de hacer el esfuerzo de expresarme, sabiendo que nada que pueda decir estará a la altura de las circunstancias: el ejemplo de mi padre, así como el cariño y la calma que me ha transmitido, han sido fundamentales, sobre todo en época reciente; mi madre y mi hermana me han hecho favores y recados, y han sido comprensivas con mis frecuentes cambios de humor, dándome a cambio afecto y apoyo. Con ellos y con el resto de mi familia, tanto con la rama almeriense como con la valenciana, he compartido momentos difíciles, en los que todos hicieron cuanto estaba en su mano para protegerme; estaré eternamente en deuda con María Cabrelles, en cuyas manos profesionales tuve la suerte de caer cuando me flaquearon las fuerzas. Por fin, citaré a algunos amigos: David Serna (a cuya habilidad, esmero y buen gusto, acudí para la maquetación del anexo fotográfico), Iñaki Galarraga, Paco Ballester, Paco Bravo, Miguel Roselló, Nacho Lahuerta, Eduardo Casanova, Pedro Rodríguez, Samuel Viñolo, Leo Parra, Toni Pintor, Paco Rodríguez, Isa Pérez, María Moreno, Laura Montero..., por las llamadas, las películas, los cafés, las risas, las noches, la ternura... A cada uno por una razón distinta, o, bien pensado, a todos por las mismas: por ser como son, y por estar ahí.

INTRODUCCIÓN

Justificación e interés del tema.

El trabajo que a continuación presentamos aspira a arrojar luz sobre algunas de las incógnitas que, como consecuencia de la digitalización del proceso de postproducción audiovisual, se ciernen sobre la industria cinematográfica internacional.¹ La migración a las tecnologías digitales en el terreno cinematográfico suscita toda clase de cuestiones, desde las de carácter económico a las de signo estético y narrativo. En estas últimas, sin perder de vista su enraizamiento en las primeras, vamos a centrar nuestra atención a lo largo de la presente investigación.

Sin establecer restricciones definitivas ni distinciones tajantes, nuestro estudio aborda las repercusiones de la aparición y difusión del aparataje digital en la postproducción de las películas.² Se trata de la fase, en toda la cadena de producción, distribución y exhibición fílmicas, en la que, hoy por hoy, existe un mayor desarrollo tecnológico y en la que las herramientas digitales están más implantadas. El ámbito de la investigación va a ser la industria cinematográfica mundial en su conjunto, sin discriminación de géneros, formatos o cualesquiera otras variables, si bien el corpus de films que analizaremos, y en el que hemos tratado de incluir muestras significativas de distintas tendencias, está compuesto únicamente por largometrajes que, de manera más o menos expresa, reconocen su condición ficcional. Esta importante decisión responde a diversas causas: la primera y principal radica en que una de nuestras prioridades declaradas, tal y como figura en el título del trabajo, consiste en determinar los efectos narrativos que la aplicación de las nuevas tecnologías conlleva en el arte cinematográfico. Es por ello que hemos resuelto centrarnos en las mutaciones que el instrumental digital está ocasionando en obras representativas de algunas de las vías emprendidas por

¹ Entendemos aquí por digitalización el proceso de transición de la tecnología analógica a la digital, y no la operación concreta de conversión de una señal analógica a formato digital como paso previo a la postproducción.

² El concepto de postproducción engloba el montaje en su sentido tradicional, como ensamblaje de imágenes y sonidos, más la generación de efectos visuales y sonoros, animaciones, gráficos, rótulos, etc., que se incorporan, modifican o sustituyen a los materiales resultantes del rodaje o la grabación.

el relato audiovisual contemporáneo, tanto en la industria hollywoodiense como en la europea, en *blockbusters* y en las producciones de presupuestos más modestos, en películas de imagen real y en films de animación, en títulos firmados por cineastas de generaciones y procedencias muy alejadas entre sí, en obras de reputados *autores* de formación literaria y de los expertos informáticos, el equivalente en nuestros días de los artesanos de antaño.

Hay, no obstante, otra razón de peso: consideramos que la dialéctica del realismo, que recorre toda la historia de la representación, está profundamente ligada a los prejuicios, recelos y entusiasmos que se detectan en relación al floreciente “cine digital”; no dejaremos de lado, pues, aquellos discursos que reclaman para sí un estatuto de veracidad o un plus de credibilidad, pero trataremos de demostrar el convencionalismo de la noción de realismo, la confusión existente a propósito de qué se entiende por tal en el terreno cinematográfico y, en fin, la necesidad de dismantelar una oposición entre documental y ficción sustentada en un imposible, como es la captación y representación de la realidad sin sesgos ni mediaciones.

Partimos de la premisa de la existencia de una influencia mutua entre cualquier tecnología y aquellos objetos para cuya producción se desarrolla y emplea, lo que hace pertinente, si no perentorio, estudiar cuáles son las consecuencias del impacto de la digitalización en los órdenes narrativo y expresivo. Es para ejercer una función o para cubrir una necesidad para lo que surgen los instrumentos, aunque indudablemente éstos pueden poseer una versatilidad inesperada; además, sus características pueden, a su vez, condicionar el diseño y los usos de los productos resultantes.

Así, Andrew Darley ha señalado que el “cine digital”, junto a otros géneros característicos de la postmodernidad que él agrupa bajo la denominación de “cultura visual digital” –y entre los que se cuentan la animación por ordenador, la publicidad televisiva y el vídeo musical–, muestra una tendencia “a elaborar formas de producción textual construidas

sobre una intensificación y un aumento de los modos de combinación o montaje de imágenes”.³

De un tiempo a esta parte vienen detectándose en la producción cinematográfica recientes indicios de alteraciones en el estilo fílmico y los usos narrativos; unas alteraciones que, curiosamente, supondrían la recuperación de algunos de los rasgos que caracterizaron el discurso fílmico en el período preclásico, en una trayectoria circular que llevaría al cine contemporáneo, inserto en la dinámica del audiovisual postmoderno, a enlazar con el “cine de atracciones”.⁴ Así, Juan Miguel Company y José Javier Marzal han caracterizado el cine contemporáneo en virtud de un proceso por el cual “la dimensión narrativa (y también poética) han perdido fuerza respecto a la dimensión espectacular, donde lo *escópico* –la *exhibición del efecto o golpe visual*, para goce del ojo del espectador– se ha constituido en principio regulador de la estructura del relato fílmico”.⁵ A ello se añadiría el “efecto siniestro” que experimenta el espectador de un film digital, ante el cual permanece en el umbral de la credulidad, asombrado ante la fuerza persuasiva de unas imágenes que sabe que no pueden más que estar construidas.

El cine estaría perdiendo –de acuerdo con esta argumentación, y sin que el término “pérdida” deba entenderse, de ninguna manera, en sentido peyorativo o nostálgico– los rasgos que han caracterizado al modelo hegemónico desde la constitución de lo que unos denominan clasicismo y otros, siguiendo a Burch, prefieren calificar como Modo de Representación Institucional.⁶ Sobre las cenizas de la lógica de la *absorción diegética*, de la narración entendida como fin último, se estaría erigiendo una lógica de la

³ DARLEY, Andrew: *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2002, p. 165.

⁴ Esta expresión fue acuñada por Tom Gunning para reflejar la deuda contraída por el cine de los primeros tiempos con la tradición de espectáculos populares, excéntricos y heterogéneos, en los que la excitación sensual y la fascinación por el artificio primaba sobre cualquier tipo de integración narrativa. Vid. GUNNING, Tom: “The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde”; en ELSAESSER, Thomas (ed.): *Early Cinema: space – frame – narrative*. London: British Film Institute, 1992, pp. 56-62.

⁵ COMPANY, Juan Miguel, y MARZAL FELICI, José Javier: *La mirada cautiva. Formas de ver en el cine contemporáneo*. Valencia: Generalitat Valenciana, 1999, p. 29.

⁶ Vid. BURCH, Noël: *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra, 1999.

absorción escópica, en la que el hecho mismo de mirar se justifica y se agota en sí mismo.

Ante este progresivo cambio en el equilibrio de fuerzas entre los elementos narrativo y espectacular, con la excusa de la definitiva deslegitimación que la demostrada posibilidad de elaborar simulaciones fotorrealistas totalmente convincentes ha supuesto para el estatuto privilegiado de la imagen como huella de lo real, y en respuesta a las cuestiones que el auge de la interactividad que la difusión de los videojuegos, el multimedia y, sobre todo, Internet han planteado en los últimos años, acerca de una eventual incorporación de esa categoría al acto social de la contemplación de imágenes en movimiento, ciertos autores han ido más lejos y se han referido, incluso, a la posibilidad de que la concepción hasta hoy más extendida y popular del cine como vehículo de relatos se halle en una crisis profunda e irreversible, de la que surgiría transformado; en otras palabras, su planteamiento consiste en que se avecina un cambio “esencial” de paradigma representacional.

A desentrañar el papel que la postproducción digital pueda estar jugando en todo este proceso está consagrado nuestro estudio. Asimismo, en el curso de la presente investigación, revisaremos los conceptos de *invisibilidad*, *sutura*, *clausura*, etc., que se han considerado definatorios de ese cine clásico –y que nosotros preferimos, siguiendo a Burch, denominar institucional– para determinar su vigencia o su obsolescencia en relación al modelo representacional contemporáneo.

Se trata de un terreno resbaladizo, por motivos diversos: en primer lugar, porque la postproducción digital cinematográfica no constituye más que una de las etapas en el proceso de creación de las películas, sin que pueda abordarse como una parcela estanca, ajena a las fases que la preceden y suceden –la preproducción y la filmación, la distribución y la exhibición–; y ésta, a su vez, supone una esfera en el ámbito más amplio del universo audiovisual, del mismo modo que éste se inscribe en el funcionamiento global de la cultura contemporánea.

Además, con la difusión masiva y acelerada de las nuevas tecnologías puede observarse el resurgir, tanto en foros industriales como académicos, de una serie de mitos recurrentes, que reverdecen en todos los contextos de transición al calor de las revoluciones tecnológicas y que conviene combatir de manera enérgica: dichos mitos se resumen en la eterna promesa de poner al alcance del espectador “la Realidad” en bruto. Las tecnologías digitales ofician aquí la función de moderno grial, mientras que la sincronía, la interactividad y la simulación se constituyen como las vías por las cuales se accederá a la tierra de promisión.⁷ Concepto inaprensible como pocos, la realidad y su apresamiento constituyen el *desideratum* de un renacido idealismo, bajo el cual sigue subyaciendo la misma visión ontológica y teleológica de la poética baziniana,⁸ complicada ahora al invertirse los términos y devenir en dogma de fe una paradoja pura, irreductible: el camino para acceder a la realidad, representarla y percibirla, se sitúa más allá de ella misma, en una representación hiperreal que debe desembarazarse de su referente y anularlo para consolidarse. Lo que subyace a las concepciones extremas del cine como realidad virtual es una rehabilitación del concepto de transparencia, una *resuturación* de la herida abierta por las escrituras modernas aplicándole un remiendo –o *costura*– inscrito en el propio texto, y que se pretende definitivo: la de la incorporación física del sujeto espectral a la representación.

El giro epistemológico que conlleva una concepción de estas características ha dado pie, como no podía ser de otra manera, a una encendida polémica entre dos posturas irreconciliables, que reproducen nítidamente los dos extremos de la dialéctica consustancial al sistema que Eco describiera:⁹ a un lado, un enfoque que Kevin Robbins ha definido como “tecnofetichista”, esto es, “eufórico, exultante y lleno de un sentimiento de omnipotencia al comienzo de sus posibilidades ilimitadas”,¹⁰ que exalta la

⁷ HARRIES se ha referido a cómo “la interacción entre usuario y máquina se convirtió en el Santo Grial (...) y alimentó el ansia de interactividad como un fin en sí mismo, más que como un simple recurso”; en HARRIES, Dan (ed.): *The New Media Book*. London: British Film Institute, 2002, p. 147; cit. en UTTERSON, Andrew (ed.): *Technology and Culture, The Film Reader*. London: Routledge, 2005, p. 7; la traducción es nuestra.

⁸ BAZIN, André: *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp, 1966.

⁹ ECO, Umberto: *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Tusquets, 1995.

¹⁰ ROBINS, Kevin (1995): “Post-Photography. The Highest Stage of Photography” en T. TRIGGS (ed.): *Communication Design*. Londres: Batsford, p. 56; cit. en MARZAL FELICI, José Javier: “Atrapar la

tecnología digital como instrumento para desafiar un sistema representacional que encuentra inmovilista y obsoleto, y en el que podemos encontrar los textos de Michel Larouche¹¹ y de Lev Manovich;¹² y, al otro, una actitud de pesimismo y abierta hostilidad, frecuentemente (tra)vestida de cinefilia y con prejuicios culturalistas, por parte de aquellos que certifican la defunción del cine, cuya madurez asocian a una concepción tradicional de la narrativa, y su sustitución por una fantasmagoría, como probarían su gusto por la simulación y lo virtual.¹³

Existen múltiples razones para afrontar con cautela lo que se anuncia como un cambio de paradigma. En primer lugar, hemos de recordar que dialécticas muy similares a la actual, si no idénticas, se produjeron con la incorporación de las pistas de sonido sincronizado a la banda de imagen y con el lanzamiento por Technicolor del sistema tricromático, dos acontecimientos que la historiografía tradicional ha leído como el advenimiento del cine sonoro y del color, respectivamente y que, en ambos casos, abocaron a la industria a un proceso de reconversión y generaron una reacción adversa por parte de un gran número de críticos y artistas que los interpretaron como un atentado a los cimientos estéticos de un arte consolidado.

En este sentido, el “cine digital” comporta una serie de fenómenos característicos de un contexto de transición, tanto por lo que se refiere a la heterogeneidad y la heterodoxia de múltiples propuestas como, en el orden tecnológico, a la convivencia de los sistemas analógicos y digitales –si bien la sustitución del soporte fotoquímico por unos materiales digitales cada vez más duraderos, y cuyos estándares técnicos previsiblemente alcanzarán al cine en

emoción: Hollywood y el Grupo Dogma 95 ante el cine digital” en COMPANY, Juan Miguel (ed.): “El cine y las pasiones del alma”; *Arbor: Ciencia, pensamiento y cultura*, nº 686, Tomo CLXXIV. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, febrero de 2003, p. 376.

¹¹ LAROCHE, Michel: “Las imágenes de síntesis y la contaminación de la analogía”; en *Archivos de la Filmoteca*, núm. 27. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana, octubre de 1997, pp. 214-225.

¹² MANOVICH, Lev: “What Is Digital Cinema?”; en LUNENFELD, Peter (ed.): *The Digital Dialectic. New Essays on New Media*. Boston: Massachusetts Institute of Technology Press, 2000, pp. 172-192.

¹³ La literatura generada por los exégetas del clasicismo merece atención, no tanto por su (falta de) rigor como por su abundancia. Un ejemplo preclaro sería *2001: la odisea del cine* (BASALLO, Alfonso. Madrid: Espasa, 2000), en cuya introducción el autor reconoce su “frustración y nostalgia” ante “la decadencia del séptimo arte”, al tiempo que afirma “la superioridad del cine clásico” (p. 13); una superioridad basada en su capacidad de “saber fabular de tal forma que la ficción pareciera auténtica” (p. 15). La identificación expresa y apriorística entre transparencia y buen cine constituye una constante de esta visión.

términos resolutivos en un plazo razonablemente corto, avanza de forma irreversible.

Además, conviene conceder la importancia que merece en el proceso de migración tecnológica a motivos puramente prácticos: la digitalización conlleva un considerable abaratamiento de la producción, y faculta o facilita enormemente ciertas operaciones que por medios tradicionales resultarían onerosas o imposibles.

Con el “cine digital”, serán desterrados de las ficciones algunos de los elementos que mantenían a aquéllas atadas a la realidad profilmica: los muertos que guiñan los ojos, las miradas furtivas a la cámara, los relojes de pulsera en las muñecas de los extras en las películas de romanos, los rostros mal disimulados de los especialistas que sustituyen a las estrellas en las escenas arriesgadas, los cabellos y los micrófonos que se cuelan en el encuadre, etcétera, desaparecerán, borrados por la *perfección* de la imagen sintética.

El cine en la era digital está, así, recorrido por una oleada de asepsia que pretende eliminar todo resto o huella indeseable que perturbe los deseos del cineasta; se trata de una cruzada contra los factores de distracción del espectador, aquellos elementos que llaman la atención sobre la materialidad del soporte y sobre el carácter de constructo o de producto del film. Aunque resulte comprensible el choque que ello puede producir para los espectadores acostumbrados a las imperfecciones técnicas y el desgaste de la película por el efecto del paso del tiempo o del paso repetido por los proyectores, nada hay, a nuestro juicio, que objetar: se trata de subsanar deficiencias, debidas al descuido o a la precariedad, contra las que se alza la voluntad creadora, consciente de la potestad recién adquirida y, por tanto, más exigente al respecto.

Contemplar la revolución numérica desde la óptica de la racionalidad técnica y mercantil que impera en la sociedad de consumo puede constituir un muy saludable ejercicio, que permite relativizar las tesis que postulan la existencia de un supuesto *programa oculto*, sin perjuicio de la emisión de un

juicio crítico en relación a los presupuestos y las consecuencias, profundas y difícilmente predecibles tanto en el plano industrial como en el estético, del proceso en que nos hallamos inmersos. El actual contexto cinematográfico internacional ha quedado marcado por iniciativas tan ambiciosas, radicales y contradictorias como el manifiesto Dogme'95; una constante entre los más recientes movimientos de resistencia radica en la denuncia de la tecnología digital como herramienta para un proyecto uniformizador, vinculado a una globalización que, en el ámbito cultural, tiene mucho de imperialista; pero, al mismo tiempo, se señala su carácter potencialmente liberador, vinculado, precisamente, a un abaratamiento de los costes de producción y de los bienes de equipo.

Hipótesis de la investigación.

Nuestra hipótesis de partida consiste en que, ciertamente, la difusión y utilización de las tecnologías digitales acarrea ciertas mutaciones expresivas y narrativas. Es, específicamente, en la fase de la postproducción donde más innovaciones (o *involuciones*) se están introduciendo. Sin embargo, no todos los cambios que se detectan en el cine contemporáneo (más los que se quiere detectar, más los que se prevén) son únicamente achacables a la digitalización, ni el paradigma representacional se encuentra tan en jaque como pueda parecer. Antes bien, estas herramientas digitales han venido a prestar un importante servicio en un proceso más complejo, que arranca de varias décadas atrás; pero no debe cruzarse la frontera de su consideración utilitaria y otorgarles un papel activo que no les corresponde. Por lo tanto, debemos poner la actual *revolución* en relación, en primer término, con la *evolución* de la industria cinematográfica desde el declive del *studio system* y el nacimiento de la televisión, la profunda reorganización del sector audiovisual, el surgimiento de nuevos formatos, etc.; en segundo lugar, con el fenómeno de la postmodernidad, cuyas consecuencias sobre la estética y la narrativa cinematográficas vienen señalándose desde hace al menos dos décadas; y, por último, con las sinergias de un negocio controlado por un grupo cada vez más reducido de empresas multinacionales muy interesadas en impulsar la convergencia tecnológica.

Para escapar a las tentaciones ontológicas y teleológicas propias de la historiografía tradicional, y en la senda de autores como Rick Altman¹⁴ o Noël Burch, abogamos por una concepción más flexible de la tecnología cinematográfica, entendida como “la historia discontinua de un fenómeno múltiple”;¹⁵ lo que hoy aparece como una crisis pasaría, así, a entenderse como el estado *natural* del medio, como una fase más en la evolución del sistema. Aspiramos a destacar, por encima de las diferencias, las conexiones, muchas veces ocultas e insólitas, entre los diferentes modos de representación hegemónicos y marginales que jalonan la evolución del medio; y esperamos demostrar la futilidad de ciertas concepciones dualistas en las que espectáculo y narración aparecen como dos opciones irreconciliables y excluyentes, en una dialéctica eterna condenada al fracaso. Porque el modo de representación institucional (o, si se prefiere, el “cine clásico”) tampoco estuvo exento de tensiones y contradicciones: el sistema, que se sustentaba en convenciones tan artificiosas como cualquier otro, nunca fue tan férreamente transparente, ni careció de la dimensión espectacular consustancial al *show business*, como se desprende de los textos de quienes advierten de un giro radical e irreversible en la relación entre el film contemporáneo y su espectador.

Estructura de la investigación.

La tesis está dividida en dos grandes apartados: en el primero (“Concepto e historia del ‘cine digital’”), un primer capítulo, titulado “De la edición a la postproducción: evolución de los procesos analógicos y digitales”, pretende sentar las bases de la investigación con un estudio comparativo riguroso y exhaustivo de los procedimientos en ambos sistemas. Para empezar, trataremos de definir y de desentrañar los conceptos generales relacionados con la postproducción digital cinematográfica. Asimismo, tendremos que trazar, desde una perspectiva histórica, la evolución de la práctica de la postproducción desde los orígenes del cinematógrafo hasta la actualidad. En tercer término, configuraremos un mapa contrastivo de todas las dimensiones tecnológicas, teóricas y pragmáticas de la postproducción

¹⁴ ALTMAN, Rick: “Otra forma de pensar la historia (del cine): un modelo de crisis”; en *Archivos de la Filmoteca*, núm. 22. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana, febrero de 1996.

¹⁵ *Ibidem*, p. 8.

digital y de su equivalente analógica (el tipo de textos a que una y otra dan lugar; las modalidades fundamentales de montaje; los componentes espectacular y narrativo; la dimensión espacio-temporal; la relación espectral que en cada caso se establece, etc.).

Estas aclaraciones terminológicas resultan imprescindibles, por cuanto el “cine digital” constituye una expresión de moda, que está siendo empleada desde la industria como coartada tecnológica para rentabilizar sus inversiones y aumentar las cifras de negocio, y, por tanto, corre el peligro de devenir en auténtico cajón de sastre. Además, existe una considerable confusión conceptual en torno a la categoría de lo digital, empleado en ocasiones como sinónimo de virtual, interactivo, etc. y, en el terreno concreto de la postproducción, identificado de forma errónea con la no linealidad de los procesos de edición.

Un segundo capítulo, bajo el epígrafe “La industria de la postproducción digital cinematográfica”, aborda todos los cambios que el impacto de las nuevas tecnologías han supuesto para la facturación de los films, a través de un repaso tanto del instrumental empleado para transferir imágenes rodadas en soporte fotoquímico a archivos informáticos y viceversa, como de los programas de edición de imagen y sonido por ordenador, de generación de efectos y animaciones digitales (cuya plasmación consiste en la llamada CGI o *Computer Generated Imagery*), de retoque de color...

También en el primer bloque, el tercer capítulo, que hemos llamado “El neoespectáculo hollywoodiense: el cine de efectos y la determinación económica”, analiza el lenguaje y la economía expresiva y narrativa de los films adscribibles al modelo hegemónico tras el cambio tecnológico, y aborda la tensión entre la verosimilitud y la transparencia que caracterizaban a la Institución y la tendencia espectacular detectada por los críticos y analistas que más arriba hemos anotado. Asimismo, estudia los mitos y las paradojas que subyacen a la tendencia hiperrealista.

En la segunda parte (“Análisis de films digitales”) contrastaremos las conclusiones obtenidas en los bloques anteriores mediante el estudio

sistemático y detallado de un corpus compuesto por nueve films, cuya selección, a falta de criterios de discriminación más fiables, se ha realizado tratando de atender un doble propósito, de *economía* y de *taxonomía*. Las películas en cuestión son, por orden cronológico, *Celebración* (*Festen*, Thomas Vinterberg, 1998), *Timecode* (Mike Figgis, 2000), *Memento* (Christopher Nolan, 2000), *Star Wars: Episodio II – El ataque de los clones* (*Star Wars: Episode II – Attack of the Clones*, George Lucas, 2001), *La inglesa y el duque* (*L'Anglaise et le Duc*, Eric Rohmer, 2001), *Vidocq* (Pitof, 2001), *Dogville* (Lars von Trier, 2003), *Final Fantasy: La fuerza interior* (*Final Fantasy: The Spirits Within*, Hironobu Sakaguchi y Moto Sakakibara, 2001) y *Waking Life* (Richard Linklater, 2001).

Tras un breve primer capítulo (“Justificación del corpus”), las nueve películas han sido agrupadas en otros tres, en virtud de su representatividad en relación a otras tantas cuestiones: así, la base para el estudio del profilmico en el “cine digital” estará formada por *Vidocq*, *La inglesa y el duque* y *Waking Life*; para referirnos al tratamiento de espacio y tiempo nos apoyaremos en *Memento*, *Dogville* y *Timecode*; como reflejo de las nociones de narración y relato nos serviremos de *Celebración*, *La guerra de las galaxias. Episodio II: El ataque de los clones* y *Final Fantasy: La fuerza interior* –de la mano de la cual abordaremos, además, los caminos que se abren para la animación y la incógnita que supone la “interpretación virtual”. El análisis textual, más las aportaciones de la semiótica y la narratología, constituirán los fundamentos de nuestro método analítico.

Aspiramos a hacer, con la presente investigación, una contribución inscrita en el marco de una reflexión general sobre el alcance y los efectos del uso de las nuevas tecnologías de la comunicación. No se nos oculta que, del mismo modo que toda lectura histórica corre el peligro de convertirse en un constructo teleológico en el que el presente constituye la meta, esta investigación tiene, si no una vertiente, un potencial predictivo. Como afirma W. Warren Wagar,

“Aunque el término *historia del futuro* es un oxímoron, la especie humana sólo tiene un futuro. Este único e inevitable

futuro se desplegará a lo largo de una única secuencia temporal de una forma y no de otra. El problema es que no podemos concebir cómo será esta “forma”, siquiera para un lapso de tiempo tan corto como una década o un siglo. Es demasiado amplio el número de perspectivas y variables, y nuestro conocimiento demasiado imperfecto como para que sea posible algo semejante a una predicción científica del futuro”.¹⁶

Por nuestra parte, ni siquiera vamos a desarrollar lo que Wagar denomina un “escenario”, es decir, un guión verosímil en el que se desarrollen diversas posibilidades. Nos conformaríamos con poner orden en el enmarañado panorama contemporáneo y poder pronunciarnos así razonadamente acerca de las cuestiones que plantea el presente. Las proyecciones que los lectores –y el propio autor– pudieran realizar entonces estarían fundadas en bases más sólidas, pero aun en tal caso seguiría siendo inútil intentar conciliarlas.

Desde luego que, pese a sus declaradas limitaciones, un proyecto de estas características se enfrenta a numerosos escollos. Mas las dificultades y los riesgos constituyen una parte del itinerario que no deseamos sortear, para así llegar a conclusiones valiosas acerca de las múltiples cuestiones abiertas en relación al tema que sometemos a estudio.

¹⁶ WAGAR, W. Warren: *Breve historia del futuro*. Madrid: Cátedra, 1991, pp. 13-14.

PARTE PRIMERA

CONCEPTO E HISTORIA DEL “CINE DIGITAL”

CAPÍTULO PRIMERO

DE LA EDICIÓN A LA POSTPRODUCCIÓN: EVOLUCIÓN DE LOS PROCESOS ANALÓGICOS Y DIGITALES

1.1. Postproducción y postproducción digital.

1.1.1. Las complicaciones de un concepto sencillo.

El término “postproducción” (apocopado en la jerga de la industria norteamericana como *post*, y en la española como *postpro*) ha venido a sustituir en las últimas décadas al más tradicional “montaje” para referirse a las últimas y decisivas acciones en el proceso de construcción de un film. Sin embargo, no se trata de sinónimos absolutos, puesto que designan realidades distintas: de hecho, uno de ellos, el montaje, constituye una actividad concreta inscrita en el proceso global que encarna el otro; hasta fecha reciente, el reconocimiento de la centralidad de esta forma de manipulación de los materiales, basada en el empalme físico, implicaba una frecuente identificación o confusión de ambos conceptos. Por tanto, la postproducción no representa un fenómeno nuevo, como pone en evidencia la etimología,¹⁷ sino que da cobijo a operaciones en permanente evolución, tanto por lo que respecta a su naturaleza como a su método, desde los orígenes del cinematógrafo. Sobre las causas y las consecuencias de su extensión en el vocabulario de la industria y su adopción por parte de la reflexión teórica sobre los medios, volveremos algo más adelante; por el momento, nos interesa subrayar que el vocablo destaca la creciente importancia de una serie de intervenciones complejas en materiales preexistentes que rebasan la sola y estricta sincronización de imágenes y sonidos más la yuxtaposición de planos.

Asimismo, es relevante señalar que nos encontramos ante un concepto equívoco desde su formulación, puesto que, si por un lado se le atribuye un carácter *final*, como último apartado de una actividad productiva, por otro, la

¹⁷ La voz “postproducción” procede del latín, y está compuesta por el prefijo *post* –después o luego– más *productio*, –onis (que, a su vez, deriva del verbo *producere* –presentar o engendrar).

presencia del prefijo “post” implica, literalmente, *posterioridad* —es decir, independencia respecto de la producción, identificada en lo que afecta a nuestros intereses única y exclusivamente con el rodaje/grabación de la imagen y la captación del sonido, dentro de lo que Ohanian y Phillips denominan “la tríada tradicional preproducción-producción-postproducción”.¹⁸ Esta discusión acerca de la condición inherente (propia e ineludible) o sucesiva (externa, prescindible) de las labores de que consta la postproducción respecto de la fabricación, se sitúa en el corazón mismo de la dialéctica sobre sus posibilidades y sus efectos.

Aunque ya hemos advertido de que la postproducción posee un perfil diferenciado, en el empleo del término se detecta, a simple vista y en virtud de esa condición ya descrita de heredero “natural” del montaje, una considerable confusión, que desemboca en el uso de ambas expresiones como si fueran intercambiables. Dos de las pruebas más expresivas de la falta de una adecuada y necesaria formalización del mismo están en el desacuerdo acerca de una única transcripción de la voz, con tres fórmulas en disputa —“posproducción”, “post producción” y “postproducción”—, y en su ausencia de la práctica totalidad de diccionarios.

La postproducción se identifica en el ámbito audiovisual con el trabajo de integración en un único soporte que se lleva a cabo a partir una materia prima potencialmente heterogénea, compuesta por imágenes, sonidos, textos y gráficos, grabados o sintetizados. La generalidad constituyen la tónica dominante en la mayor parte de las definiciones. A continuación damos cuenta, a título ilustrativo sin ánimo de exhaustividad, de algunas de ellas: Bourriaud entiende por postproducción “el conjunto de procesos efectuados sobre un material grabado”;¹⁹ ya en el terreno cinematográfico, McGrath se refiere a ella como “la fase que sigue al rodaje de una película”;²⁰ Villain propone como sinónimo la palabra “acabado”, y explica que se trata de la “última fase de la fabricación de las películas”;²¹ y en su estudio sobre el

¹⁸ OHANIAN, Thomas A.; PHILLIPS, Michael E.: *Digital Filmmaking. The Changing Art and Craft of Making Motion Pictures*. Boston: Focal Press, 2000, p. 18. La traducción es nuestra.

¹⁹ BOURRIAUD, Nicolas: *Post producción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2004, p. 7.

²⁰ MCGRATH, Declan: *Montaje & Postproducción*. Barcelona: Océano, 2001, p. 7.

²¹ VILLAIN, Dominique: *El montaje*. Madrid: Cátedra, 1994, p. 9.

modelo *clásico*, Bordwell y Staiger recurren ocasionalmente y de modo informal a la palabra para designar el bloque de tareas posterior al rodaje.

Sin embargo, las diferencias, tan sutiles como insoslayables, surgen en cuanto se trata de enumerar las aplicaciones concretas incluidas bajo el manto de ese mismo término; diferencias que afectan tanto a las funciones que la integran cómo al orden de ejecución de éstas: así, Evans entiende que en esta etapa “se editan las tomas, se añaden la banda sonora y se añaden efectos o modificaciones”;²² Villain incluye en ella “montaje de imagen, montaje de sonido, mezclas de sonido y trabajos de laboratorio”;²³ para Staiger, comprende el revelado de negativos y las primeras pruebas, el montaje, los pases previos y revisiones, y el acompañamiento musical;²⁴ y según Bourriaud en ella se llevan a cabo “el montaje, la inclusión de otras fuentes visuales o sonoras, el subtítulo, las voces en *off*, los efectos especiales”.²⁵

Bourriaud considera que el prefijo *post* no entraña “ninguna negación ni superación, sino que designa una zona de actividades, una actitud. Las operaciones de las que se trata no consisten en producir imágenes, lo cual sería una postura manierista, ni en lamentarse por el hecho de que todo “ya se habría hecho”, sino en inventar protocolos de uso para los modos de representación y las estructuras formales existentes”.²⁶

Si bien esta especificación dista de parecernos convincente, por razones que trataremos a continuación, encontramos en ella un aspecto iluminador acerca de las razones por las cuales el término ha acabado por imponerse, en un proceso en el que, una vez más, ha resultado determinante la influencia anglosajona. En la industria cinematográfica estadounidense, nuestro “montaje” –un término que surgió en Francia en los años diez, y tras el que late una referencia mecánica característica de la era industrial– englobaba tres funciones distintas, a saber: el *cutting*, acto físico y operación material del

²² EVANS, Russell: *Manual del video digital*. Andoain: Escuela de Cine y Video, 2003, p. 361.

²³ *Op. cit.*, p. 9.

²⁴ STAIGER, Janet: “El modo de producción de Hollywood hasta 1930”; en BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin y STAIGER, Linda: *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós, 1997, pp. 167-168.

²⁵ *Op. cit.*, p. 7.

²⁶ *Ibidem*, p. 14.

ensamblaje; el *editing*, disposición de fragmentos según un orden preestablecido; y el *montage*, modelo de construcción textual concreto equivalente a la “secuencia de montaje”, “montaje-secuencia” o *collage*.

Nos interesa centrarnos en el *editing*, que constituye, entre las tres fórmulas antedichas, la que con mayor exactitud traslada la acepción que, hasta la imposición del vocablo “postproducción”, tomaba el montaje como la actividad conclusiva de la creación cinematográfica. Pinel lo justifica por la similitud de la tarea del montador, en la etapa muda, con el trabajo editorial, puesto que en él recaía “la responsabilidad de la redacción y colocación de los “cartones” (los intertítulos)”.²⁷

Es así que convenimos, con Villain, en que la voz *editing* conlleva una concepción restrictiva y sustractiva del montaje, habida cuenta de que, como este autor señala, editar significa “quitar lo malo o inútil”;²⁸ concepción, por otra parte, expresa en la mayor parte de manuales de edición *clásicos*:

“Al cortar, quitamos todas las partes flojas de una película, suprimiendo el metraje superfluo: los falsos comienzos, los solapados, las entradas y salidas innecesarias, las escenas extra, la acción repetida, las tomas malas”.²⁹

Dando un paso más, podemos concluir, con Sánchez-Biosca, que la edición o “compaginación” está estrechamente vinculada a la idea del montaje como técnica de definición y síntesis puesta en práctica para garantizar una continuidad que se conceptúa latente en las imágenes y los sonidos, en un panorama “tranquilizador” en el que la labor “se confina al laboratorio y es asignada a un especialista, cuya profesión goza ya de larga tradición”.³⁰

El proceso que conduce del montaje y la edición (que en el ámbito hispanohablante se introdujo como respuesta a la difusión de los medios

²⁷ PINEL, Vincent: *El montaje. El espacio y el tiempo del film*. Barcelona: Paidós, 2004, p. 37.

²⁸ *Op. cit.*, p. 29.

²⁹ MASCELLI, Joseph V.: *Los cinco principios básicos de la cinematografía. Manual del montador de cine*. Barcelona: Bosch, 1998, p. 151.

³⁰ SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente: *El montaje cinematográfico. Teoría y análisis*. Barcelona: Paidós, 1996, p. 16.

electrónicos) a la postproducción conlleva y refleja unos cambios de mentalidad que conviene tratar con cuidado:

A) En primer término, supone la subsunción las dos primeras funciones en la segunda. La creciente complejidad y diversidad de las tareas que mediaban entre el rodaje y la exhibición hizo que prendiera en la industria la idea de la obsolescencia de aquéllas para designar el proceso en su conjunto, razón que explica el auge de la “postproducción”, como fórmula más amplia (y, por tanto, más adecuada); el término se expande en el ámbito empresarial en los años sesenta, y lo hace, a la par, en la industria cinematográfica y en la discográfica, donde se refiere a las prácticas de mezcla y remezcla de sonidos pregrabados. Luego nos referiremos a la relevancia que en la industria audiovisual posee el culto a la innovación, así como el considerable peso que a éste corresponde en materia terminológica, ya que a dicho factor cabe atribuir el acuñamiento y difusión de neologismos y modismos; aquí nos quedamos con su carácter incluyente, patente en la definición que de la misma ofrece Ward, como “edición y otro trabajo realizado sobre el material pregrabado”.³¹

Esta *vocación* de la postproducción –y entiéndase que, al ponerla en cursiva, deseamos subrayar que no estamos reconociéndola como una cualidad intrínseca, sino como una marcada tendencia a un uso connotativo del término en ese sentido– apunta en la misma dirección *totalizadora* que, según Sánchez-Biosca, posee en las prácticas espectaculares y ámbitos ajenos al cinematógrafo el vocablo “montaje”, que “alude a prácticamente todo el proceso de fabricación de la obra y no sólo a una mera fase de la misma. No otro es el sentido de usos tales como montaje teatral, operístico, de danza, ballet, etc. En todos ellos, el término, lejos de una tarea técnica, parece apuntar a lo crucial del trabajo artístico y compositivo, de modo que, si bien implica la técnica, no se reduce a ella, sino que viene a englobar lo que, en otras palabras, se denomina la puesta en escena”.³²

³¹ WARD, Peter: *Cámara de video digital*. Andoain: Escuela de Cine y Video, 2003, p. 225.

³² *Op. cit.*, p. 16.

- B) En segundo lugar, y como consecuencia de lo anterior, no puede decretarse una ruptura entre edición y postproducción; es decir, que el segundo de estos conceptos no supone, por sí solo y automáticamente, un cuestionamiento, un desafío o un giro radical con respecto al carácter generalmente normativo asociado al primero. Así lo pone de relieve el propio Ward, para quien esta última –inscrita, recordémoslo, en la postproducción, de la que habría de considerarse como su actividad central– consiste en “seleccionar y coordinar un plano con el siguiente para construir una secuencia de planos que forman *una narrativa lógica y coherente*. Existe una serie de técnicas y convenciones estándar de edición utilizados para conseguir que fluyan las imágenes y así, guiar al espectador a través de un *viaje visual*”.³³
- C) Como tercera cuestión, puede detectarse, en el manejo del término, una tendencia opuesta a la anterior, que pone el énfasis en el carácter más creativo del área de trabajo que abarca la postproducción. En esta línea de pensamiento debe situarse la reflexión de Bourriaud acerca de lo que podríamos denominar su “dimensión actitudinal”. Partiendo del acelerado desarrollo de la oferta cultural, este autor practica una fractura entre las formas propias de la modernidad y la vanguardia, deudoras de la búsqueda de la originalidad y la sublimidad, y la voluntad del nuevo orden postmoderno, entregado a una reprogramación constante e indiscriminada, moral y religiosamente subversiva. Bourriaud establece, en cambio, una línea de continuidad que arranca en el *ready made* y el dadaísmo, y pasa por la práctica de la *deriva* por parte de los situacionistas, como hitos anticipatorios de los usos y los presupuestos de la postproducción, en tanto que su carácter subsidiario socavaría el concepto tradicional de autoría –tanto el sentido etimológico (*auctoritas*) como el que se deriva de la tradición romántica, como ejercicio del genio creador. Ligados a la postproducción, surgirían y se consolidarían el reciclaje como método y la disposición caótica como estética.³⁴

³³ *Op. cit.*, p. 144; las cursivas son nuestras.

³⁴ *Op. cit.*, p. 29.

Hasta aquí las diferencias entre la visión tradicional de la industria, adaptada a los nuevos tiempos, y la vía tecnoutópica. Sin embargo, merece tanto o más la pena llamar la atención sobre varios significativos puntos de coincidencia:

A) En ambos casos se detecta un rebrote o escalada de la dimensión *tranquilizadora* de las tareas implicadas en la postproducción, al confiarse a un técnico. Lo cierto es que, por más que el discurso mayoritario proclame que la difusión masiva de los medios de postproducción desdibuja las fronteras entre profesionalidad y amateurismo, de lo que se trata es de dotar a éste de las herramientas del primero, presuponiéndole sus mismos conocimientos.

B) Las dos corrientes rompen amarras con el concepto tradicional de arte: concretamente, la actitud postmoderna de Bourriaud pasa por una inscripción de la obra en la dinámica de la sociedad de mercado, a la que, en cualquier caso, sólo cabe criticar *desde dentro*. En este sentido, el *postproductor* se situaría en una ambigua posición, entre la asimilación al sistema y la vanguardia, entre el recurso a unas tecnologías que son producto del desarrollo de la sociedad industrial y su empleo no tanto para la sedición como para la quintacolumna. Este astuto pragmatismo posibilista está también presente en el alegato de una figura muy próxima a la del usuario de las tecnologías de la postproducción, el *hacker*, sobre la base de una distinción entre las intenciones y estrategias de “plagiarios” y “piratas informáticos”:

“...en la era transnacional del capital móvil, la fluidez, los flujos globales de comunicación, la digitalidad y la diáspora, todo concepto de práctica mediática radical lastrado por oposiciones binarias entre medios corporativos demonizados y medios independientes puros y santos está condenado al fracaso en el propósito de crear espacios más democráticos. Si ha de haber alguna lucha por la independencia en los medios, se necesita urgentemente un modelo híbrido de estrategias,

tecnologías e intervenciones textuales más complejo y en constante adaptación”.³⁵

C) La industria acepta la incompletitud de la obra y la posibilidad de su constante reformulación. La renuncia a la perfección de la obra, muy dependiente del reconocimiento del montaje como acto de creación, no es privativa de las tendencias alternativas ni de la modernidad. Villain ha hecho notar que cineastas tan dispares como David Wark Griffith, Charles Chaplin y Jacques Tati se resistían a dar por cerrada o definitiva una versión concreta de un film.³⁶ Esta idea, que enlaza con el reciclaje *ad infinitum* de materiales y fórmulas que Bourriaud entiende como consustancial a la postproducción, reaparece, exhibiendo ahora todo el entramado de intereses comerciales –aunque invocando idénticos argumentos–, en fenómenos tan frecuentes en el relanzamiento de *director's cuts* y de *versiones extendidas* o *de aniversario*, o en la pretensión de los estudios de servirse de la distribución vía satélite o por cable para distribuir versiones diferentes de las mismas películas, dependiendo del marco de exhibición y de los públicos.³⁷

Estos tres puntos de contacto entre el discurso mayoritario y sus alternativas contemporáneas apuntan a una convergencia más profunda y relevante: la que conduce a la conciliación de todas las posturas en la tecnología de última generación, la digital.

Una frecuente confusión a propósito de la postproducción pasa por el establecimiento de una relación directa con el surgimiento y progresiva implantación de las nuevas tecnologías digitales en el universo audiovisual. Se

³⁵ ZIMMERMANN, Patricia R.: “Pirates of the New World Image Orders”; en UTTERSON, *op. cit.*, p. 93. La traducción es nuestra.

³⁶ *Op. cit.*, pp. 69 y 93. A este respecto, Paolo Cherchi Usai ha señalado el carácter ideológico que subyace a la utopía de la unicidad de la obra. Por eso, él llega a postular, a propósito de *Intolerancia* (*Intolerance*, David Wark Griffith, 1916) que “la versión original de un filme no existe”, siendo este una “entidad mutable” y una “pluralidad de formas”; vid. CHERCHI USAI, Paolo: “El filme que hubiera podido ser; o el análisis de las lagunas considerado como una ciencia exacta”; en *Archivos de la Filmoteca*, núm. 10. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana, octubre-diciembre de 1991, pp. 42-53.

³⁷ Una práctica ya generalizada, por ejemplo, en los países de películas preparadas para los vuelos comerciales, y, en los Estados Unidos, en ciertas ediciones videográficas y en las versiones emitidas por la televisión por cable.

trata, bien es cierto, de una identificación comprensible, aunque errónea: la postproducción no entiende de soportes –el término es válido para referirse al fotoquímico, al videográfico y al digital–, y engloba tanto los sistemas de almacenamiento analógicos como los digitales, tanto los de funcionamiento mecánico como los electrónicos, tanto los de acceso lineal como en los que se lleva a cabo de forma aleatoria.

Sin embargo, en relación al cine, la sola mención del término “postproducción” suele convocar automáticamente la visión fuertemente fetichizada (e imaginaria) de los efectos visuales de última generación empleados por las megaproducciones hollywoodienses y, en menor medida, por las cinematografías que tratan de competir con el gigante americano con sus mismas armas: en esta limitada acepción, que se corresponde con la que la proyección de sí misma que la industria se complace en difundir de puertas afuera, la postproducción digital tendría por objeto manipular el negativo original para suplementar decorados y multiplicar extras, para incluir efectos atmosféricos, rótulos, etc., y para solucionar problemas producidos en el rodaje.³⁸ La identificación entre postproducción y postproducción digital supone aun otra restricción más, por desgajamiento o preterición del montaje, para incidir exclusivamente en las aplicaciones de corrección de color y de inclusión de efectos especiales en imágenes digitalizadas.

Es importante insistir en que las funciones que se dan cita en esta categoría no se reducen a un soporte, a un formato, ni siquiera a un orden concreto; es más, para hablar de trabajo de postproducción no es preciso que se den todas ellas, sucesivamente, pues, según las opciones que se tomaran en fases previas (rodaje en película/grabación en vídeo/generación sintética de imágenes), existirá en esta etapa un abanico distinto de posibilidades: por poner algunos ejemplos significativos, la grabación en vídeo no requiere revelado; las posibilidades de la corrección digital del color amplían considerablemente las del etalonaje en el laboratorio; la distribución y exhibición digitales permitirían prescindir del tiraje de copias...

³⁸ REQUENA, Marcos: “Cine digital”; en <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/num11/>.

Por otro lado, la postproducción implica una relación dinámica entre tres instancias: una fuerza de trabajo (a efectos de nuestra investigación, los montadores y demás figuras implicadas en la fase de postproducción), unos medios de producción (tecnologías, herramientas, materiales y técnicas) y una financiación de la producción (capital).³⁹ Estos tres elementos deben ser tomados en consideración, sin exclusiones, para la evaluación de las causas y consecuencias de las mutaciones en que está inmersa la industria cinematográfica.

En la indefinición y en la confusión existente en torno a la postproducción encontramos campo abonado para un uso impresionista y escasamente riguroso. Con su mención se evocan intervenciones muy diversas sobre un material preexistente; el maximalismo del concepto suele dar pie a un uso vago e impreciso que, en realidad, enmascara restricciones interesadas.

Hagamos una breve recapitulación: nos hallamos ante un término técnico, multiforme y ambiguo, cuya evolución sigue y refleja los avatares de la industria; un concepto, en sí mismo, sencillo, pero que se complica en la medida en que su uso delata una conciencia de ampliación de posibilidades que, a su vez, se concreta en concepciones concretas en las que se describen esencias, se proyectan trayectorias y se describen buenas prácticas. Nos interesa en la medida que está unido a la escritura de la historia que corre a cargo de la industria cinematográfica, hecha de hitos: si la postproducción aparece como sustituta del montaje, al cual se había identificado con la “fuerza creadora de la realidad filmica” (Pudovkin), sustancia y fundamento del lenguaje cinematográfico, la postproducción digital se presenta como su forma más versátil y refinada; su culminación. Así que la pregunta más adecuada para encabezar este apartado sería: “¿De qué hablamos cuando hablamos de postproducción?”; y nuestro objetivo, en adelante, glosar sus mitologías.

Consideramos importante perfilar al máximo, en la medida de nuestras posibilidades, cuál es la realidad, y cuáles son las variantes y las

³⁹ Tomamos esta tripleta y los elementos de que consta cada uno de sus componentes de Staiger, que la menciona a propósito del concepto de modo de producción. Vid. *op. cit.*, p. 99.

potencialidades, las limitaciones y las falacias, a propósito de la postproducción. Aunque sería prematuro entrar a fondo en la cuestión de las semejanzas y las diferencias entre el proceso analógico y el digital, consideramos oportuno anticipar ciertas precisiones que, sin duda, contribuirán a relativizar y contextualizar la euforia desatada en torno a este último. Bastará con dejar constancia de la amplitud y la magnitud de las dimensiones (industriales y económicas, pero también culturales, sociales, políticas, antropológicas, psicológicas...) que concita el término “postproducción” modificado por el adjetivo “digital”, para demostrar que el revestimiento de la expresión por parte de tantos y tan diversos tratadistas de un halo técnico dista de ser ingenuo.

1.1.2. Los mitos de la postproducción (digital).

Es una comparación recurrente la del impacto de las tecnologías digitales con la introducción del sonido sincronizado y del Technicolor.⁴⁰ Asimismo, el salto que media entre la postproducción tradicional y la digital se equipara con la revolución que supuso la sustitución de la máquina de escribir por el procesador de textos.⁴¹

Hoy en día, la descripción más corriente del proceso tradicional de fabricación de los productos cinematográficos incide en su carácter secuencial irreversible y en la fuerte especialización (división de funciones) en que se basaba: entre la idea original y la película acabada mediarían una serie de etapas, con sus correspondientes profesionales –y éstos, a su vez, con sus respectivas herramientas. Además, se traza una imagen del equipamiento analógico como una tecnología estancada, tosca e ineficaz, y a sus expertos en depositarios de una técnica venerable pero definitivamente obsoleta. A este panorama opone el discurso mayoritario de los medios la aceleración del proceso merced a las ventajas consustanciales a los programas digitales (acceso aleatorio, reversibilidad de las acciones, posibilidad de almacenar

⁴⁰ Vid., a modo de ejemplo, las declaraciones del director Fraser C. HESTON; en OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 21.

⁴¹ La primera referencia de que tenemos constancia a las similitudes entre el funcionamiento de los sistemas de edición no lineales y el del procesador de Word, se halla en Thomas A. OHANIAN (*Edición digital no lineal*. Madrid: IORTV, 1996, p. 128).

infinitas versiones...), amén de una supuesta correspondencia e idoneidad con/para la creación de efectos espectaculares de un fotorrealismo extremo.

No obstante, y teniendo en cuenta el esquema antes aludido acerca de los elementos humanos, técnicos y económicos implicados en la fase de la postproducción, conviene no conceder todo el crédito a las explicaciones que enfocan la cuestión como si de uno solo de estos factores –la excelencia de los nuevos aparatos, por lo general– guiara los procesos de innovación: significativamente, de todos los pasados, presentes y futuros desarrollos de la migración digital, es el eventual ahorro del tiraje de copias por la sustitución del soporte, que ascendería a varios millones de dólares por cada producción, en el que la industria cinematográfica se encuentra más vivamente interesada.⁴² Una cantidad que las productoras cargan alternativamente en la factura de postproducción –en cuyo caso el presupuesto refleja el coste del negativo (*negative cost*), esto es, a los gastos que supone un proyecto desde la génesis hasta la obtención de la primera copia negativa– o en la de distribución –coste de edición (*marketing cost, print and advertising cost, o p&a cost*), que suma al anterior el desembolso que conlleva el tiraje de copias, de distribución y de publicidad).⁴³

A propósito de la consideración de la linealidad de ese flujo de trabajo como causa de una presunta ineficiencia, conviene realizar un par de enmiendas: la primera, el hecho de que en la organización tradicional de las tareas se arbitraron fórmulas para flexibilizar el proceso de producción; de hecho, el comienzo de la postproducción raramente se postergaba hasta la conclusión del rodaje, como demuestra la universalidad de la práctica del visionado diario del copión (*rushes*). Y, en segundo lugar, hay que destacar que, desde la profunda reestructuración que la industria internacional vivió en los años setenta, ya se había descrito una tendencia a la compresión y estandarización de los plazos concedidos a la postproducción por razones

⁴² Una idea coherente con la tesis que viene sosteniendo Gomery acerca de la preeminencia del control de la distribución internacional como factor fundamental para explicar el poder económico de Hollywood. Vid. al respecto GOMERY, Douglas: *Hollywood: el sistema de estudios*. Madrid: Verdoux, 1991; y *Shared Pleasures: A History of Movie Presentation in the United States*. London: British Film Institute, 1992.

⁴³ AUGROS, Joël: *El dinero de Hollywood. Financiación, producción, distribución y nuevos mercados*. Barcelona: Paidós, 2000, p. 115.

financieras –la necesidad de amortizar rápidamente las inversiones en la era de los minicines y las estrategias de saturación del mercado.

Las mutaciones en los usos en la postproducción, y en particular el auge de la investigación en programas informáticos para la generación de efectos visuales de carácter fotorrealista, están en sintonía con una concepción muy concreta del espectáculo cinematográfico y, como tal, no puede dar la espalda a los rumbos de la distribución y la exhibición. En este sentido, la renovación del parque internacional de salas de exhibición, y su eventual acondicionamiento con los últimos sistemas de proyección digitales, resultan inseparables de un aspecto tan fundamental como el citado en la evolución de la postproducción en los últimos años, y deben entenderse como parte de la estrategia de los estudios para favorecer el visionado de sus productos en condiciones óptimas, y asegurarse así el rendimiento de una inversiones crecientes debido a la tendencia, ya mencionada, a la producción de films en los que prima la economía espectacular; rendimiento que, hoy por hoy, se le escapa, por la autonomía de los exhibidores, por la imposibilidad práctica de extender su control a las condiciones de exhibición, y por la candente cuestión de la piratería.

La crítica ideológica al flujo tradicional de la postproducción hizo hincapié en la coherencia entre la linealidad de la cadena productiva y la primacía de la continuidad en la narrativa clásica, así como con el ideario de *despersonalización* que compartían los montadores, cuyo estatuto de técnicos garantes de la fluidez y la continuidad de la narración hacía su figura meramente utilitaria, con la paradoja de consagrar el borrado enunciativo y la imperceptibilidad de su trabajo como fin último e inherente al oficio, y como signo de artísticidad. Asimismo, hizo hincapié en la interrelación del montaje con el resto del proceso de fabricación de las películas, como emanación de un impulso racionalizador. El guión, el *storyboard*, las notas de la secretaria de dirección (*script*) y del operador de cámara... “guiaban el ensamblaje de una película hecha por diversos artesanos en diferentes fases y lugares”;⁴⁴ la planificación misma constituía una fórmula de los estudios para mantener bajo

⁴⁴ STAIGER: “El modo de producción de Hollywood, 1930-1960”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 375.

control tanto los costes como la continuidad y la coherencia narrativas; en suma, para reafirmarse en su autoridad sobre el producto y conservar en todo momento la capacidad de modificarlo según su conveniencia.

Por alejada que pueda parecer esta cuestión de la definición del concepto de postproducción, en nuestra opinión reviste una importancia crucial, puesto que, desde los primeros tiempos de su uso –que ya hemos calificado como impresionista, ambiguo, connotativo y mítico–, indicaba y alimentaba una insatisfacción múltiple: entre otras, la derivada del deseo de ampliar las posibilidades de manipulación de imágenes y sonidos, y la que se seguía de una búsqueda de arrogarse o recuperar unas competencias que se entendía el Sistema había enajenado.

Como veremos a su debido tiempo, la digitalización de la postproducción dista de ser la panacea que resuelve las contradicciones y deficiencias del pasado analógico. El tópico del descenso de los costes y la agilización del proceso choca con la realidad, tanto por la necesidad de procesos adicionales como por el hecho de que las películas que recurren a ella suelen ser incluir un elevado número de efectos que encarecen la factura y dilatan la duración de esta fase. Además, a pesar de la flexibilización de la cadena, la complejidad de las conversiones y compresiones no siempre se resuelve de forma favorable para todos los artistas y técnicos. Y, en tercer lugar, salta a la vista la falacia de la *democratización*, formulada de forma tan pedestre como que “cualquiera que disponga de un ordenador personal podrá acceder prácticamente a la misma tecnología que el montador de una película de gran presupuesto”.⁴⁵ Aun admitiendo que un particular pueda conseguir –o piratear– el *software* más avanzado, seguiría quedando lejos de su alcance los ordenadores dotados la potencia y la capacidad de almacenamiento que se manejan en las grandes producciones, por no hablar de los equipos necesarios para obtener la óptima calidad de imagen, o los recursos y las redes para distribuir y exhibir el producto acabado.

⁴⁵ MCGRATH, *op. cit.*, p. 10.

Desde el ámbito teórico, se ha venido señalado cómo la digitalización, y en particular la de la postproducción, ha tendido un puente tecnológico entre cine, vídeo y televisión, y se prevé que acabe ejerciendo una función mucho más determinante cuando todos los medios “converjan en el estadio final de distribución al público”.⁴⁶ Las implicaciones acerca del cumplimiento de las profecías de la convergencia total permanecen en la incógnita, pero el debate acerca de los efectos de la difusión masiva de herramientas que hasta la fecha habían sido inasequibles, por su alto precio, por su confinamiento en empresas de servicios y porque su manejo requería una mano experta, no puede sino acrecentarse. Con razón, Michael Punt se ha referido al PC doméstico como el “nuevo actor en el discurso”, en gran medida *responsable* del debate en torno a la pérdida del estatuto veridictivo de la imagen, con argumentos de peso: tanto el fotomontaje tradicional como la ciencia moderna crearon amplia y exitosamente simulaciones fotorrealistas –esta última, además, valiéndose de imágenes digitales–, sin que se percibiera como una amenaza ni fuera puesta en duda la legitimidad de tal opción.⁴⁷

Para los más optimistas, el ordenador personal, con las funciones recién adquiridas de grabar, analizar, combinar, recomponer y modificar imágenes, aparece como el redentor de un individuo sometido por la unidireccionalidad de los medios tradicionales, dotados de una gran capacidad para persuadir de la realidad de sus representaciones. Echeverría confía en que la convergencia traiga la activación del telespectador, de modo que “su capacidad de reflexión, de análisis y de crítica en relación con las imágenes televisadas será mucho mayor...”.⁴⁸

Una de las constantes en la historización de las prácticas de la postproducción consiste en referir un cambio sustancial al hilo de la introducción de las herramientas digitales; un cambio que se juzga traumático o catártico, pero que para ambas perspectivas sacude un universo que durante décadas había permanecido presa de la inercia y pendiente del acto de

⁴⁶ CASE, Dominic: *Nuevas tecnologías aplicadas a la post producción cinematográfica*. Andoain: Escuela de Cine y Vídeo, 2003, p. 212.

⁴⁷ PUNT, Michael: “El elefante, la nave espacial y la cacatúa blanca: arqueología de la fotografía digital”; en LISTER, Martín: *La imagen fotográfica en la cultura digital*. Barcelona: Paidós, 1997, p. 104 y ss.

⁴⁸ ECHEVERRÍA, Javier: *Cosmopolitas domésticos*. Madrid: Anagrama, 1995, p. 83.

liberación de una tecnología mesiánica, necesaria y largamente dilatada. Como apunta Case, mientras que en la era analógica no hubo más que *evolución*, la tecnología digital contiene la semilla de una *revolución*.⁴⁹

No obstante, no es posible hablar de una sustitución uniforme de las herramientas analógicas por las digitales; por el contrario, se trata de un proceso gradual, que ha atravesado duros escollos, y al que la convivencia de métodos muy diversos a lo largo de toda la cadena de la postproducción puede conferir un aspecto caótico. Si el abandono del montaje mecánico y la adopción de los sistemas de edición no lineal *off-line* experimentó el impulso definitivo mediado el primer lustro de la década de los noventa, la disyuntiva entre el recurso al internegativo digital (*digital intermediate* o *DI*) y la adquisición digital, que implican flujos de trabajo muy diferentes del anterior y entre sí, constituye una incógnita. La historia de los sistemas y métodos de postproducción cinematográfica ha sido y es variada y compleja, en relación dialéctica con los cambios operados en las fases previas del proceso de creación e integrada en la dinámica global de la industria audiovisual. Las innovaciones se han incorporado de forma parcial y casi siempre pacífica; y, como veremos, la pretendida revolución digital no ha sido una excepción.

La industria de la postproducción de vídeo nace con la difusión de los sistemas de edición en cinta, que, según Case, se remonta a la fabricación de la primera grabadora útil de vídeo por parte de Ampex, en 1956 y el posterior lanzamiento de la empalmadora de cinta, en 1958. Si bien el empleo de efectos digitales en la televisión comercial se remonta a finales de los setenta, la introducción de esta tecnología en las producciones cinematográficas, tanto para la edición como para la generación de efectos visuales, fue más lenta, por causas tanto tecnológicas como económicas, que veremos a su debido tiempo. El punto de inflexión para que se acelerara en la implantación de las tecnologías digitales en la postproducción de las películas coincide con el inicio de la década de los noventa.⁵⁰

⁴⁹ *Op. cit.*, p. 10.

⁵⁰ *Ibidem*, p. 12.

Para Darley, en cambio, el momento crucial del proceso se produjo en los años ochenta, cuando la investigación en las nuevas tecnologías se trasladó de los laboratorios a la propia industria. Con la creación de *software* propio por parte de las empresas privadas, y el intercambio y venta de estos productos, comenzaron una serie de asociaciones y absorciones que cambiaron el panorama de los medios y sentaron las bases para la posterior expansión. En esos tiempos se hizo cada vez más corriente el recurso a la tecnología digital en el vídeo y la televisión, en particular en dos formatos: el videoclip y la publicidad. No puede considerarse casual que fuera precisamente entonces, en los ochenta, cuando florecieron las empresas que recurrieron a la etiqueta de “postproducción audiovisual” para definir su campo de actividades.⁵¹

De la mano de los discursos del vídeo musical y del *spot* –los favoritos de la postmodernidad–, el cine experimentaría una primera oleada de la influencia, indirecta, de los efectos de la postproducción digital: con el recurso a las nuevas tecnologías, ambos modelos adoptaron masivamente el *pastiche* y la intertextualidad como estrategias, y la fragmentariedad del *collage* como fórmula de elaboración textual.

Como indican Ohanian y Phillips, el proceso de producción en su conjunto ha de ser revisado a la luz del cambio tecnológico.⁵² La redistribución de las operaciones correspondientes a cada una de las fases debe conducir a una redefinición de las mismas, en la misma medida que la nueva configuración da lugar a conceptualizaciones parciales y sesgadas, de las cuales tendremos que dar cuenta.

La tendencia a la conversión del ordenador en la herramienta única para obtener el producto final –en una tendencia inversa a la estructura de departamentos independientes (laboratorio, estudio de sonido, efectos especiales, corte de negativos...) que implicaba el proceso tradicional, no está reñida con el mantenimiento, en niveles profesionales, de la división de tareas, con una especialización creciente tanto por parte del personal humano como

⁵¹ *Op. cit.*, pp. 40-41.

⁵² *Op. cit.*, p. 18.

de las empresas encargadas de aquéllas; la infinita replicabilidad de los materiales digitales y la posibilidad del intercambio instantáneo a través de las redes de alta velocidad (Ethernet, ISDN,⁵³ fibra digital...), minimizan las distancias y favorecen el trabajo simultáneo por parte de todos los actores implicados en la postproducción.

La principal repercusión de la rotura de la linealidad consiste en la mayor integración de las distintas etapas. La postproducción no queda al margen de los cambios, y resulta lógicamente afectada, por ejemplo, por el recurso antes del rodaje, hoy frecuente, a técnicas auxiliares de previsualización como los *storyboards* informáticos, a la grabación de ensayos con equipos de vídeo de gama media o baja, y a la realización de premontajes para elaborar los planes definitivos; o por la posibilidad, durante la producción, de visualización instantánea, así como por la disponibilidad de las bases de datos electrónicas, asociadas a las tomas, en las que se pueden encontrar informes de cámara, de sonido y de continuidad, fechas y localizaciones, códigos de tiempos...

Este derribo de las barreras, que se presume definitivo, exige de los cineastas un esfuerzo permanente de adaptación y reciclaje, tanto en relación a sus respectivas parcelas como a propósito del proceso en su totalidad. Los directores de fotografía han tenido que adquirir nociones de efectos visuales, tradicionalmente pertenecientes a la fase siguiente de la cadena de producción; de hecho, muchos de los supervisores de los efectos visuales en las megaproducciones hollywoodienses, son directores de fotografía, pertenecientes además a la exclusiva *American Society of Cinematographers* (ASC).

El lenguaje técnico también se ha visto seriamente afectado por el desarrollo de los entornos digitales de postproducción: se advierte una progresiva asimilación al de las computadoras. La profunda reorganización profesional del tránsito del montaje y la edición a la postproducción también ha consistido en la adquisición por parte del personal de una competencia cada

⁵³ Siglas de *Integrated Systems Digital Network*.

vez más sofisticada en el manejo de los ordenadores, cuando no en la directa incorporación de ingenieros informáticos a las áreas de investigación y desarrollo de *software* y de generación de efectos. Los cambios en el organigrama de la postproducción no sólo consisten, pues, en una redistribución de funciones, sino que en ocasiones implica la creación de figuras con un perfil eminentemente técnico: encontramos un ejemplo de primera magnitud en la progresiva implantación de la figura de “supervisores” o “productores de postproducción” en los proyectos profesionales – encargados por los estudios–, primero en los que requerían de un trabajo exhaustivo en este apartado, y luego, por extensión o mimesis, prácticamente en cualquier proyecto.

El reconocimiento de los cambios operados en el traslado de la sala de montaje a la cabina de postproducción precede ciertas consideraciones adicionales: la primera, y por contraste, consiste en inducir el supuesto primitivismo de los procesos basados en el soporte fotoquímico (que da pie, en la tecnofobia, a una exaltación romántica de la inocencia perdida). Así, Case se refiere a que un proceso que “seguía un curso ordenado y familiar” y en el que “cada especialista recibía trabajo de una manera típica, y lo pasaba de la misma manera” deja paso a otro, en el que rigen unos “requisitos técnicos muy concretos y especializados”, que presuponen una alta cualificación y un alza de la competitividad.⁵⁴ En estos casos, la noción de montaje se tiñe de connotaciones peyorativas de artesanía/artisticidad, por contraste con la de postproducción, que se quiere científica. La renuncia a las cualidades románticas que exige el tránsito estaría sobradamente compensada, por cuanto los beneficios (comodidad, rapidez, precisión, flexibilidad), en cambio, se corresponden con valores tangibles, propios de una sociedad utilitaria. Baste para desenmascarar la falacia que aquí subyace recordar la referencia a la racionalidad del trabajo mecanizado consustancial al concepto de montaje, hoy identificado con ineficiencia artesanal.

El fin de la serialidad a favor del trabajo en paralelo e interconectado entre todos los implicados –que, en el ideario tecnofetichista, se conceptúa

⁵⁴ *Op. cit.*, p. 28.

como un trasunto de la “interactividad” hacia la que se entiende apunta la obra de forma irreversible—, conllevaría una “democratización” del proceso, pero puede implicar *de facto* una tendencia a aceptar la interferencia o el cuestionamiento de la visión del director, y consiguientemente una fuerte dispersión, con el proceso en curso; habría que poner en relación este peligro con el señalado por numerosos críticos y analistas, según los cuales la apertura y abaratamiento del abanico de posibilidades de efectos ópticos, a cuál más extravagante, estarían dando lugar a que cundiera la mentalidad del “todo vale”.

Otro de los focos de discusión acerca de las consecuencias de la digitalización de la postproducción, que trascienden la mera tecnología, consiste en la previsión de los efectos que puede acarrear en las formas de relación del personal humano, y en los métodos de acceso, formación y transmisión del conocimiento de la profesión. A este respecto, dos términos, “democratización” y “virtualización”, salen al paso una y otra vez, para describir dos tendencias no excluyentes pero cuya invocación sí suele serlo, ya que, en líneas generales, se corresponden con las posturas respectivamente en pro y en contra de la reordenación del sector. No obstante, a veces se presentan en comandita, para expresar la ambigüedad del punto de vista de un autor sobre las bondades del cambio: así, según McGrath, con la pérdida de la “técnica artesana” a causa de la irreversible implantación del ordenador como herramienta única para la postproducción y la consolidación del “ambiente virtual de la tecnología informática”, proclama la desaparición del sistema de formación tradicional —el aprendizaje en el meritoriaje y la ayudantía de los profesionales de la especialidad—, con efectos benéficos —igualdad de oportunidades, *formalidad*.⁵⁵

Estamos tratando de desarrollar una reflexión acerca del valor performativo de la terminología que adopta una industria tan alérgica al riesgo como al inmovilismo; una terminología que refleja una ideología llena de contradicciones, pero que, como han demostrado Bordwell y Staiger, ha construido una teleología en torno a su trayectoria histórica, a sus prácticas y a

⁵⁵ *Op. cit.*, p. 10.

su relación con la tecnología que le resulta rentable.⁵⁶ Aspiramos a poner de relieve la existencia de una línea de continuidad entre el modelo institucional y el desarrollo de esa misma industria en el sistema capitalista contemporáneo, que precisa de difundir, tanto entre los elementos que se mueven en su seno como el imaginario colectivo, de un discurso sustentado en el mito del progreso continuo e irreversible; una idea imprescindible para el cumplimiento de sus ambiciones financieras.

Si se invierte el orden del razonamiento, puede concluirse que el triunfo de la postproducción va unido a una operación de relectura de su *antecedente*, el montaje, como representante del primitivismo analógico: ello resulta particularmente evidente si se cae en la cuenta de que la glosa de las maravillas de las herramientas digitales conduce a una comparación con las tradicionales, que se someten a una simplificación extrema, reducidas sus posibilidades prácticas al mero ensamblaje, sin más, de ciertas unidades –los planos– que se corresponderían tal cual con los materiales obtenidos del rodaje. El montaje en continuidad se presenta como la única fórmula satisfactoria de construcción de la ilusión referencial. Se obvian de un plumazo la complejidad y exactitud de las manipulaciones en el laboratorio (el forzado en el revelado, el etalonaje, etc.); la heterogénea construcción de la banda de sonido –a través del doblaje, los efectos sonoros y el *soundtrack* musical...–; el papel de los departamentos de efectos especiales, miniaturas, fondos en movimiento, etc.

Este tratamiento sistemáticamente despectivo de la etapa predigital está unida, al hilo de las formulaciones más delirantes del tecnofetichismo (Negroponte,⁵⁷ Lévy,⁵⁸ Quéau⁵⁹)–, a un esfuerzo por naturalizar la nueva tecnología. Por lo que respecta al instrumental de la postproducción digital, éste es sometido a una operación de “lavado de cara” por medio de la cual se predica que su dimensión virtualizadora apunta hacia una liberadora desmaterialización de todo soporte físico (la cámara, la película fotoquímica,

⁵⁶ BORDWELL y STAIGER: “Tecnología, estilo y modo de producción”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 286.

⁵⁷ NEGROPONTE, Nicholas: *El mundo digital*. Barcelona: Ediciones B, 1996.

⁵⁸ LÉVY, Pierre: *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós, 1999.

⁵⁹ QUÉAU, Philippe: *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Barcelona: Paidós, 1995.

la mesa de montaje, etc.). Se consolida así una gran falacia, que prescinde de la evidencia de las alambicadas transferencias de materiales de soporte analógico a digital, y viceversa, que implica la postproducción de cualquier film en la actualidad, y que se encuentra en la base de la “mentalidad WYSIWYG”,⁶⁰ conducente a la disolución de la postproducción porque, supuestamente, de la cámara saldrá la película etalonada. Una falacia rastreada no sólo en el seno de la industria estadounidense, e irreductible al culto al individualismo y la iniciativa personal característico de esa sociedad y resumido en el lema “Do It Yourself” (*Hazlo tú mismo*), puesto que comulgan con ella sus supuestamente más feroces opositores (véase el movimiento Dogme’95 y sus epígonos), para los cuales las nuevas tecnologías fueron alumbradas con la vocación de poner al alcance del común de los mortales los medios de producción –los cuales, en una grosera paráfrasis de la teoría marxista, se representan como la tan anhelada contradicción del sistema, merced a la cual advendrá el fin de la dominación y se abrirán las puertas del Paraíso de las prácticas alternativas.

La denuncia de la servidumbre de la tecnología digital a proyectos totalitarios –o, sencillamente, a la voracidad de los grandes conglomerados mediáticos– ha dado pie al surgimiento de múltiples iniciativas que se pretenden emancipatorias (el manifiesto fundacional de la escuela recién citada), que tienen en común una radical confianza en el potencial liberador de las nuevas herramientas. Este enfoque comparte con el punto de vista de las grandes empresas una concepción unidireccional de la relación entre tecnología y sociedad; además, ambos presuponen la consustancialidad de lo digital a la sociedad del espectáculo. Lanceros ha apuntado la ingenuidad del tecnoutopismo subversivo, sobre la base de una errónea aplicación de un esquema unidireccional de signo fetichista:

“Soñar con la *democratización del saber* sobre el fondo de las redes de información tiene un cierto parecido con el sueño de

⁶⁰ Acrónimo, popular entre los profesionales, para expresar la fiabilidad de los ajustes de la cámara, y la correspondencia entre la señal de salida y el producto terminado: “What you see is what you get”, es decir, “lo que ves es lo que obtienes”. Vid. WHEELER, Paul: *Alta Definición y cinematografía 24FpS*. Andoain: Escuela de Cine y Vídeo, 2003. p. 5.

la distribución equitativa de la riqueza sobre la base del incremento productivo”.⁶¹

El discurso industrial naturaliza los medios digitales encareciendo su supuesta coherencia profunda con el nuevo marco económico, según un esquema inverso al de la disidencia, pero igualmente fijo: ante las insuficiencias de una tecnología anticuada, la dinámica de un sistema y la lógica de un mercado inteligentes segregan, a modo de anticuerpos, las herramientas adecuadas. Sus portavoces no ocultan el carácter subsidiario de los productos; así, Steven B. Cohen afirma que

“Los mercados en expansión del vídeo casero, el cable, el CD-ROM y los servicios en línea necesitarán de un *software* sofisticado producido por los actuales cineastas”.⁶²

Existe un punto de divergencia entre la postproducción analógica y digital que suele pasarse por alto: las funciones que integran esta disciplina se desplazan de una serie de aparatos única, específica y expresamente desarrollados para la realización de procesos concretos en una cadena de trabajo, y se centralizan en el ordenador; una máquina que, como Ryan ha señalado, tiene en la versatilidad una de sus características *virtuales* cardinales: “Como máquina, el ordenador no tiene ninguna función intrínseca. A través de su *software*, sin embargo, puede imitar las funciones de varios aparatos y numerosas actividades humanas”.⁶³

Empezamos así a vislumbrar las razones profundas de la confusión/identificación entre postproducción y postproducción digital, y la expansión del concepto al hilo de la tendencia a la ubicuidad de la informática en todos los ámbitos de las sociedades occidentales, hasta invadir y modificar la vida cotidiana de los individuos: el fetichismo que hemos descrito como una de las constantes a propósito de la postproducción resulta, por lo tanto, inseparable de la mitología contemporánea sobre la informática. No en vano,

⁶¹ LANCEROS, Patxi: “Apuntes sobre el pensamiento destructivo”; en VATTIMO, Gianni *et alii*: *En torno a la postmodernidad*. Madrid: Anthropos, 1990, p. 152; cit. en GONZÁLEZ QUIRÓS, José Luis: *El porvenir de la razón en la era digital*. Madrid: Síntesis, 1998, p. 166.

⁶² Cit. en OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 121.

⁶³ RYAN, Marie-Laure: *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós, 2004, p. 44.

esta centralidad del ordenador no solamente se detecta en relación a la fase de la producción que aquí nos ocupa, ni es exclusiva del espectáculo cinematográfico.

El alineamiento del cine con la informática se sitúa en el marco de una concentración mucho más amplia, en la que “diversas tendencias artísticas, aun con visiones contrapuestas, se están colocando ahora alrededor del mismo conjunto de técnicas –técnicas de producción icónica informática–, del cual cada una de esas tendencias espera poder abastecerse, sin por eso traicionar sus originarias matrices programáticas”.⁶⁴

Esta afirmación nos permite escapar a la tentación de ceder al imperativo del determinismo tecnológico: la relación de influencia entre los diferentes factores en liza no puede entenderse según un esquema unidireccional, en el que la tecnología modifique el tejido económico-industrial y cincele a los individuos, o viceversa; antes bien, existe una enmarañada red de intereses cuya convergencia o divergencia guía el proceso sin un final preestablecido, y menos aún un plan prefijado. Así, la expansión de la postproducción digital responde a razones de muy diversa índole, entre las cuales se incluyen, por supuesto, las tecnológicas –las ventajas derivadas de la integración de los sistemas y la ruptura de la linealidad–, pero también las económicas –el abaratamiento y la eficiencia que se confía en conseguir con sus herramientas–, y las sociológicas e incluso psicosociales –la aceptación intuitiva de que el futuro pasa por la universalización del ordenador, herramienta única y omnipotente, para la realización de cualquier tarea...

Uno de los aspectos más dudosos e ingratos de la digitalización tiene que ver con su dimensión mediática y publicitaria. La carrera tecnológica y la competencia desenfrenada produce la obsolescencia incluso de los sistemas más recientes y transmite una sensación de euforia y caos a partes iguales. Así, según Case, dado que “en este contexto de cambio continuo y rápido

⁶⁴ MALDONADO, Tomás: *Lo real y lo virtual*. Barcelona: Gedisa, 1994, pp. 88-89.

surgen nuevos sistemas, hay que revisar y actualizar los anteriores, por lo que las expectativas no siempre se cumplen por entero”.⁶⁵

La inclusión de programas rudimentarios para la edición de vídeo doméstico en la dotación básica de los ordenadores personales forma parte de la estrategia, perfectamente premeditada por parte de los fabricantes de equipamiento electrónico e informático, de brindar a los usuarios herramientas de fácil manejo para la realización de cualquier tarea útil o atractiva. Con ellas, la mitología que las reviste penetra horizontal (afecta a todos los individuos) y verticalmente (en todos los ámbitos de nuestras vidas): se universaliza y se retroalimenta.

Esta determinación tecnológica se extiende, según González Quirós, al universo creativo, donde impera la máxima del *can implies ought* (“poder implica deber”):

“Piénsese, por ejemplo, en las sorprendentes herramientas que la tecnología digital concede a los realizadores de programas visuales: importa subrayar que tales técnicas no son hijas de las necesidades expresivas de los *vídeo-artistas*. Pues bien, una ley de la sociedad de consumo que afecta tanto a las tecnologías como a las mercancías y a los mensajes, establece que toda posibilidad debe ser explotada, pues, como dice Debord, “una ley general de lo espectacular integrado, al menos para quienes lo dirigen, es que, en ese marco, *todo lo que puede hacerse debe ser hecho*. Es decir, que todo nuevo instrumento debe ser empleado, cueste lo que cueste”, y de ahí que tengamos nuevas formas de visualización que responden, muy estrictamente, a puras posibilidades tecnológicas sin que detrás de ellas exista ninguna nueva necesidad expresiva”.⁶⁶

El temor ante la posibilidad de que la fascinación por el dispositivo tenga una deriva barroca y empobrecedora conduce a varias hipótesis pesimistas acerca de la influencia de la adopción de los sistemas digitales en la postproducción cinematográfica, que comparten una concepción

⁶⁵ *Op. cit.*, p. 28.

⁶⁶ *Op. cit.*, pp. 181-182.

mcluhaniana de los medios. Howard Smith ha enunciado la primera, al referirse al fenómeno por el cual las herramientas “se están convirtiendo en parte de la concepción. Y esto es radicalmente nuevo y revolucionario”.⁶⁷ La segunda invierte los términos en la relación presuntamente natural entre los medios y la época, y establece una inclinación natural y necesaria de la tecnología digital a favorecer las prácticas características de la postmodernidad –en palabras de Bourriaud, un “eclecticismo kitsch” y “*alejandrinismo cool*”.⁶⁸

Al hilo de esta reflexión, sale al paso otro dilema de difícil resolución: ¿hasta qué punto la tecnología, en tanto que cristalización de investigaciones y hallazgos ajenos (atribuibles a la “inteligencia colectiva” a que se refiere Lévy),⁶⁹ condiciona la práctica artística? Del mismo modo que nadie crea *ex novo*, sino que la experiencia del artista, tanto en su dimensión de espectador como en la de profesional, resulta literalmente *incalculable*, el manejo de las herramientas de postproducción digital supondría ya asumir, implícita y explícitamente, la aportación silenciosa de quienes las diseñaron y modificaron hasta darles la forma actual.

1.1.3. El estadio final.

Últimamente, tanto en el ámbito de la industria como en el de la reflexión sobre la animación digital, el término de “postproducción” está siendo sometido a un proceso de deconstrucción y desprestigio: a partir de la alusión al tópico del aplazamiento de ajustes y correcciones hasta la última etapa en el proceso de facturación de un producto audiovisual, la organización de la postproducción como conjunto de tareas dotado de una entidad propia y diferencial está comenzando a ser considerada como el síntoma de una imprevisión y un descuido insostenibles. Según este planteamiento, el concepto mismo habría nacido viciado y carecería de sentido con el

⁶⁷ Cit. en OHANIAN y PHILLIPS, p. 17.

⁶⁸ *Op. cit.*, p. 116.

⁶⁹ *Op. cit.*, pp. 88-89.

reconocimiento de la superioridad del método de trabajo coordinado de los equipos de producción en su totalidad.⁷⁰

No deja de resultar irónico que, tras los entusiasmos y adhesiones suscitados durante la última década, se decreta la *muerte de la postproducción*, en una trayectoria de ascenso y caída que recuerda poderosamente el anuncio del *final del montaje*, cuya prueba irrefutable creyó encontrar André Bazin en la introducción del CinemaScope.⁷¹ Y no puede pasarse por alto, o considerarse irrelevante, que ambas profecías hayan coincidido con sendas acometidas o reactivaciones del sueño de dotar al cine de ciertos rasgos (tridimensionalidad, formato envolvente) que se consideran imprescindibles para el éxito de una experiencia inmersiva, de transparencia total.

Si bien se podría aducir que rodar pensando el montaje constituía la norma en la era analógica, y aun admitiendo que la provisionalidad de los materiales filmados siempre ha sido un hecho, el “cine digital” conlleva un claro cambio de signo, ligado, sobre todo, a la instantaneidad y la “total manipulabilidad” del nuevo soporte. Con el perfeccionamiento de la simulación hiperrealista, lo que está en entredicho es la aportación de la naturaleza como materia originaria del montaje, aceptada por todas las escuelas y teorías anteriores a la imagen de síntesis.

La deuda idealista aflora y origina apologías tan extremas como la de Manovich, para quien el “cine digital” será necesariamente –o, por mejor decir, es ya, por una reconversión de su *esencia* que se explicaría como correlato de sus recién adquiridas capacidades– “una variedad particular de la animación, que emplea metraje de acción real como uno de sus muchos elementos”, entre los que menciona la pintura, el procesamiento de la imagen, el modelaje (*compositing*) y la animación informática bidimensional y tridimensional.⁷² En la animación se diluye y muere cualquier restricción: ni la duración de los planos ni la continuidad del espacio importan ya; los únicos

⁷⁰ Vid. al respecto <http://specials.ft.com/creativebusiness/jan222002/FT3NP6BDQWC.html>; y <http://www.avekta.com/tutorial/postproduction.html>.

⁷¹ BAZIN, André: “Final del montaje”, en *op. cit.*, pp. 534-535.

⁷² *Op. cit.*, p. 180; la traducción es nuestra.

límites son la imaginación de los guionistas, la habilidad de los artistas infográficos y el presupuesto de que se disponga. La planificación es virtual y la discontinuidad no es sino una convención cuando todo el trabajo se realiza en el ordenador, desde la generación de las imágenes más sencillas hasta el *render*.

Con las cámaras digitales, el sueño baziniano del analogismo entre la realidad y la representación parecen, por fin, al alcance de la mano: como apunta Pinel, ya es posible rodar un film que conste de un solo plano, y en el que el montaje se reduzca a dos únicos cortes, inicial y final;⁷³ no obstante, resulta significativo que las tendencias contemporáneas que abominan del montaje se apartan considerablemente de aquel ontologismo, para enlazar, en un extremo, con el virtualismo, y por otro con una voluntad deconstructiva que invita a poner en evidencia el trabajo creativo a través de un *mal montaje*, como único método posible para representar una realidad prisionera del engaño continuista. Por otro lado, conviene tener presente que esas dos vías se apartan de la producción mayoritaria, que Darley ha resumido en las dos aficiones del “cine digital”: el redescubrimiento del montaje y el recurso al préstamo y a la referencia intertextual en el seno de una estética de lo ilusorio.⁷⁴

Esta radical divergencia entre un impulso a la desaparición de la postproducción, o a su reducción a la mínima expresión; y otro, opuesto, a la “inflación” de esta fase en aras de un pictorialismo que encuentra en la CGI y la animación digital su máximo exponente, resulta ser más aparente que real, en particular si tomamos en consideración la tendencia a la integración de todo el aparataje digital. Como afirma Ward,

“La cámara digital se ha convertido en un ordenador. La manipulación de datos antes de grabar es similar a la del ordenador y puede ser aplicada al vídeo porque la señal es en formato digital. La manipulación digital de la imagen permite tratarla al gusto del consumidor a través del menú de la cámara (...) Asimismo, podemos esperar el crecimiento de

⁷³ *Op. cit.*, p. 5.

⁷⁴ *Op. cit.*, p. 166.

software especializado que puede ser cargado dentro de la cámara por necesidades específicas o para extender las necesidades de la misma”.⁷⁵

La asimilación de la cámara al ordenador fuerza a varios decisivos cambios de mentalidad: como primera providencia, se impone el abandono de la idea tradicional de la cámara, dotada de unos parámetros concretos y con una serie de funciones (y de limitaciones). Los accesorios de la era analógica se integran en las cámaras de alta definición en forma de controles ajustables a través de menús y se transforman en ampliaciones de *hardware* o de *software* que permiten anticipar a la fase de rodaje la realización de manipulaciones antes factibles sólo en el laboratorio.

Por eso, la tendencia a que la digitalización aligere las tareas de postproducción, al permitir que el control de ciertas variables se ejerza en etapas anteriores, no rivaliza, sino que convive con la contraria: la aceleración de los ritmos de producción, unida a la popularización de programas de edición y retoque cada vez más manejables (o, por emplear un barbarismo muy extendido, *user-friendly*), fomenta en proyectos más modestos una despreocupación que se resume en el desentendimiento de los problemas para solventarlos después del rodaje; una actitud que el *establishment* desprecia como síntoma de escasa profesionalidad, pero que no constituye sino una estrategia alternativa, fruto de unas condiciones distintas y de la misma conciencia en torno a un hecho cierto: la decadencia de la frontera entre las tres fases que la tradición definió prácticamente como compartimentos estancos. Hoy se impone una evaluación previa de las diversas opciones y una reestructuración constante de las funciones, sin consideración alguna por los tabiques convencionales (artificialmente establecidos) dentro del proceso creativo, en pos de la calidad y la eficiencia (la mejor relación entre velocidad y ahorro). Más que tornarse indistintas, preproducción, producción y postproducción se redefinen proyecto a proyecto.

En este nuestro primer acercamiento, terminológico e histórico, al concepto de postproducción, ha salido a colación la interferencia de un

⁷⁵ *Op. cit.*, p. 8.

componente mítico en su popularización; un componente que lleva aparejada, implícita, una teleología en la que, no obstante, se aprecian fuertes contradicciones. Se impone, a continuación, realizar un rastreo, con el ánimo de detectar las coincidencias y divergencias, en los orígenes del montaje, en los primeros pasos del cinematógrafo y en sus más remotos antecedentes.

1.2. Orígenes del montaje.

1.2.1. La(s) genealogía(s) del cinematógrafo.

Antes de abordar el montaje propiamente dicho, consideramos imprescindible, para una adecuada comprensión de la significación del mismo, tanto en lo que tiene de novedoso como, por el contrario, en sus anticipaciones, hacer lo propio con el cinematógrafo desde sus raíces y en sus vinculaciones con otros ingenios, precedentes y coetáneos.

Varias ambigüedades se invocan de forma recurrente a propósito de los orígenes del cinematógrafo: propósito científico o recreativo, realista o espectacular, analítico o ilusionista, mostrativo/ostensivo o narrativo... Cuestiones todas ellas conectadas entre sí, y determinantes para comprender bajo qué condiciones aparecen los ingenios de los Lumière, Edison y los Skladanowsky, qué funciones pudieron confiarles sus impulsores y qué expectativas pudieron despertar en los primeros espectadores.

La dialéctica entre la fidelidad a las cualidades visibles del referente y la atribución de una dimensión trascendente late ya en las primeras representaciones humanas conocidas: las pinturas rupestres, cuya motivación se ignora a ciencia cierta, pero que suelen ser relacionadas con el sentimiento religioso y, más concretamente, con un propósito invocatorio. Según Gombrich, formarían parte de plegarias o conjuros para atraer la caza y para protegerse de fuerzas invisibles pero de cuya realidad no cabía duda, y, por tanto, se les atribuiría el poder de la *magia simpática*.⁷⁶ El estilizado figurativismo de estas manifestaciones pone en evidencia que la tensión

⁷⁶ GOMBRICH, Ernst H.: *Historia del Arte*. Madrid: Alianza, 1982, pp. 32 y ss.

irresuelta entre la simple representación realista y la posibilidad de sustituir, por vía de la analogía, al objeto representado –esto es, trascender la carencia–, ha acompañado al ser humano a lo largo de prácticamente todo su devenir como especie.

La captación del movimiento en imágenes fijas, su adecuación al soporte y al marco, y su disposición para incorporar las dimensiones espacio-temporales –que nos sitúa a un paso de la narratividad–, constituyen asimismo cuestiones consustanciales a la representación, como parece indicar el hecho de que los bisontes poseyeran, en dichas pinturas, seis patas.

En la Grecia del siglo VII antes de Cristo, la inspiración de los relatos homéricos impulsó a los artistas a abandonar los motivos geométricos tradicionales para representar escenas mitológicas en las cráteras. En una pieza de Aristonotos, uno de los primeros ceramistas en estampar su firma en las obras que salían de sus manos, la mitad frontal de la crátera muestra el instante en que Ulises y sus acompañantes ciegan al Cíclope. Según Woodford, el vaso revela una conciencia por parte del artista de la necesidad de compaginar dos propósitos divergentes, a saber, inteligibilidad y decorativismo, que se iría resolviendo con el progresivo desarrollo del naturalismo y la subordinación a éste del componente estético.⁷⁷ La fábula de Zeuxis y Parrasio, que vivieron a finales del siglo V a.C., ilustra las dos formas más efectivas y extendidas para sugerir el volumen y crear la ilusión de tridimensionalidad, por medio del modelado de las sombras, el primero, y a base de contornos sugestivos, el segundo.

En la composición de los frontones de los templos griegos también encontramos interesantes indicios del precario equilibrio entre realismo y convencionalismo de la imagen: así, en el del templo de Artemisa (Corfú, siglo VI a.C.) se recogen escenas de tres historias, por medio de figuras inconexas y de escalas dispares. Un siglo posteriores (del V a.C.) son el templo de Afea (Egina) y el Partenón (Atenas), en los que se aprecia una tendencia al naturalismo, y se advierte una concepción unitaria tanto del

⁷⁷ WOODFORD, Susan: *Grecia y Roma*. Barcelona: Gustavo Gili-Círculo de Lectores, 1985, pp. 48 y ss.

espacio del frontón mismo como de la historia que debía acoger y de la escala de las figuras; no obstante, se observa igualmente una jerarquización del espacio en razón de la dignidad de sus referentes, de modo que el centro está ocupado por los dioses, a quienes se representa con el mayor tamaño; a ambos lados, se sitúan los héroes mortales o los reyes, etc.⁷⁸

El imperativo de la legibilidad de las imágenes impondría el desarrollo de la estética del *instante esencial* que pasaría de Grecia a Roma.⁷⁹ Paralelamente, en la civilización egipcia se gestaría un modelo representacional muy distinto, consistente en la representación de cada elemento, incluso tratándose de partes de un único cuerpo, desde su ángulo más característico (de perfil, de frente, desde una perspectiva cenital), con independencia de la inadecuación de la imagen recompuesta a la percepción natural. Aunque la analogía entre los dos casos que acabamos de mencionar y el montaje cinematográfico puede resultar oscura, hemos considerado útil referirnos a ellos por cuanto revelan una conciencia bastante sofisticada de la centralidad del espectador: en el primero, en lo relativo a la dependencia de sus conocimientos previos para la articulación y comprensión de la dimensión narrativa a partir no de las historias propiamente dichas, sino de la *mostración* de fragmentos precisos y reconocibles de un relato conocido (los culminantes); y, en el segundo, en lo tocante a la prioridad de su punto de vista.

Por lo que respecta a la organización de las imágenes en secuencias, las hazañas bélicas constituyen el tópico fundamental de sus primeras manifestaciones: con el antecedente de los relieves asirios, hallamos un célebre y clarísimo precedente de las fórmulas de la narración cinematográfica en la Columna Trajana: inaugurada en el año 114 después de Cristo por encargo del emperador Trajano para celebrar la conquista de la Dacia, levanta acta, de abajo hacia arriba y en sucesivas bandas, del embarque del ejército romano, el acampamiento y los combates. Las líneas horizontales que separan cada una de las fajas crean una división convencional del espacio que, al

⁷⁸ *Ibidem*, pp. 34 y ss. Este rasgo reaparece en el arte bizantino y en el románico.

⁷⁹ Concepto acuñado por Lessing en 1766, para referirse al momento que expresa la esencia del acontecimiento representado. Vid. LESSING, Gotthold-Ephraim: *Laocoonte*. Madrid: Editora Nacional, 1978.

mismo tiempo, representa la temporalidad, en una crónica visual en formato apaisado.

La preeminencia del espectador resulta también evidente en los retablos góticos, con una dimensión original e interesante: en la disposición en las tablas de escenas inconexas de la vida, pasión y muerte de mártires y santos según un orden convencional, se da entrada a un propósito de adoctrinamiento, coherente con la finalidad del arte sacro de convertirse en la “Biblia de los pobres”.

A este respecto, Maldonado ha apuntado acertadamente como una de las principales novedades del Renacimiento la asunción por parte del artista renacentista del papel de “escenógrafo de una historia en la que los episodios forman parte de un relato unitario con un desarrollo generalmente lineal, en secuencias”,⁸⁰ de modo que varias dimensiones aparecen ligadas en relación a la representación: naturalismo, convencionalismo (lectura única de los textos sagrados), educación y eficacia evangelizadora, teatralidad y secuencialidad. Vemos así cómo, en el Renacimiento, la determinación temática alumbra un arte en el que espectacularidad y narratividad no sólo no están reñidas, sino que se presentan unidas.

La imagen aquiropoiética y sus dispositivos nos meten de lleno en la dialéctica entre realismo e ilusionismo. Gubern ha apuntado irresoluble e insuperable tensión entre imitación y expresión, reproducción e invención, *mimesis* y *phantasia*:⁸¹ si nos referimos a la reproducción de la percepción natural, cientificidad y artísticidad aparecen en adelante inevitablemente como dos fuerzas no reñidas, sino paralelas. Leonardo da Vinci recurrió a sus conocimientos de anatomía, de física, de óptica, etc. para llegar a soluciones como la perspectiva aérea y el *sfumato*,⁸² para reproducir con la máxima fidelidad posible el modo en que el ojo humano capta la forma y la distancia. Gubern se ha referido a la fascinación enfermiza de Paolo Uccello por

⁸⁰ *Op. cit.*, p. 36.

⁸¹ GUBERN, Román: *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Madrid: Cátedra, 1996, pp. 46-47.

⁸² Gombrich lo define como “el contorno borroso y los colores suavizados que permiten fundir una sombra con otra”; *op. cit.*, p. 249.

“determinismo *científico* como garantía de su infalible capacidad ilusionista” de estos aparatos, y a la aparición a principios del siglo XVI de “máquinas de dibujo”, como el *perspectógrafo*, del que, entre otros, hizo uso Alberto Durero.⁸³

Aunque la expresión *camera obscura* se debe al astrónomo Jonathan Kepler, a principios del XVII, se tiene constancia de menciones a sus principios en la China del siglo V a.C., y en la Grecia clásica, una centuria más tarde. Vermeer y Canaletto recurrirían a artefactos portátiles en su persecución de la sensación de realidad por medios pictóricos. Cuando, a finales del ochocientos irrumpe el cinematógrafo, en el impresionismo –del cual el Velázquez de la etapa italiana está considerado como un claro precursor– y, en especial, en el puntillismo o divisionismo, la tensión entre realismo y *trompe-l’oeil* ha aflorado ya con singular violencia: si bien Seurat había partido de bases científicas para la práctica de su *chromoluminairisme*, derivaría hacia una simplificación de las formas que lo apartó de la vía naturalista.⁸⁴

Pero volvamos momentáneamente atrás, para abordar la cuestión de la espectacularidad: paralelamente a la generalización de las máquinas de dibujo, la invención de la linterna mágica por parte de Athanasius Kircher en 1640 dio pie a que la proyección de imágenes sobre una superficie plana se convirtiera en una forma corriente de instrucción y entretenimiento para las clases pudientes. Surgida del ámbito científico, pero convertida en juguete y diversión de salón, la linterna mágica se integraría en la nómina de las ilusiones ópticas que, a lo largo de los dos siglos y medio siguientes, precedieron y coincidieron con el cinematógrafo –entre otros, el fantascopio de Etienne Gaspard Robertson, el caleidoscopio, el diorama de Daguerre, el panorama, el praxinoscopio de Emile Reynaud, el estereoscopio, el kinetoscopio de Edison, el Pepper’s Ghost, los Hale’s Tours, las vistas separadas...

⁸³ *Op. cit.*, p. 32.

⁸⁴ Vid. *ibidem*, pp. 43-44; también GOMBRICH, *op. cit.*, p. 458.

La tensión entre el análisis y la reproducción del movimiento constituye uno de los ejes principales de reflexión en torno al precine. Noël Burch ha señalado que, como el resto de las tecnologías del surgidas en el siglo XIX – que, como demostrara Ceram, la historiografía idealista, siguiendo su inclinación a escribir la historia con arreglo al mito del progreso continuo, consideró como una serie de pasos convergentes hacia aquélla–,⁸⁵ la del cine nació vinculada al gran sueño frankensteiniano de la recreación de la vida y el triunfo simbólico sobre la muerte.⁸⁶ Sin embargo, en su opinión, el avance e imposición de esta ideología no tuvo lugar sin contradicciones, puesto que, en el ánimo de los Pierre Jules Cesar Janssen, padre del *revólver fotográfico*;⁸⁷ Etienne Jules Marey, responsable de otro *fusil fotográfico*, en 1887; Albert Londe, inventor de un aparato provisto con doce objetivos para auxiliar en la investigación médica, etc. como exponentes de un “materialismo mecanicista” y “encarnizados adversarios de la síntesis del movimiento”, tan solo interesados en subsanar o compensar los *errores e insuficiencias* de los sentidos.⁸⁸

Asimismo, el cinematógrafo, según Burch, enlaza con una serie de procedimientos de animación gráfica como el taumatropo, el cromatopo, el fenakisticopio de Plateau, el praxinoscopio, el estereofantascopio o bioscopio, el zoogiroscopio de Muybridge y el disco de Stampfer, que, sobre la base de los estudios sobre la persistencia retiniana y aguijoneados por la aparición de la fotografía, habrían ensayado la síntesis del movimiento a partir de imágenes reales con el propósito de estudiar la ilusión que da pie a la percepción del movimiento continuo, y no por una hipotética preocupación por la representación naturalista.⁸⁹

No obstante, consideramos erróneo realizar una distinción tajante entre la ciencia positivista decimonónica y la obsesión realista, puesto que, de hecho, se trata de fenómenos estrechamente relacionados. En nuestra opinión,

⁸⁵ CERAM, C. W.: *Arqueología del cine*. Barcelona: Destino, 1965.

⁸⁶ BURCH, *op. cit.*, pp. 28-29.

⁸⁷ Palao lo define como “un cilindro con una placa fotográfica giratoria que recogía una secuencia de imágenes en breves intervalos”; en PALAO, José Antonio: *La profecía de la imagen-mundo: para una genealogía del paradigma informativo*. Valencia: Ediciones de la Filmoteca, 2004, p. 221.

⁸⁸ *Op. cit.*, p. 29.

⁸⁹ BURCH, p. 25.

la *Fièvre de Réalité* se detecta en el afán por conquistar el movimiento tanto en el instante como en su decurso. El mito prometeico encarna el delirio ciego de una época caracterizada por la firmeza de la creencia en la certeza del discurso emanado de la ciencia, y en el progreso imparable del conocimiento; un mito ya muy extendido, que permea todas las clases sociales en las sociedades occidentales, no exento de contradicciones y de connotaciones esotéricas.

No en vano, Punt ha señalado que, hasta finales del siglo XIX, el estatuto de la experimentación científica, al menos en Gran Bretaña, no estaba reñido con la aplicación de métodos “menores”, propios de aficionados y en el ámbito doméstico, sino que, al contrario, las publicaciones especializadas promovieron esa indistinción.⁹⁰ Díaz Cuyás parece corroborarlo, al referirse al estancamiento de la experimentación en los gabinetes de física a mediados del XVIII, y la *degeneración* de las formas heredadas de la linterna mágica, como el Fantascopio al evolucionar desde su inicial compromiso pedagógico, típicamente ilustrado, hacia un uso recreativo, de modo que la invisibilidad del proyector, la manipulación de lentes y espejos para imprimir dinamismo a las proyecciones, y el concurso de otros artefactos (la Armónica de Franklin, el Tamtam Chino) y figuras (el ventrílocuo Fitz-James, en el caso de Robertson), acabarían configurando un espectáculo *tout court*.⁹¹

El propio Burch aporta datos que apuntalan la idea de ambigüedad, cuando no de confusión, a propósito del estatuto de los inventores, los aparatos, los discursos y las formas de explotación: así, reconoce el ánimo del científico y el del *showman* a partes iguales en Muybridge, cuyo zoogiroscopio constituyó un sistema de animación de vistas, aunque puesto al servicio del propósito contrario, esto es, “probar la excelencia del método de análisis del movimiento que había puesto a punto”;⁹² y se hace eco de los intentos de Marey, entre 1892 y 1893 e inspirado por Edison, por poner a

⁹⁰ Vid. *op. cit.*, pp. 77-106.

⁹¹ DÍAZ CUYÁS, José: “Notas sobre la Fantasmagoría”; en *Archivos de la Filmoteca*, núm. 39. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana, octubre de 2001, pp. 102-121. Burch también alude al acompañamiento de efectos de sonido, como ruido de lluvia, de truenos, de campanas fúnebres, como parte del espectáculo de las fantasmagorías (*op. cit.*, p. 248); nótese, asimismo, el carácter tópico, con toda probabilidad con un propósito de integración diegética, de los citados efectos.

⁹² *Op. cit.*, p. 27.

punto un aparato “para proyectar de forma eficaz la síntesis del movimiento”.⁹³

Sin embargo, el detalle más revelador acerca de la ligazón existente entre cientifismo, realismo e ilusionismo consiste en la personalidad de Thomas Alva Edison, cuyo proyecto de un método de conservación de representaciones operísticas participa por igual de la fantasía wagneriana de la *Gesamtkunstwerk* y del afán pequeñoburgués de desarrollar un formato espectacular barato y lucrativo. Con Edison, que consideraba el kinetoscopio como “una etapa experimental y transitoria” en las investigaciones encaminadas a desarrollar un método para reproducir la realidad –la Vida misma, como ha recalcado Leutrat al indicar el nombre que barajó como alternativa al de *kinetoscopio*: el *vitascopio*–,⁹⁴ se pone de relieve que al sujeto de la ciencia de la segunda mitad del XIX le son inherentes también un componente metafísico y el espíritu capitalista.

La reconducción del cinematógrafo hacia el terreno del ilusionismo entroncaría así con la ya larga tradición de ingenios provistos por los investigadores e invariablemente integrados en la lógica del espectáculo que tiene su punto de partida en la “democratización de lo festivo” que se opera desde el Renacimiento,⁹⁵ y que abarcaría modelos de entretenimiento tan diversos como los que enumera Darley: las ferias populares del siglo XVII, el circo a partir del XVIII, el espectáculo de variedades (que incluye vodevil, pantomima, teatro fantástico, melodrama, farsa, espectáculo de magia y teatros de exhibiciones) y el parque de atracciones en el XIX y, por fin, números acrobáticos, de escapismo, prestidigitación y cuerda floja, de marionetas y de ventriloquia;⁹⁶ formatos con los que el cinematógrafo conviviría en sus inicios cumpliendo en ocasiones una función tan modesta como indicar a los espectadores que había llegado el momento de vaciar las salas,⁹⁷ en el seno de un espectáculo heterogéneo, “disyuntivo y heteróclito”,

⁹³ *Ibidem*, p. 31.

⁹⁴ LEUTRAT, Jean Louis: *Le cinéma en perspective. Une histoire*. Paris: Nathan, 1992; cit. en BENET, Vicente J.: *La cultura del cine. Introducción a la historia y la estética del cine*. Barcelona: Paidós, 2004, p. 30.

⁹⁵ MALDONADO, *op. cit.*, p. 36; en cursiva en el original.

⁹⁶ *Op. cit.*, pp. 72-73.

⁹⁷ BURCH, *op. cit.*, p. 127.

en palabras de Burch,⁹⁸ pero adscritos todos ellos a la estética de atracciones descrita por Tom Gunning, en la que la excitación visual del espectador primaría sobre cualquier otra consideración.⁹⁹ En una línea similar a la de Palao, podríamos concluir que la frecuencia con que el cinematógrafo se convirtió en sus comienzos en vehículo de pornografía y catastrofismo, es revelador de una suerte de *panoptismo filogenético*.

Así pues, el cinematógrafo forjará su identidad artística en el hibridismo, hundiendo sus raíces en una tradición milenaria y vastísima, recogiendo convenciones iconográficas y rituales de prácticas muy dispares. La compleja red de relaciones que se establece entre sus fuentes, y las propias contradicciones internas de todas ellas, se trasladan a nuestro objeto de estudio.

1.2.2. Nacimiento y primeros pasos del montaje cinematográfico.

Si bien, como quedó apuntado en el punto 1.1., el término de “montaje” surgió en Francia en los años diez, la práctica del mismo prácticamente coincide con el origen del cinematógrafo. Según Villain, ya en 1896, Louis Lumière recurrió al engarce de cuatro películas en “una verdadera secuencia dramática”.¹⁰⁰ Dadas las características de los programas en que se agrupaban las vistas Lumière, la expresión anterior, que parece depositar unidad y progresión narrativas en la sucesión de los planos, se nos antoja a todas luces inexacta o, cuanto menos, discutible. Aplazamos el desarrollo de esta cuestión, por el momento, para centrarnos en el montaje en un sentido estrictamente físico.

Este hubo de sortear en los primeros tiempos varios escollos: en primer lugar, hallamos dificultades de orden técnico, relacionadas con el elevado riesgo de desgarramiento de los empalmes al pasar por el proyector. Una vez

⁹⁸ *Ibidem*, p. 63.

⁹⁹ Vid. al respecto GUNNING, Tom: “The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde”; *op. cit.*

¹⁰⁰ Los títulos de esas cuatro películas eran *Sortie de la pompe*, *Mise en batterie*, *Attaque du feu* y *Le Sauvetage*. *Op. cit.*, pp. 108-109.

que esta deficiencia estuvo parcialmente corregida en el otoño de 1896, las películas pasaron a proyectarse seguidas, con un intervalo entre medias.¹⁰¹

La adopción de esta rutina enlaza con un segundo motivo para la resistencia al montaje: como otros autores, Burch se ha referido a la creencia, generalizada en aquellos días, en que el centelleo de las imágenes producía un efecto perjudicial para la vista; además, circulaban especies según las cuales la exposición a una sucesión de cuadros heterogéneos sin una adecuada señalización de las transiciones causaba un trauma, por lo que, en fecha tan tardía como 1908, condujo a la prohibición legal en el Estado de Massachusetts de realizar proyecciones que rebasaran en duración los dos minutos y con pausas de cinco entre bloque y bloque.¹⁰² De hecho, Aumont ha calificado el cambio de plano como una verdadera agresión para los primeros espectadores, una monstruosidad ocular y una de las mayores violencias ejercidas jamás sobre la percepción “natural”.¹⁰³

En tercer término, encontramos un rechazo que podría calificarse como basado en la “razón de Estado”: recogiendo la distinción que estableciera Naum Kleiman entre “el experimento Kuleshov” y “el efecto Kuleshov”, Yuri Tsivian ha recordado los esfuerzos de los censores rusos de los primeros años de la centuria por evitar “la interferencia semántica entre las películas contiguas” se plasmó en forma de una circular con medidas restrictivas acerca de la proyección de las imágenes de la familia imperial: no debían ser acompañadas de música alguna; el telón debía bajar y subir antes y después de su exhibición; y debía evitarse a toda costa cualquier tipo de alteración en la velocidad de proyección de las imágenes que pudiera inspirar comentarios jocosos o mover a risa a propósito de los gestos o los movimientos de las altas personas representadas.¹⁰⁴ Tan prolijas instrucciones dan la medida precisa de la precoz conciencia del poder del montaje como vehículo de creación de

¹⁰¹ BOTTOMORE, Stephen: “Shots in the Dark – The Real Origins of Film Editing”; en ELSAESSER (ed.), *op. cit.*, p. 104. Las traducciones de este volumen son nuestras.

¹⁰² *Op. cit.*, pp. 64-65.

¹⁰³ AUMONT, Jacques: *El ojo interminable*. Barcelona: Paidós, 1996, p. 74.

¹⁰⁴ TSIVIAN, Yuri: “Some Historical Footnotes to the Kuleshov Experiment”; en ELSAESSER (ed.), *op. cit.*, pp. 248-249.

sentido a partir de la asociación de tomas independientes, y aun de la sola manipulación de las mismas por separado.

Es en este sentido que Sánchez-Biosca ha ponderado la modernidad del montaje, por lo que tiene de gesto demiúrgico, activo, voluntario y consciente. No por casualidad, coincidió, y está relacionado a un nivel profundo, con varios procesos históricos de gran calado, que dan pie a identificarlo con el tránsito a la modernidad: la descomposición del movimiento llevada a cabo por la ciencia; con el auge del taylorismo, que “racionaliza el trabajo humano de los obreros mediante su asimilación a la máquina”; y con el entusiasmo que los artistas futuristas manifiestan hacia lo mecánico.¹⁰⁵

Sin embargo, el montaje como concepto se ha vinculado tradicionalmente con otras dos nociones, a saber: la de continuidad y la de narratividad. La identificación que entre los tres términos operó la historiografía clásica contribuyó al asentamiento de una visión profundamente teleológica, que arrancaba desde dos modelos que se suponía divergentes, pero igualmente primitivos: por un lado, el *trivial estatismo* de las vistas Lumière; por otro, los “ingeniosos juegos de ilusionismo” y el “encanto anacrónico” de Georges Méliès.¹⁰⁶ Poniendo el acento en las *innovaciones*, introducidas por un número reducido de *pioneros* y *visionarios* como Edwin S. Porter, y culminando en el relevante papel codificador jugado por David Wark Griffith, se describía una travesía que se juzgaba regida por un ideal finalista: el perfeccionamiento de un sistema de representación verosímil del espacio-tiempo cuyos índices serían la transparencia enunciativa y la invisibilidad del trabajo de montaje, al servicio de la progresión narrativa, en una conversión del cinematógrafo en una *máquina de contar historias* que Gaudreault y Jost han juzgado, “al menos, predecible”.¹⁰⁷

¹⁰⁵ *Op. cit.*, p. 20.

¹⁰⁶ REISZ, Karel: *Técnica del montaje cinematográfico*. Madrid: Taurus, 1990, p. 16.

¹⁰⁷ GAUDREAULT, André; JOST, François: *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona: Paidós, 1995, p. 31. Los autores fundamentan su argumentación en una patente de W. Paul y H. G. Wells en 1994 de un artefacto consagrado a “relatar historias proyectando imágenes” (cit. en LOTMAN, Iouri: *Estética y semiótica del cine*. Barcelona: Gustavo Gili, 1978).

Varias han sido las nomenclaturas empleadas para referirse al cine de los primeros tiempos, pero vamos a centrarnos únicamente en dos: Burch postuló la existencia de un “Modo de Representación Primitivo” (*M.R.P.*) por oposición al “Modo de Representación Institucional” (*M.R.I.*), y se ha venido reafirmando en este marbete aun reconociendo el obvio matiz peyorativo que contiene:

“Este cine es claramente primitivo, antes en el sentido de ‘primero’, ‘original’, pero también en el de ‘frustrado’, ‘grosero’, según todas las normas que se han vuelto las nuestras (incluyendo a todas las clases sociales) en los países industrializados”.¹⁰⁸

Dando por obvia su pobreza semántica con respecto al modelo institucional y las escrituras modernas, el valor de los films a él adscritos sólo puede medirse, desde esta perspectiva, en la medida en que introducen o contienen “determinados procedimientos concretos que representan aspiraciones características a la linealidad, al centrado, etc. Pero estas películas siguen aún masivamente ancladas en el interior del sistema primitivo, lo que a menudo produce monstruos atractivos, desde el punto de vista, se entiende, de la futura normalidad institucional, la nuestra”.¹⁰⁹ Las películas que destaquen dentro del *M.R.P.* serán, precisamente, aberraciones conducentes al *M.R.I.* –pero, claro está, incapaces de anticipar la *perfección* del modelo en plena madurez.

Los inconvenientes de un planteamiento de tales características saltan a la vista: por más que el rigor y la brillantez de los análisis formales de Burch resultan indiscutibles, las conclusiones están condicionadas por tan radical y prejuicioso planteamiento. Véase, así, su explicación de la “platitud” visual y la “autarquía” del cuadro primitivo, como consecuencia de la confluencia de de cinco factores:¹¹⁰

¹⁰⁸ *Op. cit.*, p. 16; los entrecomillados corresponden al texto original.

¹⁰⁹ *Ibidem*, p. 194; más adelante ampliará esta identificación entre innovación, interés analítico y calidad cinematográfica al referirse a esas películas como “pequeñas obras maestras debido a cierta perfección arcaica” (p. 202).

¹¹⁰ *Ibidem*, p. 173.

- 1) Iluminación vertical y uniforme.
- 2) Objetivo fijo.
- 3) Horizontalidad y frontalidad.
- 4) Generalización del telón de fondo pintado.
- 5) Concepción de la composición como *tableaux vivant*, en el que los actores mantienen la distancia y no realizan movimiento axial de ningún tipo.

La exactitud y la utilidad de las observaciones de Burch contribuyen a sistematizar y, con ello, a comprender mejor la naturaleza diferencial de este modo de representación y la peculiar concepción iconográfica existente tras él; su error, consistente en primera instancia en premiar la originalidad, al marcar estos rasgos con el estigma de la caducidad y reivindicar aquellos textos que optan por soluciones protoinstitucionales violentando el sistema, no puede sino agravarse, si caemos en la cuenta de la casi total imposibilidad de discriminar con un margen suficiente de fiabilidad las aportaciones novedosas en un periodo de la historia del cinematógrafo cuyo conocimiento, dada la cantidad de materiales perdidos o desconocidos,¹¹¹ será siempre inevitablemente parcial, provisional y precario.

Más satisfactoria, en cambio, nos parece la propuesta de Gunning, quien prescinde de la referencia temporal del *primitivismo*, con el matiz valorativo que arrastra, para recuperar el concepto eisensteiniano de *atracciones* como fórmula de caracterización de un estilo agresivo, heredero del género de variedades, en el que la absorción diegética cede ante la preeminencia de la excitación visual y el exhibicionismo como forma de solicitar la atención de un espectador *voyeur* (o, como afirma Burch, en el que predomina el “placer analógico”);¹¹² un modelo que engloba tanto a Lumière

¹¹¹ De las palabras de Barry Salt se deduce que puede darse por destruido o perdido alrededor de un 70% de la producción hasta el año 1906; vid. SALT, Barry: “Film Form 1900-1906”; en ELSAESSER (ed.), *op. cit.*, p. 44.

¹¹² *Op. cit.*, p. 51.

como a Méliès y que predomina hasta 1906-1907, pero que trasciende el periodo de los orígenes, atraviesa subterráneamente la Institución y resurge con fuerza en las últimas décadas.¹¹³

Desde Sadoul a Brunetta, pasando por Mitry,¹¹⁴ se convino en atribuir la *oficialidad* del invento del montaje a lo que Sadoul denominó “escuela de Brighton”, en las personas de George A. Smith –y, más concretamente, en los films *The Little Doctors* y *Mary Jane’s Mishaps* (ambos de 1901);¹¹⁵ Brunetta identifica este último como el primer relato “conscientemente articulado”– y de J. H. Williamson.¹¹⁶ Todos ellos harían asimismo énfasis en la consideración de la película de persecución,¹¹⁷ entendida como forma primigenia y quintaesencial de la ficción cinematográfica, como el ámbito de gestación del montaje y núcleo de construcción de la narratividad al mismo tiempo.

Así, según Gaudreault y Jost, la práctica de la yuxtaposición de planos tuvo su origen en “una falta de espacio”; esto es, se debió a “las sistemáticas *salidas de campo* que implica la temática de la persecución”.¹¹⁸ Por ello, sobre la base de la consabida indistinción de ficción y narratividad, detectan en un célebre film de los Lumière, *El regador regado (L’arroseur arrosé)*, lo que bautizan como una “actitud ficcionalizante”, por la cual el componente documental, específica y estrictamente filmico cede ya terreno a una cierta absorción diegética.¹¹⁹

En la senda de estos dos estudiosos, Palao define el principio del montaje como “la forma de contrarrestar la fuerza centrífuga que emerge en el encuadre por la inscripción del movimiento”.¹²⁰ Maneja como hipótesis que el

¹¹³ GUNNING, *op. cit.*, pp. 56-62.

¹¹⁴ SADOUL, Georges: “La escuela de Brighton y los comienzos de Pathé”; en *Historia del cine mundial*. Madrid: Siglo XXI, 1985, pp. 35-53; BRUNETTA, Gian Piero: *Nacimiento del relato cinematográfico*. Madrid: Cátedra, 1987, pp. 44-45; MITRY, Jean: *Estética y psicología del cine*. Madrid: Siglo XXI, 1999, pp. 321-324.

¹¹⁵ La cronología de estos films varía de autor a autor: Sadoul los data en 1900 y 1903, respectivamente; hemos optado por adoptar como más fiable las fechas resultantes de la investigación de Salt.

¹¹⁶ BRUNETTA, *op. cit.*, p. 45.

¹¹⁷ O “carrera-persecución”, según PINEL. *Op. cit.*, p. 14.

¹¹⁸ *Op. cit.*, pp. 95-96.

¹¹⁹ *Ibidem*, p. 41.

¹²⁰ *Op. cit.*, p. 240.

rápido desinterés mostrado por los científicos hacia el cinematógrafo marcó su conversión “en un instrumento narrativo –y por ende, artístico”,¹²¹ que privilegia el componente simbólico y la construcción de discursos a partir del *efecto de realidad* consustancial al aparato.

En esta misma línea, Burch afirma la “necesidad histórica” del tópico narrativo, “segundo gran gesto dirigido a la concatenación lineal de los “cuadros” propia del M.R.I. (...) la continuidad institucional nace con la persecución, o más bien ésta viene a existir y a proliferar para que se constituya la continuidad (...) el papel de la persecución [consiste en] alargar la experiencia filmica, iniciar una cierta producción “imaginaria” de la duración y la sucesión que pone en marcha un fuera de campo que, por ser todavía amorfo, hará posible, en último término, la producción diegética institucional”.¹²²

Una vez más, surgen tantas dudas como inconvenientes de peso para aceptar las explicaciones hasta aquí expuestas sobre el origen del montaje en un terreno, el de la ficción, en absoluto delimitado: en el ejemplo de *El regador regado*, una película más dentro de la producción inicial de los Lumière, sin especificación alguna, se pone de manifiesto la artificiosidad de la categoría a propósito del cine de los primeros tiempos. En cuanto a Burch, incurre nuevamente en un planteamiento teleológico, al confundir la funcionalidad que desempeñó la *película de persecución* con su razón de ser; con esta predeterminación del *género*, su interés se reduce a su condición utilitaria en la constitución del M.R.I. En resumen, la perversión teórica de todos estos planteamientos radica en inducir, a partir de un indemostrado protagonismo de la temática de la persecución en la linealización de los significantes, la necesidad del montaje como fórmula para tratar la ficción.

Sin embargo, sin romper con el enfoque deudor de la tradición pionerista,¹²³ el propio Burch y Barry Salt realizaron varias importantes

¹²¹ *Ibidem*, p. 218.

¹²² *Op. cit.*, pp. 157-160.

¹²³ Burch levanta acta de balbuceos, esbozos y precoces gestos de puesta en escena y de montaje: primeros planos en *Robinson Crusoe* (Smith, 1900); campo-contracampo en *Attack on a China Mission* (Williamson, 1903) y en *A Desperate Poaching Affray* (Haggar, 1903); sintagmas de contigüidad en *The Dear Boys Home*

contribuciones a desmentir las falacias del gramaticalismo: el primero menciona la existencia de casos problemáticos que demuestran que el convencionalismo del código de montaje de la Institución, al que se llega tras múltiples experiencias, muchas de ellas incompatibles o contradictorias: concretamente, se refiere a sendas fórmulas ensayadas para mostrar la simultaneidad en el cine de los primeros tiempos.¹²⁴ El segundo refiere la costumbre de Méliès de emplear fundidos en sus primeros films, en lugar de cortes, sin querer con ellos indicar elipsis alguna; y, lo que es más importante, integra en su discurso sobre la evolución del montaje los factores económicos y tecnológicos, al achacar al trabajo en estudio y la precariedad técnica el surgimiento y la decadencia de ciertos recursos.¹²⁵

Con posterioridad, hemos de dar cuenta de varias importantes enmiendas recientes a la escritura de la historia del montaje y, con él, del cinematógrafo:

Por un lado, Gunning ha combatido la identificación tópica del film de trucaje, que tuvo en Méliès a su máximo exponente y que el cinematógrafo heredó de los espectáculos de ilusionismo en vivo, con la primitiva teatralidad. Por el contrario, según el investigador estadounidense, este modelo revela un concepto de continuidad que se aparta del propósito de articulación dramática de los planos, pero no por ello menos conscientemente construida, al fundar la ilusión en el mantenimiento del punto de vista y

for the Hollidays (Williamson, 1904); *raccords* de 180° en *Skirts Nailed to a Fence* (1900); *raccord* en el movimiento en *Masques and Grimaces* (Smith, 1901)... Salt realiza un censo alternativo: acción continua entre planos por corte directo en *Stop Thief!* y *Fire* (Williamson, 1901); respeto a la direccionalidad coherente a base de entradas y salidas, y conciencia de mantener la corrección en este aspecto particular para la suavidad de la continuidad filmica en *Viaje a la luna* (George Méliès, 1902); división de la escena en varios planos en *Grandma's Reading Glass, As Seen through a Telescope* (ambas de 1900) y *Scenes on Every Floor* (1902), de Smith; corte en acción en *The Little Doctors*; montaje alternado, según un esquema bastante desarrollado que anticipa el *mal llamado* salvamento en el último minuto Griffith, en *The Hundred-to-One Shot* (Vitagraph, 1906)... Vid. *op. cit.*, pp. 31-44.

¹²⁴ En *Are You There* (Williamson, 1900), se recurrió a un cortinaje para separar a los protagonistas – convención material que se sustituirá por una sintáctica, como la cortinilla–; y en *The Story the Biograph Told*, a la sobreimpresión; *op. cit.*, p. 168.

¹²⁵ Así, explica la desaparición del fundido después de 1903 como consecuencia de la precariedad de los fundidos hechos en cámara, por falta de contadores de fotogramas, y del tiraje de copias diversas; vid. *op. cit.*, p. 32.

“distraer la atención del proceso cinematográfico que se encuentra en curso”.¹²⁶

Por otro, Bottomore ha impugnado la identificación entre montaje y ficción narrativa, prácticamente indiscutida hasta fecha reciente, y basada en la mayor inclinación de los analistas a examinar sólo películas narrativas posteriores a 1901; una elección que, en un retruécano, habría conducido a la consideración del montaje como instrumento fundamental, cuando no auténtico detonante, primero de la constitución de la ficcionalidad, y luego de la transición del cine de los primeros tiempos al cine de integración narrativa. Este autor ha demostrado que la gestación del principio de montaje tuvo lugar durante los primeros cinco años del cinematógrafo, en el seno de las películas de actualidades, basadas en sucesos reales,¹²⁷ aportando pruebas de las innovaciones formales –planos en movimiento– y de equipamiento –visores, *pan heads* y chasis con capacidad para cargar más metraje...– llevadas a cabo en ese ámbito.¹²⁸ Presentando una minuciosa documentación para sustentar sus afirmaciones, ha puesto de relieve que, hacia 1897, al menos cuatro años antes de que apareciera la película de persecución, los proveedores ya intentaban persuadir a los compradores para que adquiriesen varias tomas de un mismo acontecimiento, rodado en espacios adyacentes; en 1899, listaban como únicas películas formadas por varios planos; y en 1901, indicaban expresamente que los planos de que constaba un film no se vendían por separado.¹²⁹

En este sentido, Gaudreault ha sacado a la luz la importancia de la resolución de un pleito entre Biograph y Edison a raíz del “caso *Personal*”, un exitoso film de 1904, realizado por la primera de estas productoras y sometido a inmediatos *remakes* por parte de la otra, por mano de Porter (*How a French Nobleman Got a Wife through the New York Herald ‘Personal’ Columns*

¹²⁶ GUNNING, Tom: “‘Primitive’ Cinema: A Frame-up? Or The Trick’s on Us”; en ELSAESSER (ed.), *op. cit.*, p. 100.

¹²⁷ Vid. *op. cit.*, pp. 104-113. Contradice así a Salt en cuanto a la originalidad de la continuidad de acción entre planos, que éste atribuye a Williamson, y cuyo mérito, según Bottomore, habría sido introducirlo en películas de ficción (*acted films*), con el componente de conciencia y premeditación que ello implica. Muestra ejemplos de *reverse angles* en *Arrest in Chinatown, San Francisco* (Edison, 1897) y *The Early Morning Attack* (Edison, 1899), y de montaje interno (*intra-scene cutting*), antes de *Grandma’s Reading Glass*, en *Shoot the Chutes* (Edison, 1899).

¹²⁸ *Ibidem*, pp. 110-111.

¹²⁹ Como en el caso de *Toilers of the Deep*; *ibidem*, pp. 106-107 y nota 18 en p. 113.

(1904), y plagiada también por Lubin (*Meet Me at the Fountain*) en 1905 y por Pathé (*Dix femmes pour un mari*). El 6 de mayo de 1905, el juez Lanning falló a favor de Biograph, al considerar probada la unidad de una película (y la validez de los derechos de *copyright* de la producción, registrada como tal unidad), entendida como “una serie de imágenes susceptibles de ser proyectadas en rápida sucesión sobre una pantalla para contar una historia única y coherente (*connected*)”.¹³⁰ El reconocimiento expreso en la sentencia de la continuidad filmica como indicio de la unidad del film y como garantía para la protección de los derechos de sus autores y propietarios, constituiría, a un tiempo, una señal inequívoca y un espaldarazo de la superación de la mentalidad primitiva, y la enésima demostración de la imbricación de los aspectos económicos y los estéticos.

1.2.3. Los cuatro *montajes* del Modo de Representación Primitivo.

Teniendo en cuenta estas puntualizaciones, se nos plantea un nuevo interrogante: aun aceptando como probado que la ficción no fue necesariamente el origen del montaje, ¿en qué medida lo fue la voluntad de los cineastas de *narrar*?

El debate acerca de en qué consiste la narratividad cinematográfica dista de estar resuelto. Lejos de poder ser descartada como una cuestión baladí, reclama un tratamiento atento, pues sin un posicionamiento al respecto resulta imposible dar cuenta de la complejidad del montaje. Como veremos a lo largo del presente epígrafe, aun en las primeras imágenes existían al menos cuatro niveles de anclaje, relacionados todos ellos con el montaje, que nos pueden ayudar a comprender el funcionamiento de aquéllas y, al mismo tiempo, escapar a las falacias de la visión *naïf* del cine de los orígenes, la actitud de los primeros cineastas y el papel que se confiaba a/que ejercía el público.

¿Era narrativo el cine de los primeros tiempos? Si bien Gunning, como hemos apuntado más arriba, da por sentado el escoramiento de este modelo

¹³⁰ Cit. en GAUDREAULT, André: “The Infringement of Copyright Laws and Its Effects (1900-1906)”; en ELSAESSER (ed.), *op. cit.*, p. 120.

hacia el polo mostrativo, la clásica distinción genettiana entre *mostración* y *narración* fuerza ya a un cierto compromiso, en tanto que la imagen, por su propia naturaleza, narra apoyándose en la función ostensiva y, a la inversa, toda imagen figurativa predica en mayor o menor medida.

Gaudreault ha reconocido sus dificultades para ofrecer una respuesta categórica o concluyente acerca de la narratividad del cine de los primeros tiempos. Todo depende, claro está, del concepto de narración que se maneje, más o menos restrictivo, y del grado de exigencia que se aplique: así, remitiéndose a las definiciones de la narratología clásica,¹³¹ identifica la existencia de dos niveles de narratividad, ya que, por su analogía icónica, todo plano cuenta una historia; la imagen cinematográfica estaría, pues, condenada por esencia a la narratividad, producto de una cualidad intrínseca al aparato cinematográfico: la reproducción del movimiento.¹³²

Nos hallamos ante un apunte crucial: el *fluir* de los fotogramas en la proyección, más allá de la existencia de empalmes o cualesquiera otras manipulaciones, supondría ya, en sí mismo, una forma de montaje, y una fuente de sustancia narrativa. La restitución de la sensación del movimiento, la continuidad perceptiva del plano y el efecto de realidad inscribirían en las vistas un componente de narratividad inalienable –sólo sería posible borrar su rastro por medio de la sustitución del plano por la imagen fija, como en el mediometrage de Chris Marker *La Jetée* (1963): la síntesis del movimiento *anima* los fotogramas, los dota de una *vida* que es percibida siempre en tiempo presente.¹³³ En este sentido debemos entender la afirmación de Aumont según la cual el cine es, “por su mismo dispositivo, una negación de la técnica

¹³¹ Por un lado, la de Tsvetan TODOROV, que entiende la narración como “trama mínima completa” o “el paso de un equilibrio a otro” (cit. en GAUDREULT, André: “Film, Narrative, Narration: The Cinema of the Lumière Brothers”; en ELSAESSER [ed], *op. cit.*, p. 69). Por otro, la de Algirdas-Julien GREIMAS y Joseph COURTÈS, que entienden la narración simple como “el tránsito de un estado a otro por medio de una acción o proceso” (cit. *ibidem*, p. 70).

¹³² *Ibidem*, p. 72.

¹³³ Vid. GAUDREULT, André: *Du littéraire au filmique. Systeme du recit*. Paris: Meridiens Klincksieck, 1988, p. 113; cit. en GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier: *Lo ausente como discurso: elipsis y fuera de campo en el texto cinematográfico*. Tesis doctoral en CD-Rom, Universitat de Valencia, 2003, pp. 54-55. Burch ha señalado un efecto *desdiegetizador* análogo al de *La Jetée* en *A Casing Shelved* (Michael Snow, 1970), compuesta por una diapositiva y una cinta magnetofónica en la que la voz del cineasta, paradójicamente, recita un esbozo de narración a la manera de un comentarista primitivo; vid. *op. cit.*, pp. 261-262.

de la instantánea, del instante representativo”,¹³⁴ así como, según Fell, “la acción, por escasa que pueda ser, es lo que constituye la esencia del cine”.¹³⁵

En un segundo nivel, debemos consignar la existencia de otra forma de montaje distinto, y previo, a la unión de las tomas: se trata del que se deriva de la elección de la acción, de la ubicación de la cámara y de la selección del fragmento del proceso mostrado desde el primer al último fotograma. Siquiera intuitivamente o por analogía, los primeros operadores se basaron en los códigos fotográficos vigentes para determinar el corte del encuadre y la distancia del objeto.¹³⁶ Gaudreault y Jost han advertido esta dimensión a propósito de la producción de los Lumière:

“Hay evidentemente, *discurso*, en la medida en que el gran imaginador ha intervenido sobre la realidad a través de la cámara, el encuadre, etc., pero no hay propiamente *relato*. En este sentido, podemos considerar las películas Lumière como el grado cero de la *documentalidad*”.¹³⁷

Cabría señalar que, a tenor la mención previa a la consideración de la captura del movimiento como forma de montaje y la narratividad, el estatuto de este “grado cero” debería ser revisado. En cualquier caso, esta dimensión es equiparable a lo que Villain ha denominado “montaje *en el plano*”,¹³⁸ su existencia resulta menos sutil que la anterior, en tanto que resulta indiscutible su carácter intencional y, por tanto, la relevancia de las decisiones que comporta aun en las vistas. Bottomore ha señalado que Hepworth tenía a un ayudante para cronometrar el tiempo (*time-keeper*), para controlar que la duración del acontecimiento se ajustaba a la cantidad de película restante; de ahí que, en el sentido que hemos apuntado, corrobora que “desde las primeras películas, había implícita una cierta forma de “montaje” durante el proceso de rodaje”.¹³⁹

¹³⁴ AUMONT, Jacques: *La imagen*. Barcelona: Paidós, 1992, p. 247.

¹³⁵ FELL, John L.: *El cine y la tradición narrativa*. Buenos Aires: Tres Tiempos, 1977, p. 78; cit. en BENET, *op. cit.*, pp. 52-53.

¹³⁶ Estos dos criterios han sido apuntados por BRUNETTA, *op. cit.*, p. 36.

¹³⁷ *Op. cit.*, p. 43. Brunetta también identifica el primer programa Lumière con “el grado cero de la escritura cinematográfica”; *op. cit.*, p. 35.

¹³⁸ *Op. cit.*, p. 107.

¹³⁹ *Op. cit.*, p. 104.

Las condiciones de la proyección y la dimensión colectiva del espectáculo cinematográfico constituyen una tercera dimensión de interés, ya que puede entenderse que, desde los inicios, en este acto tenía lugar una suerte de montaje a través de la música, la presencia del narrador, etc.; montaje en vivo, cambiante y espontáneo, sometido a las circunstancias concretas, no regulado ni integrado.

En torno a esta cuestión, surgen varios aspectos que no pueden soslayarse para comprender los orígenes del montaje. Bottomore ha señalado que, en los primeros tiempos, solían proyectarse diapositivas para rellenar los huecos [entre las películas], por lo que se fue gestando un espectáculo mixto que progresó hacia una mayor duración y complejidad; asimismo, ha dejado constancia de que, con frecuencia, se consideraba al cinematógrafo como una extensión de la linterna, hasta el punto que era corriente referirse a las películas como “diapositivas cinematográficas”.¹⁴⁰

Tomando en consideración estos múltiples puntos de contacto entre el espectáculo cinematográfico y las proyecciones de linterna mágica, Burch ha recordado la adscripción de esta última al programa sociocultural de la Recreación racional, que considera como un plan para afianzar el control social burgués, en la Gran Bretaña del siglo XIX.

Nos interesa particularmente el alto grado de desarrollo del linternismo apuntado por Burch, por cuanto en él se detecta con meridiana claridad un antecedente de figuras de montaje que heredará el cinematógrafo, como los fundidos encadenados, denominados *dissolving views* y realizados mediante la superposición en la pantalla de haces luminosos.¹⁴¹ El espectáculo de la linterna consistía en la proyección de diapositivas, acompañadas de un narrador y de una música incidental *avant-la-lettre* —en un nuevo indicio de la conciencia de que la interacción de diversos estímulos podía contribuir a una mejor inmersión por parte del espectador. Asimismo, los *life models* o “modelos vivientes”, empleados en charlas antialcohólicas, ilustraban

¹⁴⁰ *Ibidem*, pp. 104-105.

¹⁴¹ También Salt ha relacionado la precocidad de *Fire!* con la herencia de la linterna; vid. *op. cit.*, pp. 32-33.

historias a partir de diapositivas; esto es, la sucesión de las diapositivas tendía hacia la constitución de narraciones complejas. Para Burch, las *dissolving views* prefiguran el montaje, puesto que “las imágenes son de una policromía bastante realista, el espectáculo implica voz, música y ruidos”.¹⁴² La precocidad y las intuiciones del cine británico en aspectos tales como la ubicuidad –ya en 1904 se efectuaban cambios de angulación y de tamaño para mostrar momentos sucesivos de una escena ocurrida en un mismo decorado–, o el uso emocional de la escala de la imagen –que anticipa el prescriptivismo de la Institución–, procederían de esta tradición, y demostrarían que el montaje cinematográfico no surgió *ex novo*. Burch llega a identificar un propósito represivo en la concepción de este espectáculo dirigista, que promovía la pasividad del individuo, integrado en un público socialmente heterogéneo.¹⁴³

Es en este punto en el que debemos abordar la ambigua aportación de la figura del narrador. Definido por Burch como “la primera tentativa de linealizar la lectura” de unas imágenes demasiado autárquicas y centrífugas,¹⁴⁴ tanto este analista como Gaudreault¹⁴⁵ han visto en el comentarista una *excrecencia* del pasado de la linterna, donde su presencia, según este último, era irrecusable, dada la débil narratividad –y la consiguiente ilegibilidad– que por sí mismas poseían las diapositivas en un número forzosamente reducido. En 1902, con la complejidad que adquirieron las películas al hacerse más largas, con historias complejas y planos más numerosos, la continuidad narrativa se habría visto súbitamente amenazada, y la ausencia de diálogo habría dejado patente la necesidad de un narrador, razón de la aparición de los intertítulos, en 1903,¹⁴⁶ y de su posterior crecimiento, en forma de resúmenes, desde 1905.¹⁴⁷ Las inscripciones estarían condenadas a desaparecer, y el narrador a invisibilizarse, por cuanto implicaban un molesto y contradictorio dirigismo, distanciador y opuesto a los principios de clausura y transparencia que acabarían consagrándose en el modelo narrativo dominante. No obstante,

¹⁴² *Op. cit.*, p. 248.

¹⁴³ *Ibidem*, p. 120.

¹⁴⁴ *Ibidem*, p. 165.

¹⁴⁵ GAUDREULT, André: “Showing and Telling: Image and Word in Early Cinema”; en ELSAESSER (ed), *op. cit.*, pp. 274-281.

¹⁴⁶ *Ibidem*, p. 277.

¹⁴⁷ BURCH, *op. cit.*, p. 196.

creemos necesario subrayar un aspecto que suele soslayarse a propósito de este *animador*: su condición de garante no únicamente de la comprensión, sino del componente espectacular, propio del cine de los primeros tiempos:¹⁴⁸ resulta impertinente magnificar el efecto disruptivo de esta presencia, por cuanto era coherente y estaba integrada en el modelo cinematográfico del periodo; un modelo, como han hecho notar Gunning y el propio Burch, más preocupado por despertar reacciones en el espectador a base de golpes de efecto visuales que por integrarlo en una narración cerrada, y en el cual resulta erróneo deducir “discontinuidades”, errores, intentos fallidos o desviaciones deconstructivas allí donde el ojo moderno detecta anomalías.¹⁴⁹

Retomando la relación entre narración y montaje en el cine de los primeros tiempos, conviene señalar, en cuarto y último lugar, que, con frecuencia, sus imágenes dependen de y apelan expresamente al conocimiento enciclopédico del espectador; es en este sentido que podemos referirnos a la *exterioridad de la narración*, opuesta a la ficción de clausura y omnicomprendividad que caracterizará al cine de integración narrativa. Burch se refiere a este aspecto a propósito de los combates de boxeo filmados para el kinetoscopio, que identifica como origen de la narratividad en tanto que sientan “las premisas de lo que será la concatenación narrativa del montaje institucional, sobre todo por el *suspense* mantenido entre uno y otro asalto *para el espectador iniciado en los códigos del boxeo*”.¹⁵⁰ Las primeras manifestaciones de una “*concatenación bi-unívoca* en el marco de la ficción propiamente dicha” se encontrarían, según Burch, en la Pasión, un relato en el que, a diferencia de los combates, la “*relación de concatenación podía presumiblemente ser conocida por todos*”.¹⁵¹ La contradicción que Burch cree ver en el hecho de que estas versiones de la Pasión representen la apoteosis del “modelo Lumière” no es tal: la linealidad del relato neotestamentario, en tanto que reconocible, apenas precisaba de explicaciones –puesto que se consideraba podía sobreentenderse, elidirse, o se apoyaba en la *concatenación en el orden simbólico* del discurso del comentarista), lo cual, sumado a otros

¹⁴⁸ BENET, *op. cit.*, p. 31.

¹⁴⁹ GUNNING, Tom: “Non-Continuity, Continuity, Discontinuity. A Theory of Genres in Early Films”; en ELSAESSER (ed.), *op. cit.*, p. 86.

¹⁵⁰ *Op. cit.*, p. 151; en cursiva en el original.

¹⁵¹ *Ibidem*, pp. 152 y 154; en cursivas en el original.

factores –ideológicos, económicos– hace perfectamente explicable que se representaran reiteradamente en la forma en que lo hicieron en ese periodo. La “estructura fundamentalmente lagunar”¹⁵² que Burch atribuye a las primeras películas no hace sino confirmar el entronque del cine de los primeros tiempos, a la caza del movimiento, con la tradición de las artes plásticas, como la pintura o el comic, en las que el momento capturado en la imagen representa un *instante durativo*.¹⁵³

1.2.4. Narratividad y génesis del montaje.

Tomando en consideración todo lo anterior, podemos adoptar algunas hipótesis acerca de los orígenes del montaje, y también de la narratividad cinematográfica:

La aportación de Bottomore ha depositado en las actualidades el impulso original del montaje, incidiendo en dos aspectos que subrayan la implicación de los aspectos estéticos y los condicionamientos técnicos y económicos: los primeros criterios de puesta en escena habrían tenido su origen en la necesidad de adaptarse a las características y limitaciones de la cámara (los 15 metros de película –en torno a medio minuto– de que constaban las primeras bobinas), y habrían consistido, por un lado, en la interrupción de la filmación durante los tiempos muertos del proceso rodado y, por otro, en el desplazamiento del *cameraman* por el espacio profilmico hasta el mejor punto de vista frente a la acción siguiente.¹⁵⁴

Asimismo, Bottomore ha explicado la adopción de la práctica del montaje en el terreno de la ficción por la formación de Hepworth, Williamson, Smith y Porter en diferentes cometidos en las vistas de actualidad.¹⁵⁵ A nuestro juicio, esta consideración constituye una hipoteca de la visión tradicional que poco o nada aporta: si bien resulta verosímil que los cineastas mencionados aprovecharan las experiencias adquiridas en las actualidades, mas la

¹⁵² *Ibidem*, p. 196.

¹⁵³ GASCA, Luis; GUBERN, Román: *El discurso del comic*. Madrid: Cátedra, 1988, p. 16.

¹⁵⁴ Vid. REISZ, *op. cit.*, p. 16.

¹⁵⁵ Productor el primero, cameramen los dos siguientes y proyccionista en el Eden Musée de Nueva York el último; *op. cit.*, p. 109.

constitución un sistema coherente difícilmente explicarse a partir de la actuación de un reducido grupo de grandes nombres. Presumiblemente, el juego de relaciones que entre sí establecieran éstos y otros, en tanto que practicantes y espectadores, sería bastante más complicado, y, por lo que a nosotros hoy respecta, es virtualmente imposible reconstruirlo.

Del mismo modo que las circunstancias del rodaje en exteriores habrían tenido importantes repercusiones para la evolución del montaje, el trabajo en estudio, decisión de racionalidad productiva, habría jugado un papel crucial: Salt y Elsaesser han subrayado la importancia del trabajo en estudio para la consolidación del *raccord* de dirección, con la codificación de las entradas y salidas de la escena como base de la narración coherente en espacios adyacentes y, subsidiariamente, del montaje de continuidad.¹⁵⁶

Por último, parece claro que la tradición de la linterna mágica y los *life models*, así como los puntos de contacto del cinematógrafo con innumerables formatos y manifestaciones, algunos de los cuales han quedado apuntados en el arranque del presente apartado, allanaron el camino de la narración y alimentaron en no pocas mentes la idea de contar historias por medio de imágenes animadas. La futura consolidación de un sistema eminentemente narrativo no fue, sin embargo, previsto o tutelado; por el contrario, en el cine de los primeros tiempos la fluctuación entre la tendencia diegética y la espectacular, con un constante repliegue de la primera en la segunda, fue constante. El montaje no escapó a esta dialéctica, y la interferencia con otros modelos visuales y sus particulares fórmulas iconizadoras produjo soluciones tan brillantes como desconcertantes, que desmienten la mitología en torno a la gestación del clasicismo.¹⁵⁷

Apuntamos varias de las ideas más relevantes que se derivan de nuestra inspección en los orígenes del montaje, a saber, sus inextricables vínculos con formas de expresión seculares, que desmienten la idea de su constitución

¹⁵⁶ SALT, *op. cit.*, p. 35. ELSAESSER, Thomas: "Introduction"; en ELSAESSER (ed.), *op. cit.*, pp. 11-12.

¹⁵⁷ A este respecto, puede mencionarse la representación de imágenes mentales (recuerdos, imaginaciones, alucinaciones, etc.), que el cine primitivo representó por medio de préstamos de medios como los espectáculos teatrales del siglo XIX, las tiras cómicas (*comic strips*) y las linternas mágicas (p. e., el "bocadillo"). Vid. GAUDREAULT y JOST, *op. cit.*, p. 147.

desde cero; la consustancialidad de las dialécticas entre los componentes espectacular y narrativo; y la necesidad de tomar en consideración los factores industriales y económicos para una adecuada y completa comprensión de su devenir, por lo que se refiere al asentamiento de un paradigma (técnico, estético-narrativo, ideológico) hegemónico, identificado con el modelo *clásico* o Modo de Representación Institucional. A continuación, estudiaremos a fondo el montaje clásico.

1.3. El montaje clásico.

1.3.1. Condicionamientos técnicos.

1.3.1.1. La especificidad del montaje y la figura del montador.

Podemos afirmar que, en términos muy genéricos, el esquema de la postproducción está integrado por tres elementos que, de forma ineludible, intervienen en el montaje: las imágenes y los sonidos, que hacen las veces de materia prima; el equipamiento tecnológico, por medio del cual se llevan a cabo las tareas que integran esta fase; y el personal humano que, en calidad de técnicos-creadores, llevan a cabo las manipulaciones pertinentes para la finalización de los productos.

En el presente apartado, vamos a abordar el proceso de gestación de un flujo de postproducción característico y casi universal, identificado con un sistema de montaje específico, y calificado como “clásico”. En uno y otro, la implicación entre las dimensiones técnica y artística, relacionada con su rentabilidad económica, contribuyó a su naturalización y constituyó una de las razones de su estabilidad. De lo que aquí se trata, por tanto, es de historizar unas prácticas que, durante varias décadas, estuvieron consideradas como el modo ideal, por más directo, lógico y formal, de la postproducción cinematográfica, pero a las que, desde el advenimiento de la revolución digital, se han atribuido los rasgos –los vicios– de la rigidez, el estatismo y la ineficiencia; hoy se identifica de forma falaz y prejuiciosa el método tradicional, realizado por medios analógicos, con una linealidad

inquebrantable, como consecuencia de la ignorancia, la falta de contextualización y la tergiversación de sus procedimientos y de su variedad.

McGrath se ha referido a una de las características más peculiares del montaje cinematográfico: su radical novedad. A diferencia de la fotografía, la grabación de sonido o, por supuesto, la escritura, el montaje es una especialidad exclusiva de la cinematografía, por lo que uno y otra se desarrollaron a la par.¹⁵⁸ No obstante, los autores difieren considerablemente al establecer la periodización del proceso por el cual llegó a consolidarse un sistema estandarizado de postproducción, así como en la fijación de la fecha en la cual la profesión de montador recibe carta de naturaleza.

Thompson atribuye a Robert Paul la invención, en Inglaterra y en 1895, del sistema de revelado que denomina como “de portafilme y cubeta”, consistente en enrollar la película expuesta en un bastidor de madera, de forma rectangular —el portafilme—, que los técnicos sumergían en cubetas del mismo material que contenían los baños con las sucesivas soluciones de revelado; a continuación, la película se trasladaba a un soporte cilíndrico giratorio, donde se secaba. Este método presentaba el inconveniente de no admitir más de sesenta metros de película.¹⁵⁹

Sin embargo, hasta la segunda década del siglo XX, solía ser el operador quien se encargaba del revelado de los negativos.¹⁶⁰ En esos primeros tiempos, y hasta la introducción del sonido, según Pinel, los montadores, conocidos como *cutters*, no podían considerarse sino obreros o, mejor, operarios, que realizaban físicamente la labor creativa, que corría a cargo del director, el operador, el ayudante de realización o un colaborador externo. Asimismo, redactaban e insertaban los “cartones” o intertítulos.¹⁶¹ Las herramientas de que disponían consistían, en el mejor de los casos, en una

¹⁵⁸ *Op. cit.*, p. 8.

¹⁵⁹ THOMPSON, Kristin: “Estandarización inicial de la tecnología básica”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 310. Pinel denomina a este método “revelado en bastidor”; vid. *op. cit.*, p. 75.

¹⁶⁰ STAIGER, “El modo de producción de Hollywood hasta 1930”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 167.

¹⁶¹ *Op. cit.*, pp. 36-38.

lupa, unas tijeras y unos alfileres o clips.¹⁶² Los montadores pasaban manualmente una copia de trabajo (*workprint*) de la película por delante una fuente de luz, decidían el corte y partían el celuloide, a mano o con los dientes, dejando varios fotogramas de entrada y de salida.¹⁶³ Técnicos empleados de los laboratorios, conocidos como “empalmadores”, se encargaban de encolar los planos, aplicando acetona con un pincel y ejerciendo presión con los dedos.¹⁶⁴ Las versiones provisionales se evaluaban en la sala de proyección, y se modificaban hasta adecuarlas a los deseos de los supervisores creativos.¹⁶⁵ En tan precarias condiciones, tampoco conviene perder de vista el papel activo jugado por los proyeccionistas: de hecho, el primer aparato de montaje manual, el Edison Film Mender, que consistía en una guía perforadora con una pinza, se empleó únicamente en las salas y, desde 1908, lo incorporaron los proyectores Edison Universal Kinetoscope.¹⁶⁶

Entre ese año y 1915 tuvo lugar en los Estados Unidos un proceso, cuyas causas y consecuencias analizaremos más adelante, por el cual la duración de la producción estándar se amplía, desde una longitud de mil pies – un rollo de trescientos metros, que equivale a algo menos de un cuarto de hora y suele constar de entre quince y treinta planos–, hasta normalizarse el largometraje, de unos setenta y cinco minutos, y que contiene entre doscientos cincuenta y cuatrocientos cincuenta planos.¹⁶⁷ Paralelamente a esta progresión hacia la conversión del cine en vehículo de una narratividad hecha de tramas complejas, tan gradual como firme, fueron desarrollándose las estrategias de la producción en cadena, que implicaban métodos para mantener bajo control

¹⁶² Según Pinel, el montador se apoyaba en una mesa de luz, provista de un cristal esmerilado iluminado por transparencia, y contaba, además, con un cuentahílos y una bobinadora; *ibidem*, p. 74.

¹⁶³ Antonio Lara cita unas declaraciones de Margaret Booth recogidas por Kevin Brownlow: “Cuando montaba películas mudas, solía contar para llevar el ritmo. Si estaba editando un desfile de soldados, o algo con una cadencia regular, y quería cambiar de plano, contaba uno-dos-tres-cuatro-cinco. Yo misma llevaba el ritmo”; cit. y trad. en LARA, Antonio: *El cine ha muerto. Larga vida al cine. Pasado, presente y futuro de la postproducción*. Madrid: T&B, 2005, p. 31.

¹⁶⁴ Pinel apunta que, dadas las propiedades disolventes de la acetona, el término más adecuado para esta operación sería el de “soldado”; *op. cit.*, p. 74.

¹⁶⁵ Vid. MURCH, Walter: *En el momento del parpadeo. Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Madrid: Ocho y Medio, 2003, *op. cit.*, p. 89; PINEL, *op. cit.*, pp. 74-75; THOMPSON, “Estandarización inicial de la tecnología básica”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 308 y 317; y FERNÁNDEZ CASADO, José Luis; NOHALES ESCRIBANO, Tirso: *Postproducción digital. Cine y vídeo no lineal*. Andoain: Escuela de Cine y Vídeo, 1999, p. 4.

¹⁶⁶ THOMPSON, “Estandarización inicial de la tecnología básica”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 308.

¹⁶⁷ VILLAIN, *op. cit.*, pp. 109-110.

el gasto, protocolos de trabajo, un instrumental cada vez más estandarizado y la profesionalización de la actividad cinematográfica, con la conciencia por parte de los interesados de su especialización y su singularidad –favorecida desde la propia industria.

El modelo hegemónico de montaje está unido, por tanto, a la centralización de la producción y el rodaje en estudio, y a la conversión del plano en la unidad mínima de planificación. La fragmentación favorecía la flexibilización del proceso de producción en su conjunto: el cálculo del presupuesto y la previsión de las necesidades de producción resultaban así más sencillos, las eventuales correcciones eran factibles –puntuales, rápidas y baratas–, y se conservaba un amplio margen para la alteración del producto final. Todo ello condujo al surgimiento del guión de continuidad (*continuity script*), en torno a 1913,¹⁶⁸ cada vez más minuciosamente elaborado, que servía para mantener la continuidad y la coherencia durante la fase de rodaje y ensamblar los materiales en la de montaje a pesar de su heterogeneidad, puesto que ya no se rodaban siguiendo el orden de la historia, sino en momentos y lugares distintos, en atención a criterios de rentabilidad y eficiencia.¹⁶⁹ Las figuras del *timer*, encargado de calcular la duración de las películas a partir del guión, y de la secretaria de dirección o “script” (*continuity clerk*) –surgida entre 1917 y 1920–¹⁷⁰, que tomaba notas de los cambios introducidos en el rodaje con respecto al guión, deben situarse en línea con este impulso de racionalización e integración de la producción. Y, conviene no olvidarlo, todo ello responde a la constitución de un espectáculo interclasista y “digno”; dos rasgos que en la mente de los inversores corrían parejos y de los cuales juzgaban que dependía el cumplimiento de sus aspiraciones de obtener el máximo beneficio posible.

Según Kevin Brownlow, la profesión de montador se estabilizó alrededor de 1918.¹⁷¹ Villain, en cambio, considera que, en los Estados Unidos,

¹⁶⁸ *Ibidem*, p. 16.

¹⁶⁹ Vid. STAIGER, “El modo de producción de Hollywood, 1930-1960”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 375.

¹⁷⁰ VILLAIN, *op. cit.*, p. 16. Staiger se refiere a esta función, que tradicionalmente desempeñaron mujeres, como “ayudante de continuidad” (“El modo de producción de Hollywood hasta 1930”, *op. cit.*, p. 167).

¹⁷¹ BROWNLOW, Kevin: *The Parade's Gone By...* Los Angeles-London: University of California Press-Columbus, 1968, p. 283; cit. en SÁNCHEZ-BIOSCA, *El montaje cinematográfico. Teoría y análisis*, p. 34.

apareció hacia 1913 y en Francia en torno a 1917, pero sólo con el sonoro se especializó.¹⁷² Dado que el montaje definitivo (*final cut*) correspondía al realizador, esta figura, aparecida durante la etapa que Bordwell, Staiger y Thompson denominan “sistema de equipo de director” –y que se extiende desde 1907 hasta 1914–, habría surgido, según Villain, para aliviar al director de la carga del montaje del copión (*rough cut*) y, por tanto, como un ejecutor de las instrucciones que aquél le transmitía por escrito, más que como un mecanismo de control por parte de los estudios. Staiger añade que el montador también se apoyaba en el guión de continuidad y los números de la pizarra del ayudante, y cita unas declaraciones de un montador de la época, Hal Mohr, según el cual, a finales de 1914, había en Universal nueve montadores trabajando para cincuenta y cuatro directores.¹⁷³

La contradictoria constitución de la figura del montador se agudizaría a raíz de la transición al “sistema de productor central” (1914-1931). Si bien llevaban a cabo la tarea en la soledad de sus cabinas, en compañía de un ayudante o meritorio, estaban sometidos a los designios de la dirección del estudio, y condicionados por las interferencias, con frecuencia contradictorias, del guionista que se encargaba de elaborar los intertítulos, por el guión propiamente dicho, por las notas de la secretaria de rodaje, las del operador de cámara y el ayudante del director de fotografía, y por las observaciones que pudieran hacerle llegar el director o el productor.¹⁷⁴ Con posterioridad, y a raíz del sonoro, hubo de amoldarse a la intrusión de una nueva tipología de profesionales, como montadores de diálogos, de efectos sonoros, de músicas, de efectos especiales, técnicos de laboratorio, etc., así como el progresivo afianzamiento de la independencia de los distintos departamentos que se encargaban de aspectos parciales de la postproducción,¹⁷⁵ pese a lo cual conservó su estatus privilegiado como técnico especializado en la función central de todas las tareas posteriores al rodaje. Empero, la importancia de su

¹⁷² *Op. cit.*, p. 16.

¹⁷³ STAIGER, “El modo de producción de Hollywood hasta 1930”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 167.

¹⁷⁴ *Ibidem*, p. 99.

¹⁷⁵ En un volumen de memorias, Don Siegel describe la separación administrativa y el funcionamiento autónomo de los departamentos de montaje, efectos especiales, insertos, filmoteca, etc. en Warner Bros.; vid. SIEGEL, Don: *A Siegel Film*. London: Faber & Faber, 1996, y en particular el apartado “Warner Brothers Era I”, pp. 35-93.

misión, reconocida por los restantes agentes implicados en el proceso de facturación de los films, chocaría con varios escollos, como las reclamaciones de autoría por parte de los directores, su condición de asalariados de unas corporaciones que pedían productos estandarizados y su propia asunción de un código restrictivo.

El director, a quien se desposeyó del derecho al montaje final, raramente tomaría parte activa o asistiría siquiera al montaje.¹⁷⁶ La función del montador en el *studio system* ha sido estigmatizada como un contrapeso de aquél creado *ex profeso* por el capital para reducir riesgos, controlar el acabado de las películas y rentabilizar las inversiones:

“Las productoras trataron de restringir el papel del realizador a la ‘puesta en escena’ e incluso a la mera dirección de actores. El puesto de montador, en un principio, se creó para asegurar el control de los productores sobre la última etapa de la fabricación del filme (...) la mayoría de los montadores fueron las manos, armadas con tijeras, enviadas por los estudios para imponer su ley, la de un *final cut* inapelable”.¹⁷⁷

Esta severa condena del papel que jugaban los montadores en el sistema contrasta con la actitud de los interesados, quienes aducían que, como simples asalariados, su grado de autonomía era aún menor que el de los directores, por quienes a menudo se sentían humillados.¹⁷⁸

¹⁷⁶ Aunque esto era negociable, tanto en los contratos individuales como en los convenios colectivos suscritos entre los sindicatos y la dirección de los estudios. Villain cita el caso de Lubitsch, a quien Warner reconoció en los años veinte “un control total de los *rushes*, del negativo, del montaje final y de todas las decisiones relativas a la distribución y al tema”; *op. cit.*, p. 15.

¹⁷⁷ PINEL, *op. cit.*, p. 38; el entrecomillado y la cursiva pertenecen al original.

¹⁷⁸ Reisz reproduce una conocida carta remitida por Frank Capra al *New York Times*, publicada el 2 de abril de 1939, en la que expone las reivindicaciones del gremio de directores, desoidas por los ejecutivos, entre las que destaca “ensamblarla [la película] en un primer montaje antes de su presentación a los directores del estudio”; *op. cit.*, pp. 54-55. Su aspiración consistía en regresar al sistema de equipo de director, es decir, en obtener un reconocimiento expreso del derecho de los directores a que el primer montaje se adecuara a su criterio, y no en realizar ellos mismos, físicamente, el montaje. Por otro lado, y al igual que entre los directores era común la reivindicación del derecho *natural* a decidir sobre el montaje de sus films, con frecuencia los montadores aspiraban a realizar el trayecto inverso. Los casos de montadores reconvertidos en directores no son demasiado abundantes, aunque tampoco pueden considerarse insólitos, con variaciones de una productora a otra. Son conocidos el caso de Donald Siegel, formado en Warner, y los de Robert Wise, Mark Robson y Robert Parrish, en RKO.

En un contexto de aislamiento, incompreensión e incluso deprivaciones,¹⁷⁹ la profesión de montador se forjaría en el secretismo de cara al exterior y la solidaridad entre sus miembros, quienes, en la transmisión de los conocimientos, privilegiaron la oralidad, el empirismo y el prescriptivismo de las reglas del *raccord*, por inferencia de ciertas situaciones muy tipificadas (la supresión de algunos fotogramas cuando un personaje franquea una puerta; el estándar del *punto de ruptura del diálogo* o *dialogue cutting point*, esto es, el corte al personaje que escucha antes de que el que habla concluya su parlamento en una conversación en plano-contraplano...).¹⁸⁰

Los “supervisores de montaje”, escogidos por la dirección entre los expertos en el oficio más dóciles para actuar en su representación, tenían la potestad de exigir a los directores planos adicionales u obligarlos a que rehicieran aquellas partes que no se adecuaban a los cánones establecidos, con el fin de mantener todas las posibilidades de manipulación del producto final.¹⁸¹ En casos extremos, ante una negativa a atender a estos requerimientos, el montador recurría como último recurso a la manipulación óptica de los planos, invirtiendo la imagen o ampliando (“inflando”) una porción de imagen de otro, para salvar la continuidad o para contentar el deseo del estudio de disponer de material variado para elegir.

En Hollywood, y aún en mayor medida en otros países, como Francia, las profesionales del montaje representaban una significativa proporción, tanto más por cuanto la discriminación de las mujeres en el resto de cometidos – salvo en el de *script*– las condenaba a la marginalidad en el sistema, dentro del que representaban una cantidad residual. Villain, que se ha planteado el porqué de esta tradición, achaca esta mayor presencia en el oficio del montaje a su “sentido de la organización material y cerebral”,¹⁸² pero luego lanza hipótesis aún más interesantes:

¹⁷⁹ Villain describe las duras condiciones de trabajo y de vida de los montadores, quienes a menudo comían y dormían en la sala, sin salir de ella en varios días; vid. *op. cit.*, p. 37.

¹⁸⁰ *Ibidem*, p. 58.

¹⁸¹ Con esta misma intención, Irving Thalberg, al frente de MGM, crearía en 1925 la costumbre de reservar una partida permanente en el presupuesto para *retakes*; en cuanto a los pases previos (*previews*) para someter a las películas a la aprobación del público, se remontan nada menos que a 1914; vid. STAIGER, “El modo de producción de Hollywood hasta 1930”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 168.

¹⁸² *Op. cit.*, p. 59.

“¿Porque [las mujeres] interiorizaban mejor la ley del estudio? ¿Porque al haber conseguido llegar a montadoras –que no era tan fácil– triunfaban con mayor facilidad? ¿Porque como el cine estaba hecho por los hombres, pero lo veían las mujeres (se dice, en efecto, que el éxito de las películas, más psicológicas que ahora, dependía a menudo de las espectadoras), este ‘punto de vista femenino’ era especialmente importante?”¹⁸³

Cualquier respuesta a estas cuestiones rebatiría los argumentos del feminismo *mulveyano* y sus epígonos en su radical maniqueísmo; lo cierto es que, ejercido por hombres o por mujeres, la autocensura gremial de la diferencia, ejercida a través de esta instancia-*superego* fomentada desde las esferas de poder, caló hondo: la adhesión de los montadores a la norma dio lugar a una suerte de paradójica y alienada vanagloria, patente en las manifestaciones de orgullo de los montadores de la etapa dorada por la elegante invisibilidad de “su” estilo, fruto de un radical borrado de todo rastro de personalidad propia y consagrada en una frase tópica, recurrente: “el mejor montaje es el que no se ve”.¹⁸⁴ Así, no hubieron de renunciar en modo alguno al virtuosismo: el contrasentido que pudiera derivarse de los ideales de continuidad e imperceptibilidad –y que, aplicados con rigor y llevados al extremo, conducirían de forma inevitable a abjurar de los cortes– se salvó partiendo del dogma del efecto beneficioso que el montaje ejerce *per se*, fundamentado en una expresa equiparación del corte con los mecanismos de la percepción humana, y más concretamente con el modo en que el hombre despliega su atención sobre la realidad que le circunda.¹⁸⁵

Aun en la actualidad, pervive entre los montadores profesionales la idea primaria y acrítica de la correspondencia entre la bondad de un montaje, la *corrección gramatical* de la planificación y la transparencia enunciativa, al servicio de la identificación con los personajes y la total inmersión en la trama

¹⁸³ *Ibidem*, p. 61; las comillas están en el original.

¹⁸⁴ Villain se hace eco de una encuesta, publicada en *Film Comment* en 1977, en la que los montadores sancionaban este principio; vid. *op. cit.*, p. 28. En las entrevistas con montadores contenidas en los volúmenes de OLDHAM, Gabriella: *First Cut. Conversations with Film Editors*. California: University of California Press, 1989, y MCGRATH, los profesionales lo revalidan, con ligeras variaciones.

¹⁸⁵ A este respecto, vid. MURCH: “¿Por qué hacer cortes?”, *op. cit.*, pp. 18-22.

del espectador. El montaje consiste, según este criterio, en la mera sustracción de los fragmentos que exceden y difieren de lo previsto en el curso de la preproducción y la producción. El planteamiento integral de la producción –al que suele aludirse con la letanía de “rodar con el montaje en mente” (*shooting with cutting in mind*)– y la uniformidad técnica constituyen los requisitos del trabajo profesional.

“Los elementos técnicos de una película, tales como el tratamiento fotográfico, la iluminación, el color, la exposición, el sonido, etc., deben ser uniformes en una producción de calidad. No debe ser aparente ninguna diferencia visual o sonora a la hora de empalmar la película y se debe obtener una copia final apropiadamente sincronizada y equilibrada”.¹⁸⁶

Huelga insistir en el modo en que el ideario clásico, al ocultar la dimensión creativa del montaje –o, en palabras de Sánchez-Biosca, su condición de “gesto fundador de un discurso”–,¹⁸⁷ presentándolo como una etapa meramente instrumental en la que se confirman las instrucciones contenidas en el guión y seguidas punto por punto durante el rodaje, inducía a una confusión interesada: la parte intelectual de la tarea quedaba ensombrecida, mientras que la puesta en práctica de la técnica, entendida como un conjunto de conocimientos que se pretendía hecho de reglas, más la destreza que otorgaba la experiencia, quedaba reducida a una actividad física, mecánica. El encarecimiento del trabajo en equipo, la división de funciones y la especialización, constituyeron algunas de las constantes de la concepción industrial de la postproducción. A diferencia de la escuela soviética y de las vanguardias, en las cuales se reconocía la autoría de sus sistemas teóricos y no se ocultaba su contingencia y su funcionalidad ideológica, la praxis hollywoodiense se presentaba como un producto natural, constantemente reformulado para adaptarse a los gustos del público contemporáneo y, por tanto, perfeccionado, cuya responsabilidad sólo cabía atribuir al *genio del sistema*, esto es, “la maquinaria empírica que, sin necesidad de teorías, erige

¹⁸⁶ MASCELLI, *op. cit.*, p. 172.

¹⁸⁷ *Op. cit.*, p. 27.

los principios de un montaje eficiente”;¹⁸⁸ en suma, se enmascaraba su carácter doctrinal bajo la apariencia de un método infalible: *la técnica del montaje cinematográfico*.

1.3.1.2. Dispositivos técnicos del montaje en la era analógica.

En el tránsito a la década de los veinte se producirían otros tantos acontecimientos relevantes: por un lado, la introducción de las empalmadoras para uso de los técnicos específicamente encargados de dicha tarea. El primer modelo, comercializado por Bell & Howell en 1918, permitía realizar empalmes de 0,03 pulgadas sobre el nervio (el espacio entre un fotograma y el siguiente) que pasaban inadvertidos en la proyección, pero, al estar restringida su aplicación a los negativos, no se empleaba en los departamentos de montaje, sino en las salas de empalme. Creado a petición de los estudios, el modelo para película positiva, que hacía empalmes de anchura variable, se distribuyó en 1922, y a mediados del decenio ya se había generalizado gracias a sus “ventajas”, descritas en términos de productividad y asepsia.¹⁸⁹ Al mismo tiempo, se produjo la reconversión del *cutter* en *film editor*, que gozaba de la consideración de “experto técnico”, encargado de completar la película, desde el *rough cut* al *final cut*.¹⁹⁰

Más lenta y problemática sería la introducción de las técnicas de revelado automático, en sustitución del sistema de portafilme y cubeta. Aceptadas en la industria en torno a 1921, aunque sólo para el tiraje de copias positivas de exhibición, la imposición definitiva de estas máquinas se aplazó hasta la película sonora puso de manifiesto la imposibilidad de mantener el método manual para el procesado de los negativos, que había ofrecido un

¹⁸⁸ *Ibidem*, p. 122.

¹⁸⁹ THOMPSON, “Estandarización inicial de la tecnología básica”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 318.

¹⁹⁰ VILLAIN, pp. 16-17. Esta *dignificación* del montador edulcora la realidad: el montador Jim Clark recuerda que, en el apogeo de Hollywood, existía una distinción *de clase* entre *montadores* (“editors”) y *cortadores* (“cutters”); al primero se le exigía creatividad y calidad, mientras que el segundo “se limitaba a cortar y montar el material todo lo rápido que podía, y cobraba unos honorarios más bajos”; cit. en MCGRATH, *op. cit.*, p. 105.

elevado grado de control y se temía que los negativos sufrieran daños irreparables.¹⁹¹

Aunque Thompson ha minimizado el impacto de la estandarización de los procedimientos de montaje y de la automatización del revelado, restringiendo tanto sus causas como consecuencias al ahorro de tiempo y dinero, lo cierto es que el proceso tuvo efectos al menos indirectos, tanto narrativos como estéticos: resulta arriesgado separar la fluidez alcanzada en el montaje de continuidad o el hecho de que, entre 1911 y 1921, se doblara el número de planos por bobina, de la progresiva toma de conciencia de la necesidad de montar en copias de trabajo para proteger el negativo del deterioro.¹⁹² Asimismo, la propia autora menciona que, con el procesado automático, los operadores tuvieron que renunciar a un cierto grado de libertad para la determinación del estilo de las películas, de modo que fueron los jefes de laboratorio de los estudios quienes asumieron la responsabilidad sobre el acabado –y tendieron a unificar el aspecto visual de toda la producción.¹⁹³

Estos cambios precedieron y fueron independientes de la manipulación de los materiales a lo largo del proceso de montaje, que aún se realizaba manualmente. La introducción de la mítica Moviola se ha constituido en motivo de polémica: Thompson ha propugnado la *necesidad* de su difusión, tanto para la eficiencia del sistema –al dotar al montador de una mayor autonomía–, como para el desarrollo del Modo de Representación Institucional –puesto que, hasta entonces, los montadores tomaban las decisiones a partir de fotografías fijas, de modo que sus juicios sobre el ritmo y la continuidad de movimiento eran “necesariamente toscos”. Según esta autora, los propios interesados fabricaron prototipos para uso personal, con un

¹⁹¹ THOMPSON, Kristin: “Principales cambios tecnológicos de la década de los veinte”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, pp. 318-319. Para Pinel, el revelado continuo no se consolida hasta la segunda mitad de la década de los veinte; *op. cit.*, p. 75.

¹⁹² THOMPSON, “Estandarización inicial de la tecnología básica”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 309-310.

¹⁹³ Vid. “La fotografía de estilo difuminado”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, pp. 319-326.

funcionamiento análogo al de la futura Moviola, modificando viejos proyectores.¹⁹⁴

No obstante, esta lectura resulta en exceso simplista, como demuestra la historia de la invención de la Moviola:¹⁹⁵ hacia 1917, un inmigrante holandés, el ingeniero eléctrico Iwan Serrurier, tuvo la idea de diseñar un proyector doméstico de películas, para el uso de los particulares y para que los ejecutivos de los estudios pudieran visionar en sus despachos el material rodado diariamente. Bautizada por imitación de la popular marca de tocadiscos Victrola, y patentada en diciembre de 1922,¹⁹⁶ del primer modelo de la Moviola, que constaba de una manivela, una bombilla eléctrica y una lente para la proyección, sólo se vendieron tres de los quince aparatos fabricados.

Murch ha destapado las falacias de la visión teleológica al recordar que el rechazo que inicialmente cosechó no se debió solamente a su precio desorbitado –seiscientos dólares–, sino a que los montadores la consideraron ruidosa, incómoda y peligrosa; incluso su atributo más novedoso, la habilidad para estudiar los fotogramas nítidos, brillantes y uno por uno, y perfeccionar así la continuidad y el ritmo, se despreció como una aportación irrelevante.¹⁹⁷

El encuentro con un montador de Douglas Fairbanks Studios animó a Serrurier a adecuar su invención para uso de los profesionales del montaje. Para 1924, tenía listo el nuevo modelo, que fue adquirido por la productora de Fairbanks, Universal Studios, Warner Brothers, Charles Chaplin Studios, Buster Keaton Productions, Mary Pickford, Mack Sennett y MGM. Ese mismo año se comercializó la siguiente versión: la Midget, equipada con el motor de una máquina de coser, que se convirtió rápidamente en el estándar en la industria hasta el final del periodo mudo.¹⁹⁸

¹⁹⁴ “Principales cambios tecnológicos de la década de los veinte”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 317.

¹⁹⁵ Parte de la información contenida en los párrafos siguientes procede de ABBOTT, Denise: “Memoirs of the Magnificent Moviola”; en <http://www.city-net.com/~fodder/edit/moviola.html>.

¹⁹⁶ EWING, Bruce; DORSEY; WHITNEY: “The United States’ Century in Review”; en <http://www.inta.org/articles/century1.html>.

¹⁹⁷ *Op. cit.*, p. 90.

¹⁹⁸ THOMPSON, “Principales cambios tecnológicos de la década de los veinte”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 317.

Sin embargo, sería la introducción del sonido el detonante de la práctica generalización de la Moviola en los estudios; no en vano, Murch ha definido el sonido como el caballo de Troya de ésta,¹⁹⁹ en una expresión, a nuestro juicio, no demasiado atinada, ya que, como parece obvio, la empresa fabricante no desarrolló el sonido para introducirse en el mercado, sino que supo aprovechar unas circunstancias propicias para proporcionar a la industria una máquina que le resultaba útil y rentable.

Efectivamente, la Moviola de doble banda ofrecía el paso de imagen y sonido sincronizados, para visionar la banda de imagen y escuchar la banda de sonido simultáneamente; una operación que no podía realizarse “a ojo”. Los testigos de la época hablan de un cambio radical que sembró el pánico entre los profesionales, y que se vivió como un trance traumático de una primitiva edad dorada a una elevada tecnificación.²⁰⁰ Robert Parrish glosó los cambios que se operaron en la sala de montaje: si hasta entonces habían compartido la cabina el montador y su ayudante, el cine sonoro dio entrada al autor de los diálogos, el montador de efectos, el montador de músicas, el compositor, el director de orquesta, el coreógrafo...²⁰¹ Sin embargo, y al estar diseñada la Moviola para el uso individual, tanto en los estudios de Hollywood como en los europeos siguieron produciéndose los viajes de las salas de montaje a las de proyección, hasta el punto que, de hecho, solían estar comunicadas.²⁰²

La posterior popularidad de Moviola, fruto de una minuciosa estrategia empresarial, eclipsó a otras marcas, como Acmeola, Editola o Westrex, de modo que todas las máquinas empleadas en la fase de montaje para el visionado individual y ampliado de las imágenes de las copias de trabajo pasaron a identificarse genéricamente con este nombre industrial concreto. Al mismo tiempo, la corporación se sirvió de su dominio como suministradora de maquinaria de precisión para ejercer un importante papel entre las instituciones que fijaron los estándares técnicos del cine de Hollywood.²⁰³ No

¹⁹⁹ *Op. cit.*, p. 90.

²⁰⁰ Vid., por ejemplo, el testimonio de Ralph Winters en MCGRATH, *op. cit.*, p. 17.

²⁰¹ PARRISH, Robert: “El montaje en el sonoro”; en *Historia universal del cine*. Madrid: Planeta, 1982, p. 36.

²⁰² VILLAIN, *op. cit.*, p. 38.

²⁰³ BORDWELL, David; STAIGER, Janet: “Tecnología, estilo y modo de producción”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 281.

obstante, como apunta Villain, su adopción por parte de los montadores no fue universal ni uniforme, y aun en fecha tan tardía como mediados de los años cincuenta, no pocos montadores veteranos seguían trabajando con lupa.²⁰⁴

La Moviola sonora, que apenas experimentaría cambios a lo largo de las décadas siguientes, constaba, según Reisz,²⁰⁵ de una lente ampliadora; de rodillos dentados, para pasar la película engranándola por las perforaciones; de un motor de velocidad variable; de sendos pedales, para regular la velocidad y cambiar el sentido de la película, adelante y atrás; y de un volante con transmisión al eje rotatorio o “volante de giro rápido”,²⁰⁶ para detener la proyección en un fotograma, y avanzar o retroceder a partir de él. Pinel ha comparado el visionado en la Moviola con el kinetoscopio de Edison.²⁰⁷

Una vez más, el cambio tecnológico, adoptado atendiendo a intereses económicos y criterios artísticos, revirtió e influyó en la factura de las películas: como ha demostrado Bordwell, el sonido contribuyó a uniformizar el *look* y a suavizar la continuidad, puesto que, para paliar el encarecimiento de la producción, entre 1929 y 1931 se adoptó el rodaje con múltiples cámaras, del cual derivaría el concepto de plano máster (*master shot*), estandarizado a partir de 1932, que en la industria se asoció con la idea de “cubrirse las espaldas” y que pasó de considerarse una *medida de protección* a establecerse como un elemento orgánico en el sistema hollywoodiense.²⁰⁸

Una nutrida corriente de estudiosos defiende que, desde este instante y hasta la aparición de los sistemas de edición digital no lineal, la innovación tecnológica ha sido prácticamente inexistente en el terreno del montaje cinematográfico, razón por la cual se explicarían la longevidad del código clásico y el entusiasmo despertado por el advenimiento de la revolución en marcha.²⁰⁹ Sin embargo, durante el periodo de vigencia del llamado “sistema de equipo de productor” (entre 1931 y 1955), Staiger detecta la puesta en

²⁰⁴ *Op. cit.*, p. 39.

²⁰⁵ *Op. cit.*, p. 254.

²⁰⁶ MURCH, *op. cit.*, p. 126.

²⁰⁷ *Op. cit.*, p. 79.

²⁰⁸ Vid. “La introducción del sonido”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, pp. 331-343.

²⁰⁹ Vid. PINEL, *op. cit.*, p. 90.

práctica de métodos de organización de la postproducción bastante dispares por parte de cada estudio: en Twentieth Century Fox, el magnate Darryl F. Zanuck se encargaba de revisar las pruebas, hacía sugerencias al director, supervisaba el montaje e incluso mandaba volver a filmar escenas y planos – aunque el prestigio ciertos cineastas, como John Ford, los mantenía a salvo de injerencias; en Warner Bros., los directores participaban en el montaje, a las órdenes de Jack Warner y Hal B. Wallis, si no estaban ya encargándose de otro rodaje –además, a finales de los treinta se distribuyeron películas de productores-directores, como Anatole Litvak, William Wyler o Howard Hawks, y en los cuarenta tomaron a su cargo proyectos independientes–; en Metro-Goldwyn-Mayer, los directores eran asignados y reemplazados con facilidad en el rodaje de planos y escenas adicionales; en Paramount, donde se ensayaron toda suerte de variaciones en los puestos directivos, llegaron a convivir el sistema de equipo de director con el de equipo de productor y la distribución de independientes; y en RKO Radio Pictures y Columbia sucedió otro tanto.²¹⁰

Asimismo, suele pasar inadvertido que la aparición en Europa de las mesas horizontales de acceso lineal (consolas o *flatbeds*),²¹¹ que desde entonces y a lo largo de toda la era analógica convivieron con la Moviola –la cual representa un sistema de acceso aleatorio (si bien no inmediato) al material–, sería saludada como un avance indudable por parte de la industria, dada su mayor delicadeza para con la película y su capacidad para manejar rollos de película más largos.²¹² En los Estados Unidos, estos equipos se convirtieron en símbolo del relevo que, en la crisis abierta en el Hollywood de los años sesenta, protagonizaron los *nuevos bárbaros*: Francis Ford Coppola importó varias máquinas horizontales para la fundación de American Zoetrope, en diciembre de 1969. La identificación de esta generación con un sistema que impulsó la práctica del montaje en la dirección opuesta a la que

²¹⁰ STAIGER, “El modo de producción de Hollywood, 1930-1960”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, pp. 362-368.

²¹¹ También conocidas como “mesas planas”, según CASE (*op. cit.*, p. 10) o “modelos de plataforma”, según JONES, Stuart Blake: *Corrección de color para edición de vídeo no lineal*. Andoain: Escuela de Cine y Vídeo, 2003, p. 171. Es una confusión bastante habitual referirse a estos aparatos empleando también el nombre genérico de moviola; vid., por ejemplo, FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, p. 279 y ss.

²¹² MURCH, *op. cit.*, p. 53. Según este autor, las máquinas de montar horizontales ya existían en los años treinta.

más tarde emprenderían con el montaje electrónico, constituye un indicio muy expresivo de la falsedad del mito del progreso acumulativo, constante y prefijado, tan extendido en época contemporánea.²¹³

Con el inconveniente de atraer la electricidad estática y acumular más polvo en los rollos de película, las consolas disponían de un número variable de platos, siempre par –los de carga o suministro a la izquierda, los de recepción o bobinado a la derecha. Los componentes fundamentales de las consolas son:²¹⁴

- *Sprockets* de sincronismo de imagen y de sonido, que son rodillos o sistemas de arrastre de los rollos correspondientes a una y otro.
- Lector o cabeza reproductora de sonido óptico o magnético, donde se realizan las marcas de sincronismo de los empalmes.
- Ventanilla de proyección, por la cual pasa el fotograma que, en ese instante, se muestra en la pantalla. Es el lugar donde se realizan las marcas de sincronismo, los cortes y los empalmes.
- Pantalla visualizadora.
- Sistema de amplificación y reproducción del sonido (óptico o magnético).

²¹³ Walter Murch sostiene las ventajas prácticas del trabajo con sistemas no lineales, en los cuales la necesidad de revisar todo el material contenido en un rollo de película le obliga a plantearse opciones de montaje que no se había planteado; vid. los epígrafes “Métodos y máquinas: mármol y arcilla” y “Acceso aleatorio y velocidad”, *op. cit.*, pp. 53-61 y 129-141 respectivamente. Por su parte, Lara señala que las visionadoras horizontales se diseñaron para manipular grandes bobinas, de hasta seiscientos metros por plato (veinte minutos, a velocidad normal), y que sólo se impusieron en Europa, mientras que los Estados Unidos siguieron siendo el “feudo” de la moviola; asimismo, destaca que el nombre comercial de Steenbeck se convirtió en sinónimo del sistema horizontal, para el que cita otras denominaciones en países de habla inglesa, como *flat-bed machine*, *KEM*, *horizontal table* o *viewing table*; vid. *op. cit.*, pp. 44-45 y 257.

²¹⁴ FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, pp. 280-281. Lara se extiende a propósito de las diferencias en materia de proyección entre los sistemas de carga vertical y horizontal: “[en la moviola] los fotogramas son momentáneamente detenidos en su marcha, por unos ganchos que se introducen en las perforaciones, justo en el instante en que la luz los atraviesa. En las mesas de carga horizontal, en cambio, la velocidad de arrastre del celuloide es continua, y la estabilidad de la imagen se consigue gracias a un hábil mecanismo con un prisma óptico que rota. En resumen, que la pantalla de la Steenbeck no proporciona una experiencia visual idéntica a la de la pantalla de proyección, aunque como consecuencia positiva el material recibe un trato mucho más cuidadoso”; *op. cit.*, pp. 46-47.

- Mando controlador de la reproducción de imágenes y sonidos.
- Contador de tiempo o *timer*.

La primera mesa de desarrollo horizontal fue la Moritone, surgida en Francia, en los años cuarenta. Poseía una pantalla de cristal esmerilado que ofrecía una imagen grande, aunque grisácea, y era, como la Moviola, muy ruidosa.²¹⁵ Pronto se comercializarían otras marcas, más silenciosas, como la francesa Interciné, la italiana Prévost y las dos más exitosas, alemanas ambas: Steenbeck y KEM. La primera presentaba una pantalla más grande y luminosa, y disponía de cabezales de lectura de mejor calidad;²¹⁶ la segunda, electrónica y aparecida a finales de los años sesenta, incorporaba avances considerables, como sus tres pantallas o las posibilidades de conmutar los lectores de imagen y de sonido, de adaptarse al paso de 16 y de 35 milímetros, y de regular automáticamente la velocidad desde un mínimo de tres hasta un máximo de ciento veinte fotogramas por segundo.²¹⁷

1.3.1.3. El proceso de postproducción en la era analógica.²¹⁸

La rutina tradicional de las tareas de postproducción implicaba un procedimiento secuencial muy tipificado. Tras la filmación, se llevaba a cabo el revelado del negativo y el positivado de las tomas escogidas por el realizador siguiendo el parte de script.²¹⁹ El ayudante del montador llevaba a cabo la operación de inscribir el *pietaje* o *numeración* en la película, es decir, la asignación manual de números de borde (*keycode number*),²²⁰ correlativos, cada 16 fotogramas (a intervalos de un pie), para mantener la correspondencia

²¹⁵ VILLAIN, *op. cit.* p. 39.

²¹⁶ *Ibidem*, pp. 39-41.

²¹⁷ *Ibidem*, p. 142.

²¹⁸ La glosa más pormenorizada de cuantas se han publicado en nuestra lengua se debe a LARA, en el apartado “El método de trabajo tradicional”; *op. cit.*, pp. 39-97.

²¹⁹ Cuando se trabajaba en 16 mm, formato lanzado por Eastman Kodak en 1923, se solía positivar la totalidad del material.

²²⁰ Lara define y explica la utilidad del *keycode* del fabricante como “una numeración que sirve para identificar cualquier fotograma, ya que al positivar, esa información gráfica también se transfiere al copión (...) De esa manera, si el montador se comunica con el laboratorio, ambos tienen una referencia común, que les permite hablar con precisión de una zona concreta”; *op. cit.*, pp. 39-40.

entre la copia y el negativo original. Por otra parte, el audio original se transfería, por lo general de cintas de un cuarto de pulgada a cinta perforada de 35 mm. en soporte magnético (conocido como *mag track*),²²¹ y se realizaba el *tintado*, consistente en copiar los números de borde de la banda de imagen en la de sonido.²²² La sincronización de ambas en el copión corría a cargo del ayudante del montador o de un técnico del laboratorio, a partir de la localización del punto de coincidencia entre la imagen del cierre de la claqueta y la modulación producida por el mismo en la pista de sonido. A continuación, el director y el montador contemplaban el copión, en el que se incluían las claquetas, las colas, etc.²²³ Seleccionaban las que se utilizarían en el montaje; el resto se archivaban.

En la medida de lo posible, se intentaba realizar el montaje preliminar o primer montaje (*first cut*) en paralelo al rodaje –práctica conocida con la expresión *keep up to camera*. En el curso del montaje, el montador se apoyaba en las indicaciones del director y en la hoja o parte de montaje (*editor's log*, elaborada por la *script*), en la que figuraban las condiciones en que se había rodado cada plano, así como apreciaciones sobre la calidad de las tomas.

Desde los inicios de la práctica del montaje y a través de toda la era analógica, con independencia de que aquél se realizara a mano, en la Moviola o en una consola, el montador y su ayudante se valieron de un lápiz graso o carboncillo (*china marker*), para señalar los puntos de entrada de los efectos ópticos (transiciones, fundidos, etc.), y de algún utensilio para efectuar los cortes. Siguiendo los puntos que el montador marcaba, el ayudante empalmaba los planos y clasificaba los descartes. Caso de existir planos sin sonido, se añadía un fragmento de cinta virgen o *cinta guía* para cubrir el hueco y mantener la sincronía.

²²¹ Lara aporta dos funciones al *transfer* a soporte magnético perforado de 35 mm.: para la compatibilidad del audio con la moviola de montaje y por la conveniencia de contar con una copia de seguridad; *ibidem*.

²²² Esta operación se llevaba a cabo con tinta china blanca, cada treinta o cuarenta fotogramas, según Pedro del Rey del Val (DEL REY DEL VAL, Pedro: *Montaje: una profesión de cine*. Barcelona: Ariel, 2002, p. 148); Lara explica su necesidad como una medida de precaución frente a la eventualidad de que la banda de imagen y el magnético perforado, carente del *keycode*, se descoleen; vid. *op. cit.*, p. 42.

²²³ La utilidad del copión consiste en que permite contemplar todas las posibilidades de *raccord* y de solapamiento; vid. VILLAIN, *op. cit.*, p. 19.

Hasta los años cincuenta, las empalmadoras húmedas o de disolvente químico requerían una complicada operación artesanal, raspando primero la superficie de corte, que se hacía en forma de bisel; con demasiada cola, se formaba una pasta, y con una cantidad insuficiente, se despegaba. Además, como los empalmes consistían en la superposición de sendos fotogramas, correspondientes a los segmentos de película unidos, una eventual corrección se traducía en la aparición en la copia de trabajo de un fotograma negro, cuya acumulación podía llegar a arruinarla y obligar al tiraje de otra;²²⁴ mientras, las empalmadoras térmicas se empleaban en los laboratorios. La empalmadora seca o de cinta adhesiva CIR, una invención del montador Leo Catozzo que utilizaba un derivado del poliéster llamado “milar”,²²⁵ permitió superar ese sacrificio de dos fotogramas por cada corte, al trasladar el empalme al nervio, y facilitó la reversibilidad de las acciones.²²⁶

A la continuidad definitiva, plasmada en el *fine cut*, se llegaba tras conversar con el director y el productor, y escuchar las sugerencias del montador de sonido y del compositor. Por medio de una serie de símbolos normalizados, inscritos manualmente con el lápiz graso sobre el celuloide, el montador indicaba al laboratorio el emplazamiento y longitud de los trucajes y efectos ópticos (fundido de apertura, fundido de cierre, fundido encadenado, sobreimpresión, congelado...)²²⁷

Tras decidir si la calidad del sonido registrado era satisfactoria o se precisaba de postsincronización o doblaje, el montador de sonido determinaba los efectos sonoros necesarios con el director, el montador y el compositor, y registraba los efectos adicionales. La partitura se componía simultáneamente,

²²⁴ Según Jim Clark, entre los montadores la presencia o ausencia de fotogramas negros en la copia de trabajo delataba infaliblemente la biseñez o la experiencia de su responsable; vid. MCGRATH, p. 117. Lara cita este testimonio, para disentir de la “teoría de que el sufrimiento es la única vía para llegar al conocimiento”; *op. cit.*, p. 50.

²²⁵ O *incollatrice*, según Lara; *ibidem*, p. 37.

²²⁶ MARTÍNEZ ABADÍA, José; SERRA FLORES, Jordi: *Manual básico de técnica cinematográfica y dirección de fotografía*. Barcelona: Paidós, 2000, *op. cit.*, pp. 284-285; PINEL, *op. cit.*, p. 91.

²²⁷ Lara ha hecho notar la confusión a que se presta el término más común en nuestra lengua, “truco”, “que engloba todos aquellos materiales que no forman parte de los negativos procedentes de rodaje, es decir los que requieren algún tipo de elaboración posterior”, por lo que juzga que la expresión anglosajona, *optical effects*, “define mejor su naturaleza”; en otro orden de cosas, este autor consigna que el significado de los símbolos mediante los cuales el montador indica rectificaciones al laboratorio es internacional; vid. *op. cit.*, pp. 70 y 92-93.

y se preparaban las bandas de sonido –tres, como mínimo, para diálogos, música y efectos– para las tareas de mezcla, ecualización y transferencia a una sola pista de negativo óptico de sonido, que correspondían al mezclador (*re-recording mixer*).

Con arreglo a la copia de trabajo y a partir de los números de borde, el cortador del negativo (*negative cutter*) ensamblaba en el laboratorio el negativo original.²²⁸ También en el laboratorio se llevaba a cabo el etalonaje, que tenía por objeto la gradación del negativo para atenuar las diferencias en la exposición y la iluminación y dotar de continuidad a las imágenes en las copias. El *etalonador* examinaba la película con un analizador de color eléctrico para establecer el diafragma con que se iba a realizar el positivado, y elaboraba una lista de correcciones de color necesarias, que guiaba la regulación de la intensidad de las luces a que se sometía cada fotograma durante el copiado:²²⁹ las cantidades de cada uno de los tres colores primarios que debían atravesar el negativo e iluminar las copias dependían de sendos controles; además, alterándolos simultáneamente se modificaban la densidad y el brillo. El etalonaje conllevaba un grave problema práctico para directores, montadores y directores de fotografía, que tenían la percepción de perder el control sobre el producto acabado, no tanto por deficiencias técnicas como por la ineficiencia del reparto de tareas, la incompetencia del personal de los laboratorios y la imposibilidad de tirar copias de prueba suficientes por su elevado coste y por las constricciones temporales.²³⁰

²²⁸ Conviene tener presente, como Lara especifica, que el departamento de montaje del laboratorio es independiente del equipo del film, puesto que sus trabajadores son (o suelen ser) empleados fijos de la empresa contratada y no mantienen relación artística o contractual alguna con la película; vid. *ibidem*, p. 92.

²²⁹ Antes de proceder al etalonaje, y dada la importancia de mantener bajo control la exposición de la película, se ajustaban los valores de la copiadora a un estándar: el LAD (*Laboratory Aim Density* o densidad idónea en el laboratorio) de Eastman Kodak, también conocido como *chinagirl*, un fotograma de prueba en el que se incluyen un cuadrado LAD con un gris del 18%, una escala de grises y un busto femenino para evaluar los tonos de piel. “Los valores LAD para un negativo original se establecen en 0,80R (rojo), 1,20G (Verde) y 1,60B (Azul) (...) Los laboratorios que regulan la alineación de la copiadora con arreglo a los valores LAD, positivarán el negativo con una densidad de 0,80R (rojo), 1,20G (Verde) y 1,60B (Azul) con luces de copiado que rondarán los 25, 25, 25”; CASE, *op. cit.*, p. 82. El etalonaje propiamente dicho se realizaba a partir de las tiras de etalonaje confeccionadas para las positivadoras, que Lara define como “unas cintas perforadas, que indican a las máquinas positivadoras los valores que deben aplicar a cada plano”; *op. cit.*, p. 96.

²³⁰ Vid. al respecto las declaraciones de Owen Roizman y Gordon Willis en SCHAEFER, Dennis; SALVATO, Larry: *Maestros de la luz. Conversaciones con directores de fotografía*. Madrid: Plot, 1998, pp. 181-182 y 249-250, respectivamente. Lara se refiere a las que a su juicio constituyen las dos principales limitaciones del sistema: que los ajustes han de hacerse sobre toda la superficie de la composición (esto es, sobre el fotograma completo), y en el plano en toda su duración, “entendido éste en el sentido que se le da en montaje, de corte a corte”, y añade que no existe un número fijo de pruebas, si bien sitúa la media de tiraje de

Concluido el etalonaje, y tras limpiar el negativo para preservarlo al máximo de impurezas, se llevaban a cabo las primeras pruebas: tras una primera copia óptica, con una muestra del sonido, se tiraba una copia sincronizada con imagen y sonido, conocida como *copia de prueba* o *copia cero* (*answer print*). Aprobada esta, se realizaba primero un interpositivo de bajo contraste (*lavender*), y luego un contratipo o negativo duplicado (*CRI*), en un material de grano fino, del cual salían, finalmente, las copias estándar, fabricadas en serie, con vistas a la exhibición. Las razones para recurrir a tan complicadas operaciones, que suponían un considerable encarecimiento en la factura del laboratorio e implicaban necesariamente una cierta pérdida de calidad por cada nueva generación, eran fundamentalmente tres: en primer lugar, podían servir para reemplazar al negativo en caso de pérdida o desgaste; en segundo término, facilitaban el tiraje rápido y en grandes cantidades de copias positivas; en tercero, y como consecuencia del punto anterior, se evitaban las distorsiones y diferencias en la calidad y la densidad.²³¹ Desde el *rough cut* y a través de todos los intermediarios referidos, se establecía un eficaz sistema de verificación de la calidad.

En la era analógica, el estilo visual se alteraba fundamentalmente en los procesos de revelado e impresión o copiado de los positivos. Entre las técnicas para realizar efectos especiales o dotar a las imágenes de aspectos peculiares por procedimientos ópticos, se encontraban el *flashing* o “destello”, el *revelado sin decoloración* (*bleach-bypass process*) y el ENR –las iniciales de sus inventores, los técnicos de Technicolor en Roma Ernesto, Novelli y Rimo, y conocido también como CCE (*Color Contrast Enhancement*) o NEC (*Noir en Couleur*), el positivado invertido y el positivado por imbibición o por transferencia de pigmento. Mediante una combinación de lentes, las copiadoras ópticas permitían representar transformaciones, ampliaciones y reducciones, congelados y acelerados, exposiciones múltiples o interpoladas, saturación y desaturación de los colores... Con la combinación de las técnicas del *rotoscopio*, para la inclusión de títulos de crédito e imágenes animadas, y

copias (reducidas por razones económicas a las bobinas que contienen las secuencias más conflictivas) en un rango que va de tres a seis; *op. cit.*, p. 96.

²³¹ Se calcula que la vida mecánica de un negativo oscila entre las 40 y las 50 copias. Vid. *ibidem*, p. 156; y WHEELER, *op. cit.*, p. 120.

la *truca*,²³² la copiadora de efectos especiales, con nuevas emulsiones y los procedimientos especiales de revelado y copiado a que hemos hecho mención, se logró un elevado grado de sofisticación.²³³

El refinamiento de las técnicas y de los instrumentos ya existentes, y la introducción de otros nuevos, desmiente los tópicos del atraso y la inercia en la tecnología de la postproducción. Como Antonio Lara ha señalado con acierto, la persistencia de un método de trabajo establecido, al que los avances tecnológicos, desde los años treinta a los ochenta, refinaron más que introdujeron saltos bruscos, creó una falsa sensación de estabilidad.²³⁴ Antes de la digitalización, en las salas de montaje podían encontrarse aparatos que facilitaban las tareas auxiliares, como bobinadoras manuales con motor de arrastre, especialmente diseñadas tanto para negativos como para positivos; visionadoras, controladas manualmente, y que admitían el acople de lectores-reproductores de sonido tanto óptico como magnético;²³⁵ y sincronizadoras, dotadas de *vías* o rodillos dentados, para desplazar coordinada o independientemente las bandas de imagen y de sonido.²³⁶

1.3.2. El espectáculo cinematográfico según el Modo de Representación Institucional: un modelo hegemónico.

1.3.2.1. Espacio y tiempo.

1.3.2.1.1. De la narrativización al clasicismo.

La corriente historiográfica mayoritaria ha insistido en la deuda que el cinematógrafo contrajo con la novela burguesa clásica realista y naturalista de los Dickens, Zola, etc. para la consolidación del modelo narrativo

²³² Por las mismas razones que en el caso de los “trucos” u *optical effects*, Lara prefiere la expresión anglosajona *optical printer*; *op. cit.*, p. 71.

²³³ El rotoscopio, que en principio designaba un prototipo, es un término genérico para referirse a la técnica de proyección desde una cámara de imágenes sobre el tablero de una cámara de pedestal. La *truca*, que se usó hasta los años ochenta del siglo pasado, exigía que el rodaje se llevara a cabo en el formato VistaVision.

²³⁴ *Op. cit.*, p. 37.

²³⁵ La tendencia al reemplazo de la banda sonora óptica por la magnética en los años cincuenta influiría no poco en la actividad cotidiana de los montadores, ya que para descifrar la “película ciega” tuvieron que recurrir a los cabezales de lectura; vid. PINEL, p. 90.

²³⁶ MARTÍNEZ ABADÍA y SERRA FLORES, *op. cit.*, pp. 281-284.

hegemónico, en un proceso largo, complejo y no exento de contradicciones, en absoluto espontáneo o inocente, pero tampoco prefijado o inexorable: tanto Burch como Gunning han apuntado la ambición de captar a la burguesía, integrándola en el nuevo público interclasista de un espectáculo de masas, como uno de los factores determinantes para los cambios tanto de contenido como de modo de representación. Según estos autores, una vez que el fugaz periodo de auge de los nickelodeones –entre 1905 y 1908– tocó a su fin, el afán de lucro –y de una cierta seguridad y sostenimiento en éste– de todos los agentes implicados en el negocio habría jugado un papel esencial en el alargamiento de las películas, la exigencia de una superior calidad técnica en los productos cinematográficos y la estandarización de las tramas.

Burch ha considerado la importación en 1907 por parte de Adolph Zukor de la *Passion* de Pathé (1904) como un significativo jalón, ya que, según él, la elección del tema religioso habría respondido a una estrategia, no por intuitiva menos obvia, de atraer a los inmigrantes cristianos y a la pequeña burguesía local.²³⁷ 1911 es el año, según Staiger, de la adopción mayoritaria de la película de varias bobinas, cuyas ventajas –precios y beneficios más altos, carrera comercial más extensa, condiciones más favorables para la publicidad...– resultarían coherentes con los intereses tanto de los exhibidores de primera, necesitados de obtener un suministro regular de productos, como de los productores, ávidos de asegurarse un flujo continuo de ingresos para compensar las inversiones.²³⁸ Por su parte, Benet ha puesto en relación con estas mutaciones tanto la evolución en la publicidad estadounidense desde la fórmula “the film shows...” a la de “the film tells...”, indicativa del desarrollo de la conciencia de la narratividad como eje del espectáculo cinematográfico, alrededor de 1910, como la mejora de las condiciones de proyección, y más concretamente la eliminación del parpadeo de la imagen, por medio de la sustitución de la compra de las películas por la fórmula del alquiler.²³⁹

²³⁷ *Op. cit.*, p. 136.

²³⁸ STAIGER, Janet: “Combination and Litigation: Structures of US Film Distribution, 1896-1917”; en ELSAESSER (ed.), *op. cit.*, p. 199.

²³⁹ *Op. cit.*, pp. 40 y 50-51.

La figura de David Wark Griffith emerge como responsable máximo de la *narrativización* del cine, que Gunning sitúa entre 1907 y 1913:²⁴⁰ a través de la práctica del *digest* melodramático, en línea con las *playlets*, adaptaciones teatrales populares que reducían las tramas narrativas de textos prestigiosos poniendo en escena los episodios fundamentales, su trabajo desde 1908, según Gaudreault, “había de conducir a la consolidación de un narrador que ya no necesitaría de la *voz humana* para imponer su *voz narrativa*, que hacía uso del montaje para interpolarse *entre las imágenes* para presentarlas, organizarlas e incluso comentarlas”.²⁴¹

Sin embargo, el modelo griffithiano, adscribible a la etiqueta de “cine de integración narrativa”, presenta divergencias con respecto al *clasicismo*, puesto que en él aún no tiene lugar el borrado de las marcas de la enunciación, de modo que el proceso de *narrativización* resulta visible.²⁴² Será a mediados de los años diez cuando la *narratividad* cinematográfica se encamine hacia la constitución de un modelo en el cual tiene lugar una completa ocultación de la instancia productora de un discurso que, como han afirmado Gaudreault y Jost siguiendo a Marie, se finge simple transcripción de una continuidad anterior y homogénea, de modo que los acontecimientos parecen relatarse por sí mismos.²⁴³

Entre los intentos más relevantes de formalización de ese modelo, destaca, a pesar de sus insuficiencias,²⁴⁴ el concepto de Modo de

²⁴⁰ “The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde”, *op. cit.*, p. 60. Como ha señalado Marzal, el concepto de “*narrativización*”, que Gunning tomó de Roger Odin y desarrolló en *D. W. Griffith and the Origins of American Narrative Film. The Early Years at Biograph* (Urbana-Chicago: University of Illinois Press, 1991), dota de unidad a las categorías genettianas de “*historia*”, “*discurso*” y “*acto de narrar*”, al tiempo que “permite el paso del discurso a la historia y dirige la relación del narrador hacia el espectador y, además, subraya la transformación del mostrar en decir”; vid. MARZAL FELICI, José Javier: *Estructuras de reconocimiento y de serialidad ritual: el modelo melodrama en los films de David Wark Griffith de 1918-1921*. Tesis doctoral, 1994, p. 209.

²⁴¹ GAUDREULT, André: “Showing and Telling: Image and Word in Early Cinema”, *op. cit.*, p. 279.

²⁴² MARZAL, *op. cit.*, p. 214.

²⁴³ *Op. cit.*, p. 52; el trabajo al que se refieren es MARIE, Michel: *Lectures du film*. Paris: Albatros, 1976, p. 24.

²⁴⁴ La primera de las cuales consiste en una indefinición con la que Burch reproduce la vaguedad, que se traduce en escasa o nula operatividad analítica, de la categoría de “*clasicismo*”, que pretende superar. Únicamente tenemos noticia de una definición por su parte, mínimamente elaborada, del concepto: “Conjunto de las directrices (escritas o no) que, históricamente, han sido interiorizadas por los cineastas y los técnicos como la base irreductible del ‘*lenguaje cinematográfico*’ en el seno de la Institución y que han permanecido constantes a lo largo de cincuenta años, independientemente de las importantes transformaciones estilísticas

Representación Institucional, acuñado por Noël Burch. A partir de los textos de Burch, y de una clarividente aportación de Juan Miguel Company en torno a la escritura melodramática,²⁴⁵ Marzal ha reconstruido su caracterización: naturalización del espacio de la representación; construcción de una estructura narrativa causal, clausurada y linealmente progresiva; montaje como sutura de la continuidad entre los planos; y borrado de toda huella enunciativa del proceso de producción.²⁴⁶ La ficción institucional se desarrolla, así, en un universo verosímil y autosuficiente que aspira al máximo ilusionismo, cifrado en la creación de un perfecto duplicado análogo de la realidad para embarcar al espectador en un *viaje inmóvil*, y que Burch, evocando a Barthes, había identificado con anterioridad con el grado cero de la representación cinematográfica.²⁴⁷

Sin poner en cuestión la denominación de “cine clásico”, los trabajos de David Bordwell han reconocido el carácter antropocéntrico, idealista y, por tanto, ideológico del modelo hollywoodiense, en tanto que la cámara opera como testigo invisible y la banda sonora se constituye como audición ideal de una narración denotativa, unívoca e íntegra, regida por una linealidad estrictamente formularia, que compara con la estructura de un dominó.²⁴⁸

Por su parte, Vicente Sánchez-Biosca se ha aproximado a este paradigma –o, en palabras suyas, a esta “lógica discursiva”–,²⁴⁹ bautizándolo a partir de sus principales características como “Modelo Narrativo-Transparente”. Manteniendo la ficción de la plenitud del Lenguaje, y de la *aprobematicidad* y la *funcionalidad* del signo clásico para representar la relación del hombre con el mundo, el Modelo Narrativo-Transparente aspira a homogeneizar los significantes, inscribiéndolos en una cadena causal inexorable, para convencer al espectador de la neutralidad de los

que hayan podido intervenir”; en la hoja de presentación del film *Correction Please, or How We Got into Pictures* (1979), cit. en MARZAL, *op. cit.*, p. 174.

²⁴⁵ Vid. COMPANY RAMÓN, Juan Miguel: “*Dulces prendas por mi mal halladas*. El objeto en el melodrama cinematográfico”; en *Acerca del melodrama*. Valencia: Generalitat Valenciana, 1987, pp. 18-25.

²⁴⁶ *Ibidem*, pp. 175-176.

²⁴⁷ BURCH, Noël: *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos, 1970.

²⁴⁸ BORDWELL, “El estilo clásico de Hollywood, 1917-1960”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, pp. 60 y 72.

²⁴⁹ SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente: *Sombras de Weimar. Contribución a la historia del cine alemán 1918-1933*. Madrid: Verdoux, 1990, p. 51.

acontecimientos y lograr, así, una legibilidad sin asomo de ambigüedad. Sus dos preceptos máximos e interdependientes, el *dirigismo* y la *naturalización*,²⁵⁰ tendrían como finalidad apuntalar la perfecta transitividad sígnica, incitando al público a una máxima receptividad ante la representación. Sueño vano y delirante el de esta restitución de una unidad disuelta, como ha reconocido el propio Sánchez-Biosca,²⁵¹ con quien Palao ha tratado de expresar la insalvable distancia entre las categóricas aspiraciones del “estilo clásico” y sus logros concretos:

“La sintaxis clásica (...) (pretende) establece(r) una biunivocidad sin resto entre objeto y saber”.²⁵²

1.3.2.1.2. La subordinación del espacio-tiempo.

Una coincidencia fundamental se pone de relieve en las conceptualizaciones del modelo hegemónico de los autores citados: la primacía del componente narrativo sobre cualesquiera otras consideraciones. La posición jerárquica del sistema causal convierte al espacial y al temporal, con los que se encuentra esencialmente imbricado –y que mantienen una relación de mutua interdependencia– en sus vehículos. En tanto todos los esfuerzos se dirigen a la creación de un universo imaginario en cuya existencia y funcionamiento autónomos el espectador debe poder confiarse para disfrutar de una ficción convincente, las dimensiones espacial y temporal se ven condicionadas, sometidas. Siguiendo a Bordwell, podemos afirmar que su puesta al servicio de la progresión narrativa convierte la firme causalidad personalizada (es decir, encarnada en la lucha de los sujetos por lograr unos propósitos definidos) del modelo clásico en la más depurada forma de la continuidad; las motivaciones psicológicas, el impulso hacia la superación de obstáculos y la consecución de objetivos se erigen en los motores de la historia clásica.²⁵³ El llamado *Griffith's last minute rescue*, a través de un empleo de la técnica del montaje alternado (*cross-cutting*) llevado al

²⁵⁰ SÁNCHEZ-BIOSCA, *El montaje cinematográfico. Teoría y análisis*, op. cit., p. 129.

²⁵¹ *Ibidem*, p. 122.

²⁵² *Op. cit.*, p. 245.

²⁵³ “El estilo clásico de Hollywood, 1917-1960”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, op. cit., pp. 14 y 20.

paroxismo, habría supuesto un claro impulso hacia la linealización de la trama, apoyada en la psicología de los personajes y conducente a un desenlace inevitable pero constantemente aplazado, basándose en la alternancia de espacios y la simultaneidad de las acciones.²⁵⁴

De ahí la capitalidad que ostentará el montaje, como fórmula de articulación de planos y escenas sucesivas en un espacio-tiempo homogéneo y reconocible, en el modelo clásico: Sánchez-Biosca ha apuntado que la transparencia de la imagen *clásica* se funda, por un lado, en la impresión de realidad que se sigue del seguimiento de los códigos fotográficos dominantes y, por otro, de la sutura, esto es, del perfecto cosido entre los distintos planos, “que produce la impresión de hallarse ante el espacio no segmentado”.²⁵⁵ El montaje *analítico* se erige, así, en la herramienta por medio de la cual el Modelo Narrativo-Transparente mantiene la relación de vasallaje del espacio-tiempo con respecto al orden narrativo.

“...en el despedazamiento de la escena se juega la diferenciación y variedad de los puntos de vista, la pluralidad de miradas, imposibles para el ojo inmóvil del sujeto que asiste a la proyección, tanto como para el espectador teatral (...) Fragmentando, despedazando analíticamente el espacio, se lograba componer algo inexistente en la realidad del rodaje y, al propio tiempo, se establecía la posibilidad de regular la relación temporal entre los distintos pedazos, ora laborando con la simultaneidad, ora con la sucesión (...) Se trata, por consiguiente, no sólo de un troceamiento secuencial, sino de su correspondencia con la depuración de la acción misma y su supeditación al régimen del relato”.²⁵⁶

Narración omnisciente, pues, cuya principal prueba consiste, como ha aventurado Bordwell, en su omnipresencia, por medio de la multiplicación de puntos de vista.²⁵⁷ También Burch ha descrito los códigos sobre los que se construyen el espacio y el tiempo en el montaje institucional:

²⁵⁴ MARZAL, *op. cit.*, p. 213. Deleuze bautizó como *montaje convergente* la variante griffithiana, en la que las líneas alternadas confluyen finalmente en un único lugar y en un mismo tiempo; vid. CARMONA, Ramón: *Cómo se comenta un texto filmico*. Madrid: Cátedra, 1993, p. 113.

²⁵⁵ *Sombras de Weimar. Contribución a la historia del cine alemán 1918-1933*, *op. cit.*, p. 52.

²⁵⁶ SÁNCHEZ-BIOSCA, *El montaje cinematográfico. Teoría y análisis*, *op. cit.*, pp. 128-129.

²⁵⁷ “El estilo clásico de Hollywood, 1917-1960”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 53.

“...el sistema de concatenación espacial del montaje clásico está fundado únicamente en el orden indicial, mientras que la concatenación temporal (sucesión/elipsis, flashback, simultaneidad) se funda tanto en el orden iconográfico (noche contra día, cambios de vestuario) como en el simbólico (letreros, encadenados, primeros planos de péndulo)”.²⁵⁸

Por lo que respecta al primer sistema, las marcas indiciales a que Burch hace referencia construyen un *espacio habitable*, que trasciende la autarquía del cuadro primitivo: el propio Burch ha agrupado dichas marcas bajo la etiqueta de “*raccords* de orientación” –esto es, los de dirección, de mirada y de posición.²⁵⁹ El objetivo primordial de la orientación psicofisiológica del público tenía como condición la naturalización del espacio, que se concretaba en la búsqueda de una representación tridimensional realista, con una composición en profundidad respecto de la cual el espectador se configuraba como centro, a imitación de la *perspectiva artificialis* renacentista; para apoyar a aquélla en su verosimilitud, se desarrollaron la iluminación de tres puntos y la perspectiva sonora –esto es, la adecuación del volumen y demás características del diálogo y los ruidos diegéticos a la escala de la imagen–, y se supeditaron a ella decorado y atrezzo.²⁶⁰ El rodaje en estudio; el reciclaje de decorados; el recurso a transparencias, fondos móviles (*process*), maquetas, miniaturas, retroproyecciones, proyecciones frontales, *matte paintings* y *travelling mattes*;²⁶¹ y el empleo de material de archivo (*stock shots*) –medidas todas de ahorro– alumbraron una peculiar concepción escenográfica en la cual primaba también el reconocimiento inmediato, y donde grandiosidad y exotismo rimaban con funcionalidad.

²⁵⁸ *El tragaluz del infinito*, *op. cit.*, pp. 160-161.

²⁵⁹ *Ibidem*, p. 214; vid. asimismo MARZAL, *op. cit.*, p. 178.

²⁶⁰ *Ibidem*, p. 176.

²⁶¹ Lara explica el mecanismo de la retroproyección como “proyectar una imagen sobre una pantalla que se encuentra detrás de los actores, y después fotografiar el conjunto de modo que parezca que el fondo y el primer plano se han rodado a la vez, es decir que la acción se desenvolvía realmente en el entorno que muestra la pantalla”; la técnica de la proyección frontal se distingue de la anterior porque “el proyector, en lugar de estar situado detrás de la pantalla, arroja la luz desde delante del set, y la tela que está fabricada con un material reflectante especial, devuelve una imagen de gran potencia luminica”; para los *matte paintings* propone la traducción de “fondos pintados” (por lo general, realizados en cristal), y explica la distinción con los *travelling mattes*, que se realizan en la truca, porque estos últimos se filman por separado y se unen en postproducción. Para un tratamiento más extenso, vid. el apartado “Efectos especiales”, en *op. cit.*, pp. 75-92.

Al carácter *acéntrico* del cuadro (y del modelo) primitivo respondería la Institución con la *concentración* de la mirada del espectador en una pantalla sobre cuya superficie la realidad profilmica simulaba ofrecerse en tiempo real como en una ventana, y donde se proyectaban imágenes *clásicas*, dotadas de cuatro rasgos fundamentales: centramiento, equilibrio, frontalidad y profundidad; las estrategias narrativas, que, según Bordwell, favorecen que el sujeto interprete el espacio filmico como espacio de la historia.²⁶² Es por todo ello que ha sido definido por Gómez Tarín como “un ente discursivo tendente a la homogeneización de la visión espectral”;²⁶³ homogeneización en la diégesis que, unida a las cualidades envolventes de las imágenes, dotan de capacidad persuasiva a la invitación al *viaje inmóvil*.

El concepto mismo de *raccord*²⁶⁴, sobre el que volveremos en el apartado dedicado al espectador ante el film clásico, merece un tratamiento detenido: el *raccord* es la técnica, plasmada en una serie de reglas, por medio de la cual se alimenta la ilusión de que existe continuidad entre las acciones que muestran dos o más planos.²⁶⁵ Sin embargo, Benet ha descrito la conversión de estos preceptos, de carácter técnico, en metalenguaje teórico;²⁶⁶ paralelamente, Sánchez-Biosca ha destacado que el concepto sufrió “tal vez el más elevado peso de naturalización (...) hasta el punto de que se ha querido ver en él la regla de oro del relato filmico y, por extensión, del cine mismo”.²⁶⁷

El *raccord* y sus concreciones –la primera de las cuales, la ley del eje de acción o de los 180°, que restringe a partir de un tiro de cámara (por lo general, el que abre la escena: el *plano de situación* o *establishing shot*) los emplazamientos sucesivos, ha sido considerada por el tratadista Roger Crittenden como “la madre de toda convención cinematográfica”–,²⁶⁸ emanaciones del sistema clásico para organizar las relaciones de los cuerpos

²⁶² “El estilo clásico de Hollywood, 1917-1960”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 59.

²⁶³ *Op. cit.*, p. 164.

²⁶⁴ Este término francés, que se emplea en el idioma original, puede considerarse equivalente de “relación” o, según Eduardo Ducay, traductor de la *Técnica del montaje cinematográfico* de Karel Reisz, como “ajuste”.

²⁶⁵ Reisz define *raccorder* como “unir dos planos de manera que el paso de uno a otro no dé lugar a una falta de coordinación entre ambos, que rompería la ilusión de estar viendo una acción continuada”; *op. cit.*, p. 194.

²⁶⁶ BENET FERRANDO, Vicente J.: *El tiempo de la narración clásica. Los films de gangsters de Warner Bros. (1930-1932)*. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1992, p. 65.

²⁶⁷ *Sombras de Weimar. Contribución a la historia del cine alemán 1918-1933*, *Op. cit.*, p. 75.

²⁶⁸ Cit. en SÁNCHEZ-BIOSCA, *El montaje cinematográfico. Teoría y análisis*, *op. cit.*, p. 131.

en el espacio-tiempo a través del montaje por analogía con la percepción real, pasaron a dotarse de una apariencia de neutralidad, por la cual se *petrificaron*, reconocidas por directores, montadores y demás cineastas como la única sintaxis natural, lógica y correcta.

En la construcción de la temporalidad, el objetivo consiste también en promover la credulidad del espectador en la *presencia* –esto es, la actualidad y la veracidad– de la acción contemplada sobre la pantalla, o, en palabras de Benet, “que el tiempo de la percepción se diluya y se acabe identificando con el tiempo de la diégesis”,²⁶⁹ para lo cual imperan, a nivel global, la *lógica de las acciones* y un apego a la cronología de los hechos. Como explica Marzal,

“El elemento fundamental parece ser, pues, la acción. Esta acción está atravesada por causas y efectos que están meticulosamente trabados”.²⁷⁰

Asimismo, con el horizonte de la máxima inteligibilidad, en el sistema clásico se originó una estricta codificación de los mecanismos de transición (encadenados, fundidos, cortinillas, puentes sonoros, etc.) para puntuar la historia –sometiendo estos recursos, una vez más, a un proceso de convencionalización para subordinarlos a la narración.

Al abordar la escena en el film clásico, Bordwell ha destacado que su demarcación sigue el criterio neoclásico de unidad de tiempo (duración continua o coherentemente intermitente), de espacio (una localización definible) y acción (una fase distintiva causa-efecto).²⁷¹ Su encadenamiento hace votos, igualmente, a la discreción: por lo general, la secuencia es introducida por una acotación de diálogo que la ubica espacial o temporalmente (plano de situación), o bien es reconocible por contigüidad con espacios familiares ya vistos, para, a continuación, desarrollar una acción *in medias res*.²⁷² Esta elisión de lo accesorio resulta fundamental para comprender la narratividad institucional, que consagra el triunfo de la

²⁶⁹ BENET, *El tiempo de la narración clásica. Los films de gangsters de Warner Bros. (1930-1932)*, p. 77.

²⁷⁰ *Op. cit.*, p. 194.

²⁷¹ BORDWELL, David: *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós, 1996, p. 158.

²⁷² BENET, *El tiempo de la narración clásica. Los films de gangsters de Warner Bros. (1930-1932)*, p. 83.

metonimia (la parte por el todo), como ya señalara Jakobson en 1933.²⁷³ Es en esta misma línea que Palao ha hablado del “totalitarismo diegético” de este modelo:

*“La clave del éxito del MRI, del Cine Clásico, consiste en su capacidad para persuadir al espectador de que lo que se ofrece a su mirada es **todo**. No sólo todo lo que hay sino que lo que hay es todo, que no queda resto tras su mirada”*.²⁷⁴

1.3.2.1.3. Los límites de un modelo.

Estas consideraciones nos apartan definitivamente de la idea del edificio clásico como posible terreno de concreción del hipotético –y ontológicamente inasequible– “grado cero” de la representación cinematográfica, y abren nuevas vías interpretativas acerca de este modelo, que se pretende realista pero que es, al menos en igual medida, *estilizado*.

Un cúmulo de indicios muy dispares, pero relacionados en gran medida con los parámetros espaciales y temporales, apoyan esta idea: así, en relación al primero, Bordwell ha llamado la atención sobre la abundancia de *cheat cuts* en estos films,²⁷⁵ en un desentendimiento de la lógica espacial más elemental que sugiere que la orientación del espectador no requiere de la concurrencia de todos y cada uno de los elementos indiciales:

“...los indicios del montaje de continuidad constituyen un paradigma redundante. El montaje de 180° convencional da por sentado que tanto el plano de situación como la continuidad de mirada, la continuidad de dirección en movimiento o el esquema de plano/contraplano entrarán en funcionamiento para ‘sobredefinir’ el espacio escenográfico”.²⁷⁶

²⁷³ Cit. en LLINÀS, Francesc; MAQUA, Javier: *El cadáver del tiempo. El collage como transmisión narrativa/ideológica*. Valencia: Fernando Torres Editor, 1976, p. 58.

²⁷⁴ *Op. cit.*, p. 239; la cursiva y las negritas pertenecen al texto original.

²⁷⁵ El *cheat cut* tiene lugar cuando “el cambio de la distancia y el ángulo de la cámara durante un corte cubren un cambio evidente en la posición del personaje”; “El estilo clásico de Hollywood, 1917-1960”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 64.

²⁷⁶ *Ibidem*; entrecomillado en el original.

Por lo que respecta al segundo, la fuerte fetichización de los objetos, cargados de connotaciones amorosas o trágicas, los sitúa con frecuencia más allá del orden narrativo, con el efecto de una más o menos notoria detención de la diégesis; por el contrario, la presencia de falsos *raccords*, con la repetición de gestos al término y al inicio de planos sucesivos, así como la ligera aceleración que habitualmente se detecta en las escenas de acción, peleas, persecuciones, etc., introducen distorsiones, insoslayables al menos por lo que respecta al ojo del espectador contemporáneo, que responden a la voluntad de subrayar el dramatismo o dotar a los planos de un dinamismo del que carecen al ser reproducidos a la velocidad en que fueron rodados, aun a costa de que puedan advertirse las manipulaciones operadas en la fase de montaje.²⁷⁷

Benet se ha hecho eco de la abundancia de estas alteraciones en el orden, la frecuencia y la duración de las acciones, en las transiciones, en los saltos de escala, en la continuidad del movimiento, en los *raccords*, etc., que denotan que

“...las estructuras no son tan férreas como parecen. Es cierto que el *raccord* funciona para dar unidad orgánica al filme, pero si nos fijamos atentamente en el corte entre plano y plano, nos daremos cuenta de que estas reglas se convierten, en muchas ocasiones, en parámetros ideales que no siempre son respetados (...) Sería erróneo pensar que todo el cine clásico se somete estrictamente a unas reglas de continuidad que se siguen fielmente en cualquier circunstancia. Igualmente, hay constantemente momentos en los que el respeto al *raccord* parece relajarse (...) hay ejemplos en los que parece que una cierta eclosión espectacular, incluso en el

²⁷⁷ Podemos acreditar la presencia de aceleraciones de este tipo en films que abarcan desde los inicios del sonoro hasta los estertores de la Institución, como *El malvado Zaroff* (*The Most Dangerous Game*, Ernest B. Schoedsack e Irving Pichel, 1932), *Muero cada amanecer* (*Each Dawn I Die*, William Keighley, 1939) o *Testigo accidental* (*The Narrow Margin*, Richard Fleischer, 1949). Incluso en títulos que caen ya fuera de las fechas que tradicionalmente se identifican con el final del periodo clásico propiamente dicho, como *Atrapa a un ladrón* (*To Catch a Thief*, Alfred Hitchcock, 1954) o *Elemental, doctor Freud* (*The Seven-Per-Cent Solution*, Herbert Ross, 197), se detectan usos de este procedimiento, conocido como “18 del oeste” a causa de su velocidad de rodaje (18 fotogramas por segundo, que, al reproducirse al paso estándar de 24, producen el efecto visual en cuestión) y su tipificación genérica, que no parecen tener un afán paródico.

cine clásico, no puede ser retenida por la narración ni el *raccord*”.²⁷⁸

Las discontinuidades más conocidas se refieren a la ausencia de *raccord* de iluminación y al acusado cambio en la textura de la imagen producido por el uso de gases y filtros en los primeros planos de las estrellas, cuyo *sex-appeal*, al ser realzado, actuaba, como ya notó Reisz, en menoscabo del ritmo.²⁷⁹ La patente inobservancia de estas sacrosantas leyes, consideradas consustanciales, privativas e inexcusables en el clasicismo, pone en duda la “estabilidad monovalente” que Burch atribuye al M.R.I.,²⁸⁰ y que ha sido la norma general en el estudio de este modelo. Consciente del imposible encaje de la abstracción teórica con las películas, Bordwell ha tratado de resolver esta incoherencia postulando que “ninguna película de Hollywood es el sistema clásico; cada una de ellas representa un ‘equilibrio inestable’ de las normas clásicas”.²⁸¹ Según Bordwell, el modelo clásico constituiría, así, un *paradigma* que ofrece una serie limitada de alternativas, las cuales pueden entenderse como *equivalentes funcionales*.

También Vicente Sánchez-Biosca ha detectado una contradicción aparentemente insuperable en el seno del sistema, esta vez en relación a la movilización de la cámara:

“En su grado extremo y programático, sería lícito enunciar una ley cuyo cumplimiento es sumamente improbable en la práctica, a saber: la cámara no se moverá jamás”.²⁸²

Ambas reflexiones conducen a la imposibilidad de sostener la concepción del clasicismo como un modelo clausurado y coherente, ya que, como se desprende de esta última cita, ese grado “extremo y programático” no sólo no se concreta salvo en películas escasas y marginales, sino que resultaría

²⁷⁸ BENET, *La cultura del cine*, pp. 249-250; en cursivas en el original. En una línea similar, Sánchez-Biosca había afirmado que “el grado de formalización de esta invisibilidad, el dispositivo de *raccords* en funcionamiento, lo depurado de las figuras de montaje, incluso la naturalización del sonido, caso de existir, son factores variables y, desde luego, no tienen por qué hacer peligrar la hegemonía del modelo”; *Sombras de Weimar. Contribución a la historia del cine alemán 1918-1933*, *op. cit.*, p. 74.

²⁷⁹ *Op. cit.*, p. 57.

²⁸⁰ *El tragaluz del infinito*, *op. cit.*, p. 42.

²⁸¹ “El estilo clásico de Hollywood, 1917-1960”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 5.

²⁸² *El montaje cinematográfico. Teoría y análisis*, *op. cit.*, p. 139.

indeseable para la mentalidad clásica misma. La idea de la *equivalencia funcional* bordwelliana, invocada a propósito de la cámara en movimiento,²⁸³ resulta insuficiente para dar cuenta del abanico real de opciones que cada situación plantea, y desprecia la singularidad irreductible de cada recurso; además, retiene todo el peso decisorio en el polo productivo, prescindiendo de la instancia espectral, y acaba configurando un sistema teórico basado en un despliegue estadístico tan apabullante como metodológicamente discutible y, en definitiva, incapaz de demostrar la unidad del *sistema de práctica cinematográfica* del objeto “cine clásico de Hollywood” según el mecanismo inferencial propuesto.

Por nuestra parte, coincidimos con Marzal cuando, siguiendo a Sánchez-Biosca, aprecia que “los Modos de Representación no existen; son resultado de una deducción estructural cuya existencia sólo puede plantearse en términos de provisionalidad, su carácter es meramente operativo”;²⁸⁴ el respeto a las normas por parte de los films no puede sino ser, parafraseando las palabras de Bazin sobre la relación del cine con la realidad, *asintótica*, en tanto nunca existió una sistematicidad, por la cual jamás veló una instancia suprema y que tampoco dispuso de un órgano para dictar doctrina; como *asintótico* –o *virtual*– podría calificarse al propio modelo clásico, que surge, se desarrolla y entra en crisis en un constante vaivén entre la teoría y la praxis.

1.3.2.1.4. Algunos núcleos de discontinuidad espacio-temporal.

En la reformulación de los principios del ideario clásico, vamos a centrarnos, principalmente, en cuatro aspectos concretos, cuatro elementos *críticos*, en los cuales la continuidad espacio-temporal se enfrenta a los límites de su propia eficiencia, con lo que tiene lugar a una renuncia al *raccord* y a cuanto este implica: son, por este orden, las transiciones, los *flashbacks*, las secuencias de montaje y los desenlaces.

²⁸³ “Tenemos, por tanto, un buen ejemplo de técnicas cinematográficas diferentes que se aceptan como equivalentes funcionales (...) las funciones fundamentales que desempeñaban ambas técnicas [el montaje analítico y la cámara móvil] –continuidad narrativa, definición clara del espacio, presencia narrativa disimulada, control del ritmo– siguieron siendo las mismas”; “La introducción del sonido”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 342.

²⁸⁴ *Op. cit.*, p. 185.

Cuando se aborda el arsenal clásico para marcar las transiciones entre secuencias, suele pasarse de puntillas sobre un hecho fundamental: dentro de ese mismo periodo, se suceden diversas modas. Como apunta Bordwell, los fundidos desde negro y a negro, y las aperturas y cierres en iris, predominaron entre 1917 y 1921; entre 1921 y 1928, los fundidos permanecieron como la única opción; desde la irrupción del sonido, fundidos y fundidos encadenados convivieron con la moda de las cortinillas, entre 1932 y 1941.²⁸⁵ Reisz achaca la caída en desgracia de ciertos recursos, como las cortinillas o el *caché*, por su supuesta artificiosidad, que entraría “en contradicción con las normas realistas (...) han sido relegados porque hacen la espectador consciente de la técnica y cortan la ilusión de realidad”.²⁸⁶

Este supuesto *ajuste de cuentas* del modelo clásico con los recursos de vocación antitransparente parten de la falacia fisiologista según la cual la meta de la Institución consistiría en la sustitución efectiva de la percepción real por un duplicado perfecto; una falacia de la que se ha ocupado Marzal,²⁸⁷ y que queda al descubierto en la reducción de los mecanismos naturales de la visión humana, que dan pie a una experiencia perceptiva discontinua y fragmentada, pero también estructurada y coherente,²⁸⁸ al corte directo. Por el contrario, consideramos, invirtiendo el orden de la argumentación de Reisz, que, al caer en desuso, el artificio de dichos recursos se historizó y “se tornó opaco”, es decir, adquirió una visibilidad. La existencia de *modismos* en la sintaxis de la Institución no hace sino resaltar, a un tiempo, el carácter provisional y cambiante de toda convención y la existencia de un consenso en el impulso codificador, plasmado en la búsqueda de fórmulas de reconocimiento inequívoco de las operaciones narrativas por parte del espectador sin perjuicio de la inmersión en la diégesis.

²⁸⁵ “El estilo clásico de Hollywood, 1917-1960”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 48.

²⁸⁶ *Op. cit.*, p. 45.

²⁸⁷ Partiendo de Kant y de la Gestalt, Marzal postula que “el proceso continuidad-fragmentación-continuidad que lleva a cabo implícitamente el montaje clásico debe sustituirse por el de fragmentación perceptiva (cuya experiencia en el receptor es de coherencia y de ‘continuidad’)-fragmentación espacio-temporal del material filmico-ilusión de continuidad. En este sentido, creemos que existe una homología entre la experiencia perceptiva y la construcción del espacio filmico, asegurando así lo que se ha dado en llamar la ‘naturalización del espacio de la representación’ y que el ‘borrado de toda huella enunciativa’ contribuye a reforzar como ilusión perceptiva”; *op. cit.*, p. 181.

²⁸⁸ *Ibidem*, p. 180.

Los *flashbacks* constituyen otro de los elementos en los que se advierte la estilización y la arbitrariedad, inadvertidos por la tipificación, del modelo institucional: notoriamente rupturistas respecto al orden natural del historia; introducidos por gestos, como una mirada al fuera de campo, más alguna transición óptica –un fundido encadenado, por lo general– acompañado de música y, quizás, una voz en *off* del pasado evocado; los *flashbacks* no respetaban la identificación con el punto de vista del personaje que había dado pie a ellos, e incluso mostraban escenas que éste no había presenciado y aportaban información que le debía ser desconocida; como indica Bordwell, los *flashbacks* eran “sencillamente una motivación inmediata y conveniente para un cambio cronológico”,²⁸⁹ obviamente, con el objetivo de obtener la máxima rentabilidad en términos narrativos: no en vano, su irrupción tenía lugar en respuesta a enigmas abiertos por las secuencias precedentes. En este caso, es precisamente a través del carácter formulario y ritual que su discrepancia con respecto a la continuidad causalista podía pasar inadvertida.

Algo más vamos a extendernos a propósito de las secuencias de montaje, también denominadas *collages*, transiciones o *montages* (y que Metz bautizó como *sintagmas frecuentativos*), y que constituyen uno de los objetos de estudio más problemáticos dentro del modelo clásico. Su aparición en Hollywood, anterior a la exhibición en los Estados Unidos de las películas soviéticas de montaje –*La locura del charleston* (*So This Is Paris*, Ernst Lubitsch, 1926)–, ha sido atribuida a la influencia alemana por Bordwell, quien ha visto en esta asimilación una prueba tanto de la *voluntad incluyente* del sistema como de su supuesta coherencia, al codificarlas como “taquigrafía simbólica”.²⁹⁰

Sin embargo, su más célebre cultivador en el periodo clásico, Slavko Vorkapich, justificaba sus prácticas sobre la base teórica del “cine puro” y la experimentación conductista,²⁹¹ y las consideraba como la fórmula idónea para

²⁸⁹ “El estilo clásico de Hollywood, 1917-1960”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 47.

²⁹⁰ *Ibidem*, p. 82.

²⁹¹ Vid. VILLAIN, *op. cit.*, p. 30; y STAIGER, “El modo de producción de Hollywood hasta 1930”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 83.

“mostrar lo invisible y lo intangible”.²⁹² Por otro lado, conviene recordar la especificidad, dentro del formato del *collage*, de una variante onírica, especialmente en boga en los años treinta y cuarenta, cuyo entronque con el movimiento surrealista queda patente de forma muy particular en el caso de *Recuerda* (*Spellbound*, Alfred Hitchcock, 1945), de cuyo diseño se encargaría Salvador Dalí. Todo ello sugiere, por un lado, una mentalidad y un talante muy alejados de los supuestos y los fines del montaje convencional, pero, por otro, y no en menor medida, una diversidad de supuestos teóricos, propósitos, prácticas y formas que se resiste a quedar reducida a una mera función complementaria, orgánica al sistema.

Llinàs y Maqua han analizado minuciosamente sus rasgos: para condensar acciones o procesos ocurridos en largos lapsos de tiempo y espacios heterogéneos, las secuencias de montaje recurrían a *ilustraciones* “legibles a un primer nivel, sin complicaciones”,²⁹³ montadas con un notorio desprecio de la sintaxis; dichas *ilustraciones*, en tanto perseguían una comprensión inmediata, consistían en auténticos *emblemas*.

“El collage renuncia a las ‘inocentes’ prácticas del signo burgués para sumergirse en los dominios de otras prácticas significantes más eficaces: las del símbolo y el mito.

El mito y el símbolo deshacen esa falsa ingenuidad, esa falsa inocencia y destacan los rasgos de *redundancia* entre significante y significado; subrayan su *motivación* para denunciar la *arbitrariedad* del signo”.²⁹⁴

Estas características arrastraban a la secuencia de montaje desde el terreno de la metonimia al de la metáfora. Pero, lejos de considerarla como un cuerpo extraño, disruptivo o subversivo con respecto a la estructura global del film clásico, Llinàs y Maqua hacen hincapié en su funcionalidad y organicidad para con el sistema, al explicar su razón de ser no tanto como un producto del imperativo de la economía narrativa, como por un prurito de exhaustividad; la secuencia de montaje sería, en este sentido, “la estructuración de unos

²⁹² Cit. en SIEGEL, *op. cit.*, p. 56.

²⁹³ LLINÀS y MAQUA, *op. cit.*, p. 43.

²⁹⁴ *Ibidem*, p. 51; entrecomillados y cursivas se encuentran en el original.

elementos (unos planos) alrededor de unas elipsis, por decirlo de algún modo, ‘disminuidas’, escondidas’.²⁹⁵

Las dos grandes aportaciones de Llinàs y Maqua consisten, por un lado, en sacar a la luz el hecho de que, por encima de su discontinuidad, es una vez más la obsesión narrativa lo que alumbra la secuencia de montaje; y, por otro, en ponerla en relación con una tendencia simbólica a la que el modelo clásico, en sí, no era en absoluto ajeno: del cine mudo, según ellos puro *collage*,²⁹⁶ subsistiría una vena de motivación, como atestigua la fuerte tipificación del entorno físico como correlato de la psicología o el drama de los personajes:

“Hojas secas, faros, océanos embravecidos, árboles retorcidos, nubes tormentosas, vientos, fuegos, campos floridos, puestas de sol... serán los elementos convocados por el melo y el film-río para expresar estados de ánimo, elementos claramente extraídos de una orientación literaria romántica y simbolista a la que Jakobson atribuye la *metáfora*, relaciones analógicas, sinonimia, símbolos...”²⁹⁷

Se impone aquí una aclaración: esta tipificación resulta inevitable, ya que es inherente a la idea de representación. A partir de las tres categorías que Arnheim definiera a partir de los valores de la imagen en su relación con lo real –como representación, como símbolo y como signo–,²⁹⁸ Aumont ha advertido que “hay pocas imágenes que encarnen perfectamente una y sólo una de estas tres funciones, al participar la inmensa mayoría de las imágenes, en grado variable, de las tres a la vez”,²⁹⁹ lo que le lleva al rechazo del *analogismo estéril*: el valor de la imagen no es –no puede ser– exclusivamente el de servir de sustituto a la realidad o engañar al espectador; aun en el caso de la imagen más realista, ésta seguirá ostentando un valor sígnico (arbitrario) y simbólico (ligado a abstracciones). Remitiéndose al Gombrich de *Arte e ilusión*,³⁰⁰ considera que toda representación, incluso la más analógica, es

²⁹⁵ *Ibidem*, p. 73.

²⁹⁶ *Ibidem*, p. 53.

²⁹⁷ *Ibidem*, p. 28; en cursiva en el original. Brunetta ha hecho mención al modo en que esta carga connotativa y simbólica del contexto se desarrolló en la producción de Griffith para Biograph entre 1908 y 1913; vid. *op. cit.*, p. 110.

²⁹⁸ ARNHEIM, Rudolf: *El cine como arte*. Barcelona: Paidós, 1986.

²⁹⁹ *Op. cit.*, p. 83.

³⁰⁰ GOMBRICH, Ernst: *Arte e ilusión*. Barcelona: Gustavo Gili, 1982.

convencional –es más: analogía implica necesariamente convencionalismo–, por lo que conviene superar las concepciones *absolutistas* tanto de ésta como del “realismo”, cuya consideración, a su vez, está sujeta a convenciones sobre el tipo o el grado de analogía que cabe esperar de una representación analógica.

Marzal y Company han resaltado cómo la convivencia de las dimensiones metafórica y poética con la narrativa en el film institucional repercutía en la suspensión del fluir narrativo;³⁰¹ en efecto, la presencia de un componente simbólico en toda imagen, y el escoramiento hacia la metafóricidad en el género melodramático, cuyos temas y rasgos permean el modelo clásico en su totalidad, redundan en la idea de una estilización que acarrea consecuencias en nuestra evaluación del espacio y el tiempo, ambos motivados pero parcialmente invisibilizados según una codificación heredada de otras manifestaciones artísticas y puestos al servicio de la progresión narrativa: nada relevante queda elidido o fuera de campo; por el contrario, todo lo que se ofrece está no ya justificado, sino, más aún, sobrecargado de significación, tanto denotativa como connotativa.

El cierre, punto de resolución de conflictos, terminal donde convergen y mueren todas las líneas narrativas, lugar tradicionalmente reservado al *happy end*, certificado de la vuelta al equilibrio originario, supone, necesariamente, un trauma, ya que, como define acertadamente Benet, “el final es ese punto inmanente donde la temporalidad de la narración encuentra su manifestación más evidente”.³⁰² Es por ello que coincidimos con Bordwell en la apreciación de que es preferible hablar de “efecto de conclusión”, o incluso de “pseudoconclusión”,³⁰³ previo acuerdo con el espectador. La pervivencia en el periodo de apogeo de la Institución del serial, cuya interrupción capítulo tras capítulo en un clímax narrativo dilataba hasta la extenuación el desenlace definitivo, corrobora la naturaleza pactista del clasicismo con un público más consciente de las convenciones de la representación de lo que de lo que la tradición quiso ver.

³⁰¹ *Op. cit.*, p. 54.

³⁰² *El tiempo de la narración clásica. Los films de gangsters de Warner Bros. (1930-1932)*, p. 92.

³⁰³ *La narración en el cine de ficción, op. cit.*, p. 160.

Estos cuatro casos problemáticos permiten reafirmar la preeminencia del sistema causal y el empeño comunicativo de la Institución, al tiempo que siembra ciertas dudas acerca del auténtico significado de la transparencia enunciativa y del modelo de espectador que un modelo basado en este principio configura. Nos planteamos la adopción de una visión menos restrictiva, pero también, ciertamente, más laxa y vaga, del canon clásico: podemos concluir, con Palao, que el M.R.I., situado en la estela panóptica por su denodado afán de mostrarlo (o narrarlo) *todo*, determina la legitimidad de cualquier fórmula en términos de eficacia dramática: como indica el hecho de que la discontinuidad e incluso la incoherencia sean asumibles, por ejemplo, cuando sirven para representar ensoñaciones o estados mentales perturbados. Las prescripciones clásicas se resumen en la pertinencia y la inteligibilidad de los recursos; es decir, todo debe de obedecer a alguna razón clara e inequívoca y contribuir a la progresión del relato,³⁰⁴ con lo que da un paso hacia una densificación de los significantes que hace aún más problemática cualquier atribución de realismo. El modelo clásico subordina el dispositivo a la narración, convierte el espacio-tiempo en el marco físico y simbólico obvio e idóneo para la acción, y postula la identificación de la puesta en escena con el interés narrativo, con la coartada de la satisfacción del espectador; del crucial papel de éste vamos a ocuparnos en el apartado siguiente.

³⁰⁴ Así se desprende en dos expresivos párrafos firmados por Reisz: "...aunque hayan de tenerse siempre en cuenta las reglas mecánicas del montaje, las últimas decisiones en materia de cambios de plano están en función de problemas dramáticos, hasta el punto de que cambios de plano incorrectos pueden ser normales cuando responden a una finalidad de orden dramático"; y, aún más explícito: "Cada corte –y en esto ninguna insistencia será excesiva– debe obedecer a algo. Tiene que haber una razón para desplazar la atención del espectador de un punto a otro"; *op. cit.*, pp. 203 y 197, respectivamente. Por su parte, Murch también antepone la cohesión y coherencia narrativas, destacando la eficacia dramática del montaje y su servidumbre a la progresión del relato por encima de su *corrección*, como certifica el hecho de que otorgue a la emoción un arbitrario pero significativo 51% de peso en la toma de decisiones de los cortes, para significar su suficiencia sin necesidad de que concurren más elementos; vid. *op. cit.*, p. 31.

1.3.2.2. El espectador ante el film institucional.

1.3.2.2.1. La objetividad de la cámara y la subjetividad evacuada.

Paralelamente a los fenómenos premonitorios o detonantes del proceso de *narrativización* del cine norteamericano descrito en el apartado anterior, Burch ha señalado la aparición, en 1907, de los periódicos corporativos, desde cuyas tribunas una serie de comentaristas habrían realizado recomendaciones formales y narrativas que nuestro autor interpreta como intuiciones del M.R.I., y que se traducirían en las estrategias para conseguir la integración del espectador en un público masivo e interclasista, por la vía de la inmersión en la diégesis y la identificación con los personajes.³⁰⁵

Por otro lado, Burch entiende que esta concepción del cinematógrafo como eje de un espectáculo de masas, que encontrará su materialización más pura y exitosa en la Institución, a partir de los años treinta, se había originado en el cine inglés de los primeros tiempos, el cual, a su vez, había tomado el relevo del programa burgués de la Recreación Racional, cuyas reformas habían consistido en “la represión del consumo de bebidas alcohólicas en la sala, la prohibición de que los artistas se dirijan al público y de que el público retome a coro el estribillo de las canciones”.³⁰⁶ Mientras tanto, en los Estados Unidos, tras los primeros pasos del cinematógrafo en el marco del vodevil (surgido, a su vez, del *music-hall*), consistente en una sucesión de números heterogéneos, pero ya *depurado* y *sensato* en su intento de captar a todos los sectores sociales, la caza del espectador burgués habría dado pie posteriormente a la gestación y desarrollo de un modelo definido por la primacía de la narratividad.

Desmarcándose de Charles Musser, Burch antepone los factores sociopolíticos a la instancia tecno-económica, ya que, según él, no puede alegarse que la lógica de esta última determine por sí misma los cambios, sino que éstos responden más bien a una premeditada maniobra de sustitución del

³⁰⁵ Vid. *El tragaluz del infinito*, op. cit., pp. 138 y ss.

³⁰⁶ *Ibidem*, p. 98.

público popular o, en sus palabras, “la obliteración aparente de las distinciones de clase y el establecimiento de todas las *instancias de consenso* posibles”.³⁰⁷ Su razonamiento obvia que ese proyecto de sustitución del público estuvo guiado por las aspiraciones económicas (el afán de lucro) de una clase social (la burguesía) dotada de una mentalidad concreta (la dignidad de la literatura y el teatro; la conveniencia de inculcar el placer por los mismos a las clases populares; la creencia en la América del *melting pot...*), de modo que resulta virtualmente imposible discriminar unas razones de otras.

En cualquier caso, la postura de Burch se enmarca en el debate urdido en torno a la construcción del espectador que lleva a cabo el film institucional, y supone una clara toma de partido en la corriente crítica, que, al ligar tanto la narratividad como los principios del montaje analítico a la deliberada pasivización del público —es decir, a la rentabilidad ideológica de la Institución—, y explicar así la longevidad, la naturalización y el carácter lucrativo y placentero de este modelo cinematográfico, elabora una enmienda a la totalidad partiendo de los perniciosos efectos (por alienantes) que ejerce sobre el espectador.

En el texto *clásico*, el imperio del relato, según un perfecto encadenamiento de causas y consecuencias, sin efectismos, distracciones o interferencias, tendría por objeto no romper el *engaño* del público de asistir a la historia, en presente y sin mediaciones; o, lo que es lo mismo, de mantener la ficticia identificación de la experiencia espectral con la experiencia real. El ideario institucional exigiría la invisibilización de la enunciación para la constitución del *viaje inmóvil*, en el que, como han explicado Company y Marzal, la mirada del espectador, “simbólicamente atrapada”, siente la contemplación del flujo transparente de las imágenes que componen el film “como un desplazamiento por el interior de la diégesis”.³⁰⁸

Burch entiende que el *viaje inmóvil* se edifica sobre una total identificación entre los espectadores, interpelados “únicamente en tanto que

³⁰⁷ *Ibidem*, p. 143.

³⁰⁸ *Op. cit.*, pp. 154-155.

individuos incorpóreos”,³⁰⁹ y el punto de vista de la cámara; una cámara sometida estrictamente al seguimiento de la progresión de la historia, respecto de cuya acción, que se quiere anterior a la filmación e independiente de ella, adopta una actitud discreta, de no intervención. Como explica Bordwell,

“Al perpetuar el espacio del teatro burgués de la época posrenacentista, el montaje clásico convierte al espectador en un observador que ocupa un lugar ideal. Parafraseando a Bazin, la acción y el observador van por separado (‘el episodio seguiría existiendo objetivamente’), y aun así la narración reconoce al observador dirigiéndose a él de forma implícita (‘permitiéndole una mejor visión’).”³¹⁰

Apoyándose en el carácter asertivo de la imagen, y valiéndose de la exhaustividad de puntos de vista del montaje analítico, la cámara, en su supuesta objetividad, le suministraría todo el saber diegético preciso para el entendimiento de la narración, promoviendo una sólida creencia en la realidad de la representación.³¹¹ La prohibición de la mirada a cámara, instituida según Burch alrededor de 1910, garantizaría la invulnerabilidad de un espectador “solitario y ubicuitario”,³¹² para total satisfacción de esas ansias voyeuristas que Mulvey habría de identificar con el carácter patriarcal de la Institución.³¹³

Esta descripción del proceso de recepción espectral del film clásico resulta, en nuestra opinión, satisfactoria como proyección de la fantasía que la propia Institución alimenta acerca de dicho proceso, pero no tanto como exposición de éste en toda su complejidad. Como veremos, las premisas del propio Burch contradicen la realidad de esta lectura unidireccional, que da pie a peligrosas simplificaciones que parten de una confusión entre la experiencia cinematográfica y la percepción real, y según las cuales la actitud absorta y la atención profunda inducidas en el público deben interpretarse como indicios de una pérdida de la conciencia de éste, inerme frente a cualquier intento de

³⁰⁹ *El tragaluz del infinito*, *op. cit.*, p. 250.

³¹⁰ “El estilo clásico de Hollywood, 1917-1960”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 64; entre comillas en el original.

³¹¹ CASETTI, Francesco: *El film y su espectador*. Madrid: Cátedra, 1989, p. 110.

³¹² *El tragaluz del infinito*, *op. cit.*, pp. 250 y 221.

³¹³ MULVEY, Laura: “Visual Pleasure and Narrative Cinema”; en *Screen*, vol. 16, núm. 3, 1975, pp. 6-18; Mulvey pretende con ello denunciar la escisión de la espectadora entre el *voyeurismo* y su condición de objeto de la mirada (*to-be-looked-at-ness*).

manipulación por parte de una representación que adquiere los perfiles de un experimento conductista. A continuación, vamos a tratar de argumentar nuestra postura respecto a esta determinante cuestión, partiendo de los mecanismos por los cuales se rige la mirada del espectador ante el film.

Desde la publicación en 1912 de las experiencias de Wertheimer, quedó establecido que la ilusión de la continuidad de la imagen cinematográfica se debe al *efecto fi*, compendio de fenómenos relativos a la percepción de un *movimiento aparente* entre una sucesión de imágenes en ausencia de todo movimiento real.³¹⁴ Tan solo cuatro años después, el fenomenólogo alemán Hugo Münsterberg afirmaría que “*jamás nos sentimos burlados: somos conscientes del relieve, pero nunca lo tomamos por un relieve real*”.³¹⁵ Burch niega, siguiendo al Metz de *El significante imaginario*, que el espectador pierda la conciencia de estar asistiendo a la representación: caso de haberse producido alguna vez la confusión entre la imagen cinematográfica y la realidad, como apunta la leyenda acerca del pánico de los espectadores ante la aproximación de la locomotora de *La llegada del tren a la estación de La Ciotat (L'Arrivée d'un train)* durante la primera proyección de las vistas Lumière en el Salón Indio del Boulevard des Capucines, tal alucinación no puede considerarse válida para explicar la experiencia corriente del espectador cinematográfico contemporáneo, perteneciente al orden de la fantasía, más que al del sueño.³¹⁶

Sin embargo, en 1932, Rudolf Arnheim había postulado que la imagen cinematográfica induce al espectador una *ilusión parcial* de realidad, “bastante intensa, fundada en que el cine dispone del tiempo y de un equivalente aceptable del volumen, la profundidad”.³¹⁷ Aumont ha establecido una distinción entre la ilusión pura del movimiento aparente –que, fundada en el *efecto fi*, tiene ciertamente lugar–, y la credibilidad que el espectador deposita en la imagen cinematográfica como perfecto análogo de la realidad –

³¹⁴ AUMONT, *op. cit.*, p. 52.

³¹⁵ MÜNSTERBERG, Hugo: *Film: The Psychology of the Photoplay*; cit. en BURCH, *El tragaluz del infinito*, *op. cit.*, p. 190; en cursiva en el original.

³¹⁶ *Ibidem*, p. 244.

³¹⁷ Cit. en AUMONT, *op. cit.*, p. 104.

o, como él lo bautiza, el *efecto ficción*–, que constituye, a su entender, la auténtica incógnita.³¹⁸

A este respecto, conviene citar la teorización de Jean-Pierre Oudart, quien estableció una relación sucesiva entre lo que denominaba “efecto de realidad” y “efecto de lo real”: sobre la fuerza del primero se construiría el segundo, de modo que “el espectador induce un ‘juicio de existencia’ sobre las figuras de la representación, y les asigna un referente en lo real. Dicho de otro modo, el espectador cree, no que lo que ve sea lo real mismo (...) sino que lo que ve *ha existido, o ha podido existir, en lo real*”.³¹⁹ Oudart consideraba este “efecto de lo real” como una estrategia consustancial a la representación occidental postrenacentista, de lo que se colegía un potencial alienante.

No obstante, debemos a Burch la interpretación que juzgamos más convincente del proceso: retomando la idea de Coleridge de la *suspensión voluntaria de la incredulidad*, distingue entre el “efecto diegético” –cuya culminación, según él, coincidiría con la aparición del cine sonoro– y la “ilusión de realidad”, para concluir que ésta enmascara el mecanismo por el que se rige la relación espectral, y que consiste en “*un sistema racionalmente selectivo de intercambio simbólico*”.³²⁰

El concepto de “efecto diegético” responde a un automatismo, ya que alude a la construcción de un mundo imaginario que lleva a cabo el espectador a partir de las imágenes y sonidos que componen el film. Gaudreault y Jost han puesto de relieve esta dimensión a propósito del sonido *off*, que es vinculado al espacio representado o inmediatamente contiguo mientras no entre en contradicción con el concepto que el espectador se ha formado con respecto al universo narrativo;³²¹ pero, al precisar que el intercambio tiene lugar en lo simbólico, Burch rompe amarras con el ontologismo de las teorías idealistas que postulan la irresistible tendencia del cine hacia el realismo total,

³¹⁸ OUDART, Jean-Pierre: “L’Effet de réel”; en *Cahiers du Cinéma*, núm. 228, 1971, pp. 19-28; cit. *ibidem*, pp. 104-105.

³¹⁹ *Ibidem*, p. 117.

³²⁰ *El tragaluz del infinito*, op. cit., pp. 244-247; en cursiva en el original.

³²¹ *Op. cit.*, p. 107.

deniega que exista una correspondencia entre analogía física e implicación, y traslada la responsabilidad de la atribución de cualquier cualidad de las imágenes como paráfrasis de la realidad al espectador. A diferencia de las versiones más sombrías y pesimistas, que detectan en la imagen institucional un poder subyugador y narcotizante al que aquél, como sujeto paciente, difícilmente podría sustraerse, esta explicación tiene la virtud de reconocer el esfuerzo que de por sí debe realizar para implicarse en la trama e identificarse con los personajes. Como ha afirmado Benet,

“Normalmente se habla del cine convencional y comercial, el que estamos más acostumbrados a ver, como un lugar de evasión. El espectador se sienta en la sala y parece que se olvida de su propio cuerpo para entrar en un trance que se llega a comparar con la misma hipnosis. Acompañados por fenómenos como la oscuridad o el silencio, nos sumergimos en las ficciones y olvidamos el tiempo que pasa. La pasividad del espectador parece una condición necesaria para el perfecto funcionamiento del espectáculo. Sin embargo (...) la posición del espectador está lejos de la pasividad (...) parece que ha de estar en constante esfuerzo, sometido al asalto de los estímulos de la ficción, realizando un trabajo de cohesión de las distintas formas percibidas que permita dar sentido a la fragmentación del cine a través de diferentes procesos mentales”.³²²

Al plantearse en qué consiste la tarea del público, tanto Bordwell como Aumont se han remontado a los conceptos desarrollados por Ernst Gombrich para determinar el “papel del espectador” (*beholder's share*): el primero ha incorporado los conceptos de “esquemas” y “disposiciones mentales”³²³ a su teoría.

“El fenómeno de la preparación ilustra la idea de Gombrich de que los esquemas establecen el horizonte de expectativas del espectador. El montaje clásico está organizado de forma

³²² *La cultura del cine, op. cit.*, p. 78.

³²³ “Los esquemas son patrones formales tradicionales para la reproducción del tema (...) Los esquemas tradicionales del pintor constituyen la base de las expectativas del espectador o su disposición *mental*: ‘Un estilo, al igual que una cultura o una opinión general, establece un horizonte de expectativas, una disposición mental, que registra desviaciones y modificaciones con una sensibilidad exagerada’”; “El estilo clásico de Hollywood, 1917-1960”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, pp. 8-9.

paradigmática, ya que cada plano lleva al espectador a inferir una serie limitada de sucesores más o menos probables”.³²⁴

Una vez más, la descompensación entre los polos emisor y receptor a favor del primero, y el empeño sistematizador de Bordwell, conducen a una concepción mecanicista del film clásico, que desposee al espectador de auténtica capacidad de intelección y de autonomía en relación al texto, y lo reduce a mero depositario de un conocimiento enciclopédico acerca de un objeto exterior a él, acumulativo e intuitivo, siempre susceptible de ser sorprendido por el más nimio giro imprevisto.

Más sugestiva es la interpretación de Aumont, quien coincide con Gombrich en que es el espectador “quien *hace* la imagen”,³²⁵ y menciona la llamada “regla del etc.”:

“...haciendo intervenir su saber previo, el espectador de la imagen suple, pues, lo no representado, las lagunas de la representación. Esta complementación interviene en todos los niveles, del más elemental al más complejo, siendo el principio de base establecido por Gombrich el de que una imagen nunca puede representarlo *todo*”.³²⁶

Ni la imagen puede representarlo todo, ni la mente del espectador es una *tabla rasa*: Aumont amplía considerablemente sus márgenes de relación con el film, al trasladar al sujeto receptor la responsabilidad de dar sentido a una obra literalmente inacabada e inacabable, sin restringir su aportación a un catálogo finito de tópicos y fórmulas adquirido por la exposición al texto clásico en una cantidad infinita de variaciones.

En esta línea, Casetti ha reafirmado la centralidad de la subjetividad en la experiencia espectral:

“...la subjetividad interviene también en nuestra relación con lo que aparece en la pantalla, esto es, cuando captamos una

³²⁴ *Ibidem*, p. 65.

³²⁵ *Op. cit.*, p. 94; en cursiva en el original.

³²⁶ *Ibidem*, p. 92; en cursiva en el original.

situación representada, más que registrarla en sí misma, la integramos en lo que sabemos, en lo que suponemos y en lo que esperamos, hasta acabar participando en ella literalmente”.³²⁷

1.3.2.2.2. Del montador como médium al espectador como agente de sutura.

Como ya se ha indicado, en el programa de la Institución, la naturalización del *raccord* se traduce en una preceptiva de la puesta en escena y del montaje que parte de una total homologación entre el corte (invisible) y los mecanismos que rigen tanto la percepción, en términos fisiológicos, como la comprensión, en términos psicológicos. Asumiendo la pasividad y la credulidad como precondiciones para el éxito del espectáculo cinematográfico –e identificándolas, por tanto, como sus medios y sus objetivos últimos–, y aceptando su condición de mera actividad mecánica para restituir un objeto ideal (la película) al que se atribuyen existencia previa y coherencia, el montaje clásico proclama estar por entero al servicio de la gratificación emocional del espectador, en torno al cual giran una teoría y una praxis inextricables.

Encontramos trazas de esta ideología en los autores de los principales manuales académicos (Crittenden, Lindgren, Dmytryk, Reisz...),³²⁸ pero ninguno resulta tan expresivo como Walter Murch. Este autor elabora diversas metáforas sobre el montaje que denotan una herencia idealista; el núcleo de su concepción consiste en el paralelismo entre el corte y el parpadeo, un mecanismo “que interrumpe la aparente continuidad visual de nuestras percepciones”.³²⁹ Remitiéndose a los trabajos del doctor John Stern, de la Washington University de St. Louis, publicados en 1987, sobre la psicofisiología del parpadeo, Murch asevera que

³²⁷ CASETTI, Francesco: *Teorías del cine*. Madrid: Cátedra, 1994, p. 56.

³²⁸ Aunque Reisz reconoce que existe una clara inadecuación, por ejemplo, entre el esquema plano/contraplano y la unicidad del punto de vista humano, que no puede alternar sin transición dos posiciones distintas y enfrentadas, siguiendo a Lindgren, equipara el corte el cambio de atención, por lo que lo identifica como el método psicológicamente más adecuado para traducir la experiencia perceptiva; vid. *op. cit.*, p. 191-192.

³²⁹ *Op. cit.*, p. 71.

“...la cantidad de parpadeos está de algún modo más conectada a nuestro estado emocional y a la naturaleza y frecuencia de nuestros pensamientos (...) el parpadeo es o bien *algo que contribuye a que tenga lugar una separación interna del pensamiento*, o bien es un *reflejo involuntario que acompaña la separación mental que está teniendo lugar* (...) *Y ese parpadeo ocurre donde hubiera habido un corte, si la conversación se hubiese filmado. Ni un fotograma antes ni uno después*”.³³⁰

Por tanto, será bueno el corte que pase inadvertido y cuyo significado resulte cristalino: nos encontramos ante la apoteosis del ideal de la transparencia, cuyo cumplimiento, no se le oculta, anulará el reconocimiento de la tarea del propio montador, que se dará por satisfecho, precisamente, cuando se alcance un *raccord* tan perfecto que “los propios planos parecen llamarse unos a otros. Este plano “llama” al siguiente, que “llama” al siguiente, etc. (...) En ocasiones –las mejores– este proceso alcanza un punto en el que puedo ver la escena y decir: ‘Yo no he tenido nada que ver con esto; sencillamente se ha creado solo’”.³³¹

Esta suerte de *ficción de desubjetivización* cobra sentido en tanto que anticipación a los deseos del espectador, a quien el montador, como su único y auténtico “defensor”,³³² debe mostrar los acontecimientos que integran la trama desde el mejor ángulo posible:

“...debería ponerse [el montador] en el lugar del espectador. ¿Qué va a pensar el espectador en un momento determinado? ¿Dónde va a mirar? ¿Qué queremos que piense? ¿Qué necesita pensar? Y, por supuesto, ¿cómo queremos que se sienta?”.³³³

Se plantea, así, una cuádruple identificación/superposición: del montador con el espectador; de ambos con la enunciación; y de ésta, con la narración. Según este planteamiento, el mejor montaje sería aquel que

³³⁰ *Ibidem*, pp. 73-74; en cursiva en el original.

³³¹ *Ibidem*, p. 60.

³³² *Ibidem*, p. 37.

³³³ *Ibidem*, p. 34.

procurara una experiencia tal que tanto el montador como el espectador perdieran la conciencia de haber participado en el proceso de producción y de estar asistiendo a una representación, respectivamente.

Dejando a un lado la interesada ocultación de Murch de cuanto en el parpadeo hay de gesto reflejo estrictamente fisiológico, sin correspondencia con un desplazamiento de la atención, la homología plantea otras incógnitas: en primer lugar, Aumont ha llamado la atención sobre el hecho, que suele pasar inadvertido, de que la percepción de la “continuidad en la discontinuidad” del montaje analítico no es en modo alguno natural, sino que presupone “un saber, por mínimo que sea, sobre el montaje, o más bien sobre el cambio de plano en una película (...) Todo el mundo posee hoy este saber, que puede parecer muy trivial, pero no siempre ha sido así...”.³³⁴ En segundo término, resulta obvio que la *planificación* que el ojo y la mente humanas llevan a cabo no comparten las características de centramiento, equilibrio, frontalidad y profundidad que en el apartado anterior atribuimos a la imagen institucional, y que el montaje constituye una actividad de selección y elisión intencional (en el caso del montaje *clásico*, como hemos expuesto, enfatizando la progresión narrativa) que el ser humano no puede ejercer.

Las bases sobre las que se naturaliza el montaje analítico responden a una justificación, elaborada *a posteriori*, para una práctica absolutamente ideológica, conforme con los fundamentos de la Institución. A pesar de las falacias sobre las que se asienta, la propuesta de Murch corrobora la certidumbre de Sánchez-Biosca acerca del papel del *raccord* en el Modelo Narrativo-Transparente, a través del cual el montador se plantea la economía de expectativas del espectador, y que responde a la asignación a éste de una función precisa, deliberadamente restringida, pero irreductible: efectuar la *sutura* del discurso. Este concepto, desarrollado por Jean-Pierre Oudart desde la teoría lacaniana, “representa la clausura del enunciado cinematográfico conforme a la relación que mantiene con él su sujeto (sujeto filmico, sujeto cinematográfico más bien), reconocido y puesto en su lugar: el espectador”.³³⁵

³³⁴ *Op. cit.*, p. 178.

³³⁵ OUDART, Jean-Pierre: “La sutura”; en *Banda Aparte*, núm. 6. Valencia: Ediciones de la Mirada, febrero de 1997, pp. 51.

La sutura designa la relación con la cadena del discurso del sujeto receptor, a quien se confía el ejercicio activo del *cosido* simbólico del texto para crear un espacio-tiempo imaginario a partir de la fragmentación. Como responsable de la sutura, el espectador, llamado a llenar los resquicios de la representación por medio de este enganche, se erige en principio regulador de la misma; como afirma Palao, es precisamente en su privilegiada posición donde cobra sentido la continuidad.³³⁶

“Sólo considerando que este espectador es el efectivo sujeto de la sutura, el que abrocha con su gesto el universo significativo del film con el sistema de proyecciones imaginarias actualizadas por este nuevo espejo que es la película en proyección, sólo así –decimos– podemos descubrir el sentido último de este proyecto espectacular y sólo en él puede explicarse el placer producido en el sujeto. En él se abrocha adecuadamente una recesión a lo imaginario, a un estadio dual de reconocimiento, con el mantenimiento del orden simbólico. No hay espacio para el delirio, pero el campo está abierto y es, incluso, propicio para la proyección de afectos”.³³⁷

Dicho en corto: la supeditación de las tareas de montaje a las previsiones relativas a las expectativas del espectador presupone un inequívoco, aunque tácito, reconocimiento de esta figura como la piedra angular del sistema, que en la actualización del encuentro del film con ella, y sólo allí, adquiere sentido.

Desde el mismo ámbito, y en la línea del reconocimiento de la actividad del espectador en relación al texto fílmico, Bettetini postuló que aquél experimentaba una suerte de desdoblamiento ilusorio de su fisicidad, por medio de la creación de una producción inmaterial y fantasmática que denominó *prótesis simbólica*, con la que el espectador suple su impotencia sensorial y que le permite sentirse “autor” de la representación.

³³⁶ *Op. cit.*, p. 255.

³³⁷ SÁNCHEZ-BIOSCA, *Sombras de Weimar. Contribución a la historia del cine alemán 1918-1933*, *op. cit.*, p. 84.

“Se ve un mundo, se oyen sus ruidos y sus sonidos; pero todo cuanto se ve y se escucha puede también no creerse, o puede creerse sólo como juego, sólo por el placer de una controlada evasión de la propia prótesis simbólica en el mundo ficticio de una verosímil irrealidad”.³³⁸

A través del concepto de la prótesis simbólica, Bettetini reconoce la posición movediza del espectador, entre la identificación en el universo diegético –pero separado de él por la imposibilidad ontológica, constitutiva, de la transitividad de la representación, o de la analogía total entre ésta y el mundo– y la identificación con la instancia enunciativa; entre la implicación sensorial en la propuesta y la participación en un acto lúdico. Complementando a la sutura, la prótesis simbólica insiste en la *carencia* para reivindicar al espectador como el auténtico *locus* de la producción de sentido. Este énfasis en el carácter *frustrante* de la imagen cinematográfica, y en la suficiencia consciente del sujeto como instancia cuyo goce consiste, precisamente, en rellenar, en suplir esa falta, nos retrotrae al emocionado recuerdo de Jean-Paul Sartre sobre su comunión con el ascetismo expresivo de las películas de su niñez:

“El cinematógrafo era una presencia engañosa y yo me empeñaba en amar precisamente lo que no mostraba. Aquel fluir lo era todo, no era nada, era todo reducido a la nada. Asistía al delirio de un muro (...) Amaba el cine incluso en geometría plana. Para mí, el blanco y negro eran los colores por excelencia que contenían a todos los demás, revelándolos sólo en su origen. Me emocionaba la visión de lo invisible. Por encima de todo, me gustaba el incurable mutismo de sus héroes. Pero no, no eran mudos puesto que podían hacerse entender. Nos comunicábamos por medio de la música; era el sonido de su vida interior”.³³⁹

³³⁸ BETTETINI, Gianfranco: *La conversación audiovisual. Problemas de la enunciación fílmica y televisiva*. Madrid: Cátedra, 1996, pp. 36-37.

³³⁹ SARTRE, Jean-Paul: “Recuerdos de mi infancia”; en GEDULD, Harry M. (ed.): *Los escritores y el cine*. Madrid: Fundamentos, 1997, p. 59.

Ampliando las investigaciones de Oudart y Bettetini, Comolli³⁴⁰ ha llegado a conclusiones de gran radicalismo, que invierten por completo la imagen tópica que la propia Institución postula acerca de la relación que se establece entre el espectador y el film clásico. Comolli da por cierta la fundación de la representación en una falta, “principio mismo de todo simulacro”, y desmiente la posibilidad de una duplicación del mundo basada en la analogía, la cual, aun en la forma más perfecta que quepa pensar pueda darse, seguiría siendo “una falsa repetición, titubeante, desfasada, diferida y diferente”. Por el contrario, nuestro autor establece una relación directa entre “la potencia atrapante de una ficción” y su *autodesignación* como “aparato de decepción”: toda atribución de realismo corresponde al espectador, a su *voluntad de creer*, hasta tal punto que es él mismo quien deviene “el primer agente de su propio embaucamiento”. La pérdida de la conciencia del artificio que, se dice, procura el modelo institucional –y a la cual el propio sistema cree aspirar– supone, según él, un proyecto destinado al fracaso, sin correspondencia alguna con la realidad; por el contrario, la clave del éxito de la representación realista consiste en su reconocimiento mediante contrato de la aportación que el espectador, “difícilmente engañable”, ha de desempeñar, con voluntad lúdica y activa, en absoluto alienada, dando satisfacción a su deseo de columpiarse “del conocimiento a la creencia, de la distancia a la adherencia, de la crítica a la fascinación”.

Nos hallamos aquí en los antípodas de la visión condenatoria de la Institución en razón de su dimensión esclavizadora; también de sus declaraciones de principios, a las que, de haberse atendido, con toda probabilidad no se habría convertido en la potente máquina de seducción que fue: ni convicción sin juicio ni entendimiento cegado; viaje inmóvil como *automoción* imaginaria, es decir, conducción a cargo del espectador, con un trayecto intermitente; en fin, ninguna transitividad sin sujeto, ninguna transparencia sin el asentimiento que implica su intervención suturante. Si Palao ha calificado el experimento Kuleshov como “la primera teorización del sujeto como sutura del discurso en el ámbito del cinematógrafo”,³⁴¹ el mítico

³⁴⁰ COMOLLI, Jean-Louis: “Machines of the Visible”; en DE LAURETIS, Teresa; HEATH, S. (eds.): *The Cinematic Apparatus*. London: The Macmillan Press, 1980 (trad.: “Máquinas de lo visible”, en http://www.hemerotecavirtual.com.ar/vw_info.cfm?n=1828&s=68).

³⁴¹ *Op. cit.*, p. 242; Palao data el experimento entre 1917 y 1923.

desenlace de un film como *La reina Cristina de Suecia* (*Queen Christina*, Rouben Mamoulian, 1933), con el llamativo desplazamiento de la cámara, por medio de un *travelling*, hasta un reencuadre sostenido sobre el rostro hierático de Garbo, con la mirada clavada en el horizonte, sin *raccord* con el plano precedente ni dar paso al objeto de la mirada de Cristina, constituye una reflexión muy desarrollada, ya en los primeros años del periodo clásico, acerca del abismo de ambigüedad que se abre en ausencia de contracampo, del grado de inverosimilitud (virtualmente infinito) soportable por el sistema, y de la fluctuación entre la identificación con el personaje y el culto a la *star*; en suma, de la trascendencia de la posición del espectador como agente activo y libre en la construcción del sentido.³⁴²

Por otro lado, diversos datos relativos a las condiciones de recepción, como la tipificación de las salas –cadenas pertenecientes a las productoras, cuyos cines solamente proyectaban sus propias películas, con lo que se asociaba el marco de exhibición al *look* particular y a los géneros cultivados por el estudio, y se fijaba un “horizonte de expectativas”; salas de distintas categorías (de estreno, de repertorio, etc.), arquitectónica y decorativamente muy distintas y, por tanto, dotadas de una indudable “personalidad”–; la práctica del visionado de films en sesión continua o en programas dobles o triples, que cuestiona la “unicidad” de la experiencia filmica y denota una clara conciencia del medio; y la recepción bulliciosa de ciertos tópicos genéricos (como la cabalgada en el *western*), son hechos que indican que acudir a un cine jamás fue una actividad neutra, sino que entrañaba una serie de decisiones conscientes, y que la docilidad, el recogimiento y la concentración del espectador clásico no deben darse por supuestos. Por el contrario, la Institución reconocía su interlocución y estimulaba su participación imaginaria, lo mismo a través de las pistas falsas, de las persecuciones en montaje alternado que de los guiños cómplices a la cámara, que sirven de colofón a tantos films y que denotan una tensión constante en torno a los más primarios tabúes.

³⁴² Vid. una ejemplar interpretación de este fragmento en VILA MUSTIELES, Santiago: *Guía para ver y analizar* La reina Cristina de Suecia. Valencia-Barcelona: Nau Llibres-Octaedro, 2000, pp. 53 y ss.

En fin, el análisis del montaje clásico, en sus condicionamientos técnicos y en el modelo espectacular resultante, da pie a desmontar mitos tales como el carácter primitivo de los métodos tradicionales; el establecimiento de una relación directa o causal entre la tecnología analógica y el Modelo Narrativo-Transparente; y, en última instancia, tanto la atribución de una “estabilidad monovalente” al Modo de Representación Institucional como los términos culpabilizadores en que a menudo se ha leído su influjo sobre el espectador.

1.4. La asimilación de la disidencia en la era analógica.

Una vez definido y caracterizado el M.R.I., en su formulación y su funcionamiento, con sus límites y sus contradicciones internas, procede ahora tratar el papel de las corrientes y prácticas que, desde la constitución de aquél y hasta el surgimiento de las tecnologías digitales, escaparon a la doxa.

No es esta una tarea sencilla, como denota ya la ausencia de consenso terminológico para designar tales proyectos. La carencia de un vocablo que los conjugue resulta indicativa de una indefinición insuperable: expresiones como prácticas alternativas, marginales, de vanguardia, de disidencia, de independencia, de guerrilla, de contracine o de anticine corresponden a épocas distintas, poseen matices particulares e implican visiones muy divergentes entre sí; su “no sinonimia” puede, así, considerarse como una advertencia acerca de su refractariedad a someterse a un régimen unificador.

El concepto mismo de “disidencia”, que invocamos en el título del presente epígrafe, plantea serias dificultades, en tanto en cuanto todo acto de rebeldía procede, necesariamente, de una definición a la contra con respecto a un modelo dominante, cuya identificación con la *buena forma* se desea impugnar, y al que se toma como referencia para realizar un explícito gesto deconstructivo; es decir, la ruptura no sólo presupone la existencia de un ente, con dimensiones tanto teóricas como prácticas, sino que lo inviste con los rasgos de unidad y centralidad, y desarrolla una concreta caracterización del mismo.

El propio acto de afirmación adquiere entonces sentido por negación del modelo hegemónico, a partir de una conceptualización específica, contaminada (o impregnada) de valores coyunturales y subjetivos en los que caben tanto la incomprensión de los mecanismos por los cuales se rige el sistema contra el que se reacciona, como el modelado de éste según la propia conveniencia, o la naturalización paralela a la vigente de la alternativa que el movimiento de escisión representa, y que se propone como correcto sustituto o adecuada reparación.

La adhesión a supuestas prácticas alternativas en el rodaje o el montaje constituyó la primera vía de verificación de la militancia en el compromiso político y estético, según una nutrida corriente en el debate teórico que tuvo lugar en torno a 1968: en la medida en que se hiciera explícito el gesto de apartamiento de la norma industrial-burguesa, tanto más el film testimoniaría un espíritu subversivo. Este razonamiento –que reconocemos groseramente expuesto– muestra a las claras la configuración reactiva y reduccionista de las propuestas discordantes, necesitadas de una referencia canónica, en una versión debidamente simplificada, expurgada de ambigüedades, respecto a la cual plantearse: la disidencia encauza del *mainstream* a través de un trabajo de *imaginación* de *lo uno*, tras lo cual forja su (id)entidad como *lo otro*.

El determinismo subyacente a esta concepción, estrechamente vinculado a la fetichización demonizadora o panegirista de los dispositivos tecnológicos descrita en apartados anteriores, no es en modo alguno privativo de la disidencia, sino que está presente también en la exégesis del modelo clásico: siguiendo a Comolli, Bordwell y Staiger describen algunas de las prácticas alternativas reveladoras de una disconformidad con respecto a la soberanía del guión en las películas de ficción: escritura en paralelo al rodaje, redacción en grupo, improvisación, desprecio del valor utilitario del guión, abolición total en señal de rechazo de cualquier tipo de elaboración previa...³⁴³

En el ámbito específico que centra nuestro interés encontramos también el rastro de la dialéctica entre unidad conceptual y dispersión en la acción: la

³⁴³ “Implicaciones históricas del cine clásico de Hollywood”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, pp. 429-430.

negación del montaje, la *no-edición*, como pretensión de anular la manipulación que entraña la Institución –y, por tanto, de respetar y abrazar la realidad por aquélla asfixiada, enterrada–, hermana propuestas tan divergentes como la teoría baziniana y la práctica del *underground* neoyorquino de los sesenta. Villain da cuenta de la experiencia extrema de una película *terminada antes del montaje*, en un quiebro característico de las prácticas experimentales empeñadas en la negación de la transparencia y la puesta en evidencia del trabajo creativo: se trata del documental dedicado a John Ford, perteneciente a la serie *Cinéastes de notre temps*, dirigido por André S. Labarthe, emitido con claquetas, colas, etc., no porque la cámara hubiese entregado la copia terminada (perfecta), sino porque se dio por buena (perfecta en su *brutalidad*, digna de ser mostrada) la película tal cual.³⁴⁴

Al tratar la noción de disidencia, una opción factible, la más común, consistiría en elaborar una cronología de las corrientes de vanguardia que se desarrollaron coetáneamente a la gestación del modelo dominante –expresionismo, constructivismo, dadaísmo, surrealismo, cine puro...– y los movimientos de oposición –Neorrealismo, *Cinéma-Vérité*, *Nouvelle Vague*, *Free Cinema*, nuevos cines...–, aceptando sus propias definiciones y glosando sus respectivos programas. Sin embargo, el trazado de una cartografía hecha de departamentos estancos no basta para dotar al conjunto de una unidad que sigue constituyendo una entelequia; por el contrario, todo propósito tipologizador de la disidencia topa invariablemente con la dificultad de atender a infinitas perspectivas, según el aspecto respecto del cual se articula cada ruptura (valoraciones narrativas y expresivas; cuestiones de método; propuestas espectaculares; connotaciones económicas), que, a su vez, admiten variantes de grado y a matices en los ejes sincrónico y diacrónico, hasta diluirse en la singularidad de los textos –que, a su vez, son terreno de pugna entre modos de representación.

Por nuestra parte, proponemos partir del propio sistema, sin que ello represente concederle preeminencia, sino, al contrario, y de manera coherente con lo expuesto en apartados anteriores, para revelar la falacia de su

³⁴⁴ *Op. cit.*, p. 87.

estabilidad y coherencia, que abonan el terreno a la confusión de unas alternativas siempre parciales, graduales: siguiendo la caracterización que Peter Wollen realizara en 1972 de la quiebra de la ortodoxia protagonizada por el Godard de *Le Vent d'Est* (Grupo Dziga Vertov, 1970), Robert Stam ha planteado las siete tendencias de ese “contracine”, como otros tantos índices de concreción de la transgresión, que se corresponden con otros tantos rasgos oposicionales respecto del modelo dominante según un esquema binario: ruptura de los flujos narrativos (intransitividad *versus* transitividad); estilización, asincronía e interpelaciones diversas (extrañamiento *versus* identificación); inscripción en el significante de los mecanismos discursivos (evidenciación *versus* transparencia); fragmentación y multiplicación de los relatos (diégesis múltiple *versus* diégesis única); intra e intertextualidad, ausencia de clausura narrativa, polisemia (apertura *versus* clausura); participación del espectador en la elaboración interpretativa (displacer *versus* placer); y desvelamiento de los procesos de ficcionalización (realidad *versus* ficción).³⁴⁵

Estas características deben ser leídas como eslabones de un propósito coherente, pero cuya plasmación en textos deviene problemática, por varios factores: en primer término, por la abstracción de la declaración de principios que entrañan; en segundo lugar, por la flexibilidad y mutabilidad del orden contra el que éstas se establecen; y en tercera y última instancia, por la imposibilidad de controlar la posición del espectador, donde se dirime el éxito de tales estrategias.

Coincidimos con Gómez Tarín en la consideración de la Institución como un modelo dinámico, en permanente evolución, atento a la gratificación del público –lo que le ha dado pie a denominarlo “industrial-comercial”–,³⁴⁶ y frente al cual comparece la *Modernidad Cinematográfica*; una etiqueta que reconoce embarazosa y ambigua, pero que da cuenta de la

“...aparición de un gesto semántico inscrito en el significante de los filmes capaz de desvirtuar –o transgredir, o revelar, o

³⁴⁵ STAM, Robert: *Teorías del cine*. Barcelona: Paidós, 2001, p. 178.

³⁴⁶ *Op. cit.*, p. 1033.

combatir— alguna o algunas de las características del modelo hegemónico en el momento histórico concreto de su producción”.³⁴⁷

Es por ello que, a pesar de su declarada insuficiencia, de su carácter decididamente problemático, optemos nosotros por conservar la fórmula de la disidencia, índice de una actitud frentista por parte de las corrientes antedichas en relación a un modelo que se beneficia de la (con)cesión del ejercicio de la posición institucional, y que arrastra una superposición conceptual apriorística con una industria, contextualizada en un tiempo y un espacio concretos —la del llamado “cine clásico de Hollywood”—, en torno al cual aparecen mezcladas consideraciones y categorías estéticas, económicas, políticas, etc., lo que desdibuja los perfiles y desvirtúa el alcance de las propuestas críticas.

En efecto, consideramos imprescindible para una auténtica comprensión de cualquier forma de disidencia, acotar debidamente el concepto de cine clásico y, al mismo tiempo, profundizar en su caracterización, sacando a la luz una variedad que con frecuencia permanece oculta y que procede de la identificación de un modelo teórico abstracto con la práctica cinematográfica concreta de un periodo prolongado —pero no totalmente precisado— y, subsidiariamente, con el discurso mayoritario de una potente industria cuyo dominio del mercado internacional se prolonga hasta la actualidad.

Corresponde a Sánchez-Biosca el mérito de haber elaborado uno de los más serios y aventajados esfuerzos por sistematizar los modelos en liza en el periodo de entreguerras y recomponer el haz de relaciones e influencias existentes entre ellos en esa contingencia histórica, reconociendo el carácter utilitario de los esquemas teóricos y el hibridismo consustancial de todo texto. Al afrontar la confusión conceptual existente en torno al concepto de expresionismo cinematográfico, llegó a la conclusión de la necesidad de realizar dos operaciones:

³⁴⁷ *Ibidem*, pp. 1035-1036; en cursiva en el original.

“...la primera transformación que debemos emprender respecto a él consiste en tornar coherentes los rasgos decisivos del modelo, desde la concepción escénica hasta sus mecanismos enunciativos, desde el modo en que concibe el mundo construido por medio del lenguaje hasta cómo propone al espectador una forma para penetrar en su universo ficcional. En relación proporcional al grado de coherencia ha de ir perdiéndose forzosamente la posibilidad efectiva de hallar sus rasgos determinantes plasmados en films concretos (...) la segunda y decisiva transformación que hemos de operar consiste en deducir, al mismo nivel de generalidad y abstracción que este modelo, otros que intervienen igualmente en la escena histórica. Con estos otros proyectos espectaculares mantendrá el primero, una vez corregido y ordenado, una relación de oposición y convergencia, cuyo campo de ejercicio no puede ser otro que las películas concretas y cuyos ingredientes irán modificándose de modo complejo en instantes diferentes del trayecto histórico”.³⁴⁸

El reconocimiento de que la caracterización de un modelo implica un acto teórico de abstracción conduce a una doble toma de conciencia: del desfase existente entre los modelos y la realidad de los textos y, como consecuencia inmediata de ello, de la necesidad de abrirse a la posibilidad de descubrir en aquéllos huellas de la presencia de otros modelos. Y, si la total correspondencia entre los modelos y los textos es imposible, también lo es en el caso de los paradigmas, movimientos, escuelas y corrientes estéticas, lugares de tensión de programas abstractos y esquemas teóricos diversos, nunca uniformes y siempre impuros. De ahí que Sánchez-Biosca identifique principal, pero no únicamente, el cine *clásico* con el Modelo Narrativo-Transparente, junto al cual define otras dos *lógicas discursivas*: las del Modelo Hermético-Metafórico y el Modelo Analítico-Constructivo, asimilables, respectivamente y en términos genéricos, al expresionismo y el constructivismo soviético. Ambos comparten una hipertrofia de los significantes que los aleja del Modelo Narrativo-Transparente, pero mientras que en el primero se detecta una homogeneización del plano que impone una peculiar clausura figurativa, en el segundo rigen la heterogeneidad y el

³⁴⁸ *Sombras de Weimar. Contribución a la historia del cine alemán 1918-1933, op. cit.*, pp. 50-51.

conflicto, que se configuran como fuente de sentido.³⁴⁹ El mismo autor ha resumido en tres cuadros sinópticos los rasgos propios de sus tres “círculos modélicos”, que nosotros presentamos refundidos:³⁵⁰

MODELO HERMÉTICO-METAFÓRICO	MODELO NARRATIVO-TRANSPARENTE	MODELO ANALÍTICO-CONSTRUCTIVO
Plástica del plano = plástica del espacio Opacidad figurativa Clausura figurativa por hipertrofia del significante plástico (Pictorizante/Arquitectónica)	Transparencia figurativa: Homogeneidad icónica Borrado de la noción del plano	Descomposición analítica de significantes internos del plano Opacidad/Transparencia figurativa
Montaje de planos = sucesión de espacios plenos	Imperio del <i>raccord</i> Clausura narrativa (Percepción de secuencia –unidad de acción– y no de plano –unidad de discurso–)	Conflicto entre planos Heterogeneidad icónica
Desdoblamientos espectaculares de la narración	Narración lineal Encadenamiento de acciones motivado	Dominio del discurso (<i>versus</i> narración)
Ámbito metafórico (contagio y desplazamiento)	Ámbito metonímico (causa-efecto)	Interpolaciones constantes (por metáfora y metonimia)
Enunciación delirante	Enunciación invisible	Enunciación constructiva
Vivencia de inestabilidad Vacío-siniestro	Vivencia del enganche-sutura	Vivencia racional Registro metalingüístico

Así, en el Modelo Hermético-Metafórico, por mor de la homogeneización, tiene lugar una rigurosa identificación entre el plano y el espacio, que da pie a un concepto de montaje como *sucesión de espacios plenos*; en el caso del Modelo Analítico-Constructivo, a partir de la dispersión originaria de los significantes, el montaje declara su condición de fundador del discurso, de *arma* en manos de una enunciación que, al interpelar al espectador en voz perfectamente audible, destruye el sueño de la transitividad que el Modelo Narrativo-Transparente alienta a través también del montaje, niega la ficción de éste de reconstruir una realidad preexistente, pondera la colisión entre los fragmentos como traducción al medio cinematográfico de la dialéctica marxista y reclama la legitimidad del montaje como acto en el que

³⁴⁹ Vid. *ibidem*, p. 52.

³⁵⁰ Para consultar los cuadros originales, vid. *ibidem*, pp. 51-54; la expresión “círculos modélicos”, en p. 50.

tiene lugar la creación efectiva de la significación del artefacto que es el film.³⁵¹

Nos interesa particularmente el Modelo Analítico-Constructivo, por la manifiesta influencia que en él puede apreciarse de escuelas y movimientos como el futurismo, el dadaísmo o el surrealismo, y su proximidad a los formatos del fotomontaje y el *collage*: expresiones todas que tienden a un fragmentarismo que resalta la heterogénea composición de los textos, cuyos significantes adquieren un valor relacional, mientras que aquéllos denotan una preocupación reflexiva, metalingüística.³⁵² Las obras de Walter Ruttmann, Hans Richter o Man Ray construyen un modelo de espectador radicalmente distinto del institucional, mas no por ello se trata ésta de una figura exenta de contradicciones. Como ha recordado Sánchez-Biosca,

“...los conflictos de las piezas están llamados a producir un efecto, a su vez, constructivo en el espectador, un efecto de síntesis de producción del sentido. Sometido a descargas sorprendidas y a un tratamiento de shock, a él se le confía el valor pragmático del film. No significa todo esto, empero, que el espectador deba de ocupar siempre e invariablemente el mismo estatus; lo significativo, en realidad, es la labor de relación que debe efectuar entre las piezas significantes. Al igual que en lo referido al montaje, *la función espectador puede oscilar entre una percepción más intensa de la forma (gracias al efecto excéntrico) y una actitud intelectual y conceptual elevada, como sería la quimera eisensteiniana*”.³⁵³

Si en el apartado anterior describimos la frecuente atribución al montaje institucional –errónea y en gran medida inducida por sus propias declaraciones programáticas– de una capacidad de manipulación y persuasión del espectador muy desarrollada, como consecuencia de la aplicación de un patrón unidireccional de raíz conductista, en el corazón del montaje constructivo hallamos ahora, bien es cierto que por una vía distinta, la semilla de la paradoja entre la tiranía de la forma y la liberación de la mirada –

³⁵¹ Vid. *ibidem*, pp. 90-91.

³⁵² Vid. *ibidem*, pp. 87-88.

³⁵³ *Ibidem*, p. 92; la cursiva es nuestra.

entendiendo por tal su activación—; dialéctica que se prolongará y estallará en el discurso contemporáneo mayoritario en el modelo hegemónico.

La dialéctica de la visibilidad/invisibilidad de la enunciación entre los Modelos Narrativo-Transparente y Analítico-Constructivo encubre una coincidencia profunda, sobre la cual ha llamado la atención Ramón Carmona, referida a la función asignada al montaje por Eisenstein y la propuesta del montaje clásico: en la medida en que ambos aspiran a manipular al espectador “según un sistema cerrado y organizado de antemano, controlado desde el propio espacio textual filmico”,³⁵⁴ tanto el Modelo Narrativo-Transparente como el Analítico-Constructivo confían al montaje el ejercicio de guiar las operaciones intelectuales de aquél; es decir, en uno y en otro el montador se arroga una potestad demiúrgica ilimitada, frente a la cual el público carecería de escapatoria. En la declarada resistencia de Eisenstein a dejarse convencer por el flujo invisible de planos que proponían los films de Griffith puede apreciarse, pues, una fe por parte del cineasta soviético en el poder omnímodo del montaje análoga a la que subyace al ideario de la Institución.³⁵⁵

El intercambio teórico-práctico entre los tres modelos y la contaminación mutua constituyen un hecho insoslayable, que Pinel ha querido subrayar aludiendo a la existencia de un auténtico eje Hollywood-Moscú-Hollywood.³⁵⁶ Aumont y Marie han puesto de relieve la influencia de los textos fundacionales sobre montaje de los cineastas soviéticos, y en particular de *Kinoregisseur i kinomaterial, Kinopetchat'* de Vsevolod Pudovkin, editado en Moscú en 1926 y convertido rápidamente en manual de referencia en el ámbito anglosajón tras la edición de una primera traducción en Londres, en 1929, y una segunda en Nueva York, en 1949. Ya hemos hecho mención, a propósito de la secuencia de montaje, a la influencia en Hollywood del montaje intelectual, filtrada en un principio a través del visionado de las admiradas películas de la UFA. Más recientemente, Sánchez-Biosca ha

³⁵⁴ *Op. cit.*, p. 115.

³⁵⁵ Vid. EISENSTEIN, Sergei M.: “Dickens, Griffith y el film de hoy”; en *Teoría y técnica cinematográficas*. Madrid: Rialp, 1959.

³⁵⁶ Tituladas respectivamente *Pudovkin on Film Technique* y *Film Technique and Film Acting*. AUMONT, Jacques; MARIE, Michel: *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*. París: Nathan, 2001, p. 145; cit. en PINEL, *op. cit.*, p. 31.

recordado la presencia en el Hollywood de los últimos años del periodo mudo de Friedrich Wilhelm Murnau, Erich von Stroheim, Victor Sjöström –podría añadirse, en plena transición al sonoro, a Eisenstein–, para desmentir el mito del Hollywood monolítico, y ha reclamado la consideración de experimentadores para los pioneros del montaje institucional, como Thomas H. Ince o el propio Griffith, cuya evolución diferiría del código clásico.³⁵⁷ Coincidimos plenamente en esta última apreciación, que viene a resaltar la aleatoriedad de la frontera.

Es más: de la falta de consenso en la periodización de la etapa de hegemonía del Modelo Narrativo-Transparente ha deducido este autor la complejidad de los procesos que tal concepto implica.³⁵⁸ Por nuestra parte, deseamos poner el acento en los intereses concretos que subyacen a las distintas propuestas al respecto, que, de forma particularmente notoria en los casos de Burch y Bordwell, encubren planteamientos a la vez axiomáticos y teleológicos.

Burch considera que en la constitución del M.R.I. –de cuyo logocentrismo, con el sonido sincrónico, parecen desprenderse tanto la consolidación del modelo dominante como el pecado de su vulgarización– interviene una cierta *fatalidad cultural*, y asimila el sistema a “las estructuras inherentes al psiquismo occidental tal y como las formulan la teoría y la práctica psicoanalíticas”;³⁵⁹ apenas existe caracterización, por el contrario, de las prácticas en los márgenes, más allá del análisis de ciertos films que plantean marcadas alternativas. Así, y a pesar de atravesar una etapa de gestación y tener un punto de no retorno –se deduce que la Institución es tal a partir de la introducción del sonido–, el modelo dominante hundiría sus raíces en los albores de la civilización grecocristiana y se prolongaría hasta la actualidad. Como afirma Sánchez-Biosca, en la formulación de Burch, el M.R.I. “permanece sin problematizar, sin historiarse, quedando como un dato empírico en lugar de un objeto teórico y, además, permaneciendo de una sola

³⁵⁷ SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente: “La asimilación de la vanguardia por Hollywood”; en *Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras*. Barcelona: Paidós, 2004, pp. 137-158.

³⁵⁸ *El montaje cinematográfico. Teoría y análisis*, op. cit., p. 124.

³⁵⁹ *El tragaluz del infinito*, op. cit., p. 274.

pieza”,³⁶⁰ por oposición al cual deben definirse unas *prácticas contestatarias* cuya superioridad se da por sentada con el único sustento del dogmatismo ideológico de su autor. Tampoco hay desarrollo alguno de las mutaciones expresivas concretas operadas en el seno del modelo dominante; por el contrario, Burch describe una trayectoria funesta que tiene como eje la importante función transformadora de la televisión estadounidense, a la que atribuye un papel trivializador y distanciador que promueve el descompromiso del espectador, revierte en el discurso cinematográfico debilitando el proceso diegético y constituye, en suma una regresión indiscutible y nada inocente que desmiente la creencia marxista en el carácter liberador de la denuncia del artificio frente al potencial alienante del film clásico.³⁶¹

Por su parte, Bordwell, Staiger y Thompson concretan y extienden el periodo de predominio de su paradigma clásico desde 1917 hasta 1960, si bien añaden que, con posterioridad a esa fecha, Hollywood se limitaría a realizar variaciones y adaptaciones en las cuales no detectan infracciones que afecten al modelo en lo sustancial. Bordwell, en la defensa de la coherencia del clasicismo, acude al concepto de “motivación” –que define como “el proceso por el cual una narración justifica su material y la presentación de la trama de dicho material”–³⁶² para justificar los experimentalismos y las desviaciones del estilo transparente; así, según él, Hollywood recurre puntualmente a la motivación intertextual –que incluye la genérica– y a la artística, a pesar del predominio de la compositiva (el sistema causal): la aparición de recursos en los que la enunciación se torna visible, como la cámara desencadenada (*entfesselte Kamera*) o la iluminación expresionista, se explica por asimilación de la influencia de la vanguardia europea, y en particular de la penetración de los films de la UFA a mediados de los años veinte, pero restringe su alcance al postular la selectiva adopción de las nuevas técnicas y su sometimiento por la vía de la tipificación genérica y la convención.³⁶³

En un expreso intento por superar un enfoque marxista al que afea su renuncia a analizar el papel de los grupos humanos concretos, para centrarse

³⁶⁰ *Sombras de Weimar. Contribución a la historia del cine alemán 1918-1933*, op. cit., p. 33.

³⁶¹ Vid. *El tragaluz del infinito*, op. cit., pp. 264 y ss.

³⁶² “El estilo clásico de Hollywood, 1917-1960”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, op. cit., p. 20.

³⁶³ Vid. *ibidem*, p. 80 y ss.

en su lugar en vagas colectividades imbuidas de la ideología burguesa, Bordwell y Staiger elaboran un complejo mecanismo para explicar la evolución del paradigma, tanto en el plano estético como en el tecnológico: a partir del concepto de “cambio dirigido”, acuñado por Leonard Meyer,³⁶⁴ Staiger atribuye a una serie de instituciones una función a la vez controladora, cohesionadora y renovadora de un sistema inteligente y autosuficiente que se regulaba, descartando los recursos inútiles o desviantes.³⁶⁵

Una definición tan restrictiva y, a un tiempo, tan centrípeta del modelo clásico no puede por menos que condicionar el surgimiento de alternativas, a propósito de las cuales afloran de forma dramática las limitaciones del proyecto neoformalista: Bordwell y Staiger elaboran una taxonomía impresionista y confusa, escasamente operativa y nada científica, que toma conceptos que se han venido manejando de forma sucesiva para referirse a fenómenos análogos, o al menos con obvias intersecciones, y les asigna valores ligeramente divergentes. Concretamente, identifican un *cine de arte y ensayo*, con un estilo de grupo definido y una serie unificada de estrategias de visionado, cuyos preceptos serían el realismo y la expresividad del autor; un *cine de vanguardia*, que rechaza la causalidad; y un *cine modernista*, en el que la estructura narrativa ha de competir con los sistemas espacial y temporal.³⁶⁶

Igualmente decepcionante es el saldo que arroja el abordaje de la noción de autoría hollywoodiense según Bordwell, ya que su única funcionalidad parece ser, finalmente, demostrar las bondades del sistema, el cual, contrariamente a lo que pudiera parecer, llevaría a cabo a través de estas obras un acto de autoafirmación:

³⁶⁴ MEYER, Leonard: *Music, the Arts, and Ideas*. Chicago: University of Chicago Press, 1967, p. 99; cit. en “Tecnología, estilo y modo de producción”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.* p. 274.

³⁶⁵ Vid. THOMPSON, “Estandarización inicial de la tecnología básica”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 293. Bordwell y Staiger explican así el funcionamiento del sistema: “Esas instituciones transferían los preceptos estéticos y las estrategias económicas de la industria a las esferas de innovación tecnológica y forma cinematográfica (...) Estas instituciones, al hacer de mediadoras entre el estilo cinematográfico y los imperativos económicos, definieron el abanico de posibilidades prácticas abierto en la cinematografía de Hollywood”; “Tecnología, estilo y modo de producción”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, pp. 277-278.

³⁶⁶ BORDWELL, David; STAIGER, Kristin: “Implicaciones históricas del cine clásico de Hollywood”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, pp. 418 y 428.

“La película de autor [de Hollywood] obtiene su sustento de la base clásica (...) A menudo, una exploración idiosincrásica de la causalidad, el tiempo o el espacio sirve para reafirmar la norma revelando la flexibilidad y el alcance del paradigma (...) Vemos la norma de nuevo, comprendemos mejor sus funciones, reconocemos posibilidades previamente desaprovechadas y –en algunas ocasiones– reflexionamos acerca de cómo puede engañarnos nuestra confianza en ella”.³⁶⁷

Bordwell, Staiger y Thompson otorgan a Hollywood entidad propia, olvidando el gesto de abstracción que lo funda como objeto teórico. El peso de individuos concretos, que trabajaron en el seno de empresas concretas, queda minimizado ante el papel presuntamente catalizador de las instituciones, en el que se confunde un *desideratum* del sistema con la realidad de su funcionamiento: ¿cómo controlar y canalizar un talento de forma fructífera? Ante ejemplos tan significativos de desviación de la norma, opuestos a la ideología colectiva descrita pero tan influyentes en el modelo como los focos de irradiación de expresionismo –el fenómeno del “cine negro” y la figura del director de fotografía Gregg Toland, específicamente–, los autores se revelan incapaces de articular sus aportaciones. Por eso, al analizar el cine posterior a 1960, decretan el clasicismo narrativo del cine contemporáneo, sin detenerse a analizar las modificaciones en el orden formal que han tenido lugar en el marco de un proceso que ha convertido la gramática y la sintaxis de la Institución en reliquias casi irreconocibles: tal y como definen el paradigma clásico, el único mecanismo que parece guiarlo es una voraz capacidad de asimilación –de cuyas implicaciones no parecen caer en la cuenta.

Pueden plantearse, asimismo, severos reparos al modo en que pasan de puntillas sobre los intereses de las instituciones, así como sobre los fuertes condicionamientos y presiones a que estaban sometidas, o sobre la implicación de sus asociados en investigaciones científicas particulares, vinculadas a proyectos empresariales concretos, y el empleo de las instituciones como canales para su difusión publicitaria.

³⁶⁷ “El estilo clásico de Hollywood, 1917-1960”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 92.

Los resquicios y las fisuras, que denotan la existencia en la Institución de normas tácitas –y, por tanto, de violaciones no punibles–, tendencias reprimidas, corrientes en conflicto e impulsos cismáticos, deberían conducir a un replanteamiento global del concepto mismo de un Hollywood unitario, y a una revisión de su funcionalidad (económica, política, cultural...) tanto de puertas adentro como de cara al exterior, en la base de su éxito y su pervivencia. El mito de la perennidad incommovible de un sistema con facultades para autorregularse, cuya única prueba de existencia consiste en la tautología de su gesto autofundador, y el concepto de la disidencia que aspira a desbordarlo, se retroalimentan.

Así parece entenderlo Carlos Losilla, quien, en un trabajo reciente, ha reconocido el desajuste entre la multiformidad del cine americano del apogeo de la Institución y el canon clásico según las teorizaciones de Burch y de Bordwell, del que deduce que Hollywood constituye un simulacro, existente tan solo como invento de eruditos que ha calado en las mentes de sus habitantes y espectadores. Losilla rentabiliza el concepto de manierismo,³⁶⁸ al entender que

“Toda plenitud aparente lleva en sí misma su propia semilla de autodestrucción, de manera que la historia de una expresión artística no es la de los períodos que la conforman, sino la de sus intentos por instalarse definitivamente como tales”.³⁶⁹

La revisión del concepto de clasicismo desde la perspectiva de la crisis permanente, conduce a Losilla a descubrir una relación inextricable, de mutua necesidad, entre el clasicismo en un estado virtualmente puro y las escrituras modernas; la gran falacia que avala y sostiene el modelo hegemónico consiste en su identificación con una plenitud inexistente.

³⁶⁸ Losilla sigue la adaptación que de este concepto se realizara, de las artes plásticas al cine, en GONZÁLEZ REQUENA, Jesús: *La metáfora del espejo. El cine de Douglas Sirk*. Valencia/Minneapolis: Instituto de Cine y Radio-Televisión, 1986.

³⁶⁹ LOSILLA, Carlos: *La invención de Hollywood*. Barcelona: Paidós, 2003, p. 15.

Debemos aplicar esta lección a tratar de comprender la evolución del montaje institucional desde el ocaso del periodo clásico, para lo cual vamos a centrarnos momentáneamente en una de las figuras que mejor ejemplifican la enigmática ambivalencia, en la cuerda floja entre el ilusorio orden lingüístico anterior y el caótico desgarrado moderno: Alfred Hitchcock. Entre los films más mencionados como expresos desafíos al modelo clásico surgidos en su seno, destaca *La soga* (*Rope*, 1948): aludido o estudiado por Reisz, Burch y Bordwell, de su estricto mantenimiento de la unidad espacio-temporal de la pieza teatral original de Patrick Hamilton, por medio de una renuncia al montaje (y, con él, a la elipsis), sustituidos por un único (trucado) plano-secuencia en perpetuo movimiento, se colige, según Reisz, una pérdida de eficacia dramática –puesto que abundan los intervalos carentes de sentido y de finalidad– y una destrucción de las relaciones causales.

El tratadista objeta que, en las panorámicas de desplazamiento entre los focos de conflicto dramático –y se refiere en concreto al rótulo de neón que se ve a través de una ventana; es decir, un elemento descriptivo– la tensión se diluye. Es decir, que si detecta una pérdida en el plano-secuencia (y deduce, a la inversa, la superioridad del montaje analítico) es porque éste conlleva una erosión de la primacía de la acción dramática, para dar cabida a vacíos de sentido en forma de esos fragmentos cuya inclusión no resulta imperceptible, no se justifica por sí sola, no aparece como obvia y natural.

El propio Hitchcock reconocería el fracaso del proyecto narrativo y estético de *La soga*, que contradecía su confianza en la fragmentación como fórmula para garantizar las máximas posibilidades de manipulación en el montaje; sin embargo, realizaría también una matización fundamental:

“...rodé la película teniendo en cuenta un montaje previo; los movimientos de la cámara y los movimientos de los actores reconstituían exactamente mi manera habitual de planificar; es decir, mantenía el principio del cambio de proporciones de las imágenes en relación con la importancia emocional de los momentos dados”³⁷⁰.

³⁷⁰ TRUFFAUT, François: *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza, 1988, p. 153.

Hitchcock no haría así sino reafirmarse en la omnisciencia de su posición de demiurgo: la dilatación se explica para conservar –más aún: anteponer– el principio del *suspense*, cuyo imperio debe ser total (y totalmente obvio). Por tratar de expresarlo de forma aún más clara: la tensión no se diluye, sino que se vuelve sobre sí misma, entre la narración y su negación; entre la revelación y la impertinente banalidad del rótulo de neón que tanto incomoda a Reisz, para sostenerse. En *La soga*, el plano-secuencia, lejos de satisfacer las demandas realistas de Bazin, incide en la parcialidad, la limitación y la precariedad *impuestas* al punto de vista –no sólo unívoco, en absoluto ambiguo, sino confundido y con frecuencia burlado– del espectador.

Otro ejemplo, también extraído de la filmografía hitchcockiana, servirá para aclarar el sentido de esta, aparentemente, extemporánea reflexión: en el clímax narrativo de *De entre los muertos* (*Vertigo*, 1958), la cámara ejecuta un movimiento rotatorio en torno a los protagonistas, desvelando el decorado, construido en estudio y compuesto por dos espacios, heterogéneos y conocidos, para mostrar, en ausencia de corte alguno, el plano real donde efectivamente interactúan y el delirio del varón; Gaudreault y Jost dictaminan que

“...el cineasta sólo consigue sus fines al precio de *una manipulación casi excesiva de lo profilmico* (...) como por arte de encantamiento, a merced de esta rotación, el decorado, que va iluminándose y oscureciéndose, nos hace pasar alternativamente de la habitación de Judy, donde se hallan “en realidad” (diegéticamente) los dos personajes, a esa caballeriza donde ya han estado antes, cuando Judy fingía ser Madeleine”³⁷¹.

La cita es preciosa por cuanto demuestra el contradictorio ontologismo al que no han escapado ni las defensas más radicales del modelo clásico ni las más feroces invectivas: Hitchcock se permite poner en evidencia la artificiosidad del decorado para construir un tropo asequible, sabedor del auténtico “umbral de tolerancia” del espectador *clásico*, a quien únicamente

³⁷¹ *Op. cit.*, p. 97; la cursiva es nuestra.

interesa la realidad que se construye en el acto de contemplación. Si la Institución ha podido acoger e integrar las discontinuidades que socavan el programa clásico, perpetuándose hasta el presente, ello se debe tanto a la presencia, en un rincón no precisamente recóndito del sistema, de un impulso a visibilizar el dispositivo y la enunciación, rentabilizando dicha acción para el espectáculo; como a una clara conciencia de la maleabilidad de su sujeción al código clásico en su forma más estereotipada –análoga a la de la disidencia–; y a una plena confianza en la ilimitada facultad suturante de la mirada del espectador.

Thompson ha aseverado que el cine comercial goza del privilegio de “utilizar casi cualquier cosa para sus propios propósitos”.³⁷² La decadencia del código de transiciones, las rupturas de la *Nouvelle Vague* y su reflujo – absorción a cargo del sistema–, y la progresiva consolidación de un montaje rápido y sincopado, pueden confirmarlo. Villain ha apuntado esta capacidad para la fagocitación por parte del modelo dominante, para el desarrollo de un *nuevo academicismo*,³⁷³ construido sobre la infructuosa (o, por mejor decir, pírrica) persecución por parte de la disidencia de fórmulas en las que disecar la inaprehensible realidad. Por último, Aumont, siguiendo a Bordwell, ha llamado a situar los recursos de montaje en el contexto de las normas formales en vigor, como requisito previo a un pronunciamiento sobre su visibilidad/invisibilidad.³⁷⁴

Dice la Institución:

“Aprenda a conocer a su público, sitúese en el lugar del espectador. Sea realmente objetivo a la hora de juzgar un nuevo método o idea. Pruébelo. Si funciona, si es aceptable, y el público lo entiende y disfruta, utilícelo. Si simplemente es confuso, molesta o incluso distrae al público de la narración, descártelo”.³⁷⁵

³⁷² THOMPSON, Kristin: “Los límites de la experimentación en Hollywood”; en *Archivos de la Filmoteca*, núm. 14. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana, junio de 1993, p. 33.

³⁷³ *Op. cit.*, pp. 118.

³⁷⁴ *La imagen, op. cit.*, pp. 251-252.

³⁷⁵ MASCELLI, *op. cit.*, pp. 11-12.

Ver la película como espectador: invitación tan recurrente como estéril y, en definitiva, absurda: ¿acaso sería posible hacerlo de forma distinta? “Mirar: lo que nunca se deja de hacer en el montaje”, afirma Villain.³⁷⁶ Mientras modelaba sus ficciones, el cine hegemónico remodeló la ficción de la transitividad para el público, responsable último de su propia seducción. Todo lo anterior debe conducirnos a reformular los términos en que se han venido leyendo el enganche del espectador al film institucional y la evolución del modelo dominante en la era postclásica, como también a rechazar la reducción del concepto de disidencia a un código de gestos de montaje que se funda en la falacia fisiologista. Ello debe unirse al derribo previo de tres estereotipos: la tosquedad del instrumental técnico analógico; su identificación con el Modo Narrativo-Transparente; y la simplificación de éste a un sistema canónico inmutable, de cara, en el capítulo segundo, a tomar conciencia de las implicaciones de esas confusiones en la mitificación de lo digital.

³⁷⁶ *Op. cit.*, p. 23.

CAPÍTULO SEGUNDO

LA INDUSTRIA DE LA POSTPRODUCCIÓN DIGITAL CINEMATOGRAFICA

Para el presente capítulo, dedicado a la comprensión de los fundamentos tecnológicos del instrumental empleado para la postproducción digital, se impone adoptar un enfoque múltiple: por un lado, y como paso previo e imprescindible para llegar a cualquier conclusión informada y válida acerca de las implicaciones del giro que la introducción que dicha tecnología imprime a los productos de la industria cinematográfica en los órdenes narrativo y expresivo, hemos de tratar pormenorizadamente cuál es el estado actual en el desarrollo de la misma; por otra parte, trazaremos, siquiera brevemente, una cronología de su implantación, no tanto por un interés historiográfico como para caracterizar, como ya hiciéramos en el capítulo anterior a propósito del cine en la era analógica, el espíritu que ha animado a los impulsores de dicho proceso. Nuestro objetivo a lo largo de las siguientes páginas, pues, no debe confundirse con el de la elaboración de un tratado exhaustivo sobre los procedimientos, rutinas e instrumentos de la postproducción digital, ni con el de la historización de su paulatina difusión – si bien ambos propósitos resultarían perfectamente respetables y, de hecho, la bibliografía existente al respecto constituye, en buena lógica, una de las fuentes primordiales de nuestro trabajo–; por el contrario, en nuestro caso, la finalidad última consiste en partir de las dimensiones tecnológica e histórica para abastecer nuestro análisis crítico.

Lejos de soslayar el componente especulativo y la impregnación ontológica que la reflexión acerca de la digitalización comporta, o de despreciar la teleología como una mera construcción ahistórica y carente de trascendencia, creemos que tales planteamientos pueden actuar como fuerzas ideológicas con una dimensión perfectamente real –si bien no siempre con arreglo a la predeterminación que contienen. Por tanto, abordaremos la trayectoria que describen, no para constatar su cumplimiento, sino con un doble propósito deconstructivo: por un lado, desentrañar sus contradicciones

internas; por otro, demostrar la performatividad de las genealogías imaginarias.

En esta misión tendremos que dar cuenta, por necesidad, del vocabulario técnico del proceso. Intentaremos despojar la jerga del abstruso oscurantismo tras el que se parapeta, y sacar a la luz las raíces de debates nominalistas tan candentes como el que simboliza la expresión “cine digital”. Asimismo, dado que la colonización terminológica (fundamentalmente inglesa) observable en la bibliografía en lengua española es correlato de la que aqueja a la práctica industrial, haremos todas las indicaciones pertinentes en cuantos idiomas juzguemos necesario.

2.1. La etapa de transición tecnológica y la indeterminación de los soportes: cine *versus* vídeo digital.

2.1.1. Analogismo y digitalidad; especificidad de la imagen digital.

Antes de hacer recuento de las innovaciones surgidas a lo largo de las últimas décadas en el terreno de la postproducción, y que han abocado a una reconversión profunda, lenta y no exenta de contradicciones y dilemas, al proceso cinematográfico, que, a día de hoy, constituye un híbrido de procedimientos analógicos y digitales, juzgamos imprescindible explicar cuál es la esencia de esta radical dialéctica, tan frecuentemente invocada como, en el fondo, incomprendida, simplificada y puesta al servicio de intereses espurios.

En un sistema analógico, entre un original y su copia se establece una relación proporcional: al ser grabadas como señales eléctricas, las variaciones continuas de una magnitud en el tiempo dan como resultado una representación sinusoidal; la condición analógica (etimológicamente, “proporcional” o “semejante”) implica una similitud con respecto a la fuente que excluye la exactitud.³⁷⁷ Por el contrario, en un sistema digital, las variaciones de voltaje se miden (se *muestran*), y sus valores se convierten (se

³⁷⁷ EVANS, *op. cit.*, p. 30.

cuantizan) en una corriente de números según una estructura binaria, formada por unos y ceros (correspondientes a los comandos “encendido” y “apagado”), que conforma la señal. La *modulación por impulsos codificados* (*Pulse Code Modulation* o PCM) tiene por objeto una serie de *dígitos* (un término que remite a la acción de contar con los dedos de las manos),³⁷⁸ que constituyen elementos discretos –esto es, fragmentos de un código que individualmente representan el voltaje de la señal analógica en instantes concretos y cuya sucesión reproduce las variaciones en el tiempo de aquélla, simulando su continuidad–³⁷⁹ y que pueden almacenarse, manipularse o transmitirse como tales números enteros, en lugar de en forma de onda.

La imagen digital se distingue de la analógica –tanto la cinematográfica como la televisiva y la videográfica– en sus componentes mínimos. Mientras que la característica textura del soporte fotoquímico procede del patrón de grano fotográfico, que posee volumen y forma poliédrica, y se encuentra irregularmente repartido sobre la película, la imagen digital está integrada por pixels, de estructura regular y plana.³⁸⁰ Los pixels –término derivado de la contracción de los vocablos “picture” (*imagen*) y “element” (*elemento*)–,³⁸¹ puntos de muestreo que representan con valores numéricos sus coordenadas espaciales, su color, su brillo y su saturación, se agrupan para constituir el mosaico o matriz de la imagen electrónica. Al igual que la señal digital con respecto a la analógica, un *frame* digital no consiste en una variación continua, sino en una serie discontinua de unidades que, superado un umbral, se agrupan en el ojo.³⁸² La información de un pixel no se corresponde con la de un solo bit, sino que, por lo general, requiere varios para obtener una representación con suficiente fidelidad y definición.³⁸³

³⁷⁸ LUNENFELD, Peter: “Introduction: Screen Grabs: The Digital Dialectic and New Media Theory”, en LUNENFELD (ed.), *The Digital Dialectic. New Essays on New media*, *op. cit.*, p. xv.

³⁷⁹ WARD, *op. cit.*, p. 24.

³⁸⁰ MARZAL FELICI, José Javier: “La ‘muerte’ del cine y otras falacias. La historiografía del cine ante la revolución digital”; en *Cuadernos de la Academia. El cine español durante la Transición democrática (1974-1983). IX Congreso de la Asociación Española de Historiadores del Cine*, núm. 13-14. Madrid: Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España, 2005, pp. 564.

³⁸¹ NEGROPONTE, *op. cit.*, p. 130. Según Ward, en cambio, su origen está en la unión de “picture” y “cell” (*célula*): *op. cit.*, p. 225.

³⁸² LUNENFELD, *op. cit.*, p. xv (introducción).

³⁸³ El dentado de las imágenes en las primeras pantallas punto por punto se debía al empleo de un solo bit por pixel; vid. NEGROPONTE, *op. cit.*, p. 131.

En una metáfora bióloga paralela a la naturalización de los medios digitales que retrata la *filosofía* tecnofetichista de manera ejemplar, el pixel ha sido homologado con las unidades mínimas de la vida: así, Negroponte lo ha bautizado como la “molécula de los gráficos”, una *naturaleza* en la que radica su *fuerza*.³⁸⁴ Más rigurosa es la definición de Gubern del pixel como unidad de información y de significación, quien apunta, además, que

“...debido a esta condición meramente perceptiva y presemiótica resulta homologable a la línea horizontal que construye la imagen en la pantalla del televisor”.³⁸⁵

Este desplazamiento del polo del protagonismo al *punctum* responde a la geometrización de la imagen, cuya estructura mosaical o reticular, como añade el propio Gubern a propósito de la sintética, procede de su algebraización.³⁸⁶ aunque constituye un lugar común aludir a la obra del filósofo alemán Gottfried Wilhelm Leibniz (1646-1716) como el hito que instaura la lógica binaria, su aplicación al registro y tratamiento de datos se debe a Claude Elwood Shannon (1916-2001), fundador de la Teoría Matemática de la Información, inventor del “bit”³⁸⁷ y diseñador de los primeros circuitos para la codificación y decodificación de señales.³⁸⁸

Las tan pregonadas ventajas de las señales digitales se extienden a todas sus aplicaciones:

- El almacenamiento en equipos informáticos resulta más rápido, ligero, barato y seguro, ya que, al constar de dígitos, la señal es más *robusta*, presenta una (mayor) inmunidad al ruido, la distorsión y al deterioro;³⁸⁹ además, gracias a la existencia de algoritmos de compresión y descompresión, es posible reducir el

³⁸⁴ *Ibidem*, pp. 130-131. Esta operación está asimismo latente en la etimología de Ward, antes aludida, del pixel como *célula de imagen*.

³⁸⁵ GUBERN, *op. cit.*, p. 139.

³⁸⁶ *Ibidem*, pp. 137-138.

³⁸⁷ El bit, acrónimo de *binary digit* –TERCEIRO, José: *Socied@d digit@l. Del homo sapiens al homo digitalis*. Madrid: Alianza, 1996, p. 20– es la unidad mínima de la computación digital.

³⁸⁸ WHEELER, *op. cit.*, p. 128.

³⁸⁹ Como apunta Evans, cuando una cinta de vídeo digital es sometida a sucesivas reproducciones y grabaciones, tan solo se altera la fuerza de la señal, que sigue siendo legible; vid. *op. cit.*, pp. 30-31.

volumen de datos que contiene sin sufrir pérdida de información;³⁹⁰ y, en tanto que, según la llamada *ley de Moore* – enunciada por Gordon Moore, cofundador de Intel, en 1965–, la potencia de los ordenadores se duplica cada 18 meses,³⁹¹ la capacidad de archivo y la velocidad de procesamiento no hacen sino aumentar, mientras que el coste de mantenimiento disminuye.

- Reducida la señal a valores de información computable, las posibilidades de reordenación de sus componentes por medios informáticos se multiplican.³⁹² Ítem más, su circulación a través de equipos interconectados y compatibles entre sí hace realidad la *revolución multimedia*.³⁹³
- Dado que en una grabación digital se reproducen de manera completa y exacta los números de referencia, la copia deviene indistinguible del original: se trata de un *clon*, con lo que se salva la generación de pérdida de los sistemas analógicos.³⁹⁴

La abolición de la *dualidad categorial* –es decir, de la distinción entre original y copia–, como brecha por la cual deja de tener sentido “la discriminación, en tantos puntos paralela, entre realidad y apariencia”,³⁹⁵ se encuentra en el origen de la polarización contemporánea entre posturas tecnofetichistas y tecnofóbicas. Es por ello que coincidimos plenamente con las cuatro premisas con que González Quirós afronta su investigación, y consideramos pertinente enumerarlas como requisito previo a nuestra propia glosa de los efectos de la digitalización de la postproducción cinematográfica: la condición instrumental de lo técnico, la artificialidad de la tecnología, la eficacia de la técnica y la neutralidad de la tecnología.³⁹⁶

³⁹⁰ FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, p. 335.

³⁹¹ TERCEIRO, *op. cit.*, p. 67.

³⁹² *Ibidem*, p. 25.

³⁹³ LUNENFELD, *op. cit.*, p. xv (introducción).

³⁹⁴ WARD, *op. cit.*, p. 24.

³⁹⁵ GONZÁLEZ QUIRÓS, *op. cit.*, p. 100.

³⁹⁶ *Ibidem*, pp. 16-17.

Consideramos de especial trascendencia ahondar en el segundo punto del recordatorio, para dejar constancia, por un lado, de la artificialidad de *toda* tecnología; y precisar, a propósito de dicha artificialidad, que no se pueden establecer distinciones de grado en razón de la *juventud* o *madurez* de aquélla. Nos oponemos vehementemente a la consideración de la tecnología digital como un *salto virtualizador* con respecto a la analógica. Por obvia que pueda parecer esta aclaración, resulta inexcusable en el actual contexto de transición e indeterminación, en el que una amplísima corriente de pensamiento propugna la naturalización del soporte fotoquímico en razón de su carácter supuestamente *genuino* y *noble*: a este respecto, suscribimos el diagnóstico de Maldonado cuando afirma que

“...en la versión tradicional de lo genuino de los materiales, se encuentra cierto folclore de inspiración romántica que, en clave nostálgica y naturalista, trata algunas arraigadas convicciones populares sobre los materiales (...) nuestra idea de lo genuino es mudable”.³⁹⁷

Ha sido este mismo autor quien con mayor acierto ha desenmascarado la falaz obsesión contemporánea que, en el extremo opuesto a los apóstoles de la tradición, y al observar la liviandad de los soportes contemporáneos, pregona una irresistible tendencia hacia lo virtual, lo abstracto y lo intangible, ignorante de que,

“Guste o no guste, la materialidad de los materiales es obstinada y prepotente, y anularla es más difícil de lo que se puede creer”.³⁹⁸

En el punto actual de desarrollo de las tecnologías digitales, la legítima (e incluso necesaria) denuncia de ciertas consecuencias nada halagüeñas del impacto de aquéllas se confunde a menudo en la reflexión teórica con un rechazo prejuicioso, irracional y carente de matices. Así, la destrucción de empleo y la reconversión profesional que arrastra el proceso ha revitalizado una peculiar forma de *ludismo*, el fenómeno maquinoclasta que, vinculado al

³⁹⁷ MALDONADO, *op. cit.*, p. 116.

³⁹⁸ *Ibidem*, p. 114.

primer socialismo y protagonizado por los artesanos perjudicados, surgió en la Inglaterra del siglo XIX.³⁹⁹ Odina ha señalado el entronque de este difuso movimiento con la lírica reaccionaria del romanticismo y del nacionalismo de los orígenes, y ha descrito cómo, pese a la imposición del pragmatismo coercitivo que representa el discurso científico, la desconfianza y el resentimiento hacia sus más sangrantes secuelas se prolongan hasta hoy, en una corriente subterránea y contradictoria que, asimismo, enlaza con fenómenos de tanta repercusión como el ecologismo o la oposición a la globalización.⁴⁰⁰

Una resistencia razonada a la vertiente totalitaria del pensamiento cientifista-tecnologista imperante pasa, como primera providencia, por la negación de su presunta inocencia: la investigación y el desarrollo tienen fuertes condicionantes, y, por eso, están en el Occidente capitalista al servicio de los poseedores de los medios de producción. Los avances son el producto del esforzado trabajo de expertos, apoyados decididamente por poderosos agentes transnacionales a quienes cualquier cambio tecnológico afecta, para bien o para mal, de forma directa (a propósito de nuestro objeto de estudio, los grandes estudios y los conglomerados mediáticos a que éstos pertenecen; los fabricantes de equipamiento informático...); por lo tanto, establecen alianzas intersectoriales y diversifican sus actividades con tal de mantener el control sobre la innovación y salvaguardar sus intereses empresariales. A todas luces falso, por tanto, el mito de la irreversibilidad y de la asepsia de la ciencia: la agenda progresivista está programada atendiendo principalmente al factor económico.

Ward ha aludido de forma tácita al recurso con fines publicitarios del término “digital”, empleado erróneamente para connotar calidad, cuando no como sinónimo de ésta, sin especificación alguna sobre los parámetros y las condiciones concretas en que se realiza el muestreo, y que determinan el auténtico valor de la señal.⁴⁰¹ Esta identificación de un adjetivo que por sí solo

³⁹⁹ El término “neoluditas” ha hecho fortuna desde que lo pusiera en circulación KATZ, Jon: “Return of the Luddites”; en *Wired*, junio de 1995, p. 162; cit. en TERCEIRO, *op. cit.*, p. 225.

⁴⁰⁰ ODINA, Mercedes: *La aldea irreal. La sociedad del futuro y la revolución global*. Madrid: Aguilar, 2000, pp. 207 y ss.

⁴⁰¹ WARD, *op. cit.*, p. 8.

no designa más que un sistema de codificación, almacenamiento y tratamiento, con una presunta superioridad –y, por lo tanto, con un salto tecnológico– ha resultado particularmente evidente a raíz de la creciente popularización del término en el terreno audiovisual, asociado a las más diversas fórmulas comerciales, desde finales de la década de los ochenta y a lo largo de los noventa hasta la actualidad, algunos de cuyos hitos más notorios serían, sin ánimo de exhaustividad, el lanzamiento de películas con sonido digital, la restauración y remasterización de films y grabaciones musicales, la incorporación de la infografía a la creación de los antaño mecánicos efectos especiales, y, por fin, la agresiva campaña de sustitución de los magnetoscopios para videocassette por el DVD como sistema doméstico de reproducción –y de grabación, hoy apenas implantado pero ya en curso. El uso del vocablo en un sentido deliberadamente equívoco, desplazado y teleológico, resulta coherente con los valores y ambiciones de una industria que se alimenta de fomentar una visión teleológica de su devenir, y que es, ella misma, una firme creyente en su propio mito.

Asimismo, es posible establecer una nítida línea de continuidad entre el surgimiento y difusión en la práctica audiovisual profesional de las cámaras de ENG (*Electronic News Gathering*) y el proceso de digitalización del equipamiento que nos ocupa: en ambos casos, se ha tratado de cambios motivados por el empeño de flexibilizar y acelerar los procesos de producción, y reducir al mínimo el personal necesario para llevarlos a cabo, con la finalidad de rentabilizar las inversiones.

Paralelamente, una de las vías de expansión de negocio para las empresas de equipamiento (e incluso para la propia industria cinematográfica), en la que se han depositado grandes esperanzas, consiste en la difusión masiva de sus productos, poniendo en marcha la doble estrategia de abaratar la tecnología y facilitar su manejo. La distribución internacional de films realizados por aficionados o por profesionales de perfil bajo persigue difundir las ideas del ensanchamiento de las posibilidades del usuario y el desmoronamiento de las murallas de la profesionalidad merced a la digitalización. Interesada tanto en la venta masiva de equipos como en su propia redención a ojos de un amplio sector del público que desprecia su

sistema de representación por conservador, cerrado y anquilosado, dependiente de viejas fórmulas y atento en exclusiva a motivaciones pecuniarias, el dinamismo y el riesgo constituyen dos patrones de comportamiento que la industria cinematográfica no puede dejar de adjudicarse.

La *ley de Moore*, convertida a estas alturas en profecía legitimada por su irrefutable revestimiento científico, pretende garantizar un edén de ilimitados recursos en el que todas las aspiraciones serían colmadas: una ensoñación a cuyo influjo no escapan ni la corriente *mainstream* ni los *outsiders*. Quizás sea Lister quien, en su escepticismo, mejor ha expresado las hondas repercusiones de este hecho, al concluir que no existe ruptura entre los antiguos medios (fotográficos) analógicos y los digitales, “excepto por la trivialidad del ‘*clic* del ratón’ y por el tono de mito asertivo del despliegue publicitario”,⁴⁰² planteando así la hipótesis barroca de que la quiebra a que dan pie los medios digitales no está motivada tanto por el hecho de que posean una simiente revolucionaria como por la imposición del mito del cumplimiento de esa supuesta esencia, con consecuencias imprevisibles.

2.1.2. El “cine digital” como horizonte tecnológico: una cuestión polifacética.

Por más que en el convulso panorama contemporáneo el “cine digital” se presente con frecuencia como un objeto bien perfilado y cuyo advenimiento se antoja imparable, un análisis del actual estado de desarrollo, y del propio concepto, revela profundas contradicciones, que inducen a adoptar una cierta cautela respecto al cumplimiento del proyecto de la digitalización en su formulación más entusiasta –esto es, como proceso global–, que aboca a una redefinición del fenómeno cinematográfico en todas sus dimensiones (industrial-productiva; exhibitiva-antropológica). El calificativo “digital” dista, cuando se aplica al cine, de constituir un epíteto: así, si bien en fecha reciente autores como Case han ponderado la rápida introducción de las herramientas digitales en el proceso de realización de las películas,

⁴⁰² LISTER, Martin: “Ensayo introductorio”; en LISTER (ed.), *La imagen fotográfica en la cultura digital*, *op. cit.*, p. 38.

presentando como indicios de la aceleración del proceso de transición el estreno de largometrajes de gran presupuesto rodados con cámaras digitales; el perfeccionamiento y el uso masivo de los efectos; la sustitución de las técnicas analógicas, como el etalonaje, por sus más versátiles equivalentes digitales; o la experimentación en nuevos formatos en el terreno televisivo,⁴⁰³ la dispersión de los fenómenos invocados refleja, al mismo tiempo, que la *revolución* digital constituye una batalla que se libra en varios frentes por lo que se refiere a los medios en que su introducción se debate (convergencia del cine y de la televisión, reformulación de las fronteras entre el consumo público y privado); y que, en virtud de ese abanico de implicaciones, la digitalización cinematográfica trasciende los límites de eficiencia, aceleración y ahorro con que el discurso dominante pretende bendecir la migración. La pluralidad de las categorías involucradas ha sido objeto de reflexión por parte de Forman y Saint John, para quienes la convergencia tecnológica, que califican como *magna*,

“...consta de tres subsidiarias: la convergencia de los contenidos (sonido, vídeo y datos), la de las plataformas (ordenador personal, televisión, equipo de Internet y máquina de juegos) y la de las vías o canales de distribución (conductos o formas por los que llegan los contenidos hasta la plataforma)”⁴⁰⁴

Por ello, aunque no se trate del objeto específico de nuestro estudio, vamos a abordar con brevedad algunas cuestiones relativas a la etapa posterior a la postproducción, que servirán para hacernos cargo de cómo todas las facetas de la producción resultan afectadas por un cambio en cualquier punto de la cadena.

Queremos empezar por la significativa identificación que a menudo se opera entre el concepto genérico “cine digital” y el formato de presentación, a través de la cual se da entrada a las incógnitas en torno a la reconversión, a día

⁴⁰³ CASE, *op. cit.*, p. 9.

⁴⁰⁴ FORMAN, Peter; SAINT JOHN, Robert W.: “Creación de convergencia”; en *Investigación y ciencia*, enero de 2001, p. 43.

de hoy mucho más tímida e incierta, de la distribución y la exhibición.⁴⁰⁵ Se trata, a nuestro parecer, de un criterio de caracterización discutible, pero para cuya fortuna es posible aducir varias explicaciones verosímiles: en primera instancia, en el contexto de fuerte concentración del sector audiovisual y del entretenimiento, que se concreta, entre otros fenómenos, en una creciente indistinción entre diversos formatos espectaculares/narrativos, y en una indeterminación tecnológica paralela a la tendencia a la integración multimedia, la tentación de definir el cine en función de su consumo en sala – que ha sido una constante a lo largo de toda la historia de este sistema de representación, y que implica un modelo de relación específico del espectador con el producto audiovisual– constituye uno de los escasos agarraderos para mantener la ficción de continuidad entre el espectáculo del periodo *clásico* y el que se avecina.

La contrapartida, huelga decirlo, consiste en el esencialismo reduccionista implícito: el establecimiento de una relación directa y unívoca entre cine y distribución digitales simplifica un proceso lleno de ramificaciones, aristas y relaciones multilaterales con otros desarrollos que vienen de antiguo, como es el caso de las sinergias mediáticas y el hibridismo genérico. Tampoco puede soslayarse la sintomática atribución a la tecnología del papel de desencadenante de un proyecto de integración del sector audiovisual con precedentes malogrados –al menos, en lo tocante al planteamiento original– en los primeros tiempos de la televisión.⁴⁰⁶

Además, parece razonable conceder la importancia que reviste un factor que a menudo pasa inadvertido: el que se refiere a los intereses económicos existentes a propósito de la digitalización de esas redes. A este respecto, sin ánimo de agotar el ítem, podemos nombrar la colisión entre los exhibidores actuales, reacios en su mayor parte a una migración muy costosa y de incierto éxito que les restaría control sobre el ejercicio de sus funciones; los valedores

⁴⁰⁵ Vid. a este respecto las previsiones de autores como MURCH, “*Gesamtkunstkino: Cine como arte total*”, *op. cit.*, pp. 161-175; o CASE, “Cine digital”, *op. cit.*, p. 212.

⁴⁰⁶ Podemos señalar, a modo de ejemplo, los fracasados esfuerzos de Paramount a lo largo de la década de los cuarenta por insertar las retransmisiones televisivas en su circuito de salas. Para un desarrollo de esta experiencia, vid. GOMERY, *Hollywood: el sistema de estudios*, pp. 52-56.

de los distintos sistemas –básicamente, satélite, fibra óptica y cinta (D5)⁴⁰⁷– que pugnan por estandarizarse como medio de entrega a las salas; también los fabricantes de sistemas domésticos de reproducción y los distribuidores de copias caseras, cuya pujanza, observable ya desde la era de la televisión por cable y los videocassettes, se ha disparado a raíz de la extensión del DVD y el auge de Internet;⁴⁰⁸ y, por último, los productores, deseosos de ahorrarse los costes de copia y de transporte, ejercer las prerrogativas que a su juicio les corresponden como propietarios de los derechos –número de pases, calidad de la copia– y de encontrar un método eficaz para combatir la piratería –encriptación, marca de agua... Tal cúmulo de exigencias (homologación con el proyector analógico y el soporte fotoquímico, rentabilidad, durabilidad, asepsia...) dificulta la consecución de un método plenamente satisfactorio y retrasa su implantación.

En tercer lugar, hemos de llamar la atención sobre la contigüidad entre las dimensiones tecnológica y psicoestética de las condiciones de visionado de las películas: como apunta Ward, la distancia entre la pantalla cinematográfica –ubicada en una sala a oscuras y sobre cuya superficie reflectante se contemplan imágenes de gran tamaño, con un campo de visión variable entre los 9,5° y los 58°– y la televisiva –de dimensiones reducidas, en habitaciones bien iluminadas y un campo de visión no mayor de 9.2°– posee efectos determinantes en la configuración más o menos inmersiva en términos perceptivos de la experiencia espectral.⁴⁰⁹ Lejos de encontrarnos ante un detalle irrelevante, este asunto tiene su reflejo en las prácticas de la postproducción, como demuestra el hecho de que constituyan un tópico de la

⁴⁰⁷ Formato de media pulgada, sin compresión y compatible con NTSC, PAL y HDTV, propio de Panasonic (1994). Según Evans, se trata del favorito por los profesionales para las tareas de postproducción; *op. cit.*, p. 354.

⁴⁰⁸ Antes de que este fenómeno adquiriera las proporciones actuales, Gomery había animado a adoptar un enfoque integrador, que tomara en consideración las relaciones entre el cine y las demás industrias mediáticas, y en particular con la pequeña pantalla, “el medio más popular de consumo de películas” y “el invento más rentable” en toda la historia de la industria. Ya entonces, el estadounidense predecía que el desarrollo de la comercialización secundaria (*ancillary markets* o “mercados auxiliares”) no se frenaría, mientras que la relevancia del consumo en salas derivaría hacia una función primordialmente estratégica, pero crucial: “...dado que estos éxitos de taquilla se inician en los cines, parece oportuno señalar que un mundo de quinientos canales televisivos sólo servirá, paradójicamente, para incrementar el valor de dichos cines. Los estrenos cinematográficos en salas de exhibición constituyen indicadores aproximados de futuras recaudaciones y es precisamente la función de ‘laboratorio experimental’ de las salas la que garantiza que éstas nunca cerrarán sus puertas al público” GOMERY, Douglas: “Hacia una nueva economía de los medios”; en *Archivos de la Filmoteca*, núm. 29. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1998, p. 155.

⁴⁰⁹ *Op. cit.*, pp. 77 y 109.

literatura especializada las disquisiciones acerca de la influencia en el estilo y la narrativa fílmicos del paso de evaluar las imágenes sobre película a hacerlo en monitores informáticos en el transcurso del montaje.⁴¹⁰

Parece claro, pues, que, en el actual contexto de reordenación del sector audiovisual e irresolución acerca de los soportes y las tecnologías de adquisición y distribución, resulta de nuevo más sensato adoptar un enfoque de crisis, en relación tanto al concepto mismo de “cine digital” como a sus concreciones: si se acepta la mutua interdependencia entre las fases de la producción y aspectos tan aparentemente heterogéneos como las rutinas de trabajo, la recepción de los productos y el modelo espectacular, no puede sino concluirse que por “cine digital” no puede entenderse solamente grabación o exhibición numéricas, ni siquiera una metodología soportada en esa tecnología. Por el contrario, se impone partir de su polisemia y, a la vez, analizar cuanto contiene de impulso añejo, con pretensiones totalizadoras. En fin, proponemos estudiarlo en tanto que entelequia, es decir, como abstracción con elevadas dosis de idealismo y teleologismo en la que cristalizan formulaciones parciales y apriorísticas, tantas como agentes implicados hay en juego, y como concepciones divergentes existen de la esencia, la *buena forma* y el destino del medio.

Para cumplir con el propósito que nos hemos encomendado, vamos a arrancar de la situación contemporánea, rastrear en los orígenes y otear el horizonte desde la tensión de las soluciones hoy aplicadas. Siguiendo el orden digital paralelo al flujo tradicional de postproducción –aunque poniendo énfasis en las repercusiones de la ruptura de la linealidad de las rutinas, lo que nos obligará a tender constantemente puentes–, procederemos a tratar el proceso mixto predominante, según el esquema bautizado por Ohanian y Phillips como *film-digital-film*:

“Esta estructura está formada por tres piezas distintas de *hardware/software*: el escáner de película, el *software* de manipulación digital y la grabadora de película. Mientras que

⁴¹⁰ De hecho, algunos profesionales han diseñado métodos para corregir esta interferencia no demostrada: es el caso de Walter Murch, quien asegura colocar figuras de papel ante la pantalla del ordenador a escala para mantener la referencia del público; vid. MURCH, *op. cit.*, pp. 147-148.

el escáner y la grabadora forman la espina dorsal del proceso, el *hardware* y el *software* usados para manipular digitalmente las imágenes están experimentando un cambio acelerado; podemos referirnos a ellos como la estación de trabajo de cine digital [*digital film workstation*, o DFW]”.⁴¹¹

Una estructura construida como fórmula idónea para conciliar la calidad del soporte fotoquímico con las dotes para la manipulación del instrumental informático, en lo que Douglas Bankston ha llamado “el nirvana digital”: el mantenimiento de la integridad de la imagen.⁴¹² Después, sopesaremos las posibilidades de una eventual transición en el rodaje por medio de la utilización de cámaras de Alta Definición, como alternativa a la dinámica combinada aludida, por cuanto representa de sistema peculiar que entraña un concepto de postproducción nuevo, con funciones distintas.

2.2. La conversión de las imágenes cinematográficas en archivos informáticos: el telecinado y el escaneado.

Para llevar a cabo las tareas que integran la fase de postproducción en el entorno digital, es preciso convertir las imágenes, filmadas en soporte fotoquímico, a un formato apto para el procesamiento informático. Existe una gran variedad de rutas posibles, con una clara tendencia a la imposición de las soluciones *on-line*, que permiten intervenir directamente sobre los materiales digitalizados a la máxima resolución, que presentan la ventaja de su total maleabilidad, evitando al mismo tiempo la manipulación directa del negativo original para preservarlo de los peligros de desgaste y destrucción. El único requisito de un sistema digital consiste, como bien indica Case, en que, salvo por lo que respecta a cualesquiera efectos que se hayan generado de forma intencionada, la versión de exhibición reproduzca fielmente la imagen obtenida en el rodaje.⁴¹³

⁴¹¹ *Op. cit.*, p. 197; en cursivas en el original.

⁴¹² BANKSTON, Douglas: “The Color-Space Conundrum. Part Two: Digital Workflow”; en *American Cinematographer*, vol. 86, núm. 4. Hollywood: abril de 2005, p. 77.

⁴¹³ *Op. cit.*, p. 204.

A día de hoy, ninguna de las fórmulas alternativas ensayadas como flujos de postproducción ha llegado a estandarizarse. La disparidad de soluciones ha dependido de una pléyade de factores muy diversos, como el formato de adquisición, el presupuesto o la orientación comercial. Un nutrido coro apunta al internegativo digital como el procedimiento llamado a establecerse como norma en la producción industrial, si bien existen importantes escollos para que alcance una aceptación universal.

El escaneado para la postproducción digital constituye una opción tan extendida en la industria cinematográfica contemporánea como problemática: dado que la superioridad del soporte fotoquímico con respecto a los formatos numéricos –incluyendo los de Alta Definición– como medio de adquisición apenas es discutida, la digitalización del negativo se ha establecido como el único método para capturar en el rodaje una imagen óptima sin renunciar a los beneficios estéticos y pragmáticos que se derivan del empleo de *software* de edición, efectos visuales, etc. No obstante, la tensión entre la velocidad del proceso y la resolución de los archivos digitales resultantes, más los grandes recursos económicos, logísticos y humanos que moviliza –por no mencionar la insuficiencia de los sistemas– han contribuido a que el escaneado se convierta en un “cuello de botella”,⁴¹⁴ cuya eficiencia y calidad han sido observadas con recelo por un sector nada desdeñable de la profesión, y un freno a la estandarización del internegativo digital.

Al mismo tiempo, existe una considerable confusión terminológica, que puede apreciarse en el uso intercambiable de los términos “telecine” y “escáner”, como si se tratara de aparatos idénticos –confusión alentada en este caso, como veremos, por los propios fabricantes de equipamiento para homologar la calidad de los primeros con la de los segundos. Así, tanto Ohanian y Phillips como Case definen el telecine como el dispositivo empleado para la transferencia de imágenes desde una bobina de película a una cinta de vídeo, digitalizada luego para realizar una edición digital no lineal, o bien, prescindiendo del paso por el soporte magnético, volcadas directamente a memoria informática como información binaria.⁴¹⁵

⁴¹⁴ REQUENA, *op. cit.*

⁴¹⁵ OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 33; CASE, pp. 166 y ss.

Por nuestra parte, consideramos que el telecinado y el escaneado constituyen operaciones distintas, que implican el uso de equipos diferentes entre sí, establecen cada uno flujos de postproducción propios, se recurre a ellos con propósitos divergentes en cuanto a formatos de entrega, posibilidades de explotación, etc., y, en fin, corresponden a dos periodos distintos.

La conversión de película a formato videográfico se remonta a finales de la década de los setenta, y más concretamente al desarrollo del telecine Rank (Cintel); sin embargo, debido a las limitaciones cualitativas de este sistema, su uso estuvo restringido a la postproducción de programas destinados a la televisión.⁴¹⁶ Los primeros prototipos llevaban a cabo la grabación en cinta sirviéndose únicamente de una cámara de televisión enfocada directamente sobre la ventanilla de un proyector de cine.⁴¹⁷

Siguiendo los orígenes tecnológicos del telecine, entendemos por tal el aparato que convierte la imagen proyectada de una copia positiva en señal de vídeo y la graba en cinta, ya sea analógica o digital, que puede servir de base para llevar a cabo una edición no lineal. Dada la enorme pérdida de información con respecto a la que contiene la película fotoquímica que conlleva este procedimiento, aun correctamente realizado, su empleo se ha restringido a aplicaciones como el montaje *off-line*,⁴¹⁸ el visionado de *rushes*, la comercialización de ediciones videográficas para consumo casero, la postproducción en resoluciones medias o bajas cuando no se considera preciso imprimir el producto final en celuloide, el copiado de materiales conservados en filmotecas y archivos cinematográficos, el repicado de bobinas en formatos

⁴¹⁶ FISHER, Bob: "Exploring the Digital Intermediate"; en *American Cinematographer*, vol. 85, núm. 4. Hollywood: abril de 2004, p. 124. Michael Allen ha considerado la aparición del escáner de punto volante de Rank para aplicaciones NTSC, en 1972, como el auténtico punto de partida de las transformaciones en materia de postproducción. Vid. ALLEN, Michael: "From *Bwana Devil* to *Batman Forever*. Technology in contemporary Hollywood cinema"; en NEALE, Steve; SMITH, Murray (eds.): *Contemporary Hollywood Cinema*. London: Routledge, 1998, *op. cit.*, p. 121.

⁴¹⁷ CASE, *op. cit.*, p. 166.

⁴¹⁸ Lara indica que la opción más extendida para la edición *off-line* consiste en el telecinado *a una luz* (esto es, con los ajustes imprescindibles para que la imagen de vídeo refleje fielmente el negativo, pero sin afinar las diferencias) y transferencia a formato Betacam SP o, en su defecto, MiniDV, si bien en ocasiones y de manera creciente se está recurriendo a la Alta Definición (algo que pone en relación con la calidad de los pases previos), o al volcado a disco duro; vid. *op. cit.*, pp. 121-122.

en desuso o rodadas por *amateurs*, o la producción de materiales promocionales.

Un obstáculo suplementario para el desarrollo inicial de este método aun como mero soporte para una edición *off-line* residía en las diferencias en el número de fotogramas/*frames* por segundo entre los estándares del cine y de la televisión y el vídeo en Norteamérica y Europa, para cuyo ajuste se probaron diversos sistemas, ninguno plenamente satisfactorio. No obstante, y debido a la aparición de formatos estándar de vídeo digital de gama alta (Betacam Digital) o de Alta Definición (HDCAM), la calidad de los telecines se ha aproximado a la de los escáneres. Estas nuevas aplicaciones permiten prever una importante vía de desarrollo, sobre la que volveremos más adelante.

El escaneado, en cambio, consiste en la exploración del negativo (o de un interpositivo) y la producción de un fichero digital de datos.⁴¹⁹ La introducción de los escáneres⁴²⁰ supuso una gran mejora cualitativa con respecto al telecinado por lo que se refiere a resolución y latitud,⁴²¹ aunque se trata de un proceso más largo y caro, que complica la postproducción y exige una fuerte inversión para sufragar el volumen de memoria necesario para el almacenamiento y procesamiento del material. El alcance de las primeras aplicaciones del escaneado al cine (*backlots* digitales;⁴²² corrección de color, efectos de filtrado y pintura; composición; creación de criaturas; restauración de películas; eliminación de cables; realce de imágenes; eliminación de distorsiones; e integración de materiales generados por ordenador con

⁴¹⁹ WRIGHT, Steve: *Efectos digitales en cine y vídeo*. Andoain: Escuela de Cine y Vídeo, 2003, p. 254.

⁴²⁰ Lara aporta algunos datos valiosos a propósito de la historia de éstos, en particular el hecho de que fueron las propias casas de postproducción las que, dado el subdesarrollo tecnológico (obviamente debido al desfase que se presumía entre las posibilidades de explotación comercial del procedimiento y las elevadas sumas que necesariamente había de invertirse en la fase experimental), se encargaron de fabricar sus propios métodos, combinando de manera artesanal (para reducir los costes, pero también por su déficit de preparación específica en materia de ingeniería) piezas de equipos preexistentes: ILM desarrolló su primer modelo a partir de un reproductor de diapositivas láser Eikonix, mientras que The Computer Film Company (CFC) construyó el suyo, de CCD, con partes de una cámara para digitalizar documentos escritos. Asimismo, este autor consigna la importancia de la alianza, en 1988, entre ILM y Kodak, para llevar a cabo una investigación conjunta que culminó dos años después con la invención del Trilinear Multispectral High Resolution CCD; y el inmediato lanzamiento de los primeros modelos comerciales; vid. *op. cit.*, p. 198.

⁴²¹ REQUENA, *op. cit.*

⁴²² Lara traduce esta expresión por “entornos virtuales”, esto es, “la sustitución de los escenarios reales por fondos generados por computadora”, mediante la técnica de las pantallas azules; vid. *op. cit.*, p. 230.

elementos de origen cinematográfico)⁴²³ solía limitarse a fragmentos puntuales en géneros concretos.

Si bien, como ya se indicó al señalar la diferente composición de la imagen fotoquímica y la digital, resulta imposible lograr una reproducción exacta de aquella fijando una paridad cuantitativa, se calcula que la resolución máxima de un fotograma de película negativa de 35 mm. de grano fino y bien expuesto correspondería a unos 3.000 pixels horizontales, distribuidos en unas 3.112 líneas verticales;⁴²⁴ sin embargo, y en tanto que el escaneado debe de superar la finura del negativo para paliar efectos de muestra como el *moiré*,⁴²⁵ el criterio general entiende por escaneado a resolución completa el equivalente a 4.096 pixels horizontales por 3.112 verticales (12.746.752 puntos por fotograma), al que se suele aludir como 4K.

Sin embargo, hasta fecha reciente, la resolución completa ha sido inasequible, por razones de eficiencia en la gestión de los recursos en el curso de la etapa de postproducción, incluso para las más suntuosas megaproducciones hollywoodienses.⁴²⁶ Por ello, sólo se ha aplicado a escenas selectas, mientras que en el resto se ha usado la *semirresolución* o resolución media, conocida como 2K (2.048 pixels horizontales por 1.556 verticales, o sea, 3.186.688 unidades discriminables por imagen).⁴²⁷ Establecido por las empresas de efectos visuales a principios de la década de los noventa como estándar de compromiso entre las limitaciones del equipamiento de la época y la calidad mínima exigible para la inserción de tomas con efectos visuales de apariencia fotorrealista, el escaneado a 2K supone el descarte del 75% de la información contenida en el negativo; una pérdida que introduce una leve difusión o desenfoco en la imagen. La resolución resultante es comparable a

⁴²³ OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 192.

⁴²⁴ La SMPTE establece que el formato de 35 mm. ha de ofrecer 80 líneas de resolución por milímetro, que, extrapoladas al tamaño de la película (24 x 18 mm., aproximadamente) y hecha la conversión a pixels, se convierten en 4.500 x 2.500, esto es, 11.250.000 puntos por *frame*. Vid. MARZAL, “La ‘muerte’ del cine y otras falacias. La historiografía del cine ante la revolución digital”, *op. cit.*, p. 565.

⁴²⁵ CASE, *op. cit.*, p. 198. FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO explican el *moiré* como la percepción escalonada de las líneas oblicuas a causa de una digitalización deficiente; *op. cit.*, p. 66.

⁴²⁶ Se calcula que un largometraje escaneado a 2K ocupa, como mínimo, entre 3 y 4 TB; a 4K, puede alcanzar los 20 TB.

⁴²⁷ WRIGHT, *op. cit.*, p. 245. Ohanian y Phillips mencionan el avance en la televisión de estudio en los Estados Unidos del “proceso 2K”, por el cual se crea un “negativo virtual” que cumple con las máximas exigencias de la producción televisiva; *op. cit.*, p. 272.

la de una copia de estreno de 35 mm., más suave que la película negativa salida de la cámara como consecuencia del deslizamiento (*slippage*) que se deriva del tiraje masivo de copias de contacto.⁴²⁸

Existe una correlación entre la resolución de escaneado y el tipo de manipulaciones de postproducción, cuyos resultados pueden verse comprometidos en las versiones de 2K, que ofrecen un buen rendimiento en los supuestos de corrección de colores secundarios, contraste, realce y coloreado de porciones de la imagen, y en los de restauración e inserción de efectos simples, como cambios de velocidad, congelación, mezclas y cortinillas, efectos ópticos sencillos y créditos; por el contrario, no es recomendable someterlas a combinaciones o transformaciones, que sólo lucen satisfactoriamente si el rango de datos se eleva al siguiente escalón.⁴²⁹

Como fórmula de transición, en los últimos años se ha generalizado la práctica del escaneado de 4K, seguido de un filtrado o resampleado (una operación llamada *down-conversion* o *down-rezzing*) a 2K para aligerar el volumen de los archivos durante el procesamiento; esta compresión se conceptúa como más satisfactoria que el escaneado directo a 2K porque permite discriminar la información que merece la pena conservar de la irrelevante.⁴³⁰ El escáner entrega archivos de resolución 4K, que se conservan en memoria temporal, hasta que se salvan a 2K; gracias a ello se conserva el acceso a la totalidad de información. Por último, los archivos suelen reconvertirse a 4K (*up-conversion* o *up-rezzing*) para la refilmación.⁴³¹

La siguiente tabla da cuenta de las resoluciones y requisitos de almacenamiento (en Megabytes por fotograma) estandarizadas para el escaneado en el sistema Cineon (Kodak) de película fotoquímica en los

⁴²⁸ Datos aportados por el vicepresidente *senior* de tecnologías de producción de Warner Bros., Rob Hummel; cit. en ARGY, Stephanie: “Warner Bros. Opens Post Facility”; en *American Cinematographer*, vol. 86, núm. 4. Hollywood: abril de 2005, p. 112.

⁴²⁹ CASE, *op. cit.*, p. 206.

⁴³⁰ WRIGHT, *op. cit.*, p. 255.

⁴³¹ Ohanian y Phillips explican la *down-conversion* como el método de extrapolación de imágenes de tamaño reducido a partir de otras de tamaño mayor; por el contrario, la *up-conversion* o incremento de resolución consiste en la operación contraria, esto es, la creación de archivos de elevada resolución a partir de otros de inferior definición; *op. cit.*, p. 268.

formatos de rodaje más comunes, con sus correspondientes relaciones de aspecto:⁴³²

Formato	Escaneados de 2k	Escaneados de 4k	Relación de aspecto
Académico	1.828 x 1.332 (14.6 MB/f)	3.656 x 2.664 (58.4 MB/f)	1.37
35 mm. (apertura completa)	2.048 x 1.556 (19.1 MB/f)	4.096 x 3.112 (76.5 MB/f)	1.33
Cinemascope (anamórfico)	1.828 x 1.556 (17.1 MB/f)	3.656 x 3.112 (68.3 MB/f)	2.35
Vistavision	3.072 x 2.048 (37.7 MB/f)	6.144 x 4.096 (151.0 MB/f)	1.5
70 mm.	2.048 x 920	4.096 x 1.840	2.2
Imax	2.808 x 2.048	5.616 x 4.096	1.37
(35 mm. 1.85:1)	(1.828 x 988) (10.8 MB/f)	(3.656 x 1.976) (43.2 MB/f)	(1.85)
(Super 35 mm.)	(2.048 x 872) (10.7 MB/f)	(4.096 x 1.744) (42.8 MB/f)	(2.35)
(Super 16 mm.)	-	(2.048 x 1.240) (15.2 MB/f)	(1.65)
(16 mm.)	-	(1.728 x 1.240) (12.9 MB/f)	(1.37)

Aparte de la resolución, existe otra variable de gran relevancia a la hora de determinar la calidad de un trabajo de escaneado: el sistema de almacenamiento, lineal o logarítmico, de los materiales digitalizados. Tanto la respuesta del ojo humano como la reacción de la película fotoquímica ante las variaciones de brillo en el espectro dinámico son logarítmicas, esto es, que captan más detalle en la zona de sombras y menos en los claros.⁴³³ El almacenamiento logarítmico se corresponde con la proporcionalidad de esta respuesta: así como en el entorno lineal una variación mínima en los valores de densidad o de brillo en puntos adyacentes se traduce en una gradación cromática visible, en el logarítmico se representa como una sucesión imperceptible de contornos.⁴³⁴

Los escáneres suelen digitalizar la película a 12 ó 14 bits de profundidad de color (con 4.096 y 16.384 grados, respectivamente), que están consideradas como las dos escalas de muestreo que reproducen fielmente la gama dinámica de la película.⁴³⁵ Sin embargo, es también frecuente que con

⁴³² WRIGHT, *op. cit.*, p. 245. Hemos introducido entre paréntesis las aportaciones de CASE; *op. cit.*, p. 199.

⁴³³ WRIGHT, *op. cit.*, p. 262.

⁴³⁴ CASE, *op. cit.*, p. 198.

⁴³⁵ Si bien lo idóneo sería una escala de 16 bits; vid. FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, p. 272. Uno de los modelos punteros en el mercado, el Arriscan (Arri), emplea la técnica de “doble

posterioridad se filtren a 8 ó 10 bits (256 y 1.024 grados), que se corresponden con las versiones lineales y las no lineales o logueadas, respectivamente, y que conllevan un empobrecimiento sustancial.⁴³⁶

El escaneado lineal resulta ineficiente, al generar datos prescindibles, y produce distorsiones como los efectos de bandeado y otras derivadas de la limitación del espectro dinámico. La primera desventaja radica en el desperdicio de valores del código, cuando las diferencias entre dos valores correlativos son inferiores al 1%. En cuanto a las desviaciones, al realizarse la asignación de valores numéricos, los cambios relativos de brillo son matemáticamente uniformes, pero no lo son en términos perceptivos, de forma que los matices se pierden en los claros y se expanden en los oscuros. La otra pérdida significativa consiste en que, al no poder dar cuenta del espectro comprendido entre las referencias negra y blanca en su integridad, el sistema recorta los superblancos y degrada la imagen de manera irreparable.⁴³⁷

Dependiendo del procedimiento y del dispositivo encargado de llevar a cabo la digitalización, los dos tipos más comunes han sido:⁴³⁸

- Los escáneres de punto volante, en los que un haz luminoso enfocado por un cátodo se encarga del muestreo, mientras que unos objetivos dicróicos lo dividen en componentes RGB que, a su vez, son transferidos a sendos tubos fotomultiplicadores. Con ellos se obtiene una imagen más nítida, pero de contornos suaves en los detalles finos.
- Los escáneres de CCD,⁴³⁹ que consisten en un número variable de fotodiodos –desde 1.024 hasta 1.920, en Alta Definición–, distribuidos en una hilera de un centímetro, para que un sistema

exposición”, mediante la cual cada fotograma se expone y digitaliza dos veces a 14 bits, a dos niveles de luz distintos, para bajas y altas densidades respectivamente, que se combinan luego para formar una sola imagen de 16 bits.

⁴³⁶ WRIGHT, *op. cit.*, p. 255.

⁴³⁷ *Ibidem*, pp. 272 y ss.

⁴³⁸ CASE, *op. cit.*, pp. 167-168.

⁴³⁹ Los CCDs (*Charge-Coupled Devices* o instrumentos de carga acoplada) son sensores que, provistos de chips de silicio, se encargan de transformar la imagen que se forma en la lente en señal digital. Vid. *ibidem*, p. 166.

divisor de haces de luz distribuya los componentes RGB. Son más sencillos y baratos, pero confieren a la imagen un aspecto más duro.

Los aparatos basados en el láser, cuya posterior aparición ha mejorado en acabado a los citados, se vislumbran como la tecnología predominante en los próximos años.

En todos los casos se genera una señal analógica, cuyo voltaje, que se corresponde con el brillo de cada punto de imagen, se digitaliza —una operación en la cual se invierte matemáticamente el negativo, es decir, que los oscuros se vuelven claros y viceversa—⁴⁴⁰ y se almacena.⁴⁴¹ El método de transporte de la película durante el escaneado reviste gran importancia: las soluciones mecánicas incorporan ganchos fijos o garfios de registro en la ventanilla,⁴⁴² mientras que, en los sistemas digitales, un sensor detecta la posición de las perforaciones del film a su paso continuo por la ventanilla,⁴⁴³ al tiempo que un procesador controla los brazos de tensión, el servosistema del cabrestante o las bandejas, para que la tensión se reparta uniformemente sobre la película.⁴⁴⁴

Es preferible escanear en bloque y sin interrupciones todo el material en soporte fotoquímico, empleando para ello el negativo, y, caso de que sea preciso partir de una copia positivada, que ésta sea de bajo contraste. Los interpositivos de color (IP) tirados a partir del corte del negativo pueden constituir una solución satisfactoria, puesto que conservan la información de éste, al tiempo que agilizan las tareas de escaneado porque contienen la película ya montada, sin empalmes, en una serie de rollos servidos directamente por el laboratorio.⁴⁴⁵

⁴⁴⁰ WRIGHT, *op. cit.*, p. 271.

⁴⁴¹ CASE, *op. cit.*, p. 198.

⁴⁴² Una tecnología de transporte intermitente bautizada como *pin-registered*, particularmente útil si se prevé incorporar efectos de cualquier tipo, gráficos, títulos, etc., ya que, al estabilizar la imagen, previene que se produzcan ondulaciones y divergencias entre las diversas capas de una composición digital; vid. WRIGHT, *op. cit.*, p. 227.

⁴⁴³ CASE, *op. cit.*, p. 167.

⁴⁴⁴ FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, p. 273.

⁴⁴⁵ CASE, *op. cit.*, p. 188.

Cada vez es más frecuente que los escáneres de última generación formen parte de soluciones integrales, desarrolladas por los fabricantes para garantizar la *transparencia* de los flujos de postproducción;⁴⁴⁶ además, tienden a la *modularidad*, consistente en la posibilidad de reemplazar el *hardware* y ampliar las aplicaciones de los equipos vía *software*.⁴⁴⁷ Entre otras funciones, estos equipos permiten customizar parámetros como la exposición de la película, el grado de detalle, la gama dinámica y el rango de contraste,⁴⁴⁸ e incorporan herramientas de reducción de grano (*grain-reduction*) y eliminación de rozaduras (*scratch-removal*).

Los nuevos escáneres superan a los prototipos precedentes en la variable de la velocidad –con la ambición puesta en el procesamiento en tiempo real– o en el registro de magnitudes de información más altas.⁴⁴⁹ Pese a todo, la relativa lentitud de las máquinas que escanean a resolución suficiente⁴⁵⁰ supone un freno para la consolidación de un flujo de trabajo directo, que se agrava en el caso de las producciones de estudio más ambiciosas, en las que los efectos visuales se multiplican y los requisitos de espectacularidad son máximos.

Si el desarrollo del escaneado supuso en su día la superación de la tecnología del telecine, cuyas aplicaciones quedaron restringidas a trabajos en los que el grado de exigencia descendía, los avances en la ingeniería y el surgimiento de mejores formatos de vídeo han alumbrado un dispositivo digital que alimenta la indistinción a que más arriba hicimos referencia: el *datacine* o telecine en modo de datos permite transferir la información del negativo a Alta Definición a velocidades muy superiores. Aunque esta última virtud podría resultar una baza fundamental para su triunfo sobre el escáner,

⁴⁴⁶ Es el caso del escáner Northlight (FilmLight), que va acompañado del *software* Baselight y el sistema de gestión de color Truelight, o el Arriscan, diseñado para formar una cadena con la grabadora Arrilaser.

⁴⁴⁷ KAUFMAN, Debra: “Scanning the Arriscan’s Possibilities”; en *American Cinematographer*, vol. 85, núm. 2. Hollywood: febrero de 2004, pp. 95-96.

⁴⁴⁸ CASE, *op. cit.*, p. 272.

⁴⁴⁹ Lou Levinson, etalonador y codirector del subcomité tecnológico de la ASC encargado del estudio del internegativo digital, ha declarado que en dicho foro se han llevado a cabo experimentos de escaneado en tiempo real a 6K; FISHER, *op. cit.*, p. 125. Por su parte, Douglas Bankston ha señalado la existencia de escáneres de hasta 10K, y, al hilo de la polémica abierta en torno al estándar de resolución idóneo de cara al futuro, ha referido que los principales agentes se inclinan por 8K; *op. cit.*, p. 84.

⁴⁵⁰ Dependiendo del equipo, el escaneado a 4K tarda el doble, en los mejores casos, o el triple, en los peores, que el efectuado a 2K.

con cuya progresiva sustitución por un datacine mejorado se especula en foros profesionales,⁴⁵¹ la resolución de los archivos digitales obtenidos de éste aún se juzga demasiado baja como para competir con la de aquél, y su uso está limitado a producciones no orientadas a la exhibición comercial en salas, o bien a proyectos de presupuesto reducido.⁴⁵²

Esta es la vía mayoritaria en el caso de los telefilms y las series televisivas estadounidenses, para cuya filmación sigue empleándose mayoritariamente el celuloide. Los datacines son aquí útiles por varias razones: una primera temporal, ya aludida y particularmente relevante en esa industria, en la que el ritmo de producción es mucho más acelerado que en la cinematográfica; una segunda económica, puesto que el datacine es mucho más barato; y dos más relacionadas con su eficiencia, ya que, a diferencia de los escáneres, los telecines pueden encargarse de efectuar la corrección de color; y, al destinarse a la exhibición televisiva, se juzga que la pérdida de calidad queda enmascarada en la emisión y por el tamaño de los monitores, luego es asumible siempre que la salida tenga calidad *broadcast*, presentado por lo general en un master en un buen formato SD, como Betacam Digital, o en HD.⁴⁵³ En el caso de los proyectos más ambiciosos, de los que se puede obtener un beneficio suplementario distribuyéndolos fuera de los Estados Unidos para ser proyectados en cines, el escaneado permanece como la opción más común.

En definitiva, tan temprano como en esta fase nos hallamos ante un paisaje fuertemente heterogéneo, en el que los estándares técnicos difieren de las soluciones disponibles, a menudo de compromiso, y para cuyo desarrollo ha habido que cubrir un largo trayecto. En el apartado que sigue vamos a abordar las rutinas y el instrumental de la postproducción digital propiamente dichos, de manera ordenada.

⁴⁵¹ REQUENA, *op. cit.*

⁴⁵² CASE, *op. cit.*, p. 202.

⁴⁵³ *Ibidem*, p. 26.

2.3. La digitalización de la postproducción.

2.3.1. Matizaciones conceptuales: postproducción electrónica, digital, no lineal y virtual.

Bajo este epígrafe nos proponemos desarrollar una reflexión acerca de los procesos que integran la fase de postproducción en la era digital, partiendo de un conocimiento exhaustivo de las herramientas. A través de la comparación con el flujo de trabajo vigente en la etapa analógica, y con las heterogéneas previsiones que se han formulado acerca de su futuro, el análisis de la situación presente puede contribuir tanto a una cabal comprensión de sus implicaciones, como a profundizar –para desterrar– en la mitología que nubla el panorama del “cine digital”.

Como punto de partida, consideramos adecuado constatar un fenómeno: la confusión existente en torno a la esencia misma de las mutaciones, como se desprende del uso de los calificativos “electrónico”, “digital”, “no lineal”, “aleatorio” y “virtual” a propósito de los sistemas de postproducción que nos ocupan, como si se tratara de sinónimos. Sin embargo, el señalamiento de la especificidad de cada uno de estos términos, en absoluto intercambiables, revela ya el escaso rigor epistemológico de los discursos que vehiculan dicha indistinción, partícipes de la fetichización, a menudo interesada, de las nuevas tecnologías.

Conviene, pues, en primer término, proceder a una tarea sistemática de precisión terminológica: de forma genérica, avanzaremos que la digitalidad de los sistemas de postproducción, que constituyen la categoría más tardía de los electrónicos, radica en la transferencia de las películas a memoria informática, donde reside en formato numérico, para el ejercicio de una o varias funciones (edición, generación de efectos, corrección de color, etc.); que la no linealidad y la aleatoriedad aluden a sendos rasgos procedimentales; y que la virtualidad constituye, principalmente, un atributo ambiguo y discutiblemente asociado a los medios digitales, descrito como una tendencia esencial y necesaria de los mismos.

La postproducción en soporte informático representa el método hegemónico en el estadio actual, en un marco evolutivo que abarca una serie de sistemas que han competido y coexistido. Pero no puede reclamar la exclusividad de la no linealidad, ya que ésta no supone una novedad con respecto a los medios electrónicos analógicos, que tomaron como base el vídeo, ni tampoco puede presumir de la aleatoriedad de acceso a la información como un distintivo, puesto que en ello sentaron precedente los sistemas de edición en laserdisc.

En este punto, consideramos pertinente citar, con el propósito de deslindar las fronteras entre los distintos sistemas no lineales, la taxonomía establecida por Murch, quien ha catalogado los de edición basados en cinta de vídeo y en laserdisc como *analógico-electrónicos*, en los cuales las imágenes se almacenan en las máquinas analógicas que especifican sus respectivos nombres, y cuyo control corría a cargo de ordenador; y como *digital-electrónicos* a la tercera generación, porque las imágenes cinematográficas almacenadas en disco duro tienen formato digital.⁴⁵⁴

La experiencia del “cine electrónico” –una expresión referida a los sistemas analógicos pioneros, que se popularizó en el tránsito de la década de los setenta a los ochenta, y en la que se resumían las ambiciones que con posterioridad se han depositado en el “cine digital”– debe entenderse como un anticipo de la tecnología contemporánea: ciertamente, las ventajas potenciales que se advirtieron en la cinematografía electrónica, según las proclamas de sus más prominentes adalides –no linealidad, aleatoriedad, inmediatez, maleabilidad, trabajo en red...–,⁴⁵⁵ prefiguran claramente algunas de las promesas cumplidas en el entorno digital; pero, al mismo tiempo, la vaga formulación de las mismas, y la confianza entonces manifestada en el vídeo – y, en competencia con éste, en el laserdisc– como soporte del salto tecnológico, desmienten la lectura teleológica que ha consagrado el carácter visionario de sus impulsores.

⁴⁵⁴ MURCH, *op. cit.*, p. 107.

⁴⁵⁵ Vid. a este respecto la descripción que Francis Ford Coppola realiza de *The Star*, un prototipo de Xerox, en una elocuente entrevista de 1982, publicada por Olivier Assayas, Lise Bloch-Morhange y Serge Toubiana en los números 334-335 de *Cahiers du Cinéma*; cit. en SAADA, Nicolas: *El cine americano actual*. Madrid: JC, 1997, pp. 66-67.

A fin de mantener un punto de vista integral, parece oportuno recordar que el acceso al material en el curso de la edición con las máquinas de montaje sobre celuloide de la generación de la Moviola ya era no lineal – aunque Murch acierta al apuntar la existencia de un importante matiz: en ellas, la recuperación del material no era inmediata.⁴⁵⁶ El encarecimiento de la característica de la aleatoriedad como una de las virtudes de los sistemas electrónicos responde al escamoteo de un episodio fundamental en la historia de los métodos de montaje; al mismo tiempo, soslaya, como ya apuntamos en el apartado consagrado a los condicionamientos técnicos de la era analógica, que fueron los introductores de la linealidad, a través primero de las mesas horizontales y luego de la práctica de la edición *off-line* en sistemas electrónicos estándar, quienes tratan hoy de arrogarse el papel de augures del devenir desde los remotos días de la Moviola.

La dialéctica entre linealidad y no linealidad, que implican, respectivamente, procesamiento secuencial y aleatorio, se resuelve a favor de la segunda en tanto intervienen una serie de factores –sistema de almacenamiento, calidad (en términos de resolución, profundidad de color...), capacidad (en volumen y en potencia, que determina la velocidad de rescate y procesamiento del material)– potenciados por la tecnología digital: convertido el celuloide en archivos de información numérica depositados en grandes servidores e instantáneamente accesibles, los sistemas de postproducción digital no lineal proveen a los cineastas de una libertad teóricamente ilimitada para tomar, manipular, deshacer y recomponer el material a su antojo. Consignamos de forma expresa esa ilimitación como teórica, puesto que, como es sabido, sigue habiendo restricciones prácticas para ejercer dichas funciones, y, del mismo modo que en su día el desarrollo de métodos de compresión impulsó los sistemas no lineales *off-line*, el objetivo contemporáneo, consistente en garantizar el trabajo sobre originales o duplicados digitales de la mayor riqueza, sin prescindir en absoluto de ninguna información, representa el esfuerzo contrario.

⁴⁵⁶ *Op. cit.*, p. 129.

Murch incluye un cuadro sinóptico, muy útil para una valoración adecuada de las características de los principales sistemas empleados en la edición.⁴⁵⁷

		Funcionamiento		Almacenamiento del material		Acceso al material	
Máquina	Década	Mecánico	Electrónico	Analógico	Digital	Lineal	Aleatorio
Moviola	Años 20	M		A			AL.
KEM y Steenbeck	Años 30	M		A		L	
EditDroid y Montage	Años 80		E	A			AL.
Avid y Lightworks	Años 90		E		D		AL.

Como puede advertirse al observar la tabla anterior, el único rasgo original de los sistemas informáticos consiste en la condición digital de la *sustancia* en que tiene lugar el almacenamiento. No obstante, queda claro que la diferencia no es en modo alguno baladí; por el contrario, el crecimiento exponencial de los recursos en relación directamente proporcional al descenso de los costes justifica la proliferación de las leyendas de un futuro dorado para la tecnología digital, que, en el ámbito de la postproducción, se ha constituido en *bálsamo de Fierabrás* o patente de corso para propuestas tan dispares como unánimemente idealistas. El indicio más elocuente nos lo sirven Ohanian y Phillips, cuando señalan que las sucesivas generaciones de sistemas no lineales se han adherido al concepto de *grabación virtual*:

“Aquí no se están grabando de cinta a cinta señales de vídeo o de audio; en su lugar se crea una lista, una lista de reproducción. Ésta simplemente da cuenta del orden que se establece entre las diferentes tomas y se usa para cortar y generar el negativo original de la película (...) Alterando la lista se pueden crear versiones alternativas de una secuencia, lo que permite al montador experimentar con diversas opciones. Tras montar una escena, se puede duplicar la lista de reproducción. Y, a continuación, esta réplica puede alterarse, con lo que existen dos versiones de una misma escena. Un cambio en un único fotograma es suficiente como para que esta segunda versión sea diferente. La flexibilidad y

⁴⁵⁷ *Ibidem*, p. 115.

la posibilidad de introducir modificaciones es sólo uno de los requisitos de todo sistema de edición no lineal”.⁴⁵⁸

Suele atribuirse la paternidad de la expresión y del concepto mismo de *montaje virtual* a Jean Pierre Beauviala, el fundador de Aäton.⁴⁵⁹ Tras años de investigaciones, en 1981, el ingeniero planteaba tácitamente la concreción de esa virtualidad a través de las tecnologías digitales, al fundar sus expectativas en la accesibilidad instantánea a imágenes almacenadas en discos para un premontaje que sirviera de esbozo a la construcción del *master* definitivo.⁴⁶⁰

Merece la pena destacar aquí, para poner en perspectiva y, así, relativizar el cumplimiento de las intuiciones de Beauviala, que de sus explicaciones se colige, es cierto, una suerte de montaje digital, pero de carácter *off-line*;⁴⁶¹ esto es, en el momento de la profecía, aún no alcanzaba a prefigurar el horizonte tecnológico que hoy se dibuja. Por otro lado, juzgamos indispensable matizar una de las falacias más flagrantes y, sin embargo, bendecidas de cuantas Beauviala propalara a propósito del montaje virtual: el carácter *teórico, no físico*, de los empalmes;⁴⁶² a nuestro entender, en tanto que visualizables, son perfectamente *físicos y prácticos*, si bien intangibles y reversibles.

Murch coincide con Beauviala en la consideración de que la cualidad por cuya posesión los sistemas digital-electrónicos aventajan a los anteriores consiste en su *virtualidad*, a la que opone, empleando un término tremendamente gráfico, el carácter *destrutivo* de los analógicos:

⁴⁵⁸ OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 146.

⁴⁵⁹ No parece casual, ni deja de resultar irónico, que los autores que más resueltamente elogian la “sorprendente presciencia” de Beauviala y reclaman para él la invención de “la palabra y la cosa” sean los franceses PINEL (*op. cit.*, p. 60) y VILLAIN (*op. cit.*, pp. 147)... Por su parte, Lara, aunque no ofrece fechas exactas, señala que el montador español Alfonso Santacana llegó a desarrollar un prototipo, que no se comercializó, que hacía posible el *montaje virtual*, y que consistía en “modificar una visionadora horizontal, de las que cuentan con doble capacidad para la imagen (2 pantallas y varios platos) (...) Mediante su sistema, el editor marcaba un punto de entrada y otro de salida en cada uno de los rollos cargados. Entonces la máquina reproducía la imagen de un plano hasta que al llegar al final señalado, se conmutaba por la del plano siguiente. De esta forma el editor podía comprobar la eficacia de un corte, e incluso modificarlo, antes de perpetrarlo físicamente, al estilo del botón de *preview* de los equipos de vídeo”; *op. cit.*, p. 115.

⁴⁶⁰ Cit. en PINEL, *op. cit.*, p. 60.

⁴⁶¹ Como demuestra la glosa del proceso del “montaje virtual”, según Pinel; vid. *ibidem*, pp. 92-93.

⁴⁶² Cit. en VILLAIN, *op. cit.*, p. 147.

“[En el montaje virtual] ...las imágenes en sí mismas no han sido alteradas, sólo se han dado instrucciones al ordenador para hacer algo con ellas (...) en el montaje mecánico, las *imágenes* y la *información sobre su ordenación* son la misma cosa”.⁴⁶³

Sirvan estas líneas para abrir las páginas dedicadas a los procesos y las herramientas de la postproducción digital, y a sus implicaciones, para definir sus características, precisar sus novedades y, así, rehuir la tentación tecnofetichista de la aceptación acrítica de una equivalencia terminológica que no es tal. De conformidad con nuestra voluntad de desmontar los mitos que rodean a las nuevas tecnologías, y al considerar ambigua y engañosa la etiqueta de “virtual”, optaremos en adelante por aludir a estos sistemas como “digitales no lineales”.⁴⁶⁴ opinamos que es precisamente la coincidencia de ambas cualidades su elemento definitorio, y que de éste debemos partir para estudiar tanto sus efectos como la representación imaginaria que de ellos se está gestando.

2.3.2. La edición digital no lineal.

2.3.2.1. Historia de los sistemas no lineales de edición.

Una vez realizadas las aclaraciones conceptuales pertinentes, pasamos a ocuparnos del proceso por el cual el montaje tradicional en moviola ha sido progresivamente sustituido por una serie de sistemas, basados en la utilización de diversas tecnologías, pero agrupados todos ellos en torno al concepto de no linealidad. Aunque las fechas de introducción de cada uno de estos sistemas electrónicos no lineales pueden diferir ligeramente, todos los principales autores que se han ocupado de su nacimiento y sucesión identifican, en razón del soporte en que se lleva a cabo el almacenamiento, tres fases –o, como las bautizan Fernández Casado y Nohales Escribano, tres *generaciones* o

⁴⁶³ *Op. cit.*, p. 97; en cursivas en el original.

⁴⁶⁴ Concretamente, cuando nos refiramos a los sistemas de edición digital no lineal, lo haremos con el acrónimo DNLE (*Digital Non-Linear Editing*), muy extendido en la literatura especializada.

enfoques—: una primera, basada en cinta de vídeo; una segunda, protagonizada por el laserdisc; y una tercera, apoyada en el disco magnético informático.⁴⁶⁵

Sin embargo, ha de destacarse la existencia de un antecedente frustrado de los sistemas contemporáneos, y que se remonta a 1972: se trata del CMX 600 (CMX Corporation),⁴⁶⁶ un híbrido en el que la película, transferida a cintas de vídeo de 2 pulgadas de ancho, se volcaba a unidades de disco (entre seis y doce, con una capacidad de 39 MB cada una). Este método hacía posible el acceso aleatorio al material digitalizado, aunque únicamente permitía trabajar con cuatro minutos en cada sesión, por lo que su uso se limitó a aplicaciones publicitarias, en el ámbito estricto de la industria audiovisual estadounidense. Walter Murch y Francis Ford Coppola elevaron a la Paramount una propuesta, con la previsión de un flujo de trabajo que juzgaban eficiente y realista, para montar *El Padrino* (*The Godfather*, 1972) con el CMX 600, pero el estudio la rechazó.⁴⁶⁷

La aplicación del vídeo a la edición cinematográfica se dio por medio del recurso a sistemas lineales convencionales para la confección de montajes *off-line*, como mero apoyo para preensamblar secuencias complicadas, por lo que no pueden sino calificarse como experiencias bastante menos ambiciosas que el proyecto antes reseñado.⁴⁶⁸ Mathias y Patterson citan parte de una carta que uno de los tres montadores de *Corazonada*, Randy Roberts, remitió a la revista *Editors' Eagle*, en la que se refleja una frustración que desmiente el entusiasmo suscitado en torno a la fusión del montaje con la electrónica —y en gran medida alentado por algunos de sus primeros usuarios:

⁴⁶⁵ Vid. a modo de ejemplo FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, p. 17; OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 145; y la totalidad del capítulo que Walter Murch consagra al montaje digital (MURCH, “Epílogo. Montaje en cine digital”; *op. cit.*, pp. 87-175).

⁴⁶⁶ Lara avanza su aparición en un año, a 1971, y destaca que fue un fracaso, por su propensión a cometer errores y su elevado coste (medio millón de dólares), hasta tal punto que sólo se vendieron cinco unidades; vid. *op. cit.*, p. 116.

⁴⁶⁷ FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, p. 22; GOLDMAN, Michael: “Final Cutting *Cold Mountain*”; en http://millimeter.com/digital_intermediate_video_final_cutting_cold/, noviembre de 2003.

⁴⁶⁸ De hecho, Lara, que pondera las anticipaciones del film en cuya producción se llegó más lejos en la experimentación por esta vía, *Corazonada* (*One from the Heart*, Francis Ford Coppola, 1982), sitúa sus avances en el terreno de la previsualización (realización y grabación en vídeo de 1.800 dibujos; registro del sonido desde las primeras lecturas; incorporación de los ensayos al montaje; conexión de la cámara de 35 mm. a un magnetoscopio para la confección de un montaje provisional a partir de las cintas; instalación de un equipo de edición en el plató, equipado con Ultimatte para hacer *chroma keys*...); vid. *op. cit.*, pp. 104-105.

“La cinta no puede ser acortada o alargada. Muchas veces quise tener un acoplador y cortar una pulgada y media de cinta para ahorrarme una hora y la mitad de trabajo. La cinta tiene la mejor capacidad de búsqueda. Para realizar cambios, no se puede superar la velocidad de los cambios en cine. Esta es la causa por la que es muy cómodo cortar una vez e incluso dos en vídeo, pero más allá de ese punto, el cine es más rápido”.⁴⁶⁹

Los sistemas lineales basados en cinta, según Fernández Casado y Nohales Escribano, perecieron cuando rebasaron sus límites de desarrollo, entre los cuales apuntan el tamaño excesivo de las instalaciones, con demasiados y demasiado complicados equipos (analógicos); la escasa fiabilidad del trabajo con múltiples monitores; la necesidad de varias personas para operar cada sistema; y la carencia de dispositivos de control para centralizar los procesos.⁴⁷⁰

Entre 1984 y 1986 aparecerían tres sistemas que quebraron la linealidad de las tareas de edición,⁴⁷¹ al incorporar un número variable de magnetoscopios –entre seis y veintisiete; diecisiete, en la mayor parte de los casos–, cargados con cintas que contenían, todas ellas, los mismos materiales: el pionero, Montage Picture Processor (Montage Group, Ltd., 1984), contaba con diecisiete VCRs Super Beta Hi-Fi; al año siguiente, el Ediflex constaba de múltiples unidades de VHS; por último, el TouchVision (1986) trabajaba tanto con VHS como con cintas de $\frac{3}{4}$ ”.⁴⁷²

No obstante, la aleatoriedad del acceso que procuraban estos sistemas resulta ambiguo, como ponen de manifiesto las contradicciones de los propios Ohanian y Phillips al respecto: así, mientras que, al hacer mención a ellos por vez primera, advierten de que eran no lineales, pero todavía secuenciales –ya que el montador tenía que rebobinar cada cassette por separado, aunque esta operación se agilizase al realizarse simultáneamente en los distintos

⁴⁶⁹ Cit. en MATHIAS, Harry; PATTERSON, Richard: *Cinematografía electrónica*. Andoain: Escuela de Cine y Vídeo, 1994, p. 209.

⁴⁷⁰ *Op. cit.*, p. 58.

⁴⁷¹ Lara identifica 1984 como el año del “comienzo simbólico de la edición no lineal”; vid. *op. cit.*, p. 116.

⁴⁷² OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, pp. 145 y 190; FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, pp. 22-25.

magnetoscopios—, en la segunda de las citas los catalogan como métodos de acceso aleatorio.⁴⁷³ Por nuestra parte, y aun oponiéndonos a la corriente mayoritaria, consideramos acertada la puntualización original de Ohanian y Phillips, y entendemos que se trata de sistemas no lineales, pero no de acceso aleatorio propiamente dicho.

En cambio, la siguiente generación, que se venía gestando desde la creación de la Computer Division de Lucasfilm en 1979, sí proporcionó esta prestación a los usuarios: desarrollados en paralelo a los primeros sistemas de edición en cinta de vídeo, los equipos basados en laserdisc constaban de hasta doce máquinas para el montaje de imágenes y sonidos contenidos en otros discos de velocidad angular constante (*Constant Angular Velocity* o CAV), con una capacidad de treinta minutos cada uno, y que se presentaban en dos formatos: de múltiples lecturas y una sola escritura (*Write Once Read Many* o WORM), y de múltiples lecturas y escrituras (*Write Many Read Many* o WMRM). El rescate de la información recaía en un láser, por lo que el margen de tiempo para el desplazamiento de una sección a otra del disco —y, por tanto, el acceso al material— se reducía a entre novecientos milisegundos y dos segundos. Al lanzamiento en 1984 de EditDroid y SoundDroid (LucasArts Editing Systems) le sucedió una versión renovada del viejo CMX, bautizada como CMX 6000, en 1986, y el EditDroid II, en 1989.⁴⁷⁴

La tercera ola tecnológica de la edición no lineal, constituida por los sistemas digitales, rompió en 1988. Tras una temprana y rápida generalización en la práctica televisiva, su adopción por parte de la comunidad cinematográfica fue más gradual; no obstante, los cuarenta y cinco programas comercializados desde sus inicios hasta 1995 atestiguan la fuerte innovación y el ansia experimental que cundió, tanto entre los fabricantes de *software* como entre los profesionales del montaje.⁴⁷⁵

⁴⁷³ OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, pp. 145 y 190, respectivamente.

⁴⁷⁴ FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, pp. 26-28; OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 146. Según estos últimos, las pesquisas de Lucasfilm, diversificadas en las áreas de edición, sonido y efectos visuales, se materializaron en tres sistemas: EditDroid, SoundDroid y Pixar Image Computer; *ibidem*, p. 4.

⁴⁷⁵ *Ibidem*, p. 147.

El primer sistema, EMC (Editing Machines Corporation), conoció dos secuelas, EMC2 (1990) y Primetime. La principal novedad del EMC2, que consistía en la incorporación de la compresión JPEG (*Joint Photographic Experts Group*), permitía el almacenamiento de hasta cuatro horas de *rushes*.⁴⁷⁶ Poco después, en 1989, Avid Technologies desarrollaría el Avid Media Composer para trabajar con una CPU de Apple Macintosh. En 1991, TouchVision pondría en circulación D/Vision, y Ole Partners haría lo propio con D/Vision, ambos para PC. Los operadores veteranos, como Montage y CMX, pronto advirtieron la necesidad de trasladarse al entorno digital para no quedarse desfasados. La rivalidad entre los sistemas analógico-electrónicos basados en cinta de vídeo y en laserdisc, que había mantenido un perfil relativamente bajo, debido a la limitada oferta y la disparidad tecnológica de sus respectivos enfoques, se transformó en una batalla eminentemente comercial en el marco de uno solo, el digital-electrónico, sobre cuya hegemonía ha existido desde entonces un amplio consenso. Los operadores sincronizaron sus relojes, y la I+D se concentró en la superación de una serie de deficiencias comunes; la diferenciación de los productos para aumentar su competitividad se reorientó hacia cuestiones como la ampliación de la compatibilidad con otros programas, la iconización de las interfaces para hacer su manejo más sencillo e intuitivo, y el descenso de los precios.

El desarrollo de la edición digital debe ponerse en relación con la evolución de la industria informática a partir de los años setenta, en que se sentaron las bases para la carrera hacia la miniaturización de la electrónica y la comunicación vía telefónica entre ordenadores; en esa década dio comienzo también el desarrollo de la industria del *software*.⁴⁷⁷ Fernández Casado y Nohales Escribano destacan como un hito crucial para la futura expansión de los sistemas de edición computerizada la normalización del código de tiempo SMPTE en 1972, a raíz del cual el magnetoscopio pudo ser asimilado como dispositivo periférico por el ordenador, reconvertido a su vez a la función de “controlador de edición” o “editora”.⁴⁷⁸ Sobre la base de estas mutaciones, los años ochenta supusieron una época de popularización de la informática: la

⁴⁷⁶ VILLAIN, *op. cit.*, p. 150.

⁴⁷⁷ TERCEIRO, *op. cit.*, p. 37.

⁴⁷⁸ *Op. cit.*, pp. 8 y 33.

simplificación del manejo de los equipos, su abaratamiento, y la multiplicación de sus aplicaciones respondieron a una estrategia previamente trazada. Según Evans, la era multimedia nació en 1984, con la puesta en circulación de los ordenadores con interfaz gráfica de usuario (*Graphic User Interface* o GUI) a cargo de Apple Computer bajo el eslogan de “For the Rest of Us” (un juego de palabras entre *Para el resto de nosotros* y *Para nuestro descanso*).⁴⁷⁹

La implantación de los programas informáticos de edición no lineal en el cambio de década estuvo impulsada por la coincidencia de factores tecnológicos y económicos favorables: por un lado, se dieron importantes avances en el almacenamiento en discos duros, con sustanciales mejoras en los sistemas de compresión digital más un descenso constante del precio de la memoria; la desproporción entre el tamaño y el coste de mantenimiento de los archivos de imagen, por un lado, y su calidad y la velocidad de procesamiento, por otro, se compensó de forma progresiva. Otra muralla cayó con la invención, en 1990, de un *software* capaz de leer los números de borde de la película: gracias a ello, fue posible automatizar la correspondencia entre los códigos de tiempo de las listas de decisiones de edición (*Editing Decision Lists* o EDLs) con los inscritos en los negativos originales.⁴⁸⁰

Sin embargo, las soluciones de los programadores chocaban en diversos frentes con el alto nivel de exigencia de los montadores. Murch ha enumerado algunos de los grandes problemas de desarrollo de los sistemas no lineales, que hicieron conflictivo y frustrante su uso y retrasaron su imposición más de lo previsto: entre otros, menciona las limitaciones de memoria; la escasa racionalidad de la división del trabajo por turnos en la sala de montaje –los ayudantes digitalizaban el material por la noche para que sus jefes pudieran realizar la tarea creativa por el día–; el reducido tamaño y la pobre resolución de los clips gráficos; la incomodidad del manejo a través del teclado; la facilidad con que se producían problemas de sobrecarga, que redundaban en una demora en la visualización o, aún peor, en el atasco (*trafficking*) y colapso

⁴⁷⁹ EVANS, *op. cit.*, p. 35.

⁴⁸⁰ CASE, *op. cit.*, pp. 16 y 138. A día de hoy, los telecines llevan un lector que decodifica el *keycode* y un ordenador que procesa y almacena la información, a partir de la cual se constituye la base de datos que manejan sistemas como Excalibur (*infra*); vid. LARA, *op. cit.*, p. 122.

del sistema; los problemas con la EDL, derivados de la presencia de *frames fantasma* para equiparar la duración de los clips en cine (24 fps) y vídeo (25 en PAL y 30 en NTSC)...⁴⁸¹

La heterogeneidad de los estándares de paso entre el medio cinematográfico y los televisivos/videográficos europeos y estadounidenses, planteó un obstáculo considerable para el éxito de los sistemas DNLE. Hasta 1992, año en que aparecieron los primeros programas preparados para operar a 24 fps,⁴⁸² para salvar las diferencias entre el número de fotogramas por segundo se aplicaba una *ratio* de corrección a las imágenes en el telecinado:⁴⁸³

- En el caso del NTSC, se aplicaba una rebaja (*pulldown*) de 2:3.⁴⁸⁴ Teniendo en cuenta que el vídeo tradicional es entrelazado —a cada *frame* le corresponden dos campos, par e impar, o *even* y *odd*—, y para un total de sesenta campos por segundo, cada cuatro campos se duplicaba uno; así, por cada segundo se generaban los doce campos (seis *frames*) extra precisos.
- En el sistema PAL, se ensayaron dos fórmulas: una consistía en mantener la relación fotogramas-*frames*; esta solución introducía un desfase por aceleración del 4,1% en la versión PAL. La segunda opción pasaba por generar tres campos, en lugar de dos, a partir de los fotogramas duodécimo y vigésimo cuarto de cada segundo para restituir el fotograma restante.

Cualquier eventual adaptación debía reproducirse en la transferencia de las pistas de sonido magnéticas, para sincronizarlas con las imágenes en vídeo, y, a la inversa, para incorporar el sonido al soporte fotoquímico.⁴⁸⁵ Estas manipulaciones arrastraban una complicación adicional: al crear campos adicionales (los *frames fantasma* a que antes hicimos referencia), el propio

⁴⁸¹ *Op. cit.*, pp. 110-114.

⁴⁸² FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, p. 277.

⁴⁸³ OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, pp. 134-135.

⁴⁸⁴ Una técnica también conocida como “secuencia de borrado 3:2” o *expansión de fotogramas película*; vid. WRIGHT, *op. cit.*, p. 217.

⁴⁸⁵ OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 139.

programa se encargaba de decidir arbitrariamente sobre el fotograma real –el anterior o el posterior– en que el corte quedaba reflejado en la EDL de cara al montaje efectivo. Debido a la menor diferencia entre el celuloide y la norma PAL en cuanto a la relación de *frames* por segundo, y a las menores complicaciones que comportaba la adaptación, este sistema gozó de popularidad como medio de captura y de postproducción en la industria estadounidense de películas de bajo presupuesto.

Al mismo tiempo, estas carencias provocaron que los sistemas DNLE se enfrentaran a un *impasse* a principios de los noventa. El conservadurismo de buena parte de los profesionales, y de la industria cinematográfica en general, enfrió los ánimos de optimistas y visionarios. En contra de la idea, hoy apenas discutida, de la digitalización como un cambio anhelado e imparable, Ohanian y Phillips reconocen que los cineastas ejercieron una presión escasa o nula para modificar las rutinas de postproducción,⁴⁸⁶ mientras que Murch se hace eco de las leyendas que corrían por el Hollywood de la época acerca de películas en las que el montaje digital se había demostrado ineficiente y que hubieron de completarse por el procedimiento mecánico.⁴⁸⁷

Atendiendo a la versión de Ohanian y Phillips, y que los datos que ofrece Murch corroboran, el giro definitivo se produjo a mediados de 1993:⁴⁸⁸ mientras que el año anterior el montaje mecánico constituía la opción predominante,⁴⁸⁹ en abril de 1994, de las setenta películas que se encontraban en diversas fases de postproducción en Hollywood, cuarenta se estaban montando con sistemas DNLE.⁴⁹⁰ Murch indica que, para 1994-1995, habían tenido lugar cambios fundamentales en tres terrenos: los incrementos de la capacidad de memoria y de la velocidad del procesamiento permitían archivar

⁴⁸⁶ *Ibidem*, p. 112.

⁴⁸⁷ *Op. cit.*, p. 114. Lara menciona que la moda de montar proyectos cinematográficos en vídeo, en los ochenta y principios de los noventa, estuvo restringida a las producciones de más bajo presupuesto y se debía a razones de rapidez y precio (ahorrarse el copión); vid. *op. cit.*, p. 116.

⁴⁸⁸ OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 173. Según los datos de la revista *Millimeter*, *Prohibido querer* (*Lost in Yonkers*, Martha Coolidge, 1993) fue el primer largometraje comercial montado digitalmente en su integridad. Vid. VV.AA.: “To Digital or Not” (editorial); en http://millimeter.com/mag/video_digital_not/index.html, marzo de 2004. Por su parte, Lara, que coincide en que 1993 fue el año clave, anota que la primera reseña de un sistema digital en *American Cinematographer*, referida al EMC2, se incluyó en el número de agosto de 1991; vid. *op. cit.*, pp. 120 y 263.

⁴⁸⁹ MURCH, *op. cit.*, p. 91.

⁴⁹⁰ OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 173.

toda la película con calidad aceptable sin que los equipos se sobrecargasen; la interconexión de los ordenadores favorecía el trabajo en línea de todos los miembros del departamento de montaje; y la opción de editar a 24 fps dio fiabilidad a la EDL.⁴⁹¹ Desde entonces, incluso los partidarios más recalcitrantes de la Moviola han acabado por dar su brazo a torcer, o bien se han transformado en *rara avis* que se resisten a aceptar la obsolescencia del método tradicional por un prurito antitecnológico o de *clasicismo* mal entendido.

2.3.2.2. El proceso de la edición digital no lineal.

Dentro del flujo de trabajo *film-digital-film*, la edición constituye el primer núcleo creativo de la fase intermedia, mas su posición y su ejecución presentan trazas peculiares, ya que esta función no se efectúa sobre los materiales digitalizados a la máxima resolución, y por lo común tiene lugar en paralelo al rodaje; igualmente, su fruto consiste en un documento que se emplea en la conformación definitiva.⁴⁹²

Es por ello que los requisitos de *hardware* de un sistema DNLE de alta calidad son relativamente sencillos y asequibles: consisten, en primera instancia, en un procesador rápido, y memoria RAM (*Random Access Memory*) en cantidad suficiente como para almacenar todo el material digitalizado –aunque también es posible utilizar sistemas en cascada de discos externos dispuestos en paralelo (*arrays*).⁴⁹³ Así como para la edición de materiales videográficos suelen capturarse fragmentos selectos, en el caso de las producciones cinematográficas, por regla general, se conserva la totalidad de archivos correspondientes al negativo y al sonido magnético o digital original. El sistema TAR (*Tagged Archive Record* o grabación numerada de archivo) crea carpetas o directorios independientes para cada fotograma y les

⁴⁹¹ MURCH, *op. cit.*, pp. 116-117. Aspecto este último en el que el mérito del pionerismo recae en el *software* Film Option; vid. ALLEN, *op. cit.*, p. 122.

⁴⁹² A mayor abundamiento, la operación, como Lara indica, se enmarca en un proceso global, en el cual va precedida de la digitalización del material (y, antes de ella, el volcado de la base de datos del telecine, en forma de fichero de texto codificado en sistemas como Flex, Aäton, Evertz, Keyscope o Ale), la sincronización y la organización de los clips por categorías (secuencias, escenarios u otros criterios); para un tratamiento más extenso, vid. “Preparación del material”, en *op. cit.*, pp. 123-131.

⁴⁹³ FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, pp. 194-196.

asigna números de identificación correlativos.⁴⁹⁴ Una vez guardados, los clips pueden copiarse en cualquier momento a cintas o discos, o bien intercambiarse entre equipos, siempre que éstos se encuentren en red: en este sentido, es deseable que el sistema conste de varias terminales que compartan el acceso al material digital.

El dispositivo idóneo para transferir el vídeo al servidor es el DDR (*Digital Disc Recorder*); sin embargo, la opción más barata y corriente, válida tanto para convertir vídeo analógico como para volcar el digital, reside en emplear una tarjeta de captura, también conocida como *capturadora* o *digitalizadora*.⁴⁹⁵ Asimismo, es fundamental contar con un disco duro de alta velocidad sostenida y una controladora que gestione eficientemente el flujo de datos procedentes de la tarjeta.⁴⁹⁶

El desarrollo de las técnicas de compresión supuso uno de los principales saltos tecnológicos en la consagración de los sistemas DNLE *off-line*. Para almacenar la información contenida en un largometraje en los insuficientes volúmenes de los discos duros de la época, se hizo preciso el desarrollo de algoritmos, provistos por el *software*, para descartar información; el *hardware*, por otra parte, se encarga del examen de los *frames* para determinar redundancias y de la asignación de valores numéricos.⁴⁹⁷ Los *codecs*, o compresores-decompresores, que contienen y ponen en funcionamiento los algoritmos, están diseñados para comprimir archivos temporal y espacialmente, reducir la calidad del color y del audio, recortar el número de pixels, rebajar la proporción de fotogramas...⁴⁹⁸

⁴⁹⁴ CASE, *op. cit.*, p. 202.

⁴⁹⁵ WRIGHT, *op. cit.*, pp. 211-212. Las Matrox (Digisuite) y la gama Targa (Truevision) están consideradas las mejores y más conocidas tarjetas gráficas. Lara puntualiza que este componente de *hardware*, que se encarga de traducir la señal analógica a datos numéricos y enviarlos al magnetoscopio reproductor, tan sólo era imprescindible cuando se trabajaba con los sistemas de vídeo no digitales; vid. *op. cit.*, p. 118.

⁴⁹⁶ FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, p. 216.

⁴⁹⁷ OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 150. Lara explica que los primeros equipos acudían para la compresión a soluciones de *hardware*, pero que el aumento de la potencia de los ordenadores permite ya que el *software* se baste para dar un buen rendimiento; vid. *op. cit.*, p. 118.

⁴⁹⁸ EVANS, *op. cit.*, p. 272. Los *codecs* de *software*, más comunes, son gratuitos; los de *hardware* son mejores, pero también más caros, y exigen la compatibilidad de los equipos de recepción.

Los factores de compresión que no conllevan pérdida rondan una proporción de 2:1, y varían de cuadro en cuadro para optimizar los recursos. No hay baremos definidos en torno a la compresión con pérdida, puesto que se entiende que la línea que la separa de la anterior consiste en la capacidad del ojo y el oído humanos para discernir la diferencia con respecto a la versión comprimida; de ahí que exista una cierta confusión. En el ajuste de los parámetros, se ha de optar por sacrificar bien la proporción de fotogramas, bien la resolución. Dado que el único criterio consiste en minimizar los efectos de la compresión para hacerla imperceptible, normalmente en las escenas menos movidas se mantiene la calidad de cada imagen individual, mientras que en las de acción se prescinde del detalle.⁴⁹⁹

En la introducción de los sistemas DNLE, al obstáculo que planteaba este factor se unía la restringida capacidad de almacenamiento de archivos informáticos –antes, el vídeo y el laserdisc suponían soluciones igualmente de baja calidad con respecto al soporte fotoquímico. La potencia de los procesadores era también escasa, y la relación entre estas dos variables y su coste, desproporcionada. El mantenimiento de una estación de trabajo en condiciones para la edición *on-line* resultaba tecnológicamente inalcanzable y económicamente inasumible. Por eso, la vía *off-line* se consolidó como la única alternativa al montaje mecánico en la postproducción de los proyectos rodados en celuloide.

El concepto de *off-line* o *edición digital preliminar*, por oposición al de *on-line*, implica la toma de decisiones en una suerte de boceto (“fuera de la

⁴⁹⁹ Existen dos tipos de compresión: el primero, que recibe el nombre de compresión temporal o *interframe* (también llamada *intercodificada* o *intercuadros*), define imágenes principales, entre las cuales tienen lugar cambios apreciables, y rechaza la información que contienen los *frames* intermedios, llamados *fotogramas delta*. El segundo, denominado compresión espacial o *intraframe* (intracodificada o intracudros), busca patrones de repetición entre los pixels a partir de grupos de imágenes (GOPs o *Groups of Pictures*), “mapea” las áreas con valores idénticos y computa, registra y transmite la codificación diferencial. Entre los sistemas que funcionan exclusivamente por compresión espacial, destacan el M-JPEG (*Motion JPEG*, propio del DV y del que resulta el formato universal AVI (*Audio/Video Interleaved*), que no arrastra pérdidas hasta una proporción de 10:1, y mantiene una buena calidad hasta 20:1; y el BRR (*Bit Rate Reduction*), de Sony para Betacam Digital, cuyo factor de compresión es de 2:1. En cambio, el más popular, conocido por la abreviatura MPEG (*Moving Picture Experts Group*), recurre a ambos métodos, aplicando varios niveles de compresión en distintas porciones de cada cuadro: crea una imagen absoluta, o *fotograma I* (de *índice*), que contiene toda la información relevante; *fotogramas B* (de *bidireccionales*), que sólo reflejan diferencias entre los *frames* que le anteceden y le suceden; y *fotogramas P* (de *predecibles*). Para un tratamiento más extenso, vid. FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, pp. 78-81; y EVANS, *op. cit.*, pp. 273-279.

edición”), sobre imágenes comprimidas y empleando equipos de bajo presupuesto; dichas decisiones se materializan en un documento, la EDL, que sirve como base para la conformación de los materiales de alta calidad (el negativo, caso de no seguir la vía del internegativo digital), o para editar una cinta guía no emitible.⁵⁰⁰

La EDL es un tecnicismo originado en el ámbito del montaje *off-line*. Fernández Casado y Nohales Escribano la han definido como “el clasificador que ordena las ediciones de cada montaje realizado”, y, como tal, bajo esta expresión se incluyen tanto las instrucciones manuscritas como las reflejadas en soporte informático.⁵⁰¹ La EDL refleja una serie de datos: el número de la bobina de que procede cada fragmento; los códigos de tiempo del material fuente; los tiempos de grabación; el estilo y duración de los efectos de transición; y la indicación del tipo de material (clips de vídeo, de audio o de ambos tipos) a que se refiere la edición.⁵⁰²

Conviene no confundir la EDL con la lista de reproducción (*playlist*), que es el primer producto de la sesión de trabajo. La lista de reproducción únicamente indica el orden de los materiales para visualizar la edición; es a partir de ella que el ordenador genera la EDL.⁵⁰³ Asimismo, hay que distinguir estos dos documentos de un tercero, la lista de corte del negativo (o “lista de cortes de montaje”, según Murch),⁵⁰⁴ que, en lugar de los códigos de tiempo, indica los números de borde de la película.⁵⁰⁵

El negativo lleva un código cifrado inscrito en un lateral. Se trata de los números de borde, también conocidos como números marginales o “códigos llave” (*keynumber*), que se suceden en progresión aritmética, con una cadencia fija de separación, de un pie (16 fotogramas) en el formato de 35 mm., y de seis pulgadas (20 fotogramas) en el de 16 mm. Van acompañados por una versión en código de barras (*barcode*) de apoyo; ambos son legibles

⁵⁰⁰ WARD, *op. cit.*, p. 147 y 224.

⁵⁰¹ *Op. cit.*, p. 11.

⁵⁰² CASE, *op. cit.*, p. 102.

⁵⁰³ FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, p. 18.

⁵⁰⁴ MURCH, *op. cit.*, p. 93.

⁵⁰⁵ FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, p. 21.

por máquinas. Gracias a ellos, puede identificarse cualquier fotograma.⁵⁰⁶ En el proceso de transferencia de la película, pueden insertarse en el telecine o en la versión escaneada, como VITC (*Vertical Interval Timecode*), o también latentes.⁵⁰⁷

Aparte de la automatización de la impresión y la localización del pietaje, otra invención resultó decisiva: la inserción del código de tiempo en el negativo durante el rodaje –denominado “código de tiempo en cámara” (*in-camera timecode*)–, según sendos métodos desarrollados por Aäton⁵⁰⁸ y por Arriflex y perfeccionados desde los primeros años setenta, que hizo posible la sincronización directa del sonido, la realización de copias de vídeo a partir del negativo y la confección de copiones en el set.⁵⁰⁹ Esta funcionalidad resultó más provechosa para la producción televisiva; en los rodajes cinematográficos, con frecuencia se aplicó en cooperación con los sistemas de *edición simple computerizada* de vídeo: las imágenes de vídeo procedentes de dispositivos acoplados a las cámaras (*combos* o *video assist*), se volcaban a disco duro para realizar una selección de las mejores tomas; luego, se tiraba una copia de trabajo, que se telecinaba y digitalizaba para la edición no lineal *off-line*.⁵¹⁰

La correspondencia entre los números de borde y el código de tiempo de la copia digitalizada queda reflejada en una hoja de transferencia; paralelamente, y a través de ella, para la consecución del montaje *on-line*

⁵⁰⁶ CASE, *op. cit.*, p. 96.

⁵⁰⁷ OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, pp. 127 y ss. El VITC, un código de tiempo visible, se codifica como parte de la señal de vídeo, como alternativa al longitudinal, que se graba en una pista de audio de la cinta; vid. CASE, *op. cit.*, p. 178.

⁵⁰⁸ El código Aäton, que imprime el código de tiempo en el negativo de cámara, se mantiene en sincronía con el de la grabadora de sonido, lo que garantiza su correcto ajuste en el telecine; vid. *ibidem*, p. 186.

⁵⁰⁹ *Ibidem*, pp. 89 y ss.; una opción, esta última, que la Alta Definición ha revitalizado para el cine. Según la explicación que Lara ofrece, el procedimiento consiste en acoplar los relojes del DAT y de la cámara de 35 mm. con un cable, tras lo cual, aunque se desconecten, ambos dispositivos permanecen sincronizados, de manera que una célula fotoeléctrica registra en un margen del celuloide el código de tiempo que marca el reloj, mientras que el DAT graba el código en una pista especial de la cinta de audio; asimismo, este autor alude a otra invención que cumple con esta función: la claqueta electrónica, que dispone de un *display* luminoso en el que corre el código mientras está abierta y, en el instante en que se cierra (correspondiente al llamado fotograma *de sincro*), los números se detienen; vid. *op. cit.*, pp. 126-127.

⁵¹⁰ MARTÍNEZ ABADÍA y SERRA FLORES, *op. cit.*, pp. 289-291.

analógico, el sistema está en disposición de convertir la EDL en una lista de códigos llave –esto es, entregar las instrucciones para el corte del negativo.⁵¹¹

De éste se encarga un técnico operador, el cortador del negativo, para lo cual se ayuda de un lector de los códigos numéricos inscritos en el lateral del negativo (*edge code reader*);⁵¹² o bien programas como Excalibur, que localizan los puntos de sincronismo entre el código de tiempo y el pietaje, y señalan los cortes –en el caso del *software* aludido, con el icono de unas tijeras.⁵¹³ Junto a la lista de corte del negativo, se crea una de efectos ópticos (*optical count sheet*), en la que se especifican los tipos (congelado, acelerado, ralentí, marcha atrás, ampliación, reencuadre, giro o inversión, miniatura, *chroma...*), las ubicaciones y las duraciones de aquéllos. En el procedimiento *off-line* puro, los destinatarios de estas órdenes eran los técnicos del laboratorio, que se encargaban de completar el montaje físico por medios mecánicos y mediante las técnicas ópticas tradicionales.⁵¹⁴

La edición *off-line* constituye, pues, una operación previa, pero subsidiaria y forzada por las limitaciones tecnológicas, a la *on-line*, en la que se manipula el material original (o con la mayor calidad en que han sido digitalizados y el sistema permite procesar) y de la que se obtiene el producto terminado. A día de hoy, en la edición de las producciones grabadas en sistemas de vídeo *broadcast*, las soluciones *on-line* han sustituido

⁵¹¹ OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 180. Lara señala que, aunque Avid y los demás sistemas DNLE son *virtuales*, la primera versión del montaje sigue conociéndose como “primer corte” (o sea, el *first cut* anglosajón); vid. *op. cit.*, p. 133.

⁵¹² OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 36.

⁵¹³ FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, p. 269. Lara levanta acta de la versatilidad de Excalibur –del que destaca, asimismo, su condición de sistema de gestión integral más implantado en la industria–, puesto que permite la conexión en red de todos los ordenadores del laboratorio para que los datos del telecine puedan ser consultado en cualquier departamento, algo, según él, crucial durante la fase final de montaje, y en particular en el corte del negativo; asimismo, es valiosa, por su pragmatismo y minuciosidad (de paso que demuestra las similitudes y diferencias con la mecánica de trabajo de la era analógica), su explicación del equipamiento de que disponen el personal técnico que se encarga de estas tareas, a partir de la EDL: “Cada operario tiene un banco de trabajo similar al habitual (que no ha cambiado desde hace muchos años), con su sincronizadora, empalmadora, papelera, etc. Pero ahora, además, cuenta con un ordenador, y una célula fotoeléctrica (similar a la que estaba instalada en el telecine) acoplada en el rodillo de la sincronizadora, capaz de leer el código de barras del negativo que está manejando (...) De esta forma, el ordenador, que posee toda la información sobre el montaje del filme gracias a la EDL, puede controlar y orientar cada paso de los técnicos, mientras ejecutan los cortes físicos sobre el negativo. El trabajador contempla en la pantalla una simpática animación que le indica, según va moviendo él mismo los engranajes del rodillo, si se acerca el punto de corte, así como cuántos de ellos le quedan por realizar y en qué rollos se encuentran”; vid. *op. cit.*, pp. 123 y 137.

⁵¹⁴ OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, pp. 141-142.

completamente a las *off-line*.⁵¹⁵ Por lo que respecta a la industria cinematográfica, aunque ya es factible conservar toda la información de un largometraje en formato digital a resolución completa, el acceso a ese material en tiempo real está vedado durante el montaje.

Debido a la insuficiencia del volumen disponible para el almacenamiento y de recursos para el procesamiento, los montadores trabajan aún con imágenes de baja resolución, a menudo correspondientes a *rushes*, a las que las correcciones, efectos, etc. no han sido incorporados. En atención al criterio de ahorro, atrás han quedado prácticas como el tiraje de una copia de trabajo sobre película a partir de la EDL, antes del corte del negativo, recomendada como método para preservar la integridad de éste hasta el estadio final, o el positivado de prueba, como alternativa barata a la copia de trabajo, para comprobar que la versión fotoquímica se corresponde con las expectativas del montador, que no pueden verificarse en los minúsculos monitores del *software*.⁵¹⁶ Tras la introducción de los sistemas DNLE, siguiendo el ejemplo de la televisión, se produjo un fuerte retroceso en la práctica de la copia de trabajo en celuloide, mientras que el positivado se aplazaba al menos hasta después del primer montaje *off-line*.

La edición efectiva, en la era del proceso de internegativo digital, no implica la manipulación del negativo, sino la aplicación de la EDL a archivos escaneados selectos, para la obtención de un clon digital del corte del negativo previo al etalonaje. Para paliar los inconvenientes aparejados a este enfoque (que, en términos generales, se refieren a las lógicas discrepancias derivadas del ejercicio del montaje sobre un material más o menos diferente del definitivo), el sindicato de montadores estadounidenses (*American Cinema Editors union* o ACE) y la ASC están investigando fórmulas para volcar y manejar imágenes corregidas y de superior definición los sistemas de edición no lineal.⁵¹⁷

⁵¹⁵ FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, p. 142.

⁵¹⁶ CASE, *op. cit.*, pp. 66, 90 y 98.

⁵¹⁷ BANKSTON, *op. cit.*, p. 106.

En cualquier caso, parece claro que el futuro pasa por la adición de mecanismos de duplicación a las cámaras para disponer del material sin dilación, la ampliación de la potencia de los sistemas informáticos –que hará posible operar con archivos digitales de mayor tamaño– y el montaje en mejores condiciones –en minisalas.⁵¹⁸ La distinción entre *off-line* y *on-line* devendrá irrelevante.⁵¹⁹ aparentemente, se resolverá a favor de la segunda variante, pero ello no supondrá una renuncia a la virtualidad, que representó el rasgo más revolucionario de la primera. El método vigente consiste en la edición en versiones comprimidas y la autoconformación posterior, a cargo del sistema, desde los metadatos.

Entre los programas de *software* más utilizados en la actualidad, merece la pena destacar la supremacía, apenas discutida hasta fecha reciente, de las sucesivas versiones de Avid, que fue diseñado para Macintosh, pero que es compatible con Windows desde la versión NT.⁵²⁰ Su mayor competidor es Final Cut Pro (Apple), que soporta el formato HD. En la misma gama se encuentran Vegas Video (Sonic Foundry), Media Studio Pro (Ulead Systems), Video Action (Star Media System), Speed Razor (in:sync)... Un escalón por debajo de los sistemas de calidad *broadcast* se encuentra el muy popular Premiere (Adobe).⁵²¹

Todos ellos incorporan, de serie o vía *plug-ins*,⁵²² prestaciones para componer, animar, corregir colores y texturas... La versatilidad de programas

⁵¹⁸ MURCH, *op. cit.*, pp. 148 y 158.

⁵¹⁹ Declaraciones de Walter Murch recogidas en GOLDMAN, Michael: “Final Cutting *Cold Mountain*”, *op. cit.*

⁵²⁰ Lara ha llegado a comparar la fama de Avid, del que destaca su potente motor de búsqueda (que permite localizar los planos por fecha, nombre, duración...), con la de la moviola, al tiempo que ha destacado que “se ha convertido en el prototipo de los demás. En nuestros días, esa palabra se utiliza para referirse al concepto de editor no lineal en general, aunque cada modelo concreto sea fabricado por una compañía diferente”; *op. cit.*, pp. 117 y 124.

⁵²¹ El triunfo de la estrategia de divulgación de las cámaras domésticas de vídeo digital ha impulsado la industria del *software* de edición para aplicaciones de usuario (y también la piratería de estos programas). Persuadidos de la conveniencia de conectar con esta veta popular, de la que tanto depende la aceptación de la mitología digitofetichista, los fabricantes de sistemas operativos han incluido gratuitamente en las últimas versiones de sus productos programas, como Windows Movie Maker o iMovie (Macintosh), para ejercer funciones de montaje elementales.

⁵²² Los *plug-ins* son aplicaciones diseñadas para ampliar las funcionalidades de los programas de *software*. Presentan el inconveniente de que implican cálculos suplementarios, que requieren un esfuerzo extra de procesamiento, por lo que su empleo tiene como consecuencia una renderización más larga y lenta. Entre los más difundidos se encuentran Ultimatte, Boris FX, Hollywood FX, Vixen, Flash, 55MM, SteadyMove Pro...

como Smoke y Fire (Discreet Logic), Newsbox (Quantel), Jaleo (Comunicación Integral) o Editbox (Quantel), los convierte en plataformas igualmente válidas para desarrollar cualquiera de estas tareas a un alto nivel, y apunta una tendencia a la integración de los sistemas. Asimismo, la asimilación del *software* especializado por los grandes fabricantes de ordenadores domésticos, y su apertura hacia la compatibilidad con cualquier sistema, alimenta esa deriva hacia la centralización en unidades con funciones expandidas, en armonía con el mito multimedia.

Los programas DNLE se presentan con interfaces de usuario elaboradas y atractivas, pero en definitiva integradas por una serie de elementos fijos, al basarse en un mismo principio: en tanto que su propósito consiste en favorecer la interacción del usuario, su bondad se mide en términos de eficacia; esto es, una interfaz se considera tanto mejor cuanto más fácil resulta de entender a primera vista y de operar, más breve sea la etapa de aprendizaje, y menos conocimiento técnico requiera.⁵²³ Por eso, para crear un vínculo práctico con las rutinas tipificadas del montaje tradicional y mantener el apego a la materialidad, el componente icónico manifiesta una fuerte dependencia analógica; asimismo, la pericia de los usuarios informáticos en sistemas operativos y programas ecuménicos allana el camino a los diseñadores y constituye la otra gran fuente de inspiración para garantizar una transición o un adiestramiento fáciles.

Tres son, según Fernández Casado y Nohales Escribano, las partes básicas de una interfaz gráfica en un sistema DNLE, comunes a todas las opciones de *software*: la zona de presentación del material, llamada *browser* o álbum de clips; la zona donde se lleva a cabo la edición; y la zona de línea de tiempo (*timeline*), cuya aparición –que se remonta a los sistemas de edición no lineal en laserdisc y no representan, por tanto, una innovación de la generación digital– han considerado esos autores como el paso más relevante hacia la consecución de una interfaz útil. Asimismo, identifican el ratón y el teclado –y, en menor medida, el lápiz magnético– como los dispositivos más comunes para seleccionar los materiales y ejercer las opciones de montaje,⁵²⁴

⁵²³ FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, pp. 107-108.

⁵²⁴ *Ibidem*, pp. 20, 108 y 120.

lo que confirma que la asimilación de estas prácticas a las informáticas ha acabado imponiéndose pese a la disconformidad de los primeros usuarios.

Una vez que la película se encuentra montada en la línea de tiempo, para poder visualizar el resultado de la colocación de un filtro, de una composición por capas o de cualquier transición, ha de efectuarse una operación, conocida por el anglicismo de *renderización*, consistente en la aplicación al material, residente en el disco y codificado en forma de unos y ceros, de las instrucciones de edición, para la producción de un único archivo.⁵²⁵ El proceso por el cual se realiza un efecto en un sistema DNLE supone la salida de los clips implicados en él por un canal del sistema de almacenamiento, su descompresión en la tarjeta de vídeo y su combinación en el procesador del sistema, que muestra los pixels de cada canal siguiendo las indicaciones del *software*; el tiempo que pueda consumir el *render* depende de tres variables: la complejidad del efecto, el tamaño de la imagen y la velocidad de la CPU.⁵²⁶ Algunos sistemas potentes procesan en tiempo real, mientras que otros ofrecen previsualizaciones inmediatas y aplazan la renderización hasta justo antes de la exportación.⁵²⁷

Para llevar ésta a cabo, existen tantas opciones como formatos de cinta analógica o digital, ya sea empleando unidades especiales o bien la propia cámara vía FireWire,⁵²⁸ por medio de grabadoras de cinta o disco...⁵²⁹ Otras

⁵²⁵ Evans traduce renderización como “ensamblaje” –aunque apunta que en algunos programas esta función se identifica con la etiqueta “crear película”–, y la define como “el proceso a través del cual el *software* de edición construye archivos de vídeo y efectos como una secuencia completa” (*op. cit.*, pp. 236 y 362). Para Fernández Casado y Nohales Escribano, equivale al “procesamiento”, en el curso del cual “el ordenador hace todos los cálculos que necesita para poder visualizar cada píxel de la imagen tal y como está en ese instante” (*op. cit.*, p. 301). Wright sugiere como sinónimos “presentación” o “cálculo de los resultados finales”; para él, se trata del conjunto de “operaciones informáticas que producen una imagen” (*op. cit.*, p. 321). Jones la define como “el método de integrar el material que se visualiza con las funciones concretas que se están llevando a cabo” (*op. cit.*, p. 176).

⁵²⁶ FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, p. 131.

⁵²⁷ En cualquier caso, téngase en mente, como recuerda Lara, que para la incorporación de los efectos ópticos al corte del negativo, en una edición *off-line*, es preciso recurrir a los procesos tradicionales, con la truca, en el laboratorio; vid. *op. cit.*, p. 134.

⁵²⁸ El cable FireWire, también llamado IEEE 1394 (de *Institute of Electrical and Electronics Engineers*) o *iLink*, constituye una patente de Apple que sirve para importar imágenes a los sistemas de edición digitales desde las cámaras o desde los magnetoscopios VTR a unos 400 MB por segundo –cuatro veces más rápido que USB (*Universal Serial Bus*), el cual, además, comprime la imagen en el monitor a dos o tres pulgadas cuadradas. Vid. EVANS, *op. cit.*, p. 228.

⁵²⁹ Dada la limitada capacidad de almacenamiento del CD, Apple ha desplegado en los últimos años una exitosa campaña de popularización de los dispositivos grabadores de DVD, incorporándolos a sus modelos de gama media. En fase de experimentación se encuentran tecnologías que permitirían ampliar el rango de datos

posibilidades, como la distribución a través de Internet mediante el *streaming*,⁵³⁰ resultan tan prometedoras como inexploradas, al menos en el caso de la producción *mainstream*, que, en su inmensa mayoría, opta por seguir la vía de exhibición tradicional en salas. El gran volumen de datos que se maneja en la postproducción de estas películas fuerza a que los formatos enumerados en las líneas anteriores sirvan tan solo como soporte para el visionado de *rushes*, para la obtención de los *masters* digitales de cara a la distribución en televisión o en sistemas de vídeo casero y, sobre todo, para la confección de los consabidos montajes *off-line*. Hasta el tiraje de copias fotoquímicas aún queda un camino tortuoso, que arranca con el corte físico del negativo a partir de la EDL, o bien su aplicación a los archivos digitalizados a la máxima resolución.

En definitiva, tanto la historia de los sistemas de edición digital no lineal como sus complicaciones actuales (sobre todo, por lo que se refiere a las deficiencias) y el desfase entre los estándares y la disparidad metodológica vigente (en razón de la disponibilidad de medios económicos y técnicos de cada proyecto), arrojan la evidencia de un panorama menos unitario de lo que se pretende. El etalonaje y sus equivalentes digitales constituyen nuestra próxima parada.

salvables, como el DMD (*Digital Multi-Layered Disc*), un disco transparente legible por láser preparado para grabar entre 15 y 30 GB, o el HD DVD, que se presentan en tres formatos: el HD DVD-ROM de doble capa, con 30 GB; el HD DVD-Rewritable de una sola capa, con 20; y los de doble capa, con 32.

⁵³⁰ El *streaming*, que significa “flujo continuo” de datos, es la técnica de envío de archivos (de vídeo comprimido, o de audio en MPEG-3) en tiempo real sin que el usuario disponga de la posibilidad de almacenarlos en el disco duro. Entre sus principales formatos, destacan el pionero, Real Player (desarrollado por Progressive Networks, hoy RealNetwork), Quicktime (Apple) y Windows Media Player (Microsoft). Las previsiones indican que el MPEG-4 se impondrá por su superior calidad; vid. ÁLVAREZ MONZONCILLO, José María: “Cine: riesgos y oportunidades se equilibran ante el cambio digital”; en BUSTAMANTE, Enrique (coord.): *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Las industrias culturales en la era digital*. Madrid: Gedisa, 2003, pp. 92-93.

2.3.3. Etalonaje y modificación del color. Internegativo digital.

2.3.3.1. Precisiones terminológicas: etalonaje, gradación, corrección primaria y secundaria.

En la postproducción cinematográfica por medios analógicos, el etalonaje constituía una función autónoma y bien delimitada, cuyas posibilidades estaban, asimismo, acotadas a un margen de manipulación bastante estrecho. Su objetivo consistía en la reducción de las diferencias de exposición e iluminación entre los planos para ajustar el aspecto de las escenas y dotarlas de continuidad. Dos eran los parámetros susceptibles de ser modificados: el balance de brillo y la densidad.⁵³¹

Atendiendo al grado de manipulación a que se han sometido las películas, y a los dispositivos utilizados, los procedimientos puestos en marcha y los entornos en que se realizan, Jones ha establecido una cronología en cuatro fases,⁵³² en la cual identifica el etalonaje con el primer estadio, el menos desarrollado y restrictivo, llevado a cabo en el laboratorio, en el curso del positivado a partir de un negativo. La primera ampliación del alcance de los cambios vino de la mano del telecine, el cual, al estar controlado por un ordenador en el que se alojaba una lista de correcciones escena a escena, permitía la visualización de éstas en tiempo real y su grabación a cinta. Como tercera etapa, menciona la corrección cinta a cinta, y, por último, la efectuada en una sesión de edición digital final.

Aunque con frecuencia se emplean indistintamente, existen matices entre los términos *etalonaje*, *gradación* y *corrección* que merecen un análisis detenido: Los dos primeros se refieren a una misma operación, en la cual se determina el matiz general.⁵³³ La sutil diferencia entre ambos consiste en que, así como el etalonaje es, por definición, fotoquímico, la gradación únicamente designa el conjunto de funciones que aquél incluye, con independencia de los

⁵³¹ CASE, *op. cit.*, p. 78.

⁵³² *Op. cit.*, pp. 2-3.

⁵³³ CASE, *op. cit.*, p. 44. Este autor define la gradación (*grading*) como “ajustes en el balance de color y densidad de cada escena antes del copiado”; *ibidem*, p. 217.

medios por los cuales se ejecute. *Corrección*, en cambio, abarca una serie de funciones entre las cuales figuran las que evocan las expresiones antedichas, más algunas que exceden las limitadas opciones de manipulación en el laboratorio, como el control sobre la saturación o el contraste,⁵³⁴ y que exigen el concurso de equipos más capaces y versátiles.

El origen de la anfibología radica, por un lado, en la resistencia de los profesionales a desprenderse del término *etalonaje* pese a haberse completado el tránsito al entorno digital, debida al apego al vocabulario tradicional de la industria, impregnado de connotaciones –apreciativas en el caso de la tecnología cinematográfica y peyorativas en el de la videográfica–; por otra parte, contribuyen a acrecentar la confusión la parcial identidad funcional de los tres conceptos, y el hecho de que la corrección haya fagocitado las competencias del etalonador.

Por nuestra parte, consideramos que el claro impulso integrador de las manipulaciones de la imagen en la postproducción que ha supuesto la introducción de las herramientas digitales, justifica la decantación por el más amplio de estos vocablos, el único que da cuenta de la variedad y complejidad de las transformaciones que contemporáneamente se están aplicando a los productos cinematográficos: nos referimos, claro está, al de *corrección*.

La corrección trasciende la función de igualar la apariencia de las escenas –y que es la que, de forma harto equívoca, sugiere su propio nombre– e invade un terreno antes reservado a la dirección de fotografía (por ejemplo, mediante filtros), al procesado especial del negativo (por medio del *flashing* o de las técnicas especiales de revelado) y a los efectos especiales (portaviñetas, mascarillas, etcétera).⁵³⁵ Así queda patente en la definición que ofrece Jones, según el cual se trata del

“...método de selección del adecuado equilibrio de color y de densidad de imagen, cuya finalidad es obtener la apropiada

⁵³⁴ La saturación podía alterarse sometiendo al negativo a los procesos especiales indicados en el apartado 1.3.1., cuyo principal inconveniente consistía, precisamente, en su anterioridad al etalonaje: al afectar al negativo, las modificaciones eran irreversibles.

⁵³⁵ CASE, *op. cit.*, p. 206.

interpretación del color o simplemente una apariencia específica”.⁵³⁶

Según los parámetros sobre los que se realizan las correcciones, existen dos tipos de operaciones:⁵³⁷

- La *corrección primaria* implica, genéricamente, las funciones de etalonaje/gradación, más las de ajuste del negro total (llamado *lift* o pedestal), el *gamma* (el brillo de los tonos medios) y los niveles de ganancia de la imagen.
- La *corrección secundaria* se extiende al ajuste del tono, la saturación y la luminancia de colores concretos sin alterar el equilibrio global. Algunos de los programas más potentes en este apartado son Da Vinci (Renaissance), Pogle (Pandora), Lustre (Discreet), Qcolor (Quantel) y Color Front (EFilm).

Disponibles ambas desde la aparición de los telecines, que se convirtieron en un primer método para alterar el aspecto visual en postproducción, su introducción ha corrido a cargo del colorista (*colorist*, el término con que se denomina al equivalente funcional del etalonador en los sistemas electrónicos), cuyas competencias desbordan las de sus homólogos analógicos, tanto en lo relativo al grado de implicación como a la potencia de las herramientas a su alcance.

La transferencia a vídeo se erigió en una vía rápida y directa para ejercer tempranamente correcciones sobre materiales rodados en película; no obstante, presentaba el grave inconveniente de su escasa resolución, lo que lastraría su desarrollo. El advenimiento del escaneado mejoró la calidad del volcado y amplió el rango y la sofisticación de los efectos digitales – corrección de color incluida–, mas también devolvió su elaboración a las ulteriores etapas de la postproducción. La corrección digital ha de llevarse a cabo en el espacio logarítmico, lo que conlleva complicaciones suplementarias

⁵³⁶ *Op. cit.*, p. 1; la cursiva es nuestra.

⁵³⁷ *Ibidem*, p. 2.

en el caso de las versiones lineales y logueadas; con posterioridad, las imágenes corregidas han de transferirse al espacio lineal, en el que tan solo se conservan los datos contenidos en la zona de exposición normal, esto es, en el rango que va de la referencia blanca a la negra –con lo que se prescinde de los superblancos.⁵³⁸

Los últimos desarrollos de la tecnología digital para la corrección del color han seguido ensanchando la capacidad del colorista, cuyo rol ha adquirido un protagonismo que, según todos los indicios, aún tenderá a la expansión. Un proceso similar ha ocurrido con el supervisor de postproducción, que goza de reconocimiento y prestigio crecientes. Paralelamente, así como en el pasado se solía confiar en el criterio profesional del etalonador, la multiplicidad de opciones de que hoy se dispone requiere la presencia de figuras autorizadas para la toma de decisiones. Los realizadores, los montadores y, en mayor medida, los directores de fotografía consideran cada vez más que entre sus derechos y obligaciones se encuentra el de asistir a la corrección.⁵³⁹

2.3.3.2. El internegativo digital.

Entre los avances tecnológicos concretos que en las últimas décadas ha experimentado la ya de por sí convulsa industria cinematográfica, ninguno ha engendrado una controversia técnico-estética tan intensa como el internegativo digital (DI). Sin embargo, en el ámbito hispanohablante, las reseñas bibliográficas relativas al mismo se dan con cuentagotas y bajo expresiones diversas: Pinel ha hecho referencia implícita a él con una perífrasis, *conformación digital del negativo*,⁵⁴⁰ mientras que Case lo ha aludido de pasada, en un esquema, como *proceso intermedio digital*,⁵⁴¹ y Lara lo denomina *intermediate digital*;⁵⁴² ni siquiera las empresas que lo ofertan han

⁵³⁸ WRIGHT, *op. cit.*, pp. 283-284.

⁵³⁹ CASE, *op. cit.*, p. 192.

⁵⁴⁰ *Op. cit.*, p. 93.

⁵⁴¹ *Op. cit.*, p. 189.

⁵⁴² *Op. cit.*, pp. 232-236. Aunque nosotros desarrollaremos pormenorizadamente el proceso, reproducimos la explicación que este autor ofrece, cuyo valor radica en su carácter sintético, y su carácter excepcional en el yermo panorama bibliográfico sobre la cuestión: “la idea consiste en digitalizar el metraje completo de las películas (...) El revelado, telecinado, y montaje en el Avid (o en otra máquina similar) siguen el camino habitual. La única diferencia se produce al final, ya que en lugar de cortar físicamente el negativo, se

adoptado un término unitario, denominándolo indistintamente *etalonaje*, *internegativo* e *intermediate digital*. Cinco son las causas a que puede achacarse esta penuria: su corta vida, cuya aplicación a la producción *mainstream* todavía no alcanza una década; su escasa implantación fuera de la industria cinematográfica estadounidense; su similitud y continuidad con respecto a anteriores procedimientos; la vistosidad de otra de las grandes innovaciones contemporáneas, la que representan la animación y los efectos visuales digitales –con la cual mantiene estrechos lazos; y la casi total ausencia de definiciones, y la incorrección de las pocas existentes. De todo ello se deriva una incomprensión del concepto y una infravaloración fatal de sus repercusiones, tanto como rutina que se perfila como flujo estándar de postproducción durante un periodo indefinido, como por el condicionamiento directo e indirecto que ejerce sobre el acabado visual de las obras cinematográficas.

El internegativo digital constituye a día de hoy la culminación de la estructura *film-digital-film*, y es posible gracias al aumento de la capacidad de almacenamiento por encima de los requisitos mínimos como para escanear, guardar y acceder a la totalidad de las tomas de que consta una película cualquiera. Por regla general, consiste en el telecinado o escaneado de los fragmentos útiles del negativo, ya sea a resoluciones de 2K o 4K, ya sea en Alta Definición, para la creación de un master digital, montado, corregido, y al que se han incorporado los efectos pertinentes, para, por último, generar un negativo fotoquímico con vistas a una distribución convencional; también se consideran internegativos digitales los films procedentes de cualquier formatos de vídeo, manipulados digitalmente y finalmente impresos en celuloide; e incluso los exhibidos por algún procedimiento de proyección digital. Por último, aunque constituye la excepción, y representa una tendencia en regresión, puede limitarse a secuencias selectas.

escanean todos los fragmentos válidos, más un pequeño margen de seguridad extra. En condiciones óptimas, sin esperas, sin planos perdidos, ni ningún otro contratiempo, esta operación lleva unas 3 semanas (...) La película se edita conforme a la lista de corte, y queda almacenada a alta resolución (generalmente a 2K) en la memoria de la computadora. Se incorporan también aquellos planos que contengan algún truco o retoque especial, y se pasa a la fase de etalonaje donde este sistema revela su verdadera potencia”; *ibidem*, pp. 232-233. Asimismo, son interesantes sus alusiones a su rápida implantación en la industria española; y su diagnóstico de que “el intermediate digital ha llegado para quedarse”; *ibidem*, pp. 232 y 236, respectivamente.

A propósito de esta última variante, puede apreciarse el parecido entre el proceso que nos ocupa y prácticas más antiguas, con las que establece una línea de continuidad, pero que se aplicaban únicamente a planos concretos. Por otra parte, si bien resulta bastante frecuente la confusión con la corrección de color electrónica convencional, el internegativo digital, aun haciendo abstracción de las operaciones de volcado y grabación, e incluso de la inserción de los efectos, comprende una serie de funciones opcionales de restauración, estabilización y realce de la imagen, que casan con los ideales de asepsia y control cuyo asentamiento han fomentado las sucesivas generaciones de herramientas digitales para la postproducción.

El caso del internegativo digital resulta muy ilustrativo acerca de la importancia histórica de la visión teleológica que influyentes sectores de la industria cinematográfica ostentan. Oficialmente al menos, la noción nació en el departamento de investigación de Kodak, donde se acuñó la locución *tecnología de internegativo digital* para calificar el “laboratorio cinematográfico electrónico” que, en 1992, los fundadores de Cinesite se fijaron como objetivo a largo plazo.⁵⁴³ Según Bankston, los padrinos del método pretendieron añadir las herramientas y facultades de los telecines a la manipulación digital de imágenes cinematográficas transferidas a archivos informáticos.⁵⁴⁴

Media década más tarde, *Pleasantville* (Gary Ross, 1998) se convirtió en el primer film comercial en que se puso en práctica el procedimiento; en esa ocasión, el negativo fue transferido a archivos de Alta Definición.⁵⁴⁵ Poco después, *O Brother! (O Brother, Where Art Thou?)*, Joel Coen, 2000), en Cinesite, marcó otro gran hito en la historia del DI, como el primer largometraje enteramente procesado a resolución 2K.

⁵⁴³ Vid. “LaserPacific to be center of Kodak Digital Intermediate”, en http://millimeter.com/pressroom/Laser_Pacific_Kodak_DI/index.html, julio de 2004. Cinesite fue fundada expresamente para la experimentación en el sistema de cine digital Cineon.

⁵⁴⁴ *Op. cit.*, p. 79.

⁵⁴⁵ Con un Spirit DataCine de 1.920 x 1.440 pixels de resolución, que, a fecha actual, ni siquiera se considera 2K; *ibidem*. La concepción de la propia película justificaba el recurso al internegativo digital, ya que el argumento exigía la copresencia en el interior del fotograma de cuerpos en blanco y negro y en color.

No obstante, pese a que el consenso en torno a la idoneidad de las fórmulas que en cada instante representan el mejor equilibrio entre calidad y eficiencia, y la consolidación del impulso estandarizador, han guiado la evolución de esta tecnología, no hay unanimidad en el flujo de trabajo desplegado en la realización de internegativos digitales, ni por lo que respecta a los modelos ensayados ni en lo tocante al sistema o sistemas del futuro. Debido a las conocidas restricciones en el volumen de almacenamiento, y en tanto que el mantenimiento de los archivos digitales correspondientes a un film completo consume grandes recursos, sólo las casas de postproducción más fuertes se encuentran en disposición de incluir en su catálogo de servicios el internegativo digital.

Hasta la fecha se ha impuesto la vía de la edición *off-line*, seguida por la conversión de los fragmentos seleccionados, a partir de la EDL y de la lista de corte del negativo, a formato digital. A partir de los clips individuales, se confecciona el montaje final, al que se incorporan los efectos, se corrige el color... Cuando se da por concluida la postproducción, el master digital suele grabarse en película intermedia de color de 35 mm. (*intermediate film stock*, del que toma el nombre en inglés el internegativo digital), que hace las veces del negativo cortado para el copiado fotoquímico tradicional, consistente en el tiraje de interpositivos e internegativos –el llamado *proceso IP/IN*.⁵⁴⁶

Al tiempo que se forjan flujos de trabajo novedosos, la complejidad del internegativo digital extrema la exigencia de especialización que está obligando a los profesionales veteranos a una continua puesta al día en los procedimientos digitales: a los coloristas, que han de poseer profundos conocimientos tanto en los fundamentos de la tecnología cinematográfica como de la electrónica, se suma la intervención de una pléyade de técnicos en las diversas disciplinas en juego, como los ingenieros de *software* o los expertos en la transferencia y gestión de datos. También ha alumbrado figuras inéditas, como la del director de proyecto (*project manager*), que actúa como supervisor.

⁵⁴⁶ Según la glosa de Lara, consiste en sacar primero un interpositivo igualado y luego un internegativo, etalonado y sin soldaduras, a partir del cual se realiza el copiado por contacto directo a alta velocidad, más barato y rápido; vid. *op. cit.*, p. 97.

Las estimaciones sobre el encarecimiento neto del presupuesto de postproducción que conlleva la opción del internegativo digital oscilan entre los 100.000 y los 500.000 dólares. El coste medio del proceso en la industria hollywoodiense –que constituye, hoy por hoy, su principal cliente y el escaparate desde el que está irradiando la idea de su generalización– es de 350.000 dólares. Estas cifras están sujetas a la revisión, permanentemente a la baja, que imponen tanto la competencia entre las empresas de servicios como la evolución de los precios de la memoria informática. Además, para un cálculo fidedigno conviene considerar que la comparación con el desembolso en el laboratorio resulta irreal, por lo que habría que detraer gastos adicionales privativos de las soluciones híbridas tradicionales, como los correspondientes al escaneado, manipulación y grabación de planos compuestos, o a la incorporación de los efectos ópticos. En efecto, la inclusión en las películas de planos con efectos digitales, que se cuentan por miles y tienen procedencias diversas (empresas especializadas alejadas entre sí), hacen lógica, por directa y rentable, esta vía. Otros dos importantes factores de rebaja, que pueden ser determinantes para su viabilidad e incluso para su rentabilidad con respecto a la postproducción *on-line* fotoquímica, son la proliferación de alternativas asequibles, basadas en la diversidad de formatos, ya que sacrificando parte de la resolución del negativo original, de la profundidad de color y del rango dinámico el coste puede descender a menos de 125.000 dólares; y las ventajas económicas que se derivan de la obtención de múltiples masters –aparte de la copia en celuloide, en HD, en todos los formatos *broadcast*, para presentaciones en medios digitales...– y del ahorro de los gastos adicionales que representan el reetalonaje del negativo y el telecinado para la explotación en los mercados secundarios.⁵⁴⁷

Las ofertas situadas en la franja más baja presentan tantas ventajas como inconvenientes: por ejemplo, la transferencia a Alta Definición, conocida como *HD DI*, *DI lite* o *pseudo DI*, es entre un 30 y un 40% más barata que la fórmula menos onerosa de escaneado y conversión a datos;

⁵⁴⁷ Vid. al respecto sendos artículos de SILBERG, John: “Color Control DPs on Digital Intermediate”; http://millimeter.com/digital_intermediate/video_color_control_dps/, noviembre de 2002; e “Indie Intermediates”; en http://millimeter.com/digital_intermediate/video_indie_intermediates/, febrero de 2004.

además, en la medida en que siguiendo esta opción el telecinado se solapa con los *rushes*, el ahorro es aún mayor. Sin embargo, implica una pérdida cromática y, subsidiariamente, un aumento del contraste.

2.3.3.3. Aplicaciones y consecuencias del internegativo digital.

Las repercusiones de la tendencia al afianzamiento del internegativo digital como fórmula normalizada presentan ramificaciones que se extienden desde el ámbito industrial al estético y al psicológico y se entrecruzan. Así, los cambios en el primero de los órdenes mencionados, consistentes, en términos globales, en una flexibilización de las rutinas de producción, y, muy en particular, en una agilización del rodaje en imagen real, tienen implicaciones muy claras en los otros dos terrenos –puesto que la potencia y la versatilidad de las nuevas herramientas promueve nuevas actitudes por parte de los cineastas, y ambas mutaciones, inevitablemente, han de tener un correlato en la apariencia de los films. Entendemos que, en lugar de hacer un esfuerzo taxonomizador estéril, corresponde mencionar las principales modificaciones operadas para, a continuación, estudiar sus consecuencias, poniendo énfasis en dichas afinidades.

Con esta premisa, consideramos dignas de mención las siguientes aplicaciones de la más reciente tecnología para la postproducción:

- La corrección de las condiciones atmosféricas y de visibilidad, para atenuar discrepancias, crear una ambientación emocional...
- La rectificación de la iluminación, bien sea mediante el añadido o la sustracción general de saturación y contraste, bien sea a través de la regulación de las intensidades y los tonos de objetos o zonas puntuales –sombras, reflejos y áreas sobreexpuestas; la piel de los personajes; el vestuario...
- El dominio de la nitidez (para restaurar el enfoque perdido o, a la inversa, para restar detalle e inscribir en el fotograma diferentes

planos de profundidad), la estabilidad, la composición, el tamaño o el formato (por medio del reencuadre).

- El ajuste de las diferencias entre materiales rodados con varias cámaras, emulsiones o formatos, en condiciones de escaso control sobre la iluminación o el encuadre...

Pasando ya a analizar detenidamente las múltiples derivaciones de la introducción de instrumentos para ejercer un control más fino sobre estos componentes, creemos necesario insistir, en primer término, en la proyección sobre la organización del proceso industrial global, que supone un obvio trasvase de recursos del set a la sala de postproducción: en tanto que la complejidad de la iluminación ha constituido, tradicionalmente, el factor más determinante en la fijación del ritmo de rodaje –forzosamente lento–, el ahorro económico y, sobre todo, temporal que implica la posibilidad de simplificar esta tarea, representa el cumplimiento de una aspiración muy antigua. Lo mismo ocurre a propósito de la relegación de los condicionantes horarios, meteorológicos y climáticos, imponderables para el rodaje en exteriores muy determinantes en los modos de producción predigitales. Además, la capacidad del *software* para mimetizar rasgos visuales pueden traducirse en recortes adicionales relacionados con la elección de formatos como el Super 16 mm. o el Super 35 mm., o incluso de sistemas de vídeo digital *broadcast*, al eliminar la extracción digital la complicación del inflado óptico.

La compresión del calendario de grabación afecta de manera directa, pero ambigua, a aspectos artísticos: una eventual homologación de la cadencia de la producción cinematográfica a la televisiva podría redundar en una aproximación análoga en cuanto al estilo interpretativo y de puesta en escena.

Asimismo, la ampliación de las opciones de manipulación de la imagen real, unida a la integración cada vez más imperceptible con imágenes generadas por ordenador de carácter fotorrealista, apunta hacia un incipiente pictoricismo, gráficamente expresado en el término *viñeteado* (*vignetting*): el programa Power Windows, que permite aislar partes del fotograma para tratarlas de forma autónoma, ha supuesto un salto considerable, no tanto en las

posibilidades de retoque, como en la difusión de una única herramienta para una ejecución más rápida, asequible y fotorrealista. El ajuste selectivo se realiza definiendo zonas, o *ventanas*, por medio de puntos, para formar polígonos u óvalos que pueden desplazarse en el espacio a voluntad.⁵⁴⁸

Coloristas autorizados señalan que el valor del internegativo digital reside, más que en la capacidad para corregir en postproducción, en su condición de extensión de la faceta artística de la captura y su similitud con la composición por capas, de la que vendría a constituir una función peculiar, restringida a la superficie única del fotograma de imagen real; en fin, una suerte de *dirección de fotografía virtual*.⁵⁴⁹

El aplazamiento hasta la fase de postproducción de decisiones creativas que eran privativas del rodaje, y la conciencia de la ductilidad del contenido del negativo, empujan a la industria a una profunda renovación interna. La incertidumbre que provoca, siembra a partes iguales semillas de esperanza y de discordia entre los profesionales cinematográficos: al tiempo que se felicitan por sus recién adquiridas dotes, los operadores perciben amenazas potenciales procedentes de diversos polos, en forma del abuso del retoque – por factores tan variados como el exceso de minuciosidad, la tentación del esteticismo o la pérdida de la referencia de la imagen original–; la precarización de sus condiciones de trabajo, como consecuencia de la simplificación y la descarga de las tareas de rodaje; el riesgo de distorsión o interferencia por parte de otros agentes, desde los productores a los coloristas, pasando por los directores...⁵⁵⁰ En suma, los mismos temores a la trivialidad

⁵⁴⁸ Un conocido director de fotografía, Philippe Rousselot, expresa con una analogía historicista el valor de esta aplicación: “crear *irises*”; cit. en PROBST, Christopher: “Hell to Pay”; en *American Cinematographer*, vol. 86, núm. 4. Hollywood: abril de 2005, p. 75). Las manifestaciones concretas del neopictoricismo que inauguran estas correcciones selectivas y masivas, y su relación con el modo de representación de la Institución, serán tratadas en profundidad en el capítulo tercero.

⁵⁴⁹ Entre el cúmulo de declaraciones que inciden en estas cuestiones, vid., por la explicitud de los planteamientos y la representatividad de los autores, las manifestaciones de Stephen Nakamura, en GOLDMAN, Michael: “The DI Dimension”; en http://millimeter.com/digital_intermediate/video_di_dimension/, octubre de 2003; y Steve Scott, en KAUFMAN, Debra: “A Precise Palette”; en *American Cinematographer*, vol. 84, núm. 11. Hollywood: noviembre de 2003, p. 45.

⁵⁵⁰ Estos problemas, que trascienden la teoría, están generando graves conflictos gremiales: el presidente de la ASC, Richard P. Crudo, ha hecho un llamamiento a sus consocios a reflexionar acerca del dilema a que se enfrentan, entre renunciar definitivamente a la supervisión del producto final o permanecer vinculados durante la postproducción, asumiendo el perjuicio que les ocasiona la negativa de los productores a reevaluar el periodo de empleo y los salarios de los directores de fotografía para adaptarse a la situación creada por la

de la *imagen-artificio* y al menoscabo del respeto y la autonomía que el impacto de la tecnología digital ha estimulado en territorios anexos, como la fotografía fija o la creación infográfica.

El *desideratum* de la constitución de flujos transparentes camina con frecuencia al paso de las formulaciones menos rigurosas, y hasta delirantes, de otros propósitos radicales, ubicados en el corazón del mito del “cine digital”, que ha prometido satisfacerlos: se trata del tantas veces mencionado desvanecimiento de la interfaz y sus dos corolarios, a saber, el cumplimiento pleno de los deseos del usuario y la automatización total de las tareas. Estas falacias nutren desde hace décadas un discurso esotérico, amparado en una pátina de banal científicidad, que, sin embargo, en la medida en que circula entre cineastas, ingenieros y teóricos, posee una insoslayable dimensión pragmática.

Estos tópicos hicieron especial fortuna a propósito del etalonaje, cuya irreversible ejecución por parte de máquinas dotadas de inteligencia artificial ha alimentado las esperanzas y los temores de varias generaciones.⁵⁵¹ La trayectoria de la industria, basada precisamente en la convergencia con la informática, hacia la ampliación infinita de las posibilidades de manipulación y al protagonismo del colorista en el proceso de postproducción, contradice esa visión y ratifica la imposibilidad de prescindir del juicio humano.

No obstante, el internegativo digital presenta, a fecha de hoy, ciertas limitaciones y efectos secundarios de carácter estético: por un lado, se detecta una leve pérdida de nitidez y un incremento del contraste; por otro, produce distorsiones en la reproducción de los tonos de piel, más notorias cuando predomina la luz amarilla, que se deben a la proximidad entre ese color y el verde en el espacio electrónico. Estos rasgos inherentes denotan su

inflación de la postproducción. CRUDO, Richard P.: “Finishing for Free: The Cinematographer’s Dilemma During Post”; en *American Cinematographer*, vol. 85, núm. 10. Hollywood: octubre de 2004, pp. 80-81. Para lograr el desbloqueo, el subcomité de internegativo digital de la ASC ha acordado potenciar el concepto de la *Color Decision List* (CDL), desarrollado a imagen de la EDL, como el documento formalizado para las instrucciones relativas a la corrección. Su confección correspondería a los directores de fotografía, que serían retribuidos y reconocidos por ello. Vid. BANKSTON, *op. cit.*, p. 106.

⁵⁵¹ Lou Levinson ha recordado recientemente que, cuando ingresó en la profesión, dos décadas atrás, el ingeniero jefe de la empresa de postproducción en que era empleado le espetó que en un par de años un ordenador llevaría a cabo su trabajo; vid. FISHER, *op. cit.*, p. 126.

especificidad como procedimiento diferente de las manipulaciones ópticas, desmienten el discurso que funda su defensa en términos de eficiencia, y ponen en duda la idoneidad de su sistematización como flujo de postproducción y su vocación de universalidad.

El aspecto del internegativo digital que despierta más recelos consiste en el peligro de sobreexplotación. Este riesgo posee una dimensión puramente visual, relacionada con la inclinación general de sus usuarios a saturar y contrastar la imagen, con el inconveniente de la generación de ruido electrónico; pero tras el cual están agazapados los dos principales conflictos de la digitalización de la industria cinematográfica, a saber, el miedo a la tiranía del dispositivo, y el rechazo a la *contaminación* del cine por los elementos definitorios del audiovisual, desde la tecnología a los canales de explotación, imbricados todos ellos y con secuelas inevitables en su configuración como espectáculo.

El *software* de edición más popular provee de instrumentos para realizar correcciones rudimentarias, susceptibles de ampliarse, por medio de *plug-ins* como AVX y ColorFix (3Prong), 55MM y Composite Suite Color (Digital Film Tools), ViXen (In-Sync), Color Finesse y Video Finesse (Synthetic Aperture)... Siguiendo la política empresarial global de constituir de plataformas completas, se han diseñado programas y *plug-ins* específicos para complementar a sus hermanos, como Avid Symphony o Adobe Color Finesse. Estas herramientas permiten llevar a cabo efectos más sofisticados, como degradados, desenfoques, efecto película (*Faux Film*), sustracciones de fluorescente, efectos de niebla y neblina, infrarrojos, visión nocturna, focos suaves selectivos, alisados de piel, tintados, alteraciones de la temperatura de color... Otras aplicaciones permiten desarrollar tareas más específicas, como reducir ruido o customizar la forma de las ventanas en las que se introducen cambios. El control sobre los parámetros se ejerce alterando valores predeterminados, bien mediante la asignación directa de otros, expresados numéricamente, bien a través de ruedas deslizables.⁵⁵²

⁵⁵² JONES, *op. cit.*, pp. 53-57.

Para el procesamiento de las correcciones a velocidades suficientes, las empresas de servicios punteras, como las estadounidenses Industrial Light & Magic (ILM) y Cinesite, la británica VTR o la neozelandesa The Film Unit (TFU), ofrecen acceso en tiempo real a datos en 2K y con 10 bits de profundidad de color. Como soporte para la monitorización suele escogerse el plasma –que produce distorsiones, pero que resulta preferible al LCD por su pobre relación de contraste–, o bien se emplean proyectores digitales sobre pantallas de grandes dimensiones.⁵⁵³ En ambos casos, las imágenes se convierten al vuelo a Alta Definición. El inconveniente que supone la pérdida de resolución se considera menor, en tanto que el juicio en esta sala compete a la fidelidad del color, que se reproduce correctamente.

Uno de los obstáculos seculares para el desarrollo de la corrección electrónica ha consistido en la carencia de sistemas fiables para el mantenimiento de una correspondencia exacta entre la visualización digital y el resultado sobre celuloide, a causa del *gamma* inherente a los dispositivos de visualización y grabación basados en tubos catódicos, esto es, la no linealidad de su respuesta a los cambios de voltaje, y a la necesidad de revisar su calibración constantemente.⁵⁵⁴

El auge del internegativo digital se debe, en gran medida, al diseño y perfeccionamiento de un componente de *hardware*, las LUTs (*Look-Up Tables*), gracias al cual los dispositivos de refilmación trasladan adecuadamente los retoques aprobados a soporte fotoquímico. Con anterioridad a su desarrollo, se hacía preciso tirar pruebas positivas; a las complicaciones y el encarecimiento que este método arrastraba se unía, en el caso probable de que se detectaran discrepancias, la repetición de todo el proceso de verificación en un número indefinido de ocasiones.

Las LUTs son tarjetas gráficas que contienen tablas numéricas de consulta para la conversión de los valores tonales de cada pixel en magnitudes

⁵⁵³ Las dos tecnologías que hoy se aplican para este fin llevan por nombre DLP (*Digital Light Processing*, de Texas Instruments) y D-ILA (*Digital Direct Drive Image Light Amplifier*, de JVC), si bien los últimos desarrollos en este terreno se están centrando en el diseño de proyectores basados en láser; vid. BANKSTON, *op. cit.*, pp. 100-103.

⁵⁵⁴ WRIGHT, *op. cit.*, pp. 259 y 311.

de voltaje para la señal CRT o para los haces de láser de la grabadora.⁵⁵⁵ Actuando como filtros digitales en tiempo real para las imágenes digitales, se aplican durante la corrección, en el visionado, en el curso del cual se encargan de traducir automáticamente las instrucciones y aplicarlas a la salida: tomando como referencia cada color, lo comparan con su representación final e informan al monitor o al sistema de proyección sobre la forma idónea para representarlo.

Según el modo en que transforman los valores correspondientes al rojo, el verde y el azul, existen tres tipos de LUTs, cada uno más complejo que el anterior: las 1-D, las 2-D y las 3-D. Estas últimas establecen correspondencias entre los colores, definidos por tríadas, y los modifican individualmente, sin afectar a los demás, para ofrecer la interpretación más aproximada del aspecto de la película proyectada. Las empresas de servicios y los laboratorios punteros, así como los productores de película, comercializan sus propios sistemas, por medio de los cuales es posible imitar las texturas de emulsiones concretas.⁵⁵⁶

Si bien sería excesivo aseverar que el intento de garantizar la máxima fidelidad de la proyección a la imagen aprobada (ya esté contenida en el negativo original, en el negativo duplicado para el copiado estándar o en archivos digitales una vez concluida la postproducción) carece de precedentes, resulta indudable que la obsesión contemporánea en este particular guarda estrecha relación con las rutinas digitales: como es sabido, la complejidad de las emulsiones fotoquímicas, cuyas capas reaccionan entre sí de manera no totalmente predecible,⁵⁵⁷ imponía una imposibilidad física al empeño de la creación de clones perfectos. Puede considerarse, pues, como el paradójico signo de los tiempos esa insaciable persecución de una analogía cada vez mayor y, al mismo tiempo, más escurridiza, a causa del desplazamiento de su referente desde la imagen filmada en la era analógica hacia un objeto ideal (el

⁵⁵⁵ CASE, *op. cit.*, p. 204. Wright define los nódulos LUT como la nomenclatura técnica de la curva de color, “con la que se ajustan los valores de los tres colores primarios y de la escala de grises”; *op. cit.*, p. 5.

⁵⁵⁶ Entre otros, mencionemos Truelight (Filmlight), TCS (Kodak), Luther (Thomson) y Galette (Imagica). Vid. BANKSTON, *op. cit.*, p. 94.

⁵⁵⁷ WRIGHT, *op. cit.*, p. 258.

producto acabado, forzosamente procedente de un visionado concreto, bajo unas condiciones irrepetibles y a cargo de un determinado individuo).

Las condiciones de iluminación –que deben mantenerse en un nivel tan ajustado a la temperatura de color de la luz de día como sea posible–, el tiempo transcurrido desde el inicio de la corrección –debido al fenómeno de “adaptación de color”–, y, por supuesto, el brillo de las paredes y el mobiliario de la propia sala, pueden influir negativamente, al distorsionar la visualización e impulsar al colorista a compensar el desplazamiento del monitor.⁵⁵⁸

Dadas las tendencias que el internegativo digital impone, tanto al archivo del negativo tras el escaneado como a la contemplación de *rushes* en Alta Definición, y unido este factor al temor de los directores de fotografía a la pérdida de control sobre el tratamiento digital de los materiales obtenidos en el plató, como solución de compromiso se está generalizando el recurso por parte de este gremio a diversos procedimientos, consistentes en la creación durante el rodaje de *bases de datos visuales*, compuestas por fotografías digitales fijas, tomadas por los interesados o por algún especialista que actúa bajo su supervisión; las imágenes se cargan en ordenadores personales y se importan al *software* de retoque –habitualmente, al célebre Photoshop (Adobe). Una vez concluida la corrección, se remiten al colorista por correo electrónico las versiones original y modificada de la imagen en algún formato de compresión (JPEG), junto a un informe, generado en los sistemas más sofisticados por el propio programa, que contiene las instrucciones precisas para ejecutar los cambios con arreglo a la voluntad del operador. Como alternativa a los sistemas autodiseñados a partir de dispositivos heterogéneos interconectados, la industria ha lanzado métodos integrales, como el TCS (*Thorough Control System*) y su heredero, CCCP (*Cinematographer's Color Correction Program*, también conocido como 3cP), o el más popular, PreView (Panavision/Kodak).

⁵⁵⁸ Vid. JONES, *op. cit.*, pp. 5-6 y 93. La adaptación de color consiste en la desviación de la percepción que se produce como consecuencia de una exposición prolongada al monitor, ya que los pigmentos de la retina se destiñen.

El apaciguamiento de los entusiasmos y fobias que en sus primeros años levantó el internegativo digital ha dado paso a la creencia extendida en que su propagación a todos los niveles de la industria puede marcar las rutinas productivas de las próximas décadas, mas, sea o no así, la variable decisiva diferirá de todas las previstas –con lo que se pondrá de manifiesto, de nuevo, la falsedad del discurso dominante alentado desde el tecnofetichismo pretendidamente visionario.

Si en la definición del proceso apuntábamos la ambigüedad del mismo, por cuanto el criterio general acepta por tal cualquier obra o secuencia postproducida íntegramente por medios digitales, aun aquellas originadas electrónicamente, y aquellas otras no refilmadas en celuloide, su vocación y su razón de ser, como se desprende de lo anterior, consistía en el aprovechamiento de la plasticidad de la sustancia numérica; en otras palabras, el internegativo digital nació de la convergencia de las tecnologías cinematográfica y digital por la probada insuficiencia de la segunda para plantear una alternativa ventajosa a la primera en la captura y en la proyección. En la concepción de sus fundadores, no constituía sino un compromiso cuya virtud principal radicaba en su idoneidad para favorecer la manipulación; una fórmula de transición destinada a disolverse cuando el desarrollo técnico sirviera un sistema competitivo en la adquisición y en la salida.

Paradójicamente, el éxito del internegativo digital, plasmado en su arraigo como flujo estándar de postproducción, constituye un índice inequívoco del error de los ingenieros que lo imaginaron y de la integración de todas las dimensiones de la actividad cinematográfica. La exigua y vacilante implantación de los sistemas de transmisión de señales digitales para la proyección pública de largometrajes en salas, que afronta graves obstáculos económicos y cuyo futuro permanece como una incógnita, ha provocado un repliegue de la industria hacia posiciones más conservadoras, en cuyo discurso el internegativo digital ha pasado a representar el virtuoso punto medio que satisface a un tiempo el ansia de disponer de una cadena de postproducción transparente, sin forzar a dar el salto tecnológico a los sectores más reacios (a la cabeza de los cuales se sitúan los exhibidores). Aunque

suelen pasar inadvertidas sus repercusiones sobre el propio negativo, también son dignas de mención, en tanto que posibilita su conservación íntegra y, potencialmente, su manipulación en una única ocasión con posterioridad al rodaje, con motivo de la operación de digitalización; plantea, a través de las nuevas herramientas de corrección, una alternativa a su sometimiento a procesos especiales, anteriores o posteriores a la captura; y, para la restauración, el tiraje de nuevas copias fotoquímicas o una explotación digital de cualquier índole, la existencia de un master digital o de metadatos garantizan el apego a la voluntad creadora original. Significados agentes apuntan que, más allá de su sutileza para el retoque, será el tiraje de negativos clónicos el factor determinante para su pervivencia.⁵⁵⁹ Potenciado bajo la máscara del apoyo al soporte fotoquímico como medio de adquisición, archivo, distribución y proyección, el mito de nuevo cuño del internegativo digital se explica así como el más correoso enemigo de la Alta Definición, a la que aventaja por su apelación a la coartada del hibridismo.

El furor de la novedad ha dejado un poso: el internegativo digital se ha transformado en un signo de modernidad y de sofisticación que impulsa su proliferación y retroalimenta el mito que lo envuelve. Con toda probabilidad, el engrase de las rutinas y los progresos en el almacenamiento y el procesamiento de datos digitales agilizarán la ejecución de internegativos digitales, cuyos plazos, en sus escasos años de existencia, se han reducido de varias semanas a escasas jornadas. El subsiguiente recorte de gastos contribuirá a su popularización, mas parece ingenuo creer que pueda aplicarse esta política a ultranza sin comprometer la calidad del producto acabado.

Lou Levinson ha atribuido la fuerte polarización entre los profesionales que lo consideran una herramienta revolucionaria y quienes ven en él una involución a dos factores: el abordaje en exceso simplista y, con frecuencia, mitificado del proceso, en el que los propios cineastas han querido hallar el remedio perfecto para el cumplimiento de expectativas fantásticas y contradictorias; y los intereses económicos en juego, ya que diversas

⁵⁵⁹ Vid. al respecto las declaraciones de Roger Deakins, en GOLDMAN, Michael: “Roger Returns”; en http://millimeter.com/digital_intermediate/video_roger_returns/, noviembre de 2003; y Bill Pope, en CALHOUN, John: “Bill Pope, ASC Discusses *Spider Man 2*’s 4K Finish”; en *American Cinematographer*, vol. 85, núm. 7. Hollywood: julio de 2004, p. 102.

compañías están presionando para que se establezcan normas que les otorgarían posiciones de favor en el mercado.⁵⁶⁰

A pesar de su avance, el internegativo digital supone un procedimiento caro y minoritario, cuya realización depende de la largueza de los productores, quienes no siempre atienden la solicitud de los cineastas. Sin embargo, entre los practicantes surgen voces discrepantes acerca de la conveniencia de que el internegativo digital se estandarice, en lugar de considerarse un recurso más, un flujo de trabajo en postproducción alternativo a la vía tradicional, dotado de rasgos diferenciados, dignos de consideración, pero de aplicación no necesariamente universal.

La creación en el seno de la ASC de un subcomité para el estudio de la evolución de esta tecnología se enmarca en el interés de esta institución en velar por el mantenimiento de unos estándares técnicos indispensables, el menos exigente de los cuales consistiría en un volumen de datos de 2K para el momento actual, y de 4K de cara al futuro inmediato; una ambición que dista del caos contemporáneo, en el que se están poniendo en práctica versiones que contravienen la lógica industrial más elemental, como la transferencia de 35 mm. a Betacam Digital.

La determinación del aspecto visual por medio de la elección de emulsiones cinematográficas representa el método de trabajo hegemónico, único hasta el presente, que se ha transmitido de generación en generación y que encierra un caudal de experiencia irrenunciable; pero tan importante como ello resultan sus implicaciones para los profesionales: en concreto, para el gremio de directores de fotografía conservar ese fuego equivale a reafirmar las prerrogativas que la prioridad de su tarea les otorgaba para marcar de forma indeleble las imágenes. Por otro lado, incluso los defensores de las tecnologías digitales plantean objeciones acerca de la capacidad de ésta para reproducir los patrones de grano que configuran texturas diferentes en cine.⁵⁶¹ La

⁵⁶⁰ Cit. en FISHER, *op. cit.*, p. 125.

⁵⁶¹ Así, Wheeler opina que los métodos ensayados no entrañan sino un remedo vulgar, una degradación de la imagen digital. Vid. WHEELER, Paul: *Digital Cinematography*. Boston: Focal Press, 2001, p. 11.

erradicación del celuloide como medio de captura puede resultar una tarea ardua y traumática.

El discurso hoy imperante, que preconiza el hibridismo, permite entrever un periodo indefinido de convivencia: la investigación en nuevos *stocks* de película fotoquímica continúa, reorientada hacia el desarrollo de emulsiones aptas para una digitalización grata.⁵⁶² Es por ello que el internegativo digital, en las implicaciones estéticas antedichas; en la disparidad de métodos y calidades que hoy por hoy se acogen bajo su paraguas; en su condición de puente de unión con el analogismo; y en su consagración, representa uno de los enigmas que más expresivamente encarnan el cuestionamiento de la digitalización global. A continuación trataremos los orígenes, los procesos y los cambios en las rutinas que implica la imagen infográfica, cuya pujanza ampara una mitología que, al propugnar la apoteosis del artificio, es en buena medida contradictoria con la del internegativo digital.

2.3.4. La animación digital y la generación de efectos visuales: el rodaje sin cámara.

2.3.4.1. La imagen infográfica como nueva tipología icónica.

En las páginas que siguen, nos proponemos realizar una primera aproximación a las formas contemporáneas que toma la imagen animada, centrándonos en los dos objetos mencionados en el primero de los enunciados que presiden este apartado. La formulación de aquél puede suscitar una reflexión que trasciende el terreno terminológico y entra de lleno en la sustancia de una de las heridas más penetrantes que la digitalización ha abierto en el corazón del espectáculo cinematográfico: nos referimos a la convergencia entre dos modelos icónicos que en la tradición estaban conceptualizados como modos de representación autónomos.

⁵⁶² En previsión de la consolidación del internegativo digital como práctica estándar, los grandes proveedores de película se han aprestado a desarrollar materiales especiales para positivo.

Así como la animación se concebía como el sustento de un género con una marcada querencia por la ficción y orientado hacia segmentos del público definidos con bastante precisión,⁵⁶³ los efectos se abordaban como una técnica auxiliar. De la fusión entre entidades tan heterogéneas se desprenden cuestiones de gran calado, que en opinión de importantes autores afectan a la esencia del arte cinematográfico. No obstante, por lo que a nosotros respecta, consideramos preferible suspender la emisión de juicio alguno acerca de este particular hasta la segunda parte de la presente tesis doctoral, instante en que retomaremos este asunto para analizar las posibles mutaciones operadas en el seno del modelo dominante por la irrupción de los métodos de generación de imágenes por ordenador y contemplar las propuestas confeccionadas con este mismo instrumental que proceden de la periferia, previo contraste de ambas variantes con sus antecedentes.

Por el momento, nos conformaremos con determinar y definir los conceptos más relevantes relacionados con la materia, a través de los cuales quedará apuntado el problema medular que este proceso inspira y podremos acceder en la fase anunciada al tratamiento sistemático de su presunto carácter revolucionario; a continuación, repasaremos someramente los jalones principales en las aplicaciones de la informática a la inserción de imágenes y efectos en productos cinematográficos; y, finalmente, estudiaremos los procedimientos y el equipamiento, la organización de los equipos creativos, los servicios de la tecnología..., con el objetivo, como siempre, de llegar a una mejor comprensión de las semejanzas y diferencias entre los flujos de trabajo analógicos y digitales.

De nuevo debemos comenzar nuestra disertación conceptual por declarar la desconcertante abundancia de expresiones que, con escasos matices, aluden a esta categoría icónica. Por nuestra parte, nos inclinamos, siguiendo a Gubern, por una fórmula concreta, *imagen infográfica*,⁵⁶⁴ aunque conviene advertir la fenomenal divulgación que en los últimos tiempos han

⁵⁶³ Darley ofrece las dos acepciones más corrientes del concepto de *animación por ordenador*: la primera, “una forma específica de producir la ilusión del movimiento”; la segunda, “un género o tipo de película producidos de esa forma”. Esta duplicidad reproduce netamente la existente, en paralelo, entre la técnica y el género de la animación tradicional. *Op. cit.*, p. 133.

⁵⁶⁴ *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto, op. cit.*

experimentado los derivados de la plantilla *Computer Generated* (CG), como los efectos por ordenador o *CG effects*, y de manera muy señalada el acrónimo *CGI*, sinónimo de animación infográfica tridimensional (*3-D animation*), por oposición a la tradicional (*cell animation* o *2-D animation*).⁵⁶⁵ Consideramos que *infografía* y *CGI* representan las más denotativas y descriptivas de cuantas se refieren a este tipo de productos estéticos; y, si bien creemos que la primera da buena cuenta en nuestra lengua de la especificidad del objeto en cuestión, mientras que hallamos en la segunda una dimensión mitificadora acentuada en nuestro ámbito por el barbarismo de las siglas, reconocemos su equivalencia de base y la ventaja de su brevedad. Por ello, en adelante emplearemos de forma indistinta ambas locuciones.⁵⁶⁶

Entre las etiquetas alternativas, ocupa un lugar destacado la de *imagen de síntesis* (o *sintética*). A primera vista, pudiera parecer que únicamente indica el modo de construcción de aquélla y que, por tanto, mantiene una identidad funcional con respecto a las anteriores. Sin embargo, el complemento contiene una insinuación acerca de su artificialidad a través de la cual da cabida a algunas connotaciones. La relación consecutiva que se establece entre ambos conceptos queda al descubierto en la muy ambigua postura que adopta Mercedes Odina:

“Un objeto sintético es por definición un simulacro, obtenido en un laboratorio o una industria (...) Lo sintético siempre perfecciona lo tópico y vacía lo esencial”.⁵⁶⁷

No resulta casual que los más conspicuos partidarios de este enunciado militen en las filas del virtualismo. Unas palabras de Quéau delatan la cualidad rupturista implícita en la síntesis:

“Las *imágenes de síntesis* se calculan con un ordenador a partir de modelos matemáticos y de diversos datos. Se dice ‘sintetizar una imagen’ porque toda la información necesaria

⁵⁶⁵ DELEYTO, Celestino: *Ángeles y demonios. Representación e ideología en el cine contemporáneo de Hollywood*. Barcelona: Paidós, 2003, p. 300.

⁵⁶⁶ En cambio, aun reconociendo el convencionalismo de la frontera, reservaremos *animación tridimensional* para referirnos a los productos realizados por medios informáticos pertenecientes al género que dicho término evoca.

⁵⁶⁷ ODINA, *op. cit.*, p. 110.

para su creación, e incluso para la de una serie de imágenes animadas, está disponible en forma simbólica en la memoria del ordenador y, por lo tanto, no hace falta recurrir al mundo ‘real’ para crearlas (...) Con la imagen de síntesis aparece una nueva relación entre el lenguaje y la imagen. Lo *legible* puede ahora engendrar lo *visible*. Unos formalismos abstractos pueden, por primera vez, producir imágenes directamente”.⁵⁶⁸

Otros apelativos revelan de forma aún más clara la voluntad de sus usuarios por atribuir a la infografía un papel transformador inscrito en su denominación misma: el propio Quéau equipara la *imagen virtual* con una “imagen *ideal*” opuesta a la “*material*” –condición de la fotoquímica–,⁵⁶⁹ e identifica un nivel intermedio a partir del retoque digital de representaciones tomadas de la realidad, al que, copiando el neologismo de *hipertexto* de Ted Nelson, bautiza como *hiperimágenes*, esto es,

“...las imágenes que poseen varios niveles distintos de realidad y simulación; éstos pueden estar yuxtapuestos, relacionados o fusionados. Componen un agregado de representaciones fijas o animadas, preconcebidas o autónomas, ‘reales’ o ‘simbólicas’. La hiperimagen generaliza el concepto de imagen (...) La hiperimagen recurre, para seducir y servirnos mejor, a representaciones de todo tipo, y las reúne en una única “burbuja” que ha de parecernos lo más natural posible, tan evidente a nuestra percepción como el entorno real (...) Las hiperimágenes mezclan continuamente lo verdadero y lo falso, lo sintético y lo natural, lo real y lo virtual. Se trata de un nuevo orden de representación que exige una agudeza nueva del ojo y del espíritu. Han dejado de ser simples representaciones: de alguna forma extraña, también forman parte de lo real, con el cual tejen extraños nudos”.⁵⁷⁰

⁵⁶⁸ *Op. cit.*, pp. 31-32; entrecomillado y cursivas pertenecen al texto original. Otros popes del tecnofetichismo, como Darley y Larouche, recurren tanto a esta rúbrica como a la más convencional y menos marcada de *imagen digital*, cuya vaguedad nos disuade de profundizar en ella.

⁵⁶⁹ *Ibidem*, p. 172; en cursivas en el original.

⁵⁷⁰ *Ibidem*, p. 65; entre comillas en el original.

Por último, Vilches ha sancionado varias perífrasis para catalogar estos productos híbridos, al homologar *imágenes informáticas*, *imágenes de inteligencia artificial* y “*nuevas imágenes*”.⁵⁷¹

Recordamos que no será hasta más adelante cuando entremos a fondo en la discusión sobre el giro que los medios digitales puedan estar imprimiendo en el arte del cine en relación a su trayectoria secular –y, por tanto, renunciamos por ahora a confrontarnos con las argumentaciones que desarrollan las citas anteriores; nuestro interés en este punto se reduce a sacar a la luz el sustrato ideológico de las meditaciones en torno a la imagen infográfica, y, sobre todo, incidir en un extremo común a toda la nomenclatura reseñada, que ha quedado patente de forma cada vez más acentuada conforme hemos ido avanzando a lo largo de esta cadena: su enmarcamiento en el revitalizado debate en torno a la representación de la realidad.

En efecto, tanto la aproximación teórica a la CGI como su praxis se antojan inseparables de varios conceptos que, desde las propias raíces etimológicas, denotan una dependencia *sui generis*, no por heterodoxa menos ineludible, con respecto a la percepción fenoménica: *realidad aumentada*, *fotorrealismo* y *ultra* o *hiperrealidad* representan tan solo tres ejemplos de cómo la compleja y conflictiva relación que naturalismo e ilusionismo entretejen a propósito de las imágenes figurativas de origen informático impregna el lenguaje.⁵⁷²

Al mismo tiempo, esta ambivalencia nos coloca en la senda de una concepción justa y cabal de las aplicaciones de la infografía al cine, a través del que constituye el segundo gran lugar común de la literatura especializada:

⁵⁷¹ VILCHES, Lorenzo: *La migración digital*. Barcelona: Gedisa, 2001, p. 229; la última de las expresiones aparece entrecomillada en el original.

⁵⁷² De la definición que Odina apunta del mecanismo de la *realidad aumentada*, como la superposición de imágenes virtuales a imágenes reales (*op. cit.*, p. 111), podemos deducir su condición de técnica de producción de las hiperimágenes de Quéau. Por *fotorrealismo*, en el contexto de los medios audiovisuales digitales, se entiende “el intento de tener acabados dentro del sistema 3D de calidad tan realista como la que proporcionaría una cámara auténtica” (FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, p. 302). La *hiperrealidad* supone un concepto bastante más impreciso y resbaladizo, anatematizado por Jean Baudrillard como cualidad inherente al simulacro contemporáneo, y cuyo sentido podemos resumir como un marco representacional en el que los objetos poseen lazos de analogía con respecto al universo sensible tanto o más convincentes en cuanto a la existencia del referente que construyen que la percepción directa o la imagen real.

el trazado de una trayectoria histórica prefijada hacia el realismo integral para la imagen artificial –y la elevación de ésta a la categoría de culminación de la representación cinematográfica. El fotorrealismo se configura, pues, como requisito y meta de la tarea de producción icónica asistida por ordenador; no en vano, remitiéndose a Manovich, Julia Moskowicz ha puesto de relieve esta conexión al cifrar el logro principal de la CGI en la capacidad para generar (el efecto de) perspectiva por medio del empleo de *pistas de profundidad*, como el sombreado, la textura y los reflejos, para engañar al ojo.⁵⁷³

2.3.4.2. La aplicación de las técnicas infográficas: breve nota histórica.

Es un dato archisabido que en los ensayos de simulación patrocinados por el *establishment* estadounidense, y más en concreto por el complejo militar-industrial, estuvo la cuna de la animación tridimensional.⁵⁷⁴ Según Negroponte, una máquina de dibujo lineal, Sketchpad, que Ivan Sutherland presentó como tesis doctoral en el MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) en 1963, sentó las bases de la infografía. Una década después, como fruto de las investigaciones llevadas a cabo en el mismo ámbito y en continuidad con esos precedentes, se produjo una reorientación fundamental en cuanto a los componentes mínimos de la imagen y su soporte, que pasó de la vectorialidad al pixel; una evolución posible gracias al desarrollo de los sistemas punto a punto, forzada por el deseo de dotar de detalle y, subsidiariamente, de realismo fotográfico a los productos icónicos generados por ordenador, y frenada por las elevadas exigencias de memoria para el almacenamiento.⁵⁷⁵

Darley ha prestado testimonio acerca de los proyectos subyacentes en las declaraciones de algunos de aquellos precursores: así, John Whitney y Gene Youngblood soñaban con lo que denominaban, respectivamente, “cine por ordenador” y “cine cibernético”, mientras que textos del propio Sutherland, como una crítica de *Mundo futuro* (*Futureworld*, Richard T.

⁵⁷³ Vid. MOSKOWICZ, Julia: “To Infinity and Beyond: Assessing the Technological Imperative in Computer Animation”; en *Screen*, vol. 43, núm. 3; otoño de 2002, p. 300.

⁵⁷⁴ FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, p. 285.

⁵⁷⁵ *Op. cit.*, pp. 119 y 127-128.

Heffron, 1976), fijaban el objetivo en realizar mediante síntesis películas fotorrealistas completas.⁵⁷⁶

Si bien, atendiendo a la lectura de Darley, Hollywood habría manifestado un temprano interés por los resultados obtenidos en los recintos experimentales –una atracción que el autor explica por la coincidencia en la búsqueda de un realismo que considera “enraizado en el régimen estético general”–,⁵⁷⁷ diversos detalles invitan a plantear serias dudas al respecto: en primer término, tanto Sutherland como Ted Nelson entendían la interacción como una parte inalienable del cine venidero; de hecho, este último, en 1965, anticiparía la idea del *hiperfilm* como superación de la narración lineal, asequible a través del acceso instantáneo a ingentes cantidades de información que procuraría el almacenamiento digital.⁵⁷⁸

Por otro lado, en la industria audiovisual, los primeros usos de la producción informática de imágenes, a finales de la década de los setenta, estuvieron ligados a la televisión comercial, bajo la forma de efectos para la creación de separadores y de la imagen corporativa de los canales.⁵⁷⁹ Su conversión en vehículo de imágenes o de componentes integrados en tomas rodadas en película o vídeo con aspiraciones de verosimilitud u homogeneidad fotorrealista tuvo lugar mucho más tarde, y vino a coincidir con el grueso de las restantes aplicaciones de los medios digitales, en el cambio de los años ochenta a los noventa.⁵⁸⁰ Además, los films pioneros en la incorporación de los gráficos de ordenador, en lugar de ocultar la artificialidad de sus imágenes, convertían la diégesis en plataforma exhibicionista del dispositivo –un rasgo

⁵⁷⁶ *Op. cit.*, pp. 32 y ss. Este film y su antecedente, *Almas de metal* (*Westworld*, Michael Crichton, 1973), incluyeron tempranos efectos infográficos, desarrollados, según los datos que ofrece Allen, por Information International Inc. (también conocida como ‘triple-I’); vid. *op. cit.*, p. 123.

⁵⁷⁷ *Ibidem*, pp. 38-39.

⁵⁷⁸ Cit. en UTTERSON, *op. cit.*, p. 7; El texto original se encuentra en NELSON, Ted H.: “A File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate”; en WINNER, L. (ed.): *Association for Computing Machinery: Proceedings of the 20th National Conference*. Ohio: Association for Computing Machinery, 1965. Volveremos en próximos capítulos sobre el concepto de interactividad cinematográfica.

⁵⁷⁹ FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, p. 285. Allen ofrece el dato preciso del primer sistema en desarrollar esta funcionalidad: el Scanimate, cuya aparición data a mediados de los setenta, y cuya aplicación cinematográfica más antigua identifica con *La fuga de Logan* (*Logan’s Run*, Michael Anderson, 1976); vid. *op. cit.*, p. 123.

⁵⁸⁰ CASE, *op. cit.*, pp. 12 y 16.

muy notorio en *Tron* (Steven Lisberger, 1982) que se reformularía, pero en absoluto se diluiría, en la evolución de la animación tridimensional.⁵⁸¹

Estos indicios, una vez más, ponen en entredicho la coherencia de los visionarios y la clarividencia de la industria cinematográfica para desarrollar y adaptar la tecnología a sus propósitos, como desde la óptica actual se pregona. Por el contrario, la mudanza se consumó de manera paulatina y por razones varias, sobre el cañamazo intelectual y científico de las investigaciones de las décadas anteriores, mas no siguiendo patrón de predestinación alguno; en todo caso, en un vuelco no exento de ironía, las falacias y simplificaciones de la versión de divulgación se erigirían en un factor capital para su crecimiento.

En el tránsito de los *efectos especiales* a los *efectos visuales* –que, como ha sentenciado Gubern, involucra matices que sobrepasan los límites de la semántica—⁵⁸² jugarían un papel histórico crucial dos películas dirigidas por James Cameron, *Abyss* (*The Abyss*, 1989) y *Terminator 2: el Juicio Final* (*Terminator 2: Judgement Day*, 1991). Bajo la égida de ILM, la división de Lucasfilm especializada en esta materia, la infografía entró en competencia con la animatrónica, los especialistas, el maquillaje y la prostética, las maquetas y las miniaturas, la pirotecnia, etc. como método para el desarrollo de imágenes fantásticas, peligrosas u onerosas. El género de los dibujos animados se vería sometido a una convulsión paralela, desde la inclusión de una escena íntegramente realizada por ordenador en la producción de Disney *La bella y la bestia* (*Beauty and the Beast*, Gary Trousdale y Kirk Wise, 1991), hasta la estrepitosa consagración de la técnica como pilar autosuficiente de un nuevo modelo de espectáculo, que sobrevino con el primer largometraje de Pixar, *Toy Story* (*Juguetes*) (*Toy Story*, John Lasseter, 1995).

⁵⁸¹ La trayectoria que describe Michael Allen, igualmente tortuosa, corrobora las dos hipótesis (esto es, la autorreferencialidad promocional y la no predeterminación): primero, la práctica exclusividad de las instituciones académicas en la experimentación en esta parcela –con el corolario de su tendencia a representar pantallas que reflejan estadísticas y datos, como en *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, Ridley Scott, 1978), de cuyo desarrollo se encargó el Royal College of Art; o la intervención de la Universidad de Illinois en la producción infográfica para *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, George Lucas, 1977)–; luego, el desarrollo del primer método de composición, electrónico pero analógico, en *Flash Gordon* (Mike Hodges, 1980); y añádase la relación entre el fracaso de *Tron* y la inmediata ralentización de la carrera tecnológica, refugiada en las empresas especializadas en efectos; vid. *op. cit.*, pp. 124-125.

⁵⁸² GUBERN, Román: “Prólogo”; en PALAO, *op. cit.*, p. 11.

Lejos de nuestra intención caer en una historia *évènementielle* o en – permítasenos el neologismo, por el galicismo– la *hitología*, de la cual, dicho sea de paso, existe una copiosa bibliografía, mayoritariamente inscrita en la línea del apostolado digital. Antes bien, nos interesa poner énfasis, con Moskowicz, en cómo, desde ese punto de inflexión, se ha impuesto una revisión constante del estado de la cuestión en relación a la CGI, en la que la celebración de los logros técnicos de cada producto contemporáneo se compara con sus antecedentes y se evalúa no tanto por sus cualidades como en tanto que eslabón hacia la consecución del perfecto fotorrealismo sintético; una interpretación que presupone y promueve un progresivismo teleológico, impulsada desde la industria, asumida con entusiasmo por la prensa especializada y acriticamente por ciertos sectores académicos, e inoculada al público.⁵⁸³

La historia oficial de la infografía ha descrito un itinerario desde el estado embrionario de los experimentos con la linealidad hacia un fotorrealismo total de límites movedizos, al tiempo que su propio desarrollo posterior, fuertemente imbuido del espíritu digitofetichista, ha surtido a éste de razones. En 1997, cifraba Larouche los *límites de la digitalización* en “la dificultad de crear irregularidades, la imposibilidad de reproducir cabellos y pelos, el problema del *motion blur* y, sobre todo, la falta de ese relieve tan particular que proviene de las partículas de aire que impregnan la película”.⁵⁸⁴ Las investigaciones más recientes apuntan otras vías: por lo que respecta a las figuras antropomorfas, el control facial (crítico en la representación de labios y ojos), la asimetría de las facciones y la contracción y la relajación de los músculos bajo la piel constituyen algunos de los retos contemporáneos de la imagen generada por ordenador, junto a la interacción entre los sólidos y los líquidos, y la simulación de la distorsión de las lentes reales y de los indicios de inestabilidad que denotan la presencia del operador humano.

No nos interesan tanto estos aspectos –para los cuales la ingeniería infográfica ha desarrollado eficaces *remedios*– de uno en uno como en

⁵⁸³ *Op. cit.*, p. 294.

⁵⁸⁴ *Op. cit.*, p. 215.

conjunto: las cuatro tachas de Larouche y las preocupaciones de última hora constituyen objeciones a su dignidad y su completitud como modo de representación; deficiencias que, formuladas como reproches, delatan una rendición al pensamiento mítico, para el que el valor de todo recurso, al desvincularse de conceptos como la adecuación o la coherencia, y derivar en prueba visible del progreso del sistema, se inclina hacia la instrumentalidad. Su contribución (siempre provisional, nacida con la vocación de ser trascendida y aun burlada) a la constitución de un repertorio expresivo más rico se sitúa en primer plano, huella de la soberbia de los artesanos informáticos condenada a borrarse, e instaura la tensión en los confines de lo factible como motor autosuficiente del género de la animación y de sus incursiones en la imagen real. La pretensión de objetivar el estatuto artístico implica abrazar un formalismo extremo que aplaza indefinida, quizás eternamente, su consecución, cifrada en un figurativismo que se estima científico (esto es, intrínseco e inapelable).

Este giro implicaría, según Gubern, una tendencia a la fagocitación de la producción audiovisual por el *imagineering* o “imagnerización” –el fruto de la contracción de los vocablos *image* (imagen) y *engineering* (ingeniería), que simboliza el sojuzgamiento de la cámara por el ordenador y, consiguientemente, la subordinación al imperativo industrial, económico y tecnológico.⁵⁸⁵ La pulverización de cualquier barrera representacional, al instituirse como criterio primordial, si no único, para acometer una operación y determinar su éxito, desviaría el arte cinematográfico hacia el cumplimiento de las ambiciones de los programadores.

Una concepción tal, en la que la creación de un perfecto *analogon* de la realidad por medios artificiales, nos retrotrae de manera indefectible al sueño frankensteiniano latente en los orígenes del cinematógrafo –y que recorre su trayectoria toda. No obstante, las exageradas esperanzas puestas en la infografía generan contradicciones que arrojan sombras sobre su futuro: por un lado, cunde la desilusión ante la laboriosidad de una técnica que se publicita como una *dirección de actores virtual*, sencilla e inmediata; por otro,

⁵⁸⁵ *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto, op. cit.*, p. 133.

a la obsesión concreta por la verosimilitud gestual cabe atribuir una insatisfacción, muy evidente en lo relativo a los rostros de los seres animados, que, en combinación con el primer factor, está ocasionando una vuelta inesperada al maquillaje y las prótesis, bien en connivencia con la CGI –en un reparto de tareas en el cual se recurre a ésta en los encuadres amplios, mientras que la mostración de las figuras en situaciones de proximidad se encomienda a las técnicas tradicionales–, bien como fórmula de aplicación general para dotar de credibilidad a las imágenes.

En cualquier caso, la evaluación de las auténticas posibilidades de que se asiente este incipiente barroquismo tecnológico, la comparación con sus antecedentes y el pleno desarrollo de sus consecuencias expresivas y narrativas incumben a los próximos capítulos. A continuación, trataremos de conocer las rutinas y las aplicaciones de la generación de imágenes por ordenador en el estado actual de desarrollo, y reconstruir el camino que ha conducido hasta este punto.

2.3.4.3. El proceso infográfico.

En el apartado anterior, se hizo referencia a los comienzos televisivos de las primeras generaciones de aparatos de infografía (y, en consecuencia, también de los resultados visuales de la aplicación de aquéllos). Herederos de los correctores de base de tiempos (*Time Base Correctors* o TBCs), los generadores de efectos digitales (*Digital Video Effects generators* o DVEs) permitían diseñar e incrustar animaciones, como títulos o figuras, seleccionadas de entre un amplio catálogo de recursos visuales, a partir de ciertas indicaciones, como los puntos clave de movimiento (*keyframes*) y los valores de los pasos que aquéllos precisaban.⁵⁸⁶

Ward nombra los DVEs junto al arsenal de transiciones convencionalizadas en el montaje cinematográfico en la era analógica, como el corte, el fundido, el encadenado o la sobreimpresión. Las cortinillas

⁵⁸⁶ FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, p. 43.

geométricas, los giros, las caídas, los aplastamientos, etc.,⁵⁸⁷ forjados en estos dispositivos, caracterizan una etapa bien delimitada de la historia de los medios audiovisuales, en la que la televisión se entregó a toda suerte de audacias y extravagancias en los antípodas de la gramática de la institución. Géneros viejos y modernos, como la publicidad y el *videoclip*, ejercerían una función renovadora del estilo cinematográfico de forma indirecta pero determinante, por vías tan diversas como la pujante influencia sociocultural del medio, la instrucción en su seno de hornadas de jóvenes profesionales y, muy importante, la inspiración a los cineastas, tanto a quienes habían tenido en sus manos estas herramientas asociadas al pulso de los tiempos como a los veteranos que sólo conocían el laboratorio, del deseo de gozar de una capacidad análoga de manipulación al trabajar en soporte fotoquímico.

La introducción en los años ochenta de las *estaciones* o *paletas gráficas*, como Paintbox (Quantel, 1982, cuya sobreexplotación en el ámbito televisivo devino en su estandarización *de facto*), Matador (Avid/Parallax) o Illuminaire (Discreet Logic), consistentes en equipos informáticos especializados en tareas de diseño (dibujo, pintura, coloreado, rotulación, tratamiento de imagen, animación...), añadieron a las capacidades de los DVEs la de la realización de “máscaras” –o “mascarillas” (*mattes* o *stencils*).⁵⁸⁸ Nacía así, en el entorno videográfico, el concepto de composición a cuyos fundamentos se mantiene fiel la metodología de la postproducción cinematográfica por medios informáticos.

A la comercialización en 1984 de Harry (Quantel), primer equipo integral de postproducción digital y pionero de la composición en capas múltiples o *multilayering*, siguieron al año siguiente los grabadores en estado sólido o de disco digital A62 (Abekas). A resultas de esta conjunción, la edición, la generación de efectos, la composición y el retoque de color se centralizaron, pero, sobre todo, pudieron llevarse a cabo sin deterioro de

⁵⁸⁷ *Op. cit.*, p. 157. Según Fernández Casado y Nohales Escribano, los generadores de efectos digitales accedieron a la mayoría de edad a raíz de la introducción de la perspectiva y la posibilidad de crear figuras, el desarrollo de canales key (*key-channels*) para restringir los efectos a ciertas áreas de la imagen o la aparición de los efectos curvilíneos. *Op. cit.*, p. 36.

⁵⁸⁸ La progresiva ampliación de las posibilidades de las paletas gráficas las homologaría a los compositores, de los que en definitiva resulta complicado de distinguirlas. *Ibidem*, pp. 52 y ss.

señal.⁵⁸⁹ Con la aparición de estos sistemas, las técnicas y los recursos que se habían gestado en sus predecesores maduraron en términos cualitativos y cuantitativos; asimismo, las circunstancias que estimulaban su traslación al cine experimentaron un crecimiento similar.

Los nuevos recursos visuales inundaron las pantallas televisivas de transformaciones geométricas, bidimensionales (que alteran la forma, el tamaño, la orientación y la posición en relación a los planos X e Y, esto es, a lo largo de la superficie de la imagen) y tridimensionales (por medio de las cuales se manipula con respecto al eje Z, el de la profundidad).⁵⁹⁰ Junto a ellas, las máscaras, las *keys* y *croma-keys*,⁵⁹¹ aparecieron las deformaciones no lineales,⁵⁹² que se aplican a zonas concretas de la imagen, como el abarquillado (*warping*) –a partir de la división de la imagen en una rejilla (*grid*)–, y la transformación (*morphing*) –que une dos imágenes abarquilladas mediante un fundido–,⁵⁹³ el *tracking* y el *corner-pinning* –para superponer rótulos a objetos en movimiento e insertar clips reencuadrados en porciones del fotograma, respectivamente–, y las herramientas de desenfoque (*defocus* o *blur*),⁵⁹⁴ de endurecimiento (*sharp*), de creación de halos (*glow*), brillos, reflexiones y refracciones, de imitación de estilos pictóricos, de generación de ruido para simular grano cinematográfico...⁵⁹⁵

El proceso por el cual los programas de composición se integraron en la industria cinematográfica difiere significativamente de la incorporación de los sistemas digitales de edición: el planteamiento *off-line/on-line* no tiene parangón en este ámbito, ya que, al contrario que en aquel caso, en el que la

⁵⁸⁹ *Ibidem*, pp. 50-51 y 148.

⁵⁹⁰ WRIGHT, *op. cit.*, p. 159.

⁵⁹¹ Ward define el *croma key* como “un método de combinación de dos imágenes para conseguir la apariencia de una única imagen”, que, así definido, no se distinguiría de la superimpresión ni de la pantalla partida; obviamente, el error consiste en la confusión entre “imagen” y “espacio homogéneo”, que es el objetivo que, por lo general, se persigue con este recurso; *op. cit.*, p. 157.

⁵⁹² WRIGHT, *op. cit.*, p. 188.

⁵⁹³ Allen, que ha señalado la mitificación del *morphing* en la segunda mitad de los ochenta y principios de los noventa, identificado como el *summum* de la sofisticación y espectacularidad infográfica fotorrealista, acredita a Doug Smythe como el creador del *software* especializado, en 1987, y aplicado al cine por vez primera en *Willow* (Ron Howard, 1988); vid. *op. cit.*, p. 125.

⁵⁹⁴ El célebre efecto óptico del desenfoque de movimiento (*motion blur*), desarrollado para *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1993), homogeneiza la integración de las capas de imagen en una composición; vid. MOSKOWICZ, *op. cit.*, pp. 304-305, quien, como veremos más adelante, incorpora esta aplicación a su perspicaz teoría.

⁵⁹⁵ FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, pp. 157-171.

dialéctica analógico/digital apenas poseía trascendencia estética, y sí operativa, aquí desde un principio se pusieron en juego la naturaleza y la calidad de las manipulaciones mismas. Pero, frente a este viento, que soplaba a favor de su adopción, se alzaría un inconveniente nada despreciable: la exigencia de conservar la resolución y la profundidad de color del negativo original, que chocaba con el subdesarrollo del escaneado y de la refilmación, y la escasa capacidad de almacenamiento y procesamiento digital.

De este modo, al contrario de lo sucedido a propósito de los sistemas de edición, cuya acelerada implantación respondió, precisamente, a la modestia de su uso auxiliar original, basadas en un *software* asequible –por comparación, por supuesto, al coste de alquiler de una sala tradicional– y de manejo fácil –inspirado en el funcionamiento de la maquinaria analógica–, los compositores han permanecido como soluciones propias de la gama alta de la industria por su precio y por su complejidad, sólo al alcance de profesionales expertos en la materia.

De hecho, desde la aparición de estos programas⁵⁹⁶ y hasta fecha muy reciente, los problemas aparejados a la mencionada insuficiencia del procesamiento *off-line* excluían del acceso a estos medios al grueso de la producción cinematográfica internacional, no tanto por cualidades propias como por las operaciones inexcusables, previas y posteriores, a su aplicación. En sus tres lustros de existencia, el desarrollo de estos sistemas ha mantenido esa dependencia: restringidos primero a planos contados en films de signo espectacular, en los que cumplían funciones muy tipificadas entre las cuales la composición ocupaba una posición preeminente, los compositores se han configurado como herramientas cada vez más polivalentes; y, a día de hoy, al hilo de la expansión del internegativo digital, el tratamiento de la sustancia numérica sobre la que se efectúa la postproducción de las películas, conduce al convencionalismo de su diferenciación del retoque, la CGI y la corrección de color.

⁵⁹⁶ Entre los compositores más acreditados, pueden mencionarse Effect 3-Flint-Flame-Inferno (Discrete Logic), Power Tools (KAI), Advance (Parallax), Composer (Alias/Wavefront), Media Illusion (Avid), Combustion (Discreet), Commotion (Pinnacle)...

Sin embargo, no se nos oculta que esta indistinción ya latía en los métodos pioneros de composición digital –puesto que se trataba de un potencial que manaba del núcleo de dicha tecnología. La identidad de raíz de todas estas manipulaciones asoma en sus primeras utilidades, que, puestas en práctica de manera inconexa en planos individuales, componen las mismas que en la actualidad se han integrado en flujos sistemáticos, enteramente digitales (supresión de cables y arneses o *wire removal*, pantallas monocromas, composición de elementos digitales y mecánicos con material de acción real, extensiones de decorado, trucajes electrónicos o *electronic matte paintings*, restauración de la imagen –eliminación de rayas y suciedad, corrección de velados ocasionales y subexposiciones–, tratamiento del color, *motion blur* y generación de grano, manipulación y sustitución de pixels...).⁵⁹⁷

Las dos acepciones del concepto de composición que anotan Fernández Casado y Nohales Escribano se corresponden con sendas variantes funcionales: por un lado, la combinación de imágenes en una mayor; y, por otro, la superposición de capas (primer plano y fondo, en líneas generales) de distinta procedencia.⁵⁹⁸ En ambos casos, los abogados de los métodos digitales encarecen la liberación que ha supuesto el cambio desde una situación en que se recomendaba evitar los movimientos de la cámara a otra en la que se postula una carencia de restricciones de cualquier tipo, tanto por lo que se refiere a la cantidad de imágenes que pueden yuxtaponerse, como a su forma o su contenido.⁵⁹⁹

La técnica del enmascarillado comienza por la filmación del sujeto contra el fondo azul (o, en su defecto, verde).⁶⁰⁰ Wright disecciona el proceso

⁵⁹⁷ Para la siguiente relación, seguimos las indicaciones contenidas en OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 198; y de CASE, *op. cit.*, p. 208.

⁵⁹⁸ *Op. cit.*, p. 149.

⁵⁹⁹ Vid. al respecto las declaraciones de Mark Galvin, cit. en OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 221.

⁶⁰⁰ La elección del color del fondo se realiza atendiendo a los tonos dominantes en la escena de imagen real: la imperceptibilidad del efecto y la fidelidad al original serán tanto mejores en la medida en que el color de la pantalla no se repita en ninguno de los objetos captados por la cámara. La iluminación de los planos compuestos representa una de las acciones en que se pone de manifiesto de manera más clara el carácter mítico del tópico, tan extendido, de la directa simplicidad de los métodos digitales: el rodaje ante pantallas monocromas está condicionado –y, a su vez, condiciona– por el aspecto que se prevé obtener tras la composición, de modo que la iluminación ha de reproducir el estilo dramático que corresponda a la escena, reservando cierta latitud en previsión de cambios; además, interfiere con otros procedimientos, como la *motion capture* –que suele grabarse en entornos oscuros–, lo que obliga a efectuarlos por separado (o, como alternativa práctica, a emplear sensores infrarrojos para las capturas). Por otro lado, la necesidad de que los

de composición, que consta de tres operaciones: la multiplicación o ajuste del primer plano a la mascarilla, que sirve para definir las relaciones entre las capas en cuanto al grado de transparencia; el ajuste del fondo a la mascarilla invertida; y la suma de ambos.⁶⁰¹ Según advierte Case, al llevar a cabo la superposición, pueden producirse problemas con los contornos o *efectos de borde*, por un ajuste defectuoso, el exceso de velocidad, el desenfoque, los destellos, los derrames, las salpicaduras de color o la presencia de elementos semitransparentes como el humo, el cristal o el cabello.⁶⁰²

Las sustanciales diferencias con respecto a los sistemas de edición pueden apreciarse incluso en la configuración de sus interfaces: en tanto que el criterio por el cual se montan las capas en una composición no es aleatorio, reviste importancia capital la plasmación gráfica que de los efectos y sus combinaciones muestran los programas durante su uso. Esta representación, que, forzosamente, resulta harto más compleja, adopta la forma del historial (*journaling*), un esquema de las capas, los procesos aplicados a ellas y el orden por el cual se disponen, que asume el aspecto de un árbol genealógico por cada plano compuesto, además de la línea de tiempo que los muestra en sucesión.⁶⁰³

Por otro lado, un primer detalle de la producción infográfica de imágenes (y efectos, para ser compuestos con planos reales) tridimensionales,

efectos respondan verosimilmente a la luz y la reflejen, proyecten sombras, etc. sobre los restantes cuerpos que pueblan el encuadre (esto es, la *iluminación interactiva*), impone la práctica de filmar varias tomas, con patrones distintos, para cada plano –con los actores, con simulaciones o dobles para los elementos CG... En fin, un cúmulo de parámetros que alejan estas operaciones de la mera aplicación de una iluminación plana –o que condenan a multiplicar la inversión en tiempo y recursos en postproducción.

⁶⁰¹ Asimismo, consigna la existencia de tres tipos de mascarillas: el genérico, que designa la combinación de capas a partir de escenas filmadas frente a pantallas azules y verdes (*bluescreens* y *greenscreens*, respectivamente); el conocido como *canal alfa* (*alpha channel*), cuando están involucradas imágenes de cuatro canales generadas por ordenador; y el que se acoge bajo la expresión *llave* (*key*), que se aplica a los trabajos de vídeo; *op. cit.*, p. 73.

⁶⁰² *Op. cit.*, p. 128; vid. asimismo WRIGHT, *op. cit.*, p. 59.

⁶⁰³ FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, pp. 177-178. Vale la pena destacar a este respecto una consecuencia apenas estudiada de la integración de tomas de imagen real y de imágenes infográficas merced a la composición en capas múltiples por medios digitales: por regla general, el cómputo del número de planos que contienen efectos se mantiene apegado al juicio del espectador; esto es, se identifican como unidades individuales mínimas, separadas por cortes, lo que se percibe como tal a partir de la contemplación de la versión definitiva. Criterio de cálculo este obviamente discutible, que a un tiempo relega el principio de división por unidades de producción –sobre el que se asentaba el *découpage*– y se pliega a su propósito invisibilizador, y que puede fácilmente achacarse a dos factores: por un lado, a una inercia de la cual los analistas participan en grado elevado; por otro, a la dificultad (o la imposibilidad directa) de discriminar los elementos que integran una composición sin datos precisos.

no por obvio no menos digno de consideración, se basa en su condición de alternativa al rodaje, lo que implica la inserción en plena fase de postproducción de una actividad propiamente productiva, en un nuevo y muy rotundo indicio del descomposición de las diferencias entre ambas dimensiones. La producción CG comporta un flujo de trabajo que, según Fernández Casado y Nohales Escribano, se divide en cinco fases, a saber: modelado, animación, asignación de materiales y texturas, composición de la escena (iluminación y ubicación de la cámara) y render. A continuación, siguiendo a los citados autores, glosamos con concisión el contenido de cada una de ellas:⁶⁰⁴

- El modelado consiste en construir los elementos que componen la animación a partir de datos geométricos.
- La animación radica en la interpolación, lineal o no uniforme, de los valores correspondientes a cualesquiera parámetros de los cuerpos modelados en la etapa previa (posición, tamaño, forma, material, textura, posición de la cámara, ángulo del objetivo, iluminación, color...) entre posiciones definidas mediante *keyframes*.
- La asignación de materiales y texturas confiere cualidades físicas (estructura, tacto, color, transparencia, reflectividad, refracción...) a los objetos, por lo común a través de dos técnicas: el sombreado y el *texture-mapping* o mapeado de texturas 2-D, por el cual se despliegan imágenes planas proyectadas sobre las superficies de los cuerpos y fondos. El orden de ejecución de esta labor es flexible, intercambiable con la anterior.
- Las operaciones de composición –cuyo concepto, que remite más bien al de la puesta en escena tradicional, no debe confundirse con el procedimiento del *multilayering*– engloban la creación de la iluminación virtual, en la que se regulan tanto el número y tipo

⁶⁰⁴ *Op. cit.*, pp. 287 y ss. Un par de populares paquetes de *software* especializados en estas funciones son Maya (Alias/Wavefront) y Softimage 3D (Softimage/Avid).

de los focos como el color, la posición y la intensidad de los mismos, y el ejercicio del control sobre las características de la cámara y su relación con el espacio tridimensional (formato, ángulo de visión, movimiento).

- La renderización se lleva a término por los mismos procedimientos descritos en el apartado relativo a la edición. El ruido generado para emular la textura fotoquímica se agrega en esta última fase.⁶⁰⁵

La condición lineal de las imágenes generadas por ordenador engendra complicaciones, ya que, con vistas a la corrección de color, han de transformarse en logarítmicas. Asimismo y a la inversa, las composiciones, transformaciones, desenfoques, etc., que suceden a la corrección y en las cuales la procedencia de las escenas es logarítmica, al suponer el filtrado o resamplado de los valores de brillo los pixels –que, como advierte Wright, en las imágenes logarítmicas no son tales, sino *exponentes* de valores de brillo cuya visualización resulta escasamente fiable–, implican un tratamiento complejo. Estas operaciones exigen la transferencia de los materiales al espacio lineal –como imágenes de 16 bits o punto flotante, para conservar toda la información–, en el que se realizan los ajustes, y una nueva conversión a formato logarítmico.⁶⁰⁶

Wright sintetiza estos procesos mediante el esquema siguiente:⁶⁰⁷

Imagen lineal generada por ordenador → desmultiplicación⁶⁰⁸ → de lineal a logarítmico → corrección de color → de logarítmico a lineal → composición [etc.] → de lineal a logarítmico

⁶⁰⁵ WRIGHT, *op. cit.*, p. 156.

⁶⁰⁶ *Ibidem*, pp. 289-291 y 300.

⁶⁰⁷ *Ibidem*, p. 300.

⁶⁰⁸ Según indicamos más arriba, la composición comienza por la *multiplicación* de la imagen del primer plano por la mascarilla para ajustar la capa correspondiente, tras lo cual la silueta del objeto queda resaltada en negro. Las imágenes CGI están *premultiplicadas* porque la operación anterior, entre la capa RGB y su mascarilla (*canal alfa*), se obra por sí sola. Sin embargo, con vistas a la corrección de color, la premultiplicación produce anomalías que hacen imprescindible *des-premultiplicar* el producto infográfico, es decir, aplicar el procedimiento inverso; vid. *ibidem*, pp. 88-89.

Fondo logarítmico → corrección de color → de logarítmico a lineal → composición [etc.] → de lineal a logarítmico

2.3.4.4. El concepto de edición vertical: evaluación de las novedades de las rutinas contemporáneas.

La *edición vertical*, como expresión que engloba todas las operaciones que en la fase de postproducción implican componer, transformar y generar imágenes,⁶⁰⁹ resulta ejemplar en relación al ambiguo equilibrio entre las dimensiones real e imaginaria que en el discurso y la lógica de la industria se atribuye al impacto de las nuevas tecnologías: por un lado, a riesgo de que la advertencia parezca ociosa, conviene recordar que manipulaciones análogas a éstas estaban al alcance, bien es cierto que bajo un régimen más restrictivo y visualmente menos persuasivo, por medios como la truca y el rotoscopio. La acuñación del concepto como respuesta a la implantación de los medios digitales no viene, pues, a llenar un *vacío terminológico*, hasta tal punto que, en sentido estricto, el neologismo podría y debería aplicarse retrospectivamente a los sistemas preexistentes. Por el contrario, su incorporación al vocabulario técnico y a la reflexión teórica incide en la *conciencia* de la ampliación de las posibilidades de creación de sentido en la cadena paradigmática –y de su efectivo aprovechamiento–, como alternativa cuanto menos parcial a la práctica tradicional, decididamente escorada hacia el eje sintagmático (la *edición horizontal*, esto es, el ensamblaje de planos).

Algunos autores expresan los sobreentendidos implícitos en las palabras y los manifiestan bajo una apariencia especulativa: es el caso de Walter Murch, quien se refiere a las manipulaciones “en la dimensión horizontal de la secuencia” y “en la dimensión vertical simultánea” como una dupla de la cual, dada la larga trayectoria teórica y estética de la primera (equivalente al montaje) y la creciente especialización y sofisticación de la segunda, se deducirán cambios en el estilo fílmico, la disposición mental de los cineastas y sus rutinas laborales:

⁶⁰⁹ FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO dicen de ella que “implica elaborar una presentación o un programa mediante composición, capas y efectos visuales y sonoros”; *op. cit.*, p. 151.

“...los montadores de imagen tendrán que empezar a pensar también en vertical, es decir: ‘¿Qué puedo montar *dentro del frame?*’ (...) Seguramente se producirán algunas consecuencias imprevistas. ¿Puede un solo montador manejar todo esto? ¿O se dividirá el trabajo en dos equipos, el Vertical y el Horizontal?”⁶¹⁰

Esta incertidumbre responde también en buena medida a intereses, complejos y temores gremiales y personales; baste indicar que dicho reparto de tareas ha regido desde la profesionalización de la actividad cinematográfica, identificado con una nomenclatura clásica satisfactoria para los montadores, quienes se sienten amenazados ante una eventual revisión de la jerarquía tal que sus prerrogativas en la postproducción queden minadas desde las raíces mismas del lenguaje.

La decadencia de la autoridad de los *editores horizontales* debe ponerse en relación con la plétora de los efectos visuales observable en el cine de la era digital. Frente a la discreción de las mutaciones que ha arrastrado la digitalización del montaje –una profesión endémicamente amenazada por el intrusismo y la infravaloración–, los asombrosos logros de los ingenieros infográficos –con voz durante el rodaje⁶¹¹ se asemejan al producto de una alquimia, tanto más atractiva cuanto menos accesibles resulta su instrumental. La competencia entre los fabricantes de bienes de equipo ha espoleado el desarrollo de *softwares* no sólo indicados para la práctica de tareas específicas, sino aptos para, al menos, llevar a cabo de principio a fin la producción de efectos o imágenes. Esta invasión del terreno ajeno se ha contagiado a la totalidad del proceso de postproducción con la aparición de programas de edición provistos de una amplia dotación en las áreas de composición y grafismo, como antesala de los sistemas integrados o completos. Sin embargo, debido a los elevados recursos que, en términos de capacidad y velocidad de procesamiento, se consumen en el trabajo con capas y efectos, los compositores profesionales suelen funcionar sobre plataformas

⁶¹⁰ *Op. cit.*, pp. 156-157; el entrecomillado y las cursivas corresponden al original.

⁶¹¹ FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, p. 182. Sin embargo, conviene tener presente que este aspecto no representa ninguna novedad con respecto a la era analógica.

más potentes que el *software* de edición al uso, que rebasan con creces los límites de los PC y los Mac.⁶¹²

Una de las soluciones industriales más punteras de la aplicación al cine de los medios digitales ha consistido en la llamada *postproducción integrada*, que da una vuelta de tuerca al concepto de “cine digital”. Surgida, como desarrollo lógico de la convergencia tecnológica y la indistinción de las tareas, de la voluntad de centralizar todas las manipulaciones infográficas –e, incluso, la transferencia de película a dígitos y viceversa– en estaciones de trabajo individuales, su concreción ha sido posible gracias a la ampliación de la capacidad de los dispositivos –tanto en términos cuantitativos (almacenamiento y procesamiento) como en lo relativo a su polivalencia– y la compatibilidad entre equipos y formatos. Un número reducido de soluciones, ubicadas en la gama más elevada de las fórmulas disponibles, lo trasladan a la realidad, por dos vías distintas:

- Cineon (Kodak) y Domino (Quantel) –con su sucesor, iQ– conforman los llamados *sistemas completos* o *cerrados*, que plasman el esquema *film-digital-film* en estaciones de trabajo que constan de escáner, filmadora y *software* de composición y efectos para completar la postproducción, desde la conversión del celuloide a archivos informáticos a la salida a película.⁶¹³
- Las soluciones de *hardware* basadas en las plataformas informáticas más potentes (Silicon Graphics, ONYX2) facilitan el diseño de *sistemas abiertos*, formados por el mejor *software* especializado en cada tarea.

Ambas opciones demandan fuertes inyecciones de recursos económicos, por motivos distintos; las ventajas del primer método retratan las debilidades del segundo, y viceversa. Siguiendo a Fernández Casado y

⁶¹² *Ibidem*, p. 236.

⁶¹³ FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, p. 279. CASE, por su parte, los denomina “sistemas integrales” o “de resolución fija”; *op. cit.*, p. 203.

Nohales Escribano, hemos recogido los principales puntos diferenciales entre las plataformas cerradas y abiertas en el siguiente cuadro sinóptico:⁶¹⁴

Sistemas cerrados	Sistemas abiertos
Mayor comodidad derivada de la integración	Inconvenientes originados por la falta de afinidad
Fácil manejo; no requieren conocimientos informáticos avanzados	Manejo más complicado; exigencia de conocimientos informáticos (p.e., problemas de compatibilidad)
Mayor estabilidad	Menor estabilidad (riesgo de <i>cuelgue</i>)
Inferior coste de mantenimiento	Superior coste de mantenimiento
Colapso implica paralización total o pérdida de trabajo acumulado	Gravedad relativa de los errores en las piezas del sistema
Incorporación de <i>software</i> ajeno excluida	Compatibilidad con paquetes de <i>software</i> , estaciones gráficas, etc.
Alta dependencia del fabricante/proveedor	Baja dependencia del fabricante/proveedor
Imposibilidad de ampliar funciones (espera hasta la nueva versión)	Libertad de adaptación y renovación (procesador, memoria, <i>software</i> ...)

Si bien en un primer momento los sistemas cerrados se identificaron con la metodología idónea, acerca de cuya futura imposición apenas nadie albergaba dudas, el crecimiento de los abiertos gracias a factores diversos (desarrollo de las redes de alta velocidad; convergencia de formatos y *en* los metadatos; polivalencia de los programas de edición, composición, efectos...; competencia entre fabricantes y proveedores) ha minimizado sus deficiencias, lo que, sumado a sus méritos por comparación a sus rivales, ha fortalecido su posición, con un amplio abanico de alternativas a lo largo de toda la gama media-alta. Por debajo es reseñable la estrategia del equipamiento de *suites* de postproducción, provistas de *hardware* más *software* opcional.⁶¹⁵

Los departamentos de efectos visuales contemporáneos están integrados por modeladores, animadores, compositores, expertos en escaneado y en gestión de datos, unidades de control de movimiento en acción real (*live-action motion control*), miniaturistas, capturadores de movimiento, programadores... Estos últimos desempeñan un papel de la máxima relevancia, puesto que se encargan de diseñar *software ad hoc*, específico para producir efectos irrealizables o insatisfactorios en cuanto al grado de fotorrealismo requerido con los sistemas genéricos al uso. El destino de estos

⁶¹⁴ *Op. cit.*

⁶¹⁵ *Ibidem*, p. 265.

programas suele consistir en su comercialización –para la cual los films se tornan en plataformas publicitarias, completándose así un ciclo por el cual la industria obtiene un rendimiento suplementario económico y refuerza su imagen de marca– y, subsiguientemente, en su incorporación a los paquetes de efectos.

Por otro lado, el impulso que las redes de alta velocidad ha supuesto para la especialización, tanto personal como empresarial, se está traduciendo en una dispersión de las funciones que comprende la generación de efectos visuales entre grupos de expertos, tanto más acusada cuanto mayor es el coste de las producciones. Incluso las antaño grandes competidoras (ILM, Digital Domain, WETA Digital...) colaboran puntualmente, de forma voluntaria o forzados por los encargos de los productores, e incluso establecen alianzas estratégicas más estables, en una desbocada carrera tecnológica pródiga en absorciones y defunciones (la pionera Mass.Illusions).

No obstante, a pesar de este panorama, resulta excesivo y erróneo sostener que la infografía ha sustituido por completo a las prácticas tradicionales, con las cuales ha establecido enlaces tan variopintos como complejos y, en ocasiones, fructíferos. La interconexión entre los equipos, así como los avances en la resolución y la profundidad de color de los escáneres de película, y en de las capacidades de almacenamiento y procesamiento informáticos, han promovido, por ejemplo, que labores de artesanía tan depuradas como las miniaturas, o las imágenes (fijas o en movimiento, de cualquier época y formato), contenidas en bibliotecas o archivos, conozcan, debidamente tratadas mediante técnicas de fotodelismo, usos inéditos.

Algunos usos de la imagen infográfica responden a un criterio logístico: es el caso de la creación de muchedumbres de extras (conocida, dependiendo de la técnica que se aplique, como *crowd replacement* o *crowd multiplication*) y de la *cirugía infográfica* (*CG surgery*) que subyace a los retoques con fines de restauración o para disimular errores y desajustes.⁶¹⁶ Otros, como la célebre

⁶¹⁶ En modo alguno debe interpretarse este comentario como una sanción a la idea de que el perfeccionismo de la *cirugía infográfica* carece de implicaciones trascendentales, ni como una renuncia a estudiarlas. Este proceso recibirá el tratamiento que merece en los próximos capítulos.

cámara bala (*flo-mo* o *bullet time effect*), poseen un componente primordialmente estético que establece una retroalimentación con los fundamentos de la *filosofía* digital.⁶¹⁷

En este terreno resulta palmario el modo en que la ganancia temporal derivada de la adopción de los nuevos medios en la postproducción se ha compensado con una drástica reducción de los plazos de entrega de los trabajos industriales.⁶¹⁸ Este hecho incita a contextualizar la revolución digital, otorgando el peso que merece al determinante factor económico. En este sentido, la prudencia aconseja prevenirse contra falsedades tan flagrantes como la que afirma que las rutinas que instauro la tecnología numérica suponen un abaratamiento automático de los costes de producción: del (relativo) aligeramiento del rodaje se sigue la posposición de las principales decisiones creativas a la postproducción; la inflación de las labores correspondientes a ésta exige la contratación de mano de obra altamente cualificada –y apropiadamente retribuida.

La dialéctica entre el mimetismo y la autonomía de la metodología y los utensilios infográficos señala con elocuencia la deuda que los sistemas digitales tienen tanto con las técnicas tradicionales de animación como con la realidad fenoménica. Según Negroponte, fue también Ivan Sutherland quien, al enfrentarse al reto de diseñar el dispositivo idóneo para crear dibujos y gráficos por ordenador, ideó el primer lápiz óptico, con el que los trazos se inscribían por contacto directo sobre la pantalla, en 1963. Al año siguiente aparecería el ratón, una invención de Douglas Englebart, pero la escasa adecuación de ambos a este propósito plantearía serios obstáculos de desarrollo hasta la aparición de los tableros digitalizadores, sobre cuyas

⁶¹⁷ Surgida en el seno del *anime* japonés *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995), la *cámara bala* saltó al cine *mainstream* de la mano de *Matrix* (*The Matrix*, Andy y Larry Wachowski, 1999). Las imágenes, tomadas con intervalos mínimos con cámaras fijas y cinematográficas diseminadas en torno a una acción grabada en estudio, se digitalizan y se ensamblan para lograr una ubicuidad virtual que, no obstante, se basa en representaciones arrancadas a la realidad. Para un desarrollo detallado de la citada técnica, vid. PALAO, José Antonio; CRESPO, Rebeca: *Guía para ver y analizar Matrix*. Valencia-Barcelona: Nau Llibres-Octaedro, 2005, pp. 81-82.

⁶¹⁸ Hoyt Yeatman afirma que, en los últimos diez años, en paralelo a la migración tecnológica, las exigencias de los productores han provocado una aceleración de los ritmos tal que los encargos para los que se disponía de entre dos a tres semanas han de cumplirse en un máximo de entre dos y tres días; cit. en OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 201.

superficies lisas se deslizan lápices de punta esférica con características adaptables. Los tableros constituyen el soporte más extendido, aunque presentan inconvenientes, como su competencia con el teclado y, sobre todo, la incomodidad de detener cíclicamente la tarea y alternar la mirada entre el tablero y la pantalla como método de verificación.⁶¹⁹

Actualmente existe una ingente variedad de procedimientos: desde el diseño básico en láminas de papel (*pegs*) y su escaneado para añadirles color, textura, iluminación... a, por el contrario, el modelado directo en el sistema de tres dimensiones, que proporciona vistas múltiples y simultáneas (alzado, planta, perfil, en perspectiva...).⁶²⁰ Incluso en la construcción de los personajes virtuales⁶²¹ se parte de un *esqueleto* y, para dotarlo de verosimilitud, se pone en práctica la técnica de la *cinemática inversa*, por la cual los movimientos y rotaciones se limitan a las posibilidades de que dispondría en la realidad un cuerpo análogo.⁶²²

El máximo exponente de cómo la CGI se nutre de referencias servidas por la imagen real consiste en la técnica conocida como captura del movimiento (*motion capture* o *mo cap*) –y su secuela, la captura de la interpretación (*performance capture*):⁶²³ los impulsos registrados por sensores reflectantes (*reflective markers*) ubicados en los puntos centrales del movimiento (*witness points*) sobre personas reales o modelos de cerámica, se traducen a datos que se guardan en el entorno digital para su posterior aplicación a modelos tridimensionales y su integración en escenarios CG o reales.⁶²⁴ También el frecuente recurso al escaneado facial y corporal atestigua

⁶¹⁹ *Op. cit.*, pp. 158-159.

⁶²⁰ FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, p. 292.

⁶²¹ Denominados, según Ohanian y Phillips, *synthespians* o *synthetically created characters* o *actors*; *op. cit.*, pp. 68 y 294.

⁶²² FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, p. 303.

⁶²³ La *performance capture* es un desarrollo de la *motion capture* ideado para la producción de *Polar Express* (*The Polar Express*, Robert Zemeckis, 2004). En él, las interpretaciones de los actores, ataviados con trajes provistos de sensores idénticos a los empleados por su antecesora, son registradas por cámaras de vídeo digital estándar o de Alta Definición delante de pantallas azules. La principal innovación con respecto al método de origen radica en la inclusión de las expresiones faciales, que, en la *motion capture*, se graban en *Video-roto* y se digitalizan y retocan sobre fotogramas planos.

⁶²⁴ MOSKOWICZ, *op. cit.*, p. 312. Fernández Casado y Nohales Escribano fijan en hasta cien las muestras que, cada segundo, se recogen por cada una de las marcas; *op. cit.*, pp. 310-311.

la multiplicidad de casos en los que la infografía interactúa con elementos extraídos de un modo u otro de la realidad.

Por más que la contumaz ontología prodigital proclame el indefectible arrumbamiento de la imagen real y escriba la historia de la relación entre infografía y cine como la crónica de una sustitución, como bien aflora en estos métodos la dependencia de la materialidad no puede despreciarse como un mero vestigio de fisicidad indeseable y en trance de disolución. No nos hallamos ante precarias fórmulas intermedias en el camino hacia una pintura en movimiento perfectamente fotorrealista, sino ante procedimientos de una considerable complejidad técnica que, al menos en aspectos parciales, aventajan a una hipotética metodología en la línea indicada: el rodaje con dobles (*stand-ins*) de las criaturas virtuales, por ejemplo, proporciona un apoyo físico –la línea de los ojos, principalmente–, interpretativo e interactivo, útil tanto para los restantes actores como para los encargados de los efectos; y, yendo un paso más allá, entraña una concepción híbrida y ajena a esencialismos, más o menos consciente y elaborada, de la actividad artística.

En el cierre del presente apartado, haremos mención a un fenómeno que, en teoría, debiera situarse en el extremo opuesto de la cadena productiva: el progreso de las previsualizaciones, cuya expansión, tanto por lo que respecta a la diversidad de sistemas y aplicaciones como al refinamiento de su acabado, ha fomentado la tecnología digital. Del *storyboard* y los ensayos como métodos de previsión, llevados a cabo durante la preproducción (y entendida ésta como una etapa preliminar y autónoma en relación al rodaje), se ha pasado a una rutina basada en métodos audiovisuales cuya contigüidad con respecto a la imagen final (por su semejanza y, sobre todo, su maleabilidad, que facilita la actualización y la mezcla) redundante en la idea de la gestación de un flujo de fase única o, como mínimo, de una división menos tajante entre las tres que la tradición distinguía.⁶²⁵

⁶²⁵ Coincide nuestro enfoque con el de Lara, quien ha destacado que la previsualización (anglicismo construido sobre el vocablo *previsualization*, en un fenómeno que juzga indicativo de la imposición de las razones comerciales de la industria) “utiliza técnicas propias de la postproducción”. Este autor define la previsualización como “las operaciones de planificación de la película, no las que afrontan los problemas de presupuestos y financiación, sino aquellas [sic] que están íntimamente ligadas al aspecto visual que tendrá el filme cuando esté terminado”. Asimismo, establece una periodización en razón del grado de desarrollo de los sistemas, el grado de control que permiten al usuario y la similitud entre las imágenes previsualizadas y el

Para abandonar el terreno de la abstracción, que pudiera confundirse con una asunción de los postulados del idealismo de signo digital, enumeramos a continuación algunas muestras concretas de la implantación de las herramientas de previsualización ilustrativas de su evolución hacia un papel que trasciende el valor preparatorio y utilitario:

- El paulatino desarrollo de los conceptos visuales, desde los primeros bocetos a mano hasta las imágenes tridimensionales de alta resolución más pulcras y fotorrealistas, gracias a la creciente interconexión de los equipos y la compatibilidad de los sistemas. Esta optimización gradual casa con el *desideratum* de desplegar dinámicas directas, con un completo aprovechamiento de cualquier labor en el producto resultante.
- La disponibilidad en el plató de premontajes, animáticas⁶²⁶ y *storyboards* en movimiento, como guía para ejercer un control más ajustado sobre la correspondencia entre las tomas de imagen real y el proyecto original.
- La incorporación del vídeo digital a los ensayos, por medio del cual:
 - En los sistemas estándar, se facilita la composición con decorados u otros efectos infográficos, provisionales o definitivos, para visualizar los resultados en tiempo real (lo

producto acabado, desde los sistemas más extendidos, que consisten en bibliotecas de figuras prediseñadas, fondos, decorados, vestuarios... hasta los más sofisticados programas con modelos tridimensionales, en los que llegan a realizarse pruebas de iluminación. Las ventajas de la previsualización a que Lara alude son de carácter funcional y económico (comprobar la factibilidad de los planes de producción, agilizar la comunicación, ahorrar...). Merece la pena destacar, por último, su autorizado testimonio acerca de la implantación en la industria de estos sistemas, ya que los programas específicamente desarrollados para simplificar estas tareas, según él, no han tenido éxito, de modo que el mercado y la tecnología están polarizados entre el *software* de *storyboards* y las opciones 3D más complicadas (Maya, 3Dstudio, Real Viz); para un tratamiento más extenso, vid. el apartado “La previsualización”, en *op. cit.*, pp. 103-113.

⁶²⁶ El uso de animáticas (calco del inglés *animatics*), que consisten en secuencias animadas, usualmente grabadas en vídeo, se remontan a *El retorno del Jedi* (*Return of the Jedi*, Richard Marquand, 1983); *ibidem*, p. 104.

que podría calificarse como una *edición vertical en vivo* de versiones en borrador).

- En los sistemas de Alta Definición, se añade a la aplicación anterior la posibilidad de incluir estas tomas para el montaje final (con lo que se tiende un puente entre ensayos, pruebas de cámara, tests de iluminación, etc. y rodaje).
- En ambos casos, agiliza y abarata la realización de premontajes, a partir de los cuales es posible establecer planes de producción más fiables.
- El visionado automático de las modificaciones operadas en el profilmico, para generar escenarios virtuales con arreglo a los requisitos de la producción, ya fusionen elementos orgánicos e infográficos, ya se trate de extensiones recreadas sobre pantallas azules o verdes.
- La integración en tiempo real de personajes CG (empleados como especialistas virtuales, como esbozos de *synthespians* más desarrollados...) sobre los fondos provistos por localizaciones reales –o, a la inversa, de las actuaciones de los intérpretes en sets digitales.
- La inserción de los *storyboards* informáticos en el proyecto de edición como vista previa del montaje definitivo.

Como colofón podemos resaltar las dos conclusiones que se desprenden de todo lo anterior: una, el refrendo que supone a la hipótesis de que la relación entre infografía e imagen real no debe plantearse en términos de sustitución, sino de simbiosis multiforme, tanto en el plano metodológico como en lo relativo al producto resultante; y dos, inferida de este punto, la confirmación de la cualidad laberíntica del flujo productivo integrado que se sustenta en la tecnología digital, condición que contradice las quimeras

fetichistas de una informática que, más allá de su función como asistente, adquiriera un rango creativo sin el esfuerzo, sin el conocimiento y aun sin la intervención humanos. Ahora pasamos a examinar el audio digital, según el mismo procedimiento seguido a propósito de la imagen infográfica: en su historia, en los fundamentos tecnológicos de los sistemas contemporáneos y en la evolución que conlleva en las prácticas de postproducción.

2.3.5. El sonido digital.

2.3.5.1. Los contradictorios orígenes del sonido digital.

En los apartados anteriores, hemos omitido sistemáticamente, de forma deliberada, las referencias al tratamiento digital del sonido. Conscientes como somos del riesgo de esta elección, particularmente discutible por lo que se refiere a los métodos de edición no lineal –que surten al montador de poderosas herramientas de manipulación de audio, con claras repercusiones en el reparto de las tareas y el orden de ejecución característico de las mismas dentro del proceso global de la postproducción–, creemos preciso fundamentarla en el interés por profundizar en los cambios operados en este terreno a lo largo de toda la cadena sonora, desde la captación hasta la reproducción, para ofrecer un panorama más completo y coherente.

Nuestra decisión se sostiene en otra razón, de índole técnica: se trata del hecho de que, ya desde el registro, imagen y sonido se procesan por separado. Esta característica funda lo que Ohanian y Phillips denominan un *sistema práctico dual*:⁶²⁷ valiéndose de dispositivos autónomos y en soportes distintos, ambos componentes confluyen únicamente en la etapa conclusiva de la postproducción, cuando se sincronizan para el tiraje de copias de exhibición o la edición en los formatos característicos de los canales de explotación contemporáneos.

Pues bien, a pesar de la existencia de fórmulas alternativas, de la búsqueda de métodos para subvertir este orden –en gran medida vinculadas a

⁶²⁷ *Op. cit.*, p. 112.

creencias de procedencia idealista en la superioridad de una práctica unificada—,⁶²⁸ y de la conmoción que la aparición de innumerables métodos han ocasionado, esta dualidad se ha mantenido en el marco de la digitalización, sin que en el horizonte se divisen síntomas que apunten en sentido contrario.

Una muestra tan remota como elocuente de esta problemática falta de una conformidad total entre los componentes visual y auditivo consiste en el hecho de que, tanto en las copias de exhibición como durante el montaje sobre celuloide, imagen y sonido discurren con un ligero desfase físico, ocasionado por la diferente ubicación de sus respectivos cabezales de decodificación —que, por tanto, se corrige durante la proyección. Así, la película llega a la célula de lectura de sonido veinte fotogramas después que a la ventanilla de imagen, en 35 mm.,⁶²⁹ y con veintiséis cuadros de retraso, en 16 mm.⁶³⁰

Desde una perspectiva histórica, este tratamiento desparejo se corresponde con la especialización profesional intradepartamental, que, circunscrita al área del sonido, se concretó en el ámbito concreto de la postproducción en el surgimiento de una serie de perfiles de carácter técnico, como el supervisor del montaje de sonido (*supervising sound editor*), el mezclador de sonido (*re-recording mixer*), el mezclador de la música (*scoring mixer*), el encargado de trucajes (*foley artist*)⁶³¹ o el diseñador de sonido (*sound designer*).⁶³²

⁶²⁸ No obstante, existen sistemas que escapan a esta norma: el vídeo ofrece la posibilidad de grabación de imagen y sonido en una misma cinta; y, al menos técnicamente, resulta factible cortarlos en paralelo. Pero, insistimos, las obras cinematográficas que se ajustan a un patrón tan restrictivo —el cual, huelga decirlo, rebaja considerablemente la calidad de una y otro— constituyen la excepción a la norma, y suelen proceder de formulaciones teóricas que derivan en el radical seguimiento de cánones autoimpuestos; a este respecto resulta ejemplar el caso del manifiesto Dogme’95, que analizaremos detenidamente a su debido tiempo.

⁶²⁹ Lara explica este desfase por dos razones: por un lado, por la inmovilización momentánea de los fotogramas a su paso por la ventanilla de proyección, para que las imágenes sobre la pantalla no se vean movidas, mientras que la pista de audio pasa a velocidad constante por la cabeza lectora correspondiente, para evitar lloros y fluctuaciones; y por otro, por la falta de espacio suficiente para ambas; vid. *op. cit.*, p. 65.

⁶³⁰ Resulta significativo, no obstante, que los sistemas de sonido digital no hayan desterrado esta peculiaridad: por ejemplo, en el SDDS, el cabezal de sonido se halla por delante.

⁶³¹ O “ruidero”, según la versión que ofrece Lara, quien explica que el término anglosajón se acuñó en honor de Jack Foley, “el primer hombre que se dedicó a esta profesión, y que prácticamente la inventó”, al encargarse de los efectos de sonido de *El cantor de jazz* (*The Jazz Singer*, Alan Crosland, 1927); vid. *op. cit.*, p. 56.

⁶³² Lara recensa la lista de miembros del equipo de sonido de una producción española estándar, compuesto por el jefe de sonido, el ayudante-microfonista, el montador de sonido, su ayudante, el mezclador, los ayudantes de mezclas, el especialista en efectos sala, el técnico de doblajes, el encargado de la grabación de

Las técnicas de grabación, manipulación y reproducción del sonido han estado sujetas a acusadas transformaciones. No en vano, se trata de la parcela de la cinematografía en la que más tempranamente se registró la experimentación digital; asimismo, se fue configurando como un banco de pruebas para la difusión entre el gran público de la versión más simplista y fetichizada de la evolución del cine hacia el realismo integral –a la medida del ideario hollywoodiense, esto es, entendido como un espectáculo convincente de factura impecable–, en general, y de la migración a la tecnología numérica, más concretamente.⁶³³ Sin embargo, este carácter precursor del sonido como puente entre los universos analógico y digital no ha conducido a la fijación del modelo estándar; antes bien, junto al deslumbramiento que tantas innovaciones estimulan, la heterogeneidad de sistemas y formatos alimenta una cierta sensación de caos, que se agrava al comprobar la pervivencia de métodos arcaicos. En suma, la complejidad del sonido digital desmiente las falacias del paradigma despótico de la digitalización como fenómeno imparable e irreversible, totalizador, coherente e intrínsecamente positivo, lo que nos brinda un último y precioso motivo de peso para nuestra decisión de abordarlo en solitario.

2.3.5.2. La captura del audio: de los inicios a los medios digitales.

El logocentrismo de la Institución impulsó el criterio de *fonogenia*,⁶³⁴ el cual, a su vez, favoreció aquellas técnicas que, como el doblaje o la

los efectos sala, los técnicos de cabina, el asesor de Dolby, el especialista en efectos especiales de sonido... y todo el equipo musical; vid. *ibidem*, pp. 139-140.

⁶³³ Un ejemplo célebre del empeño por difundir masivamente esta confusa ideología consiste en la circulación del sistema de certificación THX, creado por Lucasfilm a raíz del estreno de *El retorno del Jedi*, como sinónimo de sonido de calidad. Entre otras consideraciones, que atañen a los métodos de proyección y a la arquitectura de las salas, THX establece criterios para la reproducción del sonido que, si bien no son privativos de la tecnología digital, con la deriva de la empresa que expedidora hacia la apología de ésta se ha producido un solapamiento conceptual. Allen consigna las dos principales hipótesis acerca del extraño nombre del sistema –indicativos ambos de una autorreferencialidad promocional, perfectamente consciente de la conveniencia de fomentar el componente mítico: el primer film de George Lucas, *THX 1138* (1971), o un acrónimo de Tomlinson Holman eXperiment, en homenaje a su diseñador; vid. *op. cit.*, p. 118.

⁶³⁴ Tomamos el concepto, calcado sobre el de “fotogenia”, de PÉREZ JIMÉNEZ, Juan Carlos: *Imago Mundi. La cultura audiovisual*. Madrid: Fundesco, 1996, pp. 62-63, si bien discrepamos ligeramente en su aplicación: así como para este autor representa un rasgo característico de los primeros tiempos del sonoro, achicado por la resignación del audio a un “papel consorte”, en nuestra opinión constituye más bien una constante en el modelo hegemónico, por cuanto el perfeccionismo en la reproducción naturalista supone una condición de la armonía y la funcionalidad consustanciales a la formulación típica del sistema.

postsincronización de los diálogos (*Additional Dialogue Replacement*, conocida por las siglas ADR), garantizaban la audición ideal y transparente que el modelo dominante homologara con el concepto de realismo. En pocas palabras, la vía a través de la cual el sistema cumplía con la exigencia de la inadvertencia de la construcción de la banda de sonido consistía, paradójicamente, en la sofisticación de la postproducción –edición, trucaje, tratamiento... de todos sus componentes. El acopio de recursos sonoros para una manipulación discreta y laboriosa no representa en modo alguno un fenómeno actual, como revela la práctica del doblaje hasta en diecinueve pistas, común en el cine estadounidense en el apogeo del *Studio System*, entre 1943-1945.⁶³⁵ Con posterioridad, pero mucho antes de que el fenómeno de la integración multimedia se disparara, la influencia de industrias culturales adyacentes, como la discográfica, sobre las rutinas de postproducción de audio en cine, ya se hizo sentir, en la aplicación de las técnicas de grabación de música en estudio al doblaje.⁶³⁶

La ambigua relación que los movimientos de disidencia han mantenido con respecto a la tecnología cinematográfica, que contribuye de forma decisiva a enturbiar el debate acerca del impacto de los medios digitales, resulta muy evidente a propósito de los sistemas de grabación del sonido: frente a la pesadez, el complicado manejo y el elevado coste de los primeros aparatos, inadecuados para el rodaje en exteriores, las corrientes realistas de la segunda postguerra mundial consagraron por sus cualidades liberadoras las generaciones más recientes: primero, en la década de los cincuenta, la toma en cinta magnética de 35 mm. según una fórmula desarrollada por Western Electric; más tarde, los magnetófonos portátiles, como Nagra o Perfectone. Complementándose en muchos casos con las cámaras de 16 mm., estos equipos, que funcionaban con cintas de 6,25 mm., promovieron, según Villain, una reducción y un aligeramiento beneficiosos –ya que el personal de sonido en el rodaje pudo reducirse al ingeniero de sonido y el microfonista; dos cargos, en casos extremos, desempeñados por una única persona–, pero también un descenso de la calidad que fortaleció la grabación en estudio como

⁶³⁵ VILLAIN, *op. cit.*, p. 83.

⁶³⁶ Kim Aubry, cit. en OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 38.

única fórmula para satisfacer un estándar técnico industrial progresivamente elevado.⁶³⁷

El solapamiento de las voces, la falta de claridad, los ruidos, los cambios de volumen, etc. se transformaron así en índices de un realismo alternativo,⁶³⁸ menos preocupado por la corrección técnica y por la imperceptibilidad, cuando no empeñado en afirmar su carácter transgresor a través de la exhibición del *grano sonoro*, ya fuera como huella de lo real, ya fuera como forma de llamar la atención sobre el discurso.

Esta ambigüedad consustancial a la contestación de los independientes resulta fundamental, ya que, sobre todo a través de la primera de sus variantes, enlazaría con la manifestación de una tendencia reprimida de la Institución. Entre los conceptos aparentemente divergentes de sonido que ambos modelos defendían tuvo lugar una fructífera relación de intercambio, en diversos órdenes: por un lado, los elementos más dinámicos del sistema no se sustrajeron al hechizo de la tecnología sencilla y miniaturizada y a la promesa de testimoniar la realidad en bruto que quintaesenciaban los Nagra, que jugaron un papel esencial en la revolución en los hábitos de rodaje del *underground* y el *Nuevo Hollywood*; por otro, los realizadores que se movían en los márgenes jamás renunciaron de plano o programáticamente a la limpieza de la banda de sonido para hacerla como mínimo audible, y, bajo determinadas circunstancias, sus ensayos distanciadores los arrastraron a una disociación de los componentes visuales y sonoros en los que, para denunciar la artificiosidad del modelo *mainstream*, se sirvieron de sus armas.

Esta mutua contaminación se ha repetido con el advenimiento de los sistemas digitales de grabación de sonido directo en exteriores (*on-location recording*). El formato DAT (*Digital Audio Tape*) sustituyó como solución

⁶³⁷ *Op. cit.*, pp. 72-73. También Lara, que data la introducción del soporte magnético al término de la II Guerra Mundial y consigna un éxito tan rotundo que en los cincuenta Hollywood lo incorpora, incide en que fue la inmediata comprobación del producto del registro, y no una hipotética calidad superior, la razón principal de su imposición; es apreciable, además, su disquisición acerca de la crucialidad de las ventajas del audio magnético precisamente en la fase de postproducción, puesto que la banda óptica, al permitir la contemplación directa de la modulación, ahorra tiempo, hasta el punto que los montadores expertos, según este autor, podían identificar los fragmentos del diálogo a partir de la representación gráfica de la onda sonora; vid. *op. cit.*, pp. 35-36.

⁶³⁸ PÉREZ JIMÉNEZ, *op. cit.*, p. 63.

mayoritaria al Nagra –aunque la empresa fabricante de aquellos equipos situó en el mercado una versión digital de éste.⁶³⁹ Entre sus ventajas más notables, según Ohanian y Phillips, se cuentan la alta calidad del sonido registrado; el tamaño de los equipos; la velocidad de grabación; y las facilidades de manejo y transporte (*portability*).⁶⁴⁰

La calidad del audio digital depende directamente de dos variables: la frecuencia de muestreo de la señal y la precisión de la cuantización. En el proceso de grabación, se toman muestras del sonido a intervalos regulares y se cuantizan, esto es, se asignan números en un código binario a cada una de las pulsaciones mínimas. El resultado será tanto más fiel, por un lado, cuanto mayor sea la frecuencia y más constante la proporción de datos captados por cada unidad de tiempo; y, por otro, cuanto más amplio sea el rango de valores de código distintos en que el sistema pueda discriminar niveles.⁶⁴¹ En el caso de DAT, el estándar de muestreo es de 48 KHz.⁶⁴²

Siguiendo la inclinación general contemporánea a la integración del *hardware*, los últimos dispositivos portátiles de grabación multicanal consisten en grandes unidades de disco duro para el registro del sonido a alta resolución en modo de datos, que pueden volcarse en un sistema de edición a alta velocidad por medio de periféricos.⁶⁴³ En cualquier caso, podemos concluir que, en el capítulo de la adquisición, la transición a los medios digitales ha concluido con éxito.

⁶³⁹ Lara, que data la transición del empleo de grabadores analógicos a los digitales para la captación de sonido directo en los años ochenta, desarrolla las cualidades del DAT y las de sus alternativas: dicho estándar dispone de sólo dos pistas simultáneas, por lo que a menudo se sincronizan dos grabadores o se recurre a sistemas multipista; los portátiles registran, por lo general, ocho canales, y pueden sincronizarse; además, en los rodajes en vídeo se tiende a aprovechar la pista de la cinta de cámara; vid. *op. cit.*, pp. 142-143.

⁶⁴⁰ *Op. cit.*, p. 103.

⁶⁴¹ WARD, *op. cit.*, pp. 190-191.

⁶⁴² Lara señala que, en la toma de audio, lo más corriente es registrar la misma señal mono en las dos pistas, o, subsidiariamente, en caso de que se manejen dos o más micrófonos, grabar cada señal en una pista diferente sin mezclarlas; asimismo, menciona algunas de las circunstancias en que, excepcionalmente, se graba en sistemas multicanal (ambientes, música en directo o efectos especiales de fuentes de sonido en movimiento); vid. *op. cit.*, p. 125.

⁶⁴³ Lara señala la tendencia hacia la generalización de estos dispositivos, cuya principal ventaja consiste en que permiten la edición *in situ*; no obstante, reconoce que ningún método parece en condiciones de imponerse, algo que atribuye al carácter “volátil” del audio registrado en soporte informático, frente a la tranquilizadora materialidad de la cinta; vid. *op. cit.*, p. 143.

2.3.5.3. Ventajas funcionales de la postproducción digital de audio.

La implantación de las nuevas tecnologías de edición de sonido en la industria cinematográfica se anticipó en varios años a la de vídeo. Ohanian y Phillips ubican la transición a los métodos basados en disco digital en 1985.⁶⁴⁴ Las estaciones de trabajo de audio digital (*Digital Audio Workstations*, y a las cuales, en adelante, nos referiremos por el acrónimo DAWs) consisten en plataformas informáticas específica y exclusivamente dedicadas a funciones de tratamiento y diseño de sonido. Su desarrollo, que se remonta a la década de los años ochenta, está ligado a la representación en pantalla tanto de las herramientas como de los sonidos, con la consabida forma de onda (*waveform*).⁶⁴⁵

El discurso relativo a las ventajas de los sistemas digitales para la postproducción de sonido incide en cuestiones muy similares a las que hemos apuntado con anterioridad. Sin embargo, consideramos oportuno enumerarlas aquí, a fin de alcanzar una comprensión más completa y, a la vez, centrada en la cuestión que nos ocupa:

- En primera instancia, hemos de aludir a una serie de aspectos relacionados con la tecnología de base, como el acceso aleatorio inmediato, la ausencia de límites al almacenamiento, la reversibilidad de las acciones o la facilidad para clonar instantáneamente los materiales, de los que la postproducción del sonido se beneficia en forma y proporción idénticas a la de la imagen.
- En segundo lugar, estrechamente relacionadas con las características anteriores, corresponde mencionar las favorables tendencias en la triple relación entre el tamaño, la capacidad y el

⁶⁴⁴ OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 111. Con razón, Lara ha atribuido el desfase entre la transición en la edición de audio y de imagen a razones tecnológicas, al tiempo que ha puesto de relieve el carácter rudimentario e incómodo del método combinado de moviola y tarjeta de sonido; asimismo, ha anotado que el uso actualmente más extendido consiste en la asociación de Avid y Protools; vid. *op. cit.*, p. 145.

⁶⁴⁵ OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 168.

coste, unidas a la versatilidad, de los equipos y herramientas que se emplean en la postproducción de sonido:

- La interconexión entre los equipos y la proliferación de los metadatos hace posible la circulación de archivos de audio compatibles entre los servidores –y más concretamente los clips seleccionados en los sistemas de edición– y las DAWs, que manejan formatos propios y reconocen los más comunes, como el *Audio Interchange File Format* (AIFF) o el *Sound Designer II* (SDII). La constitución de *networks* se traduce en la postproducción digital de sonido en aplicaciones como el doblaje a distancia (*remote Automatic Dialogue Replacement*, conocido también como ADR).⁶⁴⁶
- Gracias a esa misma compatibilidad, la instalación de *software* de tratamiento de audio, como ProTools o Sound Forge, en el mismo ordenador personal en que se lleva a cabo la edición, basta para ampliar las prestaciones en este capítulo.⁶⁴⁷
- A continuación, destacan la potencia y la variedad de funciones del nuevo instrumental, en:
 - Sus opciones de manipulación de cualquier archivo de audio, potencialmente infinitas tanto en términos cuantitativos como en términos cualitativos. Aquí hemos de incidir en la relevancia de las librerías de sonidos y en la ilimitada capacidad de estos sistemas de incorporar materiales digitales, para retocarlos o distorsionarlos, realizar con ellos composiciones complejas, elaborar montajes provisionales, etc.

⁶⁴⁶ *Ibidem*, p. 179.

⁶⁴⁷ No deben tomarse las DAWs y los sistemas como ProTools o Sound Forge como alternativas excluyentes, puesto que las primeras se emplean principalmente para las mezclas, mientras que los segundos, en el ámbito profesional, se utilizan principalmente para el montaje de sonido.

- La virtual ausencia de límites al número de pistas de que puede constar un sistema DNLE, para la creación de ricos tapices compuestos por tantos canales virtuales para diálogos, músicas y efectos como se desee. Así como en la edición analógica se disponía, por norma, de entre tres y doce canales, y la complejidad de la mezcla aumentaba exponencialmente en relación a dicha cantidad,⁶⁴⁸ aun en los sistemas digitales más precarios existen cuatro, que son susceptibles de ampliarse sin que ello represente complicación alguna.⁶⁴⁹
- Otra importante diferencia radica en la adaptabilidad de la representación visual de las ondas correspondientes a los clips de audio en las interfaces del *software* de edición. Así como en el montaje analógico el umbral de precisión equivale al espacio de una perforación de película, en los sistemas digitales la escala puede expandirse hasta la resolución de la muestra –lo que significa que a un segundo de sonido grabado en DAT le corresponden 48.000 muestras, editables independientemente, una por una.⁶⁵⁰ Además, los programas incorporan la opción *audio-follow-video*, que mantiene el sonido en sincronía con la imagen y que representa el cumplimiento parcial, en el curso de la edición, de la aspiración al procesamiento unificado de los dos componentes de la práctica cinematográfica a que más arriba hemos hecho referencia.⁶⁵¹
- Por último, vale la pena reseñar que el volumen de datos que ocupa el sonido, mucho menor que los recursos que consume la imagen, permite su procesamiento en tiempo real sin necesidad de compresión por razones de espacio en memoria; ello, unido al hecho de que los estándares de grabación digital en audio se

⁶⁴⁸ REISZ, *op. cit.*, pp. 243-244.

⁶⁴⁹ OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 178.

⁶⁵⁰ *Ibidem*. Fernández Casado y Nohales Escribano identifican el límite de la maximización con una centésima de un cuadro; *op. cit.*, p. 127.

⁶⁵¹ *Ibidem*.

sitúan por encima de los analógicos y su implantación en la industria es total, configura una situación tal que su grado de desarrollo se nos desvela como considerablemente superior al del registro y tratamiento de vídeo: grabando originalmente en esta tecnología el sonido, que no sufre pérdida alguna ni atraviesa la conversión analógico-digital-analógico de la película a través de la cadena de postproducción, se ahorra tiempo y dinero; además, en virtud de lo anterior, en los sistemas digitales, el proyecto presenta la cualidad, merecedora de atención, de que refleja con exactitud el producto final.

2.3.5.4. La edición de sonido: de la simulación de los sistemas híbridos a la elaboración digital; transformaciones operativas.

Como ya se indicó en su momento, los sistemas DNLE capacitan al montador para ajustar el sonido y bosquejar —e incluso potencialmente consumir— la mezcla final. Varias son las opciones para llevar a cabo la sincronización de la imagen y el audio con vistas a la edición:

- En la producción cinematográfica tradicional sobre soporte fotoquímico, los componentes audiovisuales podían combinarse en cinta (en el telecine), o bien directamente en el sistema DNLE.⁶⁵²
 - Para efectuar una edición *off-line*, en la transferencia de las pistas de sonido magnéticas, el audio original debía someterse a las mismas adaptaciones aplicadas a la imagen para corregir las diferencias en el número de fotogramas por segundo existentes entre los estándares de cine y vídeo.⁶⁵³
 - En el caso del audio DAT, durante este proceso, al paso de la película por la ventanilla y gracias al sistema

⁶⁵² CASE, *op. cit.*, p. 24.

⁶⁵³ OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 139.

desarrollado por Aäton, se coordinaba el código de tiempo del negativo con el del reproductor. Como alternativa, la sincronización se podía demorar para que se encargara de ella automáticamente el sistema DNLE, previo volcado directo e independiente del sonido a disco.⁶⁵⁴

- En la producción videográfica, analógica o digital, el audio –que también está sujeto a esta duplicidad– puede proceder de la propia cassette de cámara, o bien de algún dispositivo de registro portátil.⁶⁵⁵ En la evolución del universo del vídeo, el sonido también ha constituido un elemento decisivo, hasta el punto de suponer un aspecto ineludible para comprender el progreso de los sistemas de grabación a velocidad análoga a la cinematográfica, ya que, con el fin de extirpar las complicaciones de conversión de audio en sistemas de vídeo estándar (NTSC, PAL o SECAM) en el inflado, la captura a 24 fotogramas por segundo recibió un espaldarazo notable.

Por otro lado, el desarrollo del *digital audio follower* (literalmente, “seguidor de audio digital”), en la proyección de los *rushes* en celuloide durante la postproducción, hizo posible reproducir el sonido en sincronía con las imágenes desde el sistema de edición y prescindir de la costosa traba de la transferencia a pista magnética y la sincronización a la película.⁶⁵⁶

En el flujo típico de postproducción,⁶⁵⁷ las DAWs comparten el acceso al material con el sistema de edición.⁶⁵⁸ Desde la aparición del *software* de

⁶⁵⁴ CASE, *op. cit.*, p. 186.

⁶⁵⁵ Si bien decantarse por esta segunda vía presenta ventajas obvias, acarrea ciertos inconvenientes, ya que, para la grabación en CAD (*cinta de audio digital*), que funciona como la original mientras que las pistas de cámara sirven de *backup*, se precisa el cableado entre ambos equipos, lo que complica el manejo y puede suponer, según el nivel económico y profesional de la producción, que los movimientos resulten involuntariamente visibles y precarios; vid. WHEELER, *Alta Definición y cinematografía 24 FpS*, *op. cit.*, p. 39.

⁶⁵⁶ OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 33.

⁶⁵⁷ Lara desglosa las actividades que abarca esta fase en dos grandes bloques: montaje de sonido (que incluye, a su vez, montaje de diálogos –en el que se realiza el *bandeado*, esto es, la organización de la composición y la distribución espacial de cada pista–, doblaje –para el cual el moderno *software*, como Digidesign, ofrece funciones tales como la expansión y compresión, por medio de las cuales se altera la duración del sonido y se mantiene el tono–, efectos sala –creados *ex profeso*–, efectos especiales sonoros, ambientes especiales –generalmente en estéreo, creados a partir de catálogos, archivos personales, registro directo... y por medio de

OMF (*Open Media Framework*) en 1997, además, los cortes, sobreimpresiones, cambios de volumen, fundidos y encadenados sonoros que el montador introduzca en el sistema DNLE se reproducen tal cual en los equipos de los técnicos de sonido, lo que ha suspendido la necesidad previa de recrearlos.⁶⁵⁹ Ello repercute en las rutinas de procesamiento en varios sentidos: por un lado, facilita el trabajo simultáneo y el *feed-back* entre los técnicos de ambos departamentos, de modo que los ingenieros de sonido se encuentran en disposición de operar con los fragmentos cuya inclusión se prevé en el montaje definitivo; por otro, las facultades del montador para manipular el audio original experimentan un crecimiento considerable, que puede interpretarse como una invasión de competencias o como un síntoma de una eventual indistinción entre estas dos áreas.

No obstante, no parece haber acuerdo, y sí abiertas contradicciones, entre los propios editores a propósito de este último punto: así, mientras que unos sienten que la *tecnificación* los ha despojado de su antigua responsabilidad sobre el sonido entendido como una parte inalienable de la labor de montaje, otros celebran las novedades como un respaldo a su autoridad como instancia central y unificadora, dotada de instrumentos útiles para desempeñar sus propias funciones y transmisora de instrucciones.⁶⁶⁰

los cuales se aspira a crear atmósferas sonoras particulares– y música –que, por lo que respecta al grado de desarrollo de los emuladores, reproducen mejor la percusión y peor el viento y la cuerda) y mezclas –etapa hasta la que nuestro autor recomienda postergar todas las operaciones de equalización, ajuste de volúmenes, reducción de ruido de fondo, reverberaciones... Para un tratamiento extenso de todas estas cuestiones, vid. el apartado “Postproducción de sonido”, en *op. cit.*, pp. 139-193. Conviene retener, en este punto, la advertencia acerca de la inexactitud de aplicar el término “digitalización” para el la operación de volcado al disco duro del audio DAT (*ibidem*, p. 125).

⁶⁵⁸ Lara considera el acoplamiento de ProTools a las mesas como el segundo cambio con mayor impacto en las rutinas de postproducción; vid. *ibidem*, p. 180-181.

⁶⁵⁹ MURCH, *op. cit.*, pp. 153-154.

⁶⁶⁰ Vid. las declaraciones de Jacques Witta, en MCGRATH, *op. cit.*, p. 97, como representante de la primera corriente, y las de Walter Murch –*op. cit.*, p. 127– y Edward Salier y Larry Blake –OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, pp. 167 y 174, respectivamente–, como exponentes de la segunda. Asimismo, y por su valor práctico, citamos algunos de los pormenores en que se resume el ambiguo diagnóstico de Lara: para este autor, la técnica de los efectos sala ha sufrido una regresión, como consecuencia de las dificultades que ha de afrontar el “ruidero” por las deficiencias de la monitorización de la imagen en los sistemas DNLE, si bien a continuación confirma la tendencia al uso del doble de bandas en la grabación (de las tres que cabían en una bobina de *mag track* a las seis que constituyen la norma en la actualidad). Por lo que respecta a las mezclas, Lara considera que no aceleran los procesos, aunque considera que afirmar tal cosa puede ser cierto en parte, en tanto en cuanto “se pueden lograr más cosas y con mayor precisión, en el mismo tiempo disponible”. Por último, destaca la ventaja operativa que supone la eliminación de la obligación de confeccionar hojas de mezclas. Vid. *op. cit.*, pp. 159, 176 y 181.

A propósito de estas discrepancias, emerge de nuevo la dimensión performativa sobre la psicología colectiva del cambio tecnológico, cuya irrefutable proyección real comienza por el lenguaje, como revela la popularización de un concepto, el de “diseño de sonido”, que plantea implícitamente una ruptura con la tradición que pivota sobre el uso de herramientas digitales.⁶⁶¹ Las posturas citadas en el párrafo anterior representan reacciones divergentes, eminentemente prospectivas, ante un fenómeno global, basadas en la mayor o menor apreciación de aspectos parciales o tangenciales. Toda la dialéctica gira en torno a la redistribución que provoca el trabajo interconectado, que, al tiempo que ha concedido al montador el ejercicio de una potestad largamente reclamada, ha insertado a los diseñadores en plena fase de creación.

En efecto, la labor del diseñador suele partir de un registro directo, y en gran medida aleatorio, de sonidos, para someterlos a alteraciones de tono, timbre, volumen, duración, combinaciones múltiples, etcétera, y generar así otros, nuevos y originales; una actividad que en apariencia socava la jurisdicción del montador, pero cuyo pretendido carácter revolucionario no es tal, puesto que en esencia converge con la ancestral autonomía del departamento de sonido, y más en concreto con los trucajes.

No obstante, es justo reconocer la significativa contribución al avance y refinamiento de esta disciplina de los equipos digitales, y muy en particular el DAT por sus reconocidos atributos. Asimismo, resultaría contraproducente desechar o no entrar a considerar las hipótesis acerca de la huella que sobre la narrativa y la estética puedan imprimir algunos de los componentes de audio centrales en esta tecnología, como las librerías de sonidos, los instrumentos virtuales o la estructuración en ilimitadas pistas.

⁶⁶¹ Expresión que, no por casualidad, se aplicó por vez primera a Walter Murch, a raíz de que tomara a su cargo esa faceta creativa en *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979). El hecho de que este *salto* se operara por medios digitales, así como que la capitanearan algunas de las figuras más prominentes del *Nuevo Hollywood* (ya que, un año antes, se había dado el primer paso, con *La guerra de las galaxias*; datos tomados de LARA, *ibidem*, pp. 58 y 140), suponen argumentos de peso para reafirmarnos en el carácter fundamentalmente ideológico, mítico, autopromocional, relativo e interrelacionado de todas las *revoluciones*.

2.3.5.5. Sistemas de proyección en audio: soportes analógicos y digitales.

De cara a la proyección, el sonido mono⁶⁶² óptico fue superado, en los años cincuenta, por los procedimientos magnéticos multicanal,⁶⁶³ basados en la colocación de múltiples altavoces en determinados puntos (entre cuatro y seis) de las salas.⁶⁶⁴ No obstante, el primer sistema Dolby estéreo o Dolby A, estrenado con motivo del lanzamiento de *La guerra de las galaxias*, marcaría la vuelta al sonido óptico, analógico primero y digital más tarde.⁶⁶⁵

Para la elaboración de la mezcla final o el master de copia,⁶⁶⁶ en el procedimiento analógico, el *mag track* se transfería a negativo de sonido óptico –celuloide con dos pistas de sonido en el margen izquierdo y fotogramas negros–, que luego se revelaba y se sincronizaba con la banda de imagen, junto a la cual se positivaba.⁶⁶⁷ En cambio, en la sincronización del sonido digital procedente de un sistema DNLE *off-line* convencional, aunque el audio haya sido editado junto con las imágenes, se hace preciso transferirlo a pista óptica y ajustarla con la banda de imagen.⁶⁶⁸

En los sistemas mono o 1.0, la mezcla final se transfiere a una única banda, llamada Tres Pistas, que contiene diálogos, música y efectos. En

⁶⁶² Apócope de *monoaural*.

⁶⁶³ Lara pone énfasis en la distinción entre los términos *multicanal*, que define el sistema de reproducción en el que la disposición de las diferentes pistas está estudiada para la producción de efectos a partir de la coordinación de los sonidos contenidos en aquéllas, y *multipista*, que recibe cualquier máquina o soporte de grabación que contiene varios canales cuyos sonidos pueden no guardar relación entre sí; vid. *op. cit.*, p. 66.

⁶⁶⁴ Michael Allen ha precisado que el sonido magnético formaba parte de la oferta inicial del Cinerama (que supuso su presentación al gran público, en 1952), el CinemaScope y el Todd-AO; vid. ALLEN, *op. cit.*, pp. 116. El sistema de cuatro pistas (izquierda, centro, derecha y *surround*), el propio del CinemaScope, fue lanzado con *La túnica sagrada* (*The Robe*, Henry Koster, 1953); para el de seis pistas (izquierda, centro-izquierda, centro, centro-derecha, derecha y *surround*) reservado para el formato de 70 mm. y característico del Todd-AO, se estrenó con *Oklahoma!* (Fred Zinnemann, 1955). Lara achaca la decadencia del sonido magnético (que, según Allen, comienza en fecha tan temprana como 1958; *ibidem*, p. 117) a tres factores fundamentales: la fragilidad de las copias; su alto coste; y los gastos que representaba el acondicionamiento de las salas. Vid. LARA, *op. cit.*, p. 67.

⁶⁶⁵ OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 212. Allen precisa que, seis años antes, ya se había empleado en *La naranja mecánica* (*A Clockwork Orange*, Stanley Kubrick, 1971); y alude a prototipos desarrollados en el ínterin, como el Sensurround (puesto a prueba con *Terremoto –Earthquake*, Mark Robson, 1974–) y el Cinema Surround Sound Processor de Dolby (1975); vid. *op. cit.*, p. 118.

⁶⁶⁶ Lara define el *print master* como “el repicado definitivo de las mezclas en un formato compatible para cada uno de los medios de exhibición en los que se pretende explotar la película”, lo que implica la ampliación del concepto para abarcar el tiraje de las mezclas estándar de todos los formatos televisivos y videográficos, *broadcast* y domésticos; *op. cit.*, p. 182.

⁶⁶⁷ FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, p. 270.

⁶⁶⁸ OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, pp. 280-281.

cambio, en los estéreo, el máster de copia consta de dos pistas matriz en las que se sintetiza un total de cuatro canales (izquierdo, central, derecho y *surround* –envolvente/circundante), cada una de las cuales contiene aquellos tres componentes, y que se restituyen íntegramente en la sala.⁶⁶⁹ En la cámara de sonido óptico, un rayo que traduce las vibraciones de la señal sonora se proyecta, reflejado en un espejo y a través de una ranura, sobre el negativo, en el que se inscribe un trazo continuo cuya anchura representa el voltaje original.⁶⁷⁰

La siguiente generación Dolby, que data de 1987 y responde a las siglas SR (*Spectral Recording*), mejoró ostensiblemente la amplitud de las escalas dinámicas y frecuencias del original.⁶⁷¹

En el tránsito entre las décadas de los ochenta y los noventa del pasado siglo surgió el sistema pionero de sonido digital, bautizado como CDS (*Cinema Digital Sound*), que recurría a película magnética de 70 mm.⁶⁷² Sin embargo, no prosperó, porque sus diseñadores despreciaron la posibilidad de que se produjeran errores de lectura, como los derivados de la suciedad y las ralladuras, y prescindieron por completo de la pista analógica.⁶⁷³

Las cámaras de sonido óptico digital, que disponen de un cabezal distinto para cada sistema de audio, constan de un dispositivo LED (*Light*

⁶⁶⁹ Además, las dos pistas matriz estaban inscritas en la misma porción de celuloide que antes ocupaba la banda de sonido mono óptico. Entre sus ventajas, Lara cita los razonables y asumibles costes (de su fabricación y su positivado, así como de las tarifas de las mezclas, de instalación de sistemas de decodificación en las salas y de mantenimiento); y su espectacular calidad (reducción de ruido y aumento del rango dinámico); vid. *op. cit.*, p. 68.

⁶⁷⁰ CASE, *op. cit.*, pp. 142-144. Lara juzga pobre la calidad del sonido fotográfico (el límite máximo de frecuencias se cifra en 9.000 Hz para el 35 mm., y entre 6.000 y 7.000 para el 16 mm.); añade que el comportamiento real varía, en razón de factores tales como la emulsión (es preferible el grano fino, para reducir al mínimo el ruido de fondo en la reproducción), el revelado y el positivado (para lo cual se realizan las pruebas llamadas de *modulación cruzada*)...; vid. *op. cit.*, p. 65.

⁶⁷¹ CASE, *op. cit.*, p. 146. 1986, según los datos que maneja Lara, quien, entre medias, sitúa la gradual readopción del estándar de seis pistas del Todd-AO 70, primero bajo una distribución de tres canales en pantalla (izquierda, centro y derecha), uno *surround* y otro de subgraves; y definitivamente mediante la duplicación de la pista *surround* en izquierda y derecha (puesto a prueba en *Superman: el film* (*Superman*, Richard Donner, 1978). El propio autor subraya el significativo detalle de que la actual configuración de los formatos digitales constituya una adaptación práctica del sistema estandarizado para las copias de 70 mm., revitalizadas en los años setenta (con lo que, a su vez, estas representaban ya un *revival* de los procedimientos desarrollados en los cincuenta); vid. *op. cit.*, p. 68.

⁶⁷² OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 212. Según estos autores, se empleó en películas como *Días de trueno* (*Days of Thunder*, Tony Scott, 1990).

⁶⁷³ CASE, *op. cit.*, p. 152.

Emitting Diodes) para imprimir en los bordes de la película, de una vez, todas las matrices de números en que se codifica la información sonora.⁶⁷⁴

Para paliar las deficiencias del CDS, y debido también a que no todas las salas estaban –ni están– equipadas para reproducir todos los sistemas de sonido, sus sucesores, como el Dolby SR-D o 5.1,⁶⁷⁵ el EX, el SDDS y el DTS, coexisten en las copias de estreno en celuloide, que, con frecuencia, incorporan el sonido codificado en tres o cuatro formatos al mismo tiempo, entre los que siempre figura como medida última de precaución una banda analógica.⁶⁷⁶

Hasta la introducción de los sistemas digitales, el resultado de la edición se transfería a cinta de 35 milímetros; es el caso del Dolby SR, cuyas seis pistas, según los expertos, le otorgaban una sonoridad más natural que los

⁶⁷⁴ *Ibidem*, p. 144. Case añade que las pistas de audio digital presentan el aspecto de un dibujo ajedrezado de color cian que, en el caso del SR-D, se sitúa entre las perforaciones, en el mismo lado que el sonido analógico, y en el del SDDS, se copia en el margen, fuera de aquéllas. En ambos casos, la decodificación corre a cargo de un CCD rojo; vid. *ibidem*, pp. 152-153. Por su parte, Lara destaca las similitudes entre la cámara especial que fotografía el sonido digital en el negativo con la empleada en el procedimiento analógico tradicional, así como con la tecnología de impresión de los códigos de barras; vid. *op. cit.*, p. 188.

⁶⁷⁵ El bautismo de los sistemas 5.1 se debe, según Lara, a Tomlinson Holman, en 1987; vid. *ibidem*, p. 184.

⁶⁷⁶ CASE, *op. cit.*, pp. 146 y 153. El Dolby SR-D (*Spectral Recording-Digital*), Dolby 5.1 o Dolby Stereo Digital, cuyo estreno comercial coincidió con el de *Batman vuelve* (*Batman Returns*, Tim Burton, 1992), tiene canales izquierdo, central, derecho, envolventes izquierdo y derecho, más un altavoz (el 0.1) para efectos de baja frecuencia al que no se asigna un lugar concreto o fijo, puesto que el oído humano no ubica los subgraves. Dolby EX, para cuyo lanzamiento se aprovechó como plataforma *Star Wars: Episodio I – La amenaza fantasma* (*Star Wars: Episode I – The Phantom Menace*, George Lucas, 1999), desarrolla este mismo concepto, al que añade un código central, situado a espaldas del público, que complementa la pista *surround*. El SDDS (*Sony Dynamic Digital Sound*) o Dolby 7.1, presentado en junio de 1993 con *El último gran héroe* (*The Last Action Hero*, John McTiernan), suma dos canales más: central izquierdo y central derecho. Por último, DTS (*Digital Theater Systems*), que vio la luz con *Parque jurásico*, es un sistema 5.1 particular, grabado sin compresión (en realidad, con una compresión menor que el AC3 de Dolby, gracias al sistema apt-X100) en un formato original de CD-ROM y en el que sólo una pista para el control de tiempos, que vela por la sincronía del audio contenido en el disco, aparece codificada en la copia cinematográfica, en el espacio entre los fotogramas y el sonido óptico. Vid. OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, pp. 213-214; CASE, *op. cit.*, pp. 152-153; ALLEN, *op. cit.*, p. 119; y LARA, *op. cit.*, p. 184. Este último autor especifica que, en tanto en cuanto que cada sistema ocupa un lugar distinto en el soporte fotoquímico, son compatibles en el sentido de que la copia puede albergar pistas correspondientes a todos los formatos sin que se estorben entre sí, si bien el coste de las licencias hace poco habitual esta convivencia. Asimismo, al desarrollar la cuestión de la guerra entre los distintos formatos digitales en liza, de paso que consigna la defeción del SDDS (ya sólo se producen copias y se suministran piezas de recambio a los equipos ya instalados) y la pujanza del SR-D (sobre la base del privilegio que otorga a Dolby la difusión del SR analógico), apunta con gran acierto las ramificaciones a ventanas, soportes e industrias adyacentes (televisión, videojuegos, música...: por ejemplo, los DVDs ya van equipados con el AC-3, redondeando el concepto del “cine en casa”) –de ahí la crucialidad de imponerse en este terreno, y la ferocidad de la batalla, en la que se dan fenómenos tan curiosos como la manipulación oscurantista de las cifras, como sucedió en la polémica entre el SR-D y el DTS a propósito de los sistemas de compresión; y es que la habitualmente ponderada objetividad de las cifras en materia tecnológica puede paliarse, si es preciso, refugiándose en la magia de un lenguaje abstruso (lo que equivale a decir en el mito)...; vid. *ibidem*, pp. 184-187 y 189.

sistemas digitales.⁶⁷⁷ Sin embargo, la película magnética, que ha servido de soporte a la mezcla final o el máster de copia durante décadas, se encuentra hoy en regresión. Sus recambios más extendidos consisten en discos magneto-ópticos que albergan las las bandas de sonido digital (Dolby SR-D y SDDS) en un número variable de pistas, entre las seis y las ocho, transferible a negativo óptico digital de formato múltiple; o a cinta digital DA88, a partir de la cual se elaboran las variadas formas bajo las cuales se distribuye el audio – por ejemplo, la llamada M&E (*Music and Effects*), independiente de las pistas de diálogos en múltiples idiomas.⁶⁷⁸

En suma, la aproximación al sonido digital, tanto en tocante al registro, al tratamiento y a la reproducción, da lugar a renovar las dudas acerca de una estandarización, tanto de los flujos como del equipamiento, así como sobre la automática capacidad de lo digital para contentar a todos los agentes; fenómenos todos que resultan particularmente significativos, dada la larga experiencia acumulada en las últimas décadas y el elevado grado de desarrollo tecnológico y estético en la materia. En las páginas que siguen estudiaremos las posibilidades que abre el trabajo interconectado, a partir de la definición de un concepto de moda: los metadatos.

2.3.6. Metadatos e interconexión: los soportes de la dinámica digital.

2.3.6.1. La función de los metadatos.

A lo largo de los apartados previos, de manera ocasional, hemos aludido al tecnicismo que figura en el presente epígrafe. Una vez más, nos hemos mantenido fieles al criterio de omitir las definiciones apresuradas para ofrecer un tratamiento exhaustivo y autónomo de un término clave para la comprensión de las mutaciones operadas en todos los órdenes de la práctica de la postproducción.

Como indica el prefijo de este neologismo, nos hallamos ante un concepto dotado de una cualidad reflexiva que denota la existencia de dos

⁶⁷⁷ OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 170.

⁶⁷⁸ CASE, *op. cit.*, p. 142. La M&E constituye propiamente el llamado *soundtrack*; vid. LARA, *op. cit.*, p. 64.

tipos distintos de datos en razón de sus fines: en un primer nivel, se encuentran los archivos visuales y sonoros en que consisten las películas en formato digital; un segundo plano, toda la información indexada a aquéllos, útiles para su codificación y decodificación, su intercambio y, en fin, su sometimiento a cualquiera de las tareas de que consta la postproducción.

Los metadatos (o *el/la metadata*, en una traslación literal a nuestro idioma de la voz empleada en el ámbito anglófono) representan documentación valiosa o precisa para el procesamiento de la *materia prima* digital. En el vocabulario de la industria, sirve para aludir a “información detallada acerca de contenidos”,⁶⁷⁹ en código binario y asociada a los clips de vídeo y de audio, con la que se constituyen bases de datos electrónicas desde las que se accede sencilla y rápidamente a las tomas originales o a los informes elaborados durante toda la producción por técnicos y artistas, por medio de un sistema de búsquedas. Entre los datos reflejados, cabe destacar los partes de cámara, de sonido y de continuidad, las fechas y localizaciones de rodaje, los códigos de tiempo, los métodos y circunstancias de transferencia a formato digital y de compresión...⁶⁸⁰

De todo lo anterior se desprende una primera impresión, refrendada expresamente por Debra Kaufman: pese al carácter relativamente novedoso de la palabra, el concepto de los metadatos es tan antiguo como el cine mismo.⁶⁸¹ Hasta su irrupción en la jerga técnica, estos mismos pormenores relativos a las tomas habían circulado en la postproducción bajo presentaciones quizás menos formalizadas, pero en definitiva similares en cuanto a contenidos —y también al propósito de establecer canales fluidos de comunicación entre los cineastas y optimizar recursos—: primero, en formas tan *analógicas* (en absoluto enterradas a día de hoy) como las notas adheridas a las latas, las anotaciones en los márgenes de los guiones o los documentos de rodaje; luego, por procedimientos informáticos, como las hojas de cálculo.

⁶⁷⁹ KAUFMAN, Debra: “Metadata’s Impact on on ‘Artistic Intent’”; en *American Cinematographer*, vol. 84, núm. 12. Hollywood: diciembre de 2003, p. 88; la traducción es nuestra.

⁶⁸⁰ Los principales manuales desarrollan explicaciones sobre los metadatos, si bien en algunos casos no los llaman por su nombre. Vid. OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 138; y WARD, *op. cit.*, p. 29.

⁶⁸¹ *Op. cit.*, p. 88.

Esta puntualización reviste gran importancia, puesto que muestra de manera inequívoca que la introducción de las herramientas digitales en la postproducción cinematográfica siguió un proceso largo y gradual, más disperso, errático e intuitivo de lo que reconoce la visión teleológica y rupturista. Murch recuerda que, en 1982, comenzó a organizar sus documentos de montaje en bases de datos por ordenador, que compatibilizaba con la práctica de la edición en mesas horizontales.⁶⁸²

Se impone así una reflexión, en la línea interpretativa que estamos desarrollando en este capítulo: desde su configuración como modismo, la fortuna de los metadatos remite al paradigma informático; y, como tal, lleva aparejados los valores añadidos de éste. En otras palabras: consideramos imprescindible profundizar en la propagación del término, tanto para determinar cuanto posee de inédito como para discernir las implicaciones últimas su implícita apelación a la sustancialidad del cambio de soporte. A este respecto, la conceptualización más explícita corresponde a Negroponte, quien, a partir de la sintética definición de “bits acerca de bits”, y empleando la metáfora periodística de la *cabecera* para explicar su interés práctico,⁶⁸³ procede a una mitificación de sus aplicaciones, conectada a la interactividad y con el usuario como vértice.

Parece adecuado remontarse al instante en que tuvo lugar la germinación de su embrión: la automatización de la lectura de los números de borde constituyó el mojón fundamental en el proceso de creación de bases de datos con posibilidades de recuperación del material transferido soporte electrónico, aplicación de cambios al mismo y comunicación con las instancias encargadas de la conformar el producto acabado, ya sea mediante la manipulación del negativo original en el laboratorio, ya se siga la vía del internegativo digital.⁶⁸⁴ El formato FLeX, reconocido por casi todas las soluciones de *software*, está normalizado como método para el intercambio de archivos de texto, con descripciones de los clips e instrucciones para la postproducción a partir de los códigos de tiempo y los códigos llave.⁶⁸⁵

⁶⁸² *Op. cit.*, p. 105.

⁶⁸³ *Op. cit.*, p. 33.

⁶⁸⁴ OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 142.

⁶⁸⁵ CASE, *op. cit.*, pp. 182-183.

Al contrastar estas últimas aplicaciones con las primeras definiciones que manejamos de los metadatos, vemos aflorar su auténtica dimensión original, que los distingue de versiones analógicas y antecedentes informáticos –y, al mismo tiempo, explica su incardinamiento en la profecía digital: a diferencia de éstos, cuya función utilitaria no trasciende la condición de guía para el procesamiento humano, los metadatos, debidamente activados, rigen la ejecución efectiva de las operaciones de postproducción sobre la materia numérica en que están codificados los films. Para el director del subcomité de la ASC para el estudio de los metadatos, Isaac V. Kerlow, que ha revisado recientemente el concepto a la luz de esta nueva perspectiva, son “la información de la producción empleada para hacer una película que no se encuentra en el negativo”, y la necesidad de controlarlos de forma exhaustiva y sistemática se vincula a las aplicaciones del internegativo digital (efectos visuales, control sobre el movimiento de la cámara, corrección de color...).⁶⁸⁶

Ligados a los más genuinos incentivos del virtualismo (rapidez, comodidad, reversibilidad, ahorro, indestructibilidad...) y a los instrumentos que han hecho favorecido nuevas fórmulas de manipulación en postproducción, los mismos metadatos que contienen las disposiciones para alterar el material original se han convertido, paradójicamente, en el elemento principal de autorregulación o la garantía de poner coto al temido giro que han supuesto el todopoderoso instrumental y la infinita adaptabilidad de los ceros y los unos: en ellos descansan las esperanzas de la circulación universal exacta –entre los técnicos, durante la postproducción, y los espectadores– y la estricta conservación de la unicidad de la obra artística, como expresión de una voluntad creativa coherente e inapelable.

Su distinción con respecto a los datos resulta en definitiva irrelevante: es mediante la combinatoria de ambos, o su conservación conjunta, que una pieza fílmica será susceptible de ser (re)producida en cualquier momento. Los más recientes pasos que la industria ha emprendido deben entenderse como un esfuerzo premeditado en esta dirección: hombro con hombro, la SMPTE y la

⁶⁸⁶ Cit. en KAUFMAN, “Metadata’s Impact on on ‘Artistic Intent’”, *op. cit.*, p. 89.

Advanced Authoring Format (AAF) Association están promoviendo el formato de intercambio AAF como estándar heredero del OMF, al que aporta los metadatos o informaciones relativas a los archivos de vídeo y de audio que aquél ya contenía.⁶⁸⁷

2.3.6.2. La interconexión y la promesa del *feed-back*.

Estrechamente vinculada al tráfico de metadatos, como precondition que les da carta de naturaleza y los dota de sentido, la interconexión de los equipos en el curso de la producción representa uno de los desarrollos centrales de la digitalización de la actividad cinematográfica, tanto en su vertiente industrial como en los niveles subestándar, copados por *amateurs* o por profesionales escasos de recursos; no en vano, Ohanian y Phillips han identificado, en una gráfica metáfora, el trabajo en paralelo, el acceso compartido a archivos y el establecimiento de redes con el aglutinante de toda esta flamante metodología.⁶⁸⁸

Esta imagen conduce directamente a una constatación de sumo interés: las primicias que los tres fenómenos aludidos inauguran se concretan en la postproducción, o, mejor, contribuyen a que ésta se lleve a término en comunicación constante y directa con las etapas que la preceden, de modo que, si bien las mutaciones que induce se extienden a lo largo de toda la producción, es la distribución clásica de sus funciones la más directamente concernida por esta reorganización emprendida por mor de la racionalidad, la eficiencia y la productividad.

⁶⁸⁷ La *Society of Motion Picture and Television Engineers* surge de la SMPE, fundada en julio de 1916 con el propósito expreso del “avance en la teoría y la práctica de la ingeniería cinematográfica y las artes y ciencias afines, la estandarización de los mecanismos y las prácticas empleadas a este respecto y la diseminación del conocimiento científico...”; cit. en STAIGER, “El modo de producción de Hollywood hasta 1930”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 116. Desde su constitución, la SMPTE se ha considerado la referencia primordial y la autoridad máxima en materia técnica en la industria estadounidense y, por extensión, en la escena internacional. En la AAF, que se ha impuesto la misión de difundir un “formato de archivo multimedia que permita a los creadores de contenidos intercambiar fácilmente medios digitales y metadatos entre plataformas, y a través de sistemas y de aplicaciones”, están representados fabricantes como Adobe, Apple, SGI, Thomson Grass Valley, Microsoft y Quantel; y distribuidores como la BBC, la CNN, Sony, Turner Entertainment Networks, Warner Bros., E! Entertainment... Vid. KAUFMAN, “Metadata’s Impact on on ‘Artistic Intent’”, *op. cit.*, pp. 90-92.

⁶⁸⁸ En concreto, emplean el término “glue” (*pegamento*); *op. cit.*, p. 35.

Las dos variables de que depende la elección de la conexión sobre la cual se van a realizar las transmisiones, según Ohanian y Phillips, son, por una parte, las funciones que se desee llevar a cabo, y, por otra, la clase de información que se vaya a poner en circulación –ya que, como hemos reiterado en las páginas anteriores, los requisitos para transferir y procesar vídeo, audio y metadatos difieren en proporción considerable, a causa de su muy desigual peso en términos de bits. Ambas variables se corresponden con sendos factores, que deben ser considerados para un óptimo aprovechamiento de los recursos, esto es, el intercambio más directo con el menor gasto posible: se trata, claro está, de la velocidad del sistema y del volumen del objeto transportado, respectivamente. Los cuatro modelos generales de acciones, que entrañan una complejidad creciente, son el envío y recepción de archivos de un equipo a otro; desde redes de área local y de área ancha o amplio alcance;⁶⁸⁹ el acceso compartido (simultáneo o no) a archivos; y la interconexión de sistemas a través de áreas amplias.⁶⁹⁰

Las innumerables consecuencias prácticas de la interconexión de equipos se filtran por todos los rincones de las rutinas de producción. Apenas existen parcelas que no hayan experimentado cambios estructurales muy visibles en su ejecución, que se resumen en el incipiente desvanecimiento de las fronteras, en primer término temporales y en segundo creativas, entre actividades cuya especificidad, en la cadena lógica de la producción de antaño, resultaba incuestionable.

La ruptura de la asincronía entre las fases que, tradicionalmente, se sucedían según un orden inalterable –y cuya razón de ser, en ciertos casos, consistía en establecer controles de calidad y fórmulas de consenso en el seno de un sistema rígido en el que no cabían errores ni vueltas atrás– trasciende la

⁶⁸⁹ Las conexiones de las redes de área local (*Local Area Networks* o LAN), la más popular de las cuales es ethernet, cubren distancias de entre diez y cien metros. Sobre el sistema de almacenamiento común de un servidor, estas redes presentan dos tipos de configuración: en anillo o en estrella. Las de área ancha (*Wide Area Networks* o WAN) cubren distancias superiores. Para su constitución, la industria ha adoptado el protocolo de red ATM (*Asynchronous Transfer Mode* o sistema de transferencia asíncrona, que opera sobre la línea convencional); vía módem, la transmisión y recepción de datos en serie, popularizada por Internet, puede estar basada en líneas telefónicas normales RTB (redes telefónicas básicas); una red digital de servicios integrados (RDSI o ISDN); u otras de velocidades superiores, como T1 o T3. Vid. FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, *op. cit.*, pp. 96-98 y 202.

⁶⁹⁰ OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, pp. 179-182.

retórica: sirva como ejemplo el desleimiento de las lindes entre las técnicas de previsualización y de creación de *storyboards*, los ensayos, el rodaje, la edición, la inserción de efectos, etc., como producto de la sinergia que se establece entre el trabajo interconectado y otros aspectos cruciales de la metodología digital, como la Alta Definición y la CGI.

Desde la perspectiva de las rutinas, y con claras repercusiones en el ámbito del ánimo creativo, el concepto de postproducción que se abre paso se asemeja a un proceso de recolección y compaginación aleatorias de materiales de transición, obtenidos por técnicas diversas, que sólo en ella y a través de infinidad de bocetos adquieren una forma definitiva. La flexibilidad del esquema productivo global naciente se corresponde con la de la etapa que centra nuestro interés: la quiebra de la secuencialidad y la provisionalidad del proyecto otorga a los responsables de la postproducción el poder de alternar tareas y adecuar los ritmos según su criterio y la disponibilidad de los materiales suministrados por otros artífices del film.

Como complemento a esta primera línea de análisis, debemos destacar otro giro a la dimensión personal y artística: esta simultaneidad, que en el grueso de manuales sobre tecnología digital aparece bajo el marbete de interactividad, implica la consagración potencial de la retroalimentación como método creativo y como forma de relación. La consulta multidireccional, el diálogo en tiempo real entre agentes distantes entre sí y la integración de los recursos (humanos, técnicos y económicos) constituyen, por así decir, *aptitudes del sistema*. Por obvio o banal que resulte el recordatorio, conviene no perder de vista que el trabajo en red carece de virtudes intrínsecas: puede servir igualmente para reconocer la interlocución del equipo técnico-artístico, como para el ejercicio de una supervisión férrea; en cualquiera de los dos casos, su uso efectivo en beneficio de la producción dependerá de factores contingentes y se alimentará de conjeturas (la concesión al instrumento de un papel determinante en el resultado y la suposición de cuál habría sido sin su intervención). Sería caer en el engaño del tecnofetichismo radical atribuir a los procedimientos cualidades consustanciales o efectos instantáneos y universales.

Un paso más allá, entre las repercusiones industriales, el *networking* parece impulsar tanto la deslocalización como la especialización de las empresas de servicios. No obstante, el tópico de que el colapso de las distancias favorece a los pequeños operadores debe ponerse en crisis, ya que la adquisición y el mantenimiento de toda la infraestructura (redes, *hardware*, *software*, personal cualificado) imprescindible para competir en el mercado dista hoy por hoy de estar al alcance de cualquiera, y la certeza de su advenimiento *solamente* representa un dogma de la mitología digital.

En este mismo orden, con una vertiente estética de segundo grado, de la interconexión germinan nuevos modelos de relación al margen de la industria. La existencia de portales especializados para principiantes y aficionados fomentan la difusión de prácticas y el debate estético, e incluso fundan un mercado laboral paralelo y proporcionan medios asequibles (el correo electrónico, los sitios FTP) para que el contacto entre cineastas reproduzca a escala más modesta el intercambio multidireccional de datos que fluye por el núcleo del sistema.⁶⁹¹

A modo de resumen, sobresalen tres ideas: como ya es costumbre, la ligazón de los metadatos con el digitofetichismo; su obvia interrelación con el *desideratum* de racionalización (aceleración y ahorro) de las prácticas de postproducción, y de la producción tomada en su conjunto; y los recelos que despiertan, como causantes de una eventual *desmaterialización* (al prescindirse del copiado de las películas a un soporte físico) que pudiera, paradójicamente, conducir a la pérdida de la memoria cinematográfica. De inmediato, nos plantaremos el abordaje de las repercusiones de la digitalización de las tareas que integran la fase de postproducción, partiendo de los factores que explican su triunfo sobre los sistemas analógicos.

⁶⁹¹ EVANS, *op. cit.*, p. 74. Algunos de los portales más afamados de este género son el estadounidense <http://www.indiewire.com> o el británico <http://www.shootingpeople.com>.

2.3.7. Causas y consecuencias prácticas de la imposición de los entornos digitales de postproducción.

Pese a la previa implantación de las nuevas tecnologías en el área del sonido, y en diversas aplicaciones al medio televisivo, lo digital no experimentó el espaldarazo definitivo en el ámbito cinematográfico hasta la práctica universalización del uso de *software* de edición *off-line*.⁶⁹²

La primera de las razones está vinculada a la señal digital misma, cuyas virtudes, por comparación a la *limitación* de la analógica, como ha puesto de relieve Ward, se concretan precisamente en la fase de postproducción, ya que permite superar la pérdida acumulativa de calidad que tenía lugar a lo largo de la cadena de procesamiento como consecuencia de la edición en múltiples generaciones; un deterioro que aconsejaba reducir al mínimo los trabajos que requerían exposiciones múltiples, repicados, etc.⁶⁹³

La perspectiva teórica predominante apela a la racionalidad económico-tecnológica: su cualidad más reconocible consiste en identificar las innovaciones, a un tiempo, como las causas de la implantación y como sus efectos beneficiosos. La mayor parte de los autores ponen el acento en la eficiencia de la novedosa metodología aplicada a las rutinas de postproducción; lo más significativo de sus dictámenes consiste en la falta de todo cuestionamiento de la *mitología digital*: así ocurre en la ya mencionada tríada de factores a que Evans atribuye su éxito (demanda de los consumidores, el abaratamiento de los productos y los avances de la tecnología); o en la relación que establecen Martínez Abadía y Serra Flores entre dos factores: por un lado, la reducción de costes y de los plazos de ejecución; por otro, la mejora de la calidad expresiva de los productos cinematográficos.⁶⁹⁴ Las carencias de ambos enfoques saltan a la vista: en el primer caso, la demanda surge por sí sola, y el progreso científico se perfila

⁶⁹² Este hecho explica que, en en la bibliografía especializada en la materia, las causas que han impulsado la digitalización de la postproducción aparezcan mayoritariamente referidas a los sistemas DNLE.

⁶⁹³ WARD, *op. cit.*, p. 148. Por el contrario, con las herramientas digitales de restauración, retoque, corrección, emulación de grano, etc. se amplían las opciones de crear una continuidad fotorrealista entre materiales de archivo y el metraje original, filmado o infográficamente desarrollado.

⁶⁹⁴ *Op. cit.*, p. 289.

como una locomotora imparable, una entidad tautológica; el segundo se edifica sobre el axioma de la presunta superioridad de las imágenes digitales.

Con la misma pretensión omnicomprendiva, pero mayor rigor, Ohanian y Phillips han enumerado los seis factores que, a su entender, explican la imposición de los sistemas binarios: la conservación digital de los datos; el acceso a todo el metraje; las nuevas herramientas de manipulación de imagen; las nuevas herramientas de manipulación de sonido; el funcionamiento en paralelo, que evita la duplicación del trabajo; y las posibilidades derivadas del desarrollo de redes.⁶⁹⁵ Por su parte, Rob Kobrin ha especificado las tres principales áreas de desarrollo técnico, y que podemos interpretar como otras tantas variables o vías de investigación, en cuyo avance descansa el futuro. Se trata del procesamiento sofisticado de las señales digitales, en particular por lo que respecta a los formatos (de compresión); el almacenamiento de datos en el disco duro; y la conexión en red y la interactividad.⁶⁹⁶

Las cualidades de los medios digitales suscitan lecturas en su mayor parte optimistas, formuladas en términos de beneficios prácticos, disfrutados de manera efectiva o planteados como potencialidades de la tecnología cuya eventual incorporación al sistema tan solo requiere una inyección de capital o el paso del tiempo. Entre las ventajas más publicitadas de la postproducción digital, destacan:

- La liviandad de los materiales filmicos convertidos en información digital, que aligera y facilita –desmaterializa e intelectualiza, según la filosofía virtualista– las tareas de postproducción.
- La estabilidad de la información guardada en discos magnéticos, que pueden alcanzar las 40.000 horas de uso, u ópticos, hasta un millón de escrituras.⁶⁹⁷

⁶⁹⁵ *Op. cit.*, p. 174.

⁶⁹⁶ Cit. en OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 40.

⁶⁹⁷ FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, pp. 102-103.

- La virtual ausencia de límites al almacenamiento, determinante tanto por lo que respecta a la digitalización y archivo en discos en grandes cantidades y con calidades mejoradas, como en lo referente a la conservación de infinitas versiones alternativas.
- La maleabilidad de cualquier material digital(izado), el cual, codificado numéricamente, deviene manipulable hasta el infinito –por ejemplo, para igualarlo y ajustarlo con metrajes rodados en condiciones o épocas distintas, para desterrar del encuadre elementos indeseables (con lo que pasan a considerarse editables planos con errores técnicos o deficiencias de imagen)...
- La superación del umbral del fotorrealismo en la generación de imágenes infográficas, con repercusiones estéticas (integración imperceptible de los efectos visuales en planos de acción real), económicas-logísticas (ahorro en el rodaje de escenas caras, factibilidad de otras antes irrealizables o que pondrían en riesgo la vida de especialistas)...
- El acceso aleatorio inmediato, que permite la recuperación directa de las señales almacenadas en disco –la velocidad de rescate de los archivos digitales puede alcanzar los seis milisegundos.⁶⁹⁸
- La no linealidad, que rompe con el flujo de trabajo en serie y abre las puertas, a la inserción de nuevos materiales –desarrollados por equipos que trabajan a otros ritmos o incluso creados por encargo– en cualquier punto del proceso.
- La interconexión en redes informáticas de dispositivos que comparten el acceso a los mismos dígitos, que reduce las operaciones intermedias para un procesamiento más directo, estrecha los vínculos entre fases antes estancas y promueve nuevas prácticas.

⁶⁹⁸ *Ibidem.*

- La reversibilidad de toda acción, como consecuencia de su aplicación a clones digitales: en particular, los efectos y las transiciones ópticas tradicionales, que antes requerían de la intervención del laboratorio, pasan a ser visionables de modo inmediato y gratuito. Es en esta cualidad en la que se funda el tópico del *software* para la postproducción –y, en particular, los sistemas DNLE– como “procesadores de word para imágenes y sonidos”.⁶⁹⁹
- El ahorro en costes de positivado, que puede alcanzar hasta un noventa por ciento del presupuesto destinado a este apartado.⁷⁰⁰
- La aceleración de los flujos de trabajo en la postproducción, como fruto del recurso a las redes, de la eliminación de las copias de trabajo en celuloide, etc.
- La reproductibilidad del soporte digital, que permite facturar duplicados exactos sin límites de cantidad o de generación.
- La fiabilidad para la preservación de los materiales analógicos originales, que, tras la digitalización, pueden mantenerse alejados de toda manipulación que pueda representar pérdida o deterioro – y que son reconstruibles en caso de destrucción.
- En fin y sobre todo, la prometedora evolución *natural* de la tecnología digital, en virtud de la ley de Moore, hacia la ampliación de las capacidades de almacenamiento y procesamiento y el descenso de los costes de adquisición y mantenimiento, que conlleva:

⁶⁹⁹ Ohanian y Phillips invocan esta comparación (*op. cit.*, p. 146), al igual que varios de los montadores (Joe Hutshing, Edward Salier) cuyas declaraciones recogen (*ibidem*, pp. 157 y 166, respectivamente).

⁷⁰⁰ MURCH, *op. cit.*, pp. 98-99.

- La centralización de todas las tareas que integran la postproducción en equipos cada vez más ligeros, reducidos y asequibles.
- La creciente indistinción entre las funciones que por tradición corresponden a la edición y las que competen a otras áreas, como los departamentos de sonido y de efectos visuales o al laboratorio (etalonaje).
- Una profunda reconversión profesional e industrial.

Resulta casi ocioso, por obvio, señalar el solapamiento de muchos de los fenómenos que acabamos de enunciar; de hecho, hemos tratado de establecer una *cadena lógica* de argumentos si bien éstos, en realidad, se entrecruzan y retroalimentan.

Como ya se ha avanzado y se desprende de cada uno de los puntos anteriores, la digitalización de la postproducción, al tiempo que funda una nueva metodología, infunde una nueva mentalidad. Consideramos digno de interés insistir en las consecuencias pragmáticas y psicológicas que se siguen de las anteriores mutaciones. Algunos de los lugares comunes en la interpretación de los optimistas más conspicuos son:

- La familiaridad de los usuarios de equipos informáticos con los programas de *software*, cuyas seductoras interfaces prometen un manejo intuitivo, y su coste medio, inferior –y tendente a un abaratamiento *ad infinitum*– a las soluciones tradicionales, de lo cual algunos teóricos y montadores infieren la “democratización” de la profesión.
- La reducción del personal en el estudio y la “civilización” del ambiente de trabajo, con la meta “una persona/una máquina”,⁷⁰¹ que realizaría las fantasías de un cierto *auteurismo* –y, ni que

⁷⁰¹ MURCH, *op. cit.*, pp. 99-100.

decir tiene, colmaría las expectativas de recortar gastos de producción.

- La ampliación de las opciones creativas de la figura del montador –aprovechada por los interesados para reafirmar su responsabilidad sobre el acabado de los productos cinematográficos–, concretada en:
 - La sofisticación del uso del sonido, que pondría a disposición de éste de herramientas para simular la mezcla final (manipulando bandas de audio en sincronía con la imagen, añadir música, efectos, diálogos en varias capas, regular el volumen, ecualizar, etc.).⁷⁰²
 - El manejo de bosquejos de los efectos, bien para reemplazar en el montaje provisional planos pendientes de entrega con escaneados del *storyboard*, secuencias animatrónicas o composiciones provisionales, bien para transmitir instrucciones a los artistas encargados de los mismos.⁷⁰³
 - La disminución del trabajo mecánico, que dotaría al montador de un margen más amplio para sopesar alternativas y le inculcaría una actitud más abierta a la experimentación, pero también más crítica y exigente.
 - La implicación directa del montador en la realización, gracias al establecimiento de una interacción constante y fructífera, un auténtico *feed-back* creativo, con el equipo de producción.

Hasta aquí, el catálogo de útiles aplicaciones en la postproducción que se deducen de las cualidades intrínsecas de la tecnología digital, y de las

⁷⁰² *Ibidem*, p. 127.

⁷⁰³ Michael Tronick, cit. en OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 261.

transformaciones beneficiosas en los usos que los profesionales más estiman. Sin embargo, la euforia de los tecnófilos, que otorgan al instrumental digital una cualidad mesiánica –consistente, por un lado, en dotar de coherencia al sistema productivo y darle una forma plenamente racional, grata para todos los agentes en la industria, definitiva y perfecta; y, por otro, en mejorar la calidad de los films, entendiendo por tal, fundamentalmente, una invisibilización más convincente del dispositivo y del proceso de creación–, contrasta con los desajustes y las tensiones que ha generado su adopción. El discurso mayoritario no alcanza a acallar las voces que proclaman la existencia de aspectos perjudiciales de muy diverso signo –industriales, profesionales, estéticos...–; inconvenientes previstos o imprevistos que arrojan sombras sobre el idílico paisaje dibujado en primera instancia, demuestran la ambigüedad de cualquier mutación y revelan la inconsistencia del mito de la tecnología como fuerza revolucionaria para la consecución de un mañana puro, equilibrado y exento de contradicciones.

En este sentido, hemos de hacer mención, en primer término, al desfase entre la perfección del diseño abstracto que se postula como estado ideal, ciertamente inasequible pero cuyo advenimiento se quiere divisar como inmediato, y la limitación de los medios actuales; una precariedad que discute o relativiza la eficiencia de los procedimientos digitales:

- La lentitud y las limitaciones de almacenamiento que se derivan del elevado volumen de información cuyo manejo se precisa para editar un largometraje.
- Las incompatibilidades entre programas de *software*, formatos y *ratios* de aspecto y compresión, que complica el proceso, multiplica las operaciones intermedias, encarece la producción y dilata los plazos.
- La discrepancia entre los procedimientos recomendables como más directos, satisfactorios y baratos para que los diferentes técnicos que han de intervenir sobre un mismo material ejerzan sus funciones.

- La indigencia de los sistemas que permiten un mayor ahorro en costes y en tiempo de producción.
- La aceleración de los ritmos de producción, con el acortamiento de los plazos de entrega, que reduce, si no anula, el impacto real de la ganancia de margen para la reflexión.

Asimismo, se ha discutido la aparición de efectos perversos. Entre los más comentados, figuran los siguientes:

- El peligro, derivado del vértigo de la recién adquirida omnipotencia, de que los cineastas se pierdan en retoques obsesivos y la postproducción se prolongue indefinidamente por un prurito de perfeccionismo.
- La generalización de un montaje acelerado, efectista y opulento, sin rigor ni sustancia, por disponer de una vasta gama de recursos a tiro de *click*: el enfoque “de ‘todo vale’ o de ‘batidora’”,⁷⁰⁴ que hurgaría en la herida de la postmodernidad.
- Ítem más, la inclinación hacia el montaje sincopado por la pérdida de los detalles latentes en la versión comprimida del monitor del ordenador, que animaría a utilizar más primeros planos de los necesarios y a realizar más cortes a partir de una falsa impresión de *planicie* de las imágenes.⁷⁰⁵
- La relajación de los cineastas, a quienes la conciencia de la reversibilidad de cualquier acción infundiría una mentalidad menos precisa,⁷⁰⁶ y a quienes la *inmaterialidad* de los equipos y la soledad restarían tensión física y creativa.⁷⁰⁷

⁷⁰⁴ Jim Clark, cit. en MCGRATH, *op. cit.*, pp. 112 y ss.

⁷⁰⁵ MURCH, *op. cit.*, pp. 111 y 146.

⁷⁰⁶ CHABROL, Claude; GUÉRIF, François: *Cómo se hace una película*. Madrid: Alianza, 2004, p. 56.

⁷⁰⁷ MURCH, *op. cit.*, p. 140.

- El derroche de recursos económicos y la innecesaria complicación de la postproducción, por la extensión del descuido o la cicatería en el rodaje.
- La escasa destreza de los sistemas aleatorios para la revisión del material, y la imposibilidad tecnológica del visionado invertido en tiempo real, que daría pie a una pérdida de familiaridad con el material.⁷⁰⁸
- La inseguridad que produce trabajar sobre información digital, expuesta a nuevos riesgos de deterioro o pérdida (virus, fallos del sistema).
- El fomento del intrusismo, y la disolución de las fronteras entre la profesionalidad y el amateurismo, en un área de la actividad cinematográfica tradicionalmente aquejada por ese mal.⁷⁰⁹
- Las incógnitas acerca del futuro de la profesión ante una eventual desaparición del meritoriaje, y de las consecuencias de la consolidación del trabajo en solitario en lugar de la estructura jerárquica pero colaborativa que hasta la actualidad regía en la sala de montaje.⁷¹⁰
- El descontento de los ayudantes con el resultado de la reasignación de los cometidos; con la especialización, que corre pareja con la exigencia del dominio de la informática, se han visto alejados de la práctica del montaje para hacerse cargo de tareas más técnicas y menos agradecidas, como la confección de listas o las operaciones de transferencia (escaneado o telecinado, digitalización), sincronización, compresión, copiado...

⁷⁰⁸ *Ibidem*, pp. 137-138.

⁷⁰⁹ Ralph Winters, cit. en MCGRATH, *op. cit.*, p. 14.

⁷¹⁰ MURCH, *op. cit.*, p. 135.

- La extensión de la práctica del “montaje fantasma” (*parallel o shadow cut*), favorecido por el descenso del coste y la mayor discreción del nuevo método,⁷¹¹ y, en general, el aumento cuantitativo y cualitativo de las injerencias.
- La rápida obsolescencia y la competencia empresarial, que vician la decantación por un sistema u otro con intereses espurios, sin consideración por sus características intrínsecas, y dan lugar a conflictos corporativos.⁷¹²

La relevancia y el acierto de estas observaciones no son indiscutibles ni uniformes: así, las que inciden en el florecimiento del montaje violento y entrecortado hacen gala en ocasiones de una tecnofobia tan burda como la fascinación que distingue a la postura inversa, al achacar un fenómeno complejo que nada tiene de reciente a la difusión de las herramientas digitales y silenciar otros factores tanto o más determinantes –amén de partir, en ocasiones, de un rechazo dogmático del montaje. Por otro lado, los argumentos esgrimidos para sustentar las valoraciones negativas sirven, igualmente, para defender la posición contraria: por ejemplo, Ohanian y Phillips encarecen la agilidad que proveen los sistemas digitales para incorporar a las películas las sugerencias del público de las *previews*,⁷¹³ con lo que asumen el punto de vista *natural* y *racional* del capital en la misma medida en que postergan el criterio artístico.

En cualquier caso, este rosario de advertencias debe interpretarse como una llamada a la mesura y a la cautela en el veredicto acerca del impacto de la tecnología, relativo, entremezclado con un cúmulo de variables y, en fin,

⁷¹¹ *Ibidem*, pp. 138-139. Por “montaje fantasma” se entiende el encargado a profesionales de baja cualificación, pertenecientes a la estructura de los estudios, por productores descontentos con los cortes de los directores. Se trata de una práctica habitual en Hollywood, tanto entre las *majors* como entre los independientes, y con independencia de que el contrato del director estipule su derecho al *final cut*.

⁷¹² A este respecto, resulta ejemplar la polémica entre Avid, estándar *de facto* en la industria cinematográfica, y Final Cut Pro, cuya pujanza ha irritado a diversos sectores (fabricantes, proveedores, técnicos), que han visto amenazada su posición en el mercado y han reprochado a los partidarios de FCP que, con su actitud, están contribuyendo a la destrucción de empleo y a la precarización laboral.

⁷¹³ *Op. cit.*, p. 166.

incuantificable.⁷¹⁴ El estudio exhaustivo del instrumental numérico y las rutinas resultantes de la digitalización de la postproducción, en el presente y en su recorrido histórico, pone de relieve, de manera fehaciente, un contraste muy agudo entre la homogeneización que anuncian los más entusiastas y la disparidad de los métodos y sistemas actuales; la absoluta implicación en el proceso de los imperativos industriales; la existencia de componendas y desfases entre los estándares y la realidad; el planteamiento de vías de desarrollo divergentes, que introduce incertidumbres aun de cara al futuro inmediato; y el surgimiento de conflictos corporativos en la adaptación de los profesionales a sus nuevos cometidos. Todo ello debe ser tenido en cuenta al considerar las cuestiones de que nos vamos a encargar a continuación, comenzando por la alternativa entre refilmación y distribución-exhibición digital.

2.4. La transferencia de archivos informáticos a soporte fotoquímico: el kinescopado y la grabación.

Tras la edición de imagen y sonido, la adición de los efectos, títulos, gráficos..., y la corrección de color, salvo que se dé la aún rara excepción de que productores, distribuidores y exhibidores acuerden limitar la explotación a canales de distribución digital, el material de que constan las producciones destinadas al consumo en salas cinematográficas es impreso sobre celuloide. Las operaciones que aquí tienen lugar, y que constituyen la “fase del producto terminado”,⁷¹⁵ se concreta en dos vías alternativas: el kinescopado y la grabación.

⁷¹⁴ Por el interés que entrañan, al provenir de un profesional español, resumimos en nota al pie algunas de las reflexiones más sustanciosas de Lara, quien, de entrada, rechaza que el ordenador fomente la irreflexividad, ya que, a su entender, el *software* permite la concentración del montador en la investigación intelectual de soluciones; en segundo término, subraya la utilidad de la conservación de la historia completa de las pruebas y cambios; en tercera instancia, menciona la versatilidad de las nuevas herramientas para la manipulación del sonido, desde la única o las dos pistas con que se contaba en la moviola hasta las más de veinte del Avid actual (y la eventual quiebra de cualquier barrera); luego señala la idoneidad, hoy por hoy y si el presupuesto lo permite, de montar en Avid y editar un positivo; por último, menciona la tendencia al montaje en paralelo al rodaje, con equipos DNLE portátiles habilitados en espacios anexos a los decorados. Por lo que respecta a los inconvenientes funcionales, reconoce que, como apuntan los partidarios de la moviola, la preparación del material para el Avid lleva más tiempo, por factores tales como la mayor dificultad de realizar un telecine que tirar un copión, y la mayor dificultad de sincronización del primero, con respecto a la opción tradicional. En cambio, se opone a la crítica en cuanto a la calidad de la imagen monitorizada, puesto que “las moviolas horizontales, que son las mejores en ese aspecto, tampoco daban un resultado fantástico”. Vid. *op. cit.*, pp. 41, 119, 128 y 132-135.

⁷¹⁵ CASE, *op. cit.*, p. 202.

El kinescopado (o *kinetoscopiado*) arranca a la par que el medio televisivo. El único método de conservar los programas consistía, hasta la introducción de los sistemas de grabación en vídeo, en filmar la imagen desde un monitor durante su transmisión. A pesar del indiscutible refinamiento de estas técnicas, que redundan en la mejora de las copias fotoquímicas, el principio tecnológico del kinetoscopio se ha mantenido sin alteraciones sustanciales: una cámara cinematográfica especial, enfocada hacia un monitor en el que se proyecta la película, va trasladando a película negativa de color, a velocidades de hasta 30 segundos por fotograma y por separado, las cantidades de rojo, verde y azul correspondientes al original.⁷¹⁶

Al proceder de la reproducción efectiva de una grabación, las transferencias hechas con kinetoscopio se distinguen, según Case, por un pobre contraste y un escaso detalle en las sombras, así como por la aparición de efectos anómalos, como estrías en las líneas diagonales, especialmente notorias y molestas en los títulos, rótulos, créditos, etc., y que se deben a su muy inferior resolución con respecto a la película –y críticas en el caso de la imagen televisiva, por su estructuración en líneas horizontales. Para disimular las líneas de exploración, desde que la empresa Image Transform desarrollara el sistema *Image Vision*,⁷¹⁷ se ha recurrido a diversos métodos digitales de interpolación inteligente, diseñados para deducir a partir de las líneas y pixels que componen la imagen los valores adyacentes en la imagen original, y realizar una reconstrucción virtual de la misma con resolución más fina.⁷¹⁸

El kinescopado fue asimismo, hasta la aparición de las grabadoras, la forma menos onerosa, pero también menos sofisticada y satisfactoria en términos cualitativos, de *ampliar* o *inflar* (*blowup*) al estándar de exhibición de 35 mm. materiales en formatos de cine aficionado o *amateur* (8 mm., Super 8 mm., 16 mm., Super 16 mm.), previo telecinado y edición en el entorno del vídeo.⁷¹⁹ Sin embargo, en la actualidad, con la existencia de los datacines como

⁷¹⁶ *Ibidem*, pp. 210-211.

⁷¹⁷ MATHIAS y PATTERSON, *op. cit.*, p. 223.

⁷¹⁸ CASE, *op. cit.*, p. 210.

⁷¹⁹ *Ibidem*, p. 114.

alternativa asequible al escaneado y el abaratamiento de sistemas de grabación a media resolución, esta fórmula se antoja agotada.

El recurso al kinescopado sólo se justifica hoy si la película en cuestión procede de un master de calidad media o baja, como en el supuesto de una producción grabada en DV o MiniDV para la cual se disponga de un presupuesto de postproducción realmente ajustado, o en circunstancias extraordinarias, como en el caso hipotético de un transfer videográfico del que se hubiera destruido cualquier versión en soporte fotoquímico. Si, por el contrario, se tratara de un original rodado en película y escaneado, o bien grabado en alguna de las gamas altas de la tecnología videográfica o en Alta Definición, este procedimiento representaría una opción errónea, ya que el desfase que se produciría entre el volumen de información obtenido en la fase de captura y el contenido en el negativo kinescopado rebajaría en proporción considerable la calidad de entrega del sistema de rodaje escogido, y convertiría en un derroche absurdo la inversión previa.⁷²⁰

Desde la aparición de los primeros modelos en la primera mitad de los años noventa,⁷²¹ las grabadoras o filmadoras proveen el método idóneo para volcar a película los archivos informáticos en que está contenido el producto final tras la postproducción digital. Estos equipos se encargan de “refilmar” o “refotografiar” los datos, procedentes directamente de discos duros, almacenadas en formatos de datos como Hexabyte, DLT o DTF, o, más raramente, desde cintas D1.⁷²² Para evitar el indeseable aumento del grano que podría introducir en la doble operación de transferencia, en esta operación se emplean emulsiones especiales, de menor sensibilidad.⁷²³

⁷²⁰ Wheeler apunta un escollo de carácter técnico para que el kinescopado resulte satisfactorio: la inexistencia de métodos para reproducir la cinta de Alta Definición con la lentitud requerida (2 segundos por *frame*, aproximadamente) y mantener la estabilidad de la imagen; *Alta Definición y cinematografía 24FpS*, *op. cit.*, p. 119.

⁷²¹ Fernández Casado y Nohales Escribano identifican sus comienzos con el prototipo de la Solitaire Cine (Management Graphics), que data de 1993; *op. cit.*, p. 275.

⁷²² *Ibidem*. D1 designa un formato de vídeo digital lanzado en 1986, basado en una cinta de 19 mm. (¾ de pulgada) de ancho. Al no comprimir la señal, representa la opción más fiable para llevar a cabo trabajos de estudio y de postproducción; es, de hecho, el formato más corriente en la corrección de color cinta a cinta (*tape-to-tape*); vid. al respecto WRIGHT, *op. cit.*, p. 224; y JONES, *op. cit.*, p. 21.

⁷²³ WRIGHT, *op. cit.*, p. 255.

Según el mecanismo que emplean para trasladar la información al celuloide, estos dispositivos se clasifican en dos tipos:⁷²⁴

- Las grabadoras CRT (*Catode Ray Tube*) filman con una cámara cinematográfica, equipada con un sistema de garfios de transporte para manipular la película, las imágenes procedentes de un proyector de tubo de rayos catódicos. En el coloreado, que se realiza fotograma a fotograma por medio de una paleta giratoria, la película se expone en tres pases sucesivos para que se inscriban en ella los valores correspondientes de rojo, verde y azul;⁷²⁵ se trata de un procedimiento aún más lento que el kinescopado, pero a cambio ofrecen más resolución.⁷²⁶
- Las grabadoras láser tienen un funcionamiento más complejo: tres haces láser (por los colores antes mencionados) pasan, cada uno, por un modulador y un deflector propios, que se encargan, respectivamente, de variar el brillo de cada pixel según los datos suministrados por los discos o las cintas, en el primer caso, y de redireccionar los haces hacia la emulsión por medio de un espejo giratorio para exponer la película horizontalmente, en el segundo. Las bobinas de celuloide son desplazadas en vertical por un mecanismo de arrastre, para que los haces rellenen simultáneamente los fotogramas línea por línea en un solo pase. El precio de las grabadoras láser supera el de las CRT, a las que aventaja en rapidez, finura, nitidez y saturación.⁷²⁷

Las interfaces de las grabadoras más recientes permiten ajustar ciertos parámetros, como el tamaño y la posición de las imágenes, la relación de aspecto...⁷²⁸ lo que entraña la posibilidad de ejercer un último control creativo

⁷²⁴ Lara da cuenta de la aparición de una tercera variedad de filmadoras, basadas en un LCD, que prometen mejorar la velocidad de procesamiento, reduciéndola a tres segundos; vid. *op. cit.*, p. 199.

⁷²⁵ WRIGHT, *op. cit.*, p. 256.

⁷²⁶ CASE, *op. cit.*, p. 202. Según Ohanian y Phillips, una grabadora CRT, trabajando a 2K, tarda entre diez y veinte segundos en procesar un fotograma, y el doble a 4K; *op. cit.*, p. 280).

⁷²⁷ WRIGHT, *op. cit.*, p. 256; CASE, *op. cit.*, p. 203.

⁷²⁸ Contrariamente a la diversidad de formatos de rodaje existentes, los dos únicos estandarizados en la proyección en soporte fotoquímico son el 35 mm. de cuatro perforaciones y el 70 mm.

sobre el aspecto de las películas. El coste actual de esta operación, que incluye el tiraje de un negativo, una copia corregida para la exhibición y la banda de sonido, en un largometraje de duración estándar (noventa minutos) oscila entre los 27.000 y los 30.000 dólares.⁷²⁹

La aparición del negativo Estar, un tipo de película intermedia con base de poliéster que comercializa Kodak, constituye una de las últimas innovaciones relevantes en el terreno de la grabación. Se trata de un material más resistente y duradero, del que es posible tirar los cientos de copias positivas en serie que se requieren para una distribución masiva antes de que se desgaste y puedan detectarse distorsiones en sus reproducciones. El significativo ahorro económico y temporal (ya que permite superar la ruta habitual consistente en el copiado de prueba, el interpositivado y el duplicado del negativo que era preciso seguir para realizar copias de estreno en grandes cantidades y preservar el original) se corresponde, además, con una superior calidad de los rollos de exhibición, que, al reducirse el número de transferencias y pasos intermedios, reproducen con mayor fidelidad la textura primigenia.

Este interés, compartido por fabricantes y cineastas, por la investigación en el celuloide como soporte de la exhibición de cara al futuro, denota su vitalidad. De hecho, a medida que aumentan las producciones grabadas en Alta Definición o en vídeo digital de definición estándar, y muy especialmente debido a la incipiente estandarización del internegativo digital, la grabación a soporte fotoquímico de los archivos informáticos se encuentra en plena expansión. En este sentido, podría augurarse a la grabación un lugar seguro en su papel, extremo pero decisivo –como generador del producto que se presenta al público–, dentro del proceso cinematográfico.

Ello entra abiertamente en contradicción con los denodados esfuerzos de quienes abogan por que la sustitución de los sistemas analógicos por los digitales tenga lugar cuanto antes. Entre los principales temores que

⁷²⁹ Las posibilidades de abaratamiento de la digital son más limitadas que las del escaneado, puesto que un 40% de la inversión corresponde a la materia prima; por ello, se calcula que un eventual descenso jamás podrá exceder la mitad del coste actual; vid. THOMSON, Patricia: “Cineric Courts Indie Filmmakers With Discount”; en *American Cinematographer*, vol. 84, núm. 11. Hollywood: noviembre de 2003, p. 112.

manifiestan los sectores menos entusiastas ante esta perspectiva, conviene resaltar, por verosímil, el de que el flujo de trabajo a 2K en postproducción podría servir como excusa para la implantación de proyectores con esa misma resolución, mucho más asequibles para los exhibidores pero considerados de gama baja, que se establecerían así como estándar *de facto*.

Una institución de nuevo cuño (fundada en 2002), bautizada como DCI (*Digital Cinema Initiatives*), en la que cooperan las principales *majors* contemporáneas, como Disney, Fox, MGM, Paramount, Sony, Universal y Warner Bros., se pronunció en noviembre de 2003 a favor del mantenimiento de la resolución 4K para la salida, ya sea mediante grabación, ya sea a través de un sistema digital de entrega compatible con cualquier modelo de proyector.⁷³⁰ La iniciativa de los productores, que podría interpretarse a primera vista como una confirmación de la hipótesis bordwelliana del cambio dirigido, revela que el conflicto entre los intereses de *lobbies* define mejor el funcionamiento del sistema en las coyunturas críticas.

Nos hallamos, pues, de nuevo, ante un panorama de notable indefinición, con una brecha entre la realidad y los hechos y, en definitiva, opciones antitéticas, que demuestran la compleja interacción en la cadena rodaje-postproducción-distribución-exhibición. La incógnita sobre el medio que se impondrá permanece abierta, mas parece seguro que no estará exento de traumas ni se hará a gusto de todos.⁷³¹ Por eso, conviene reflexionar acerca de las transformaciones que arrastraría en la fase cuyo estudio nos ocupa la imposición sobre el soporte fotoquímico de la Alta Definición.

⁷³⁰ FISHER, Bob: “The ASC and DCI Join Forces to Set Standards for Digital Projection”; en *American Cinematographer*, vol. 85, núm. 1. Hollywood: enero de 2004, p. 122.

⁷³¹ El 27 de julio de 2005, el DCI hizo público el acuerdo por el cual se adoptaban normas comunes para la proyección digital, y se dictaban especificaciones técnicas para los fabricantes de los materiales, en lo que se presentó como un paso decisivo hacia una eventual migración en la distribución y la exhibición.

2.5. La captura en Alta Definición: ¿hacia la digitalización global del proceso de producción cinematográfica?

2.5.1. Alta Definición y vídeo digital: un encuentro imprevisto.

Hasta el momento, nos hemos centrado de manera casi exclusiva en el flujo de trabajo híbrido mayoritario en la industria cinematográfica internacional, en la que la película fotoquímica se mantiene como primera opción tanto para la captación como para la exhibición en sala, cuya sostenibilidad como mercado principal está siendo fuertemente cuestionada. Aspecto este relevante, que plantea nuevas incógnitas sobre el porvenir del arte cinematográfico, como indica la identificación entre soporte y consumo que se opera en múltiples lenguas (*película*, en español; *film*, en inglés...),⁷³² y la distinción tajante, todavía parcialmente vigente, con los productos en otros formatos.

En el apartado dedicado a la edición nos referimos a la pujanza de la expresión “cine electrónico” como antepasado directo de la de “cine digital”. De hecho, de acuerdo con la disquisición terminológico-tecnológica que entonces incluimos a propósito de ambas categorías, el segundo debe considerarse como una concreción del primero, en el que se encuentra englobado. Para Mathias y Patterson, el cine electrónico significa “producción de cine en vídeo” y supone “una nueva forma de producción, producto de la unión entre los equipos del vídeo y la técnica del cine”.⁷³³ Mientras, Fernández Casado y Nohales Escribano hacen mención a la noción de “celuloide digital” –si bien no precisan su sentido– en el mismo epígrafe en que se refieren a la “cinematografía electrónica”, que explican como “el desarrollo de las técnicas de grabación y reproducción sobre soporte magnético para obtener resultados de apariencia cinematográfica”.⁷³⁴ Tales definiciones, que sugieren la sinonimia entre cinematografía electrónica y vídeo digital de Alta Definición, se apartan de la distinción tajante entre cine y audiovisual en razón del

⁷³² En palabras de Lara, la palabra, tanto en inglés como en español, “designa a la vez el contenido y el continente”; *op. cit.*, p. 27.

⁷³³ *Op. cit.*, pp. 7-8.

⁷³⁴ *Op. cit.*, p. 267.

formato; por el contrario, implícitamente, dan cuerpo a la convicción de que ni el cine permanecerá como opción principal ni el vídeo reemplazará a aquél, sino que “los dos se transmutarán en un tercer medio”.⁷³⁵

Sin embargo, como comprobaremos a lo largo de las siguientes páginas, esta cadena de superposiciones conceptuales no estaba en el origen del vídeo digital, ni fue predicha en su configuración actual con la exactitud que reclama la historiografía idealista, ni se conoce con certeza qué futuro le aguarda. Por el contrario, este medio ha tenido una historia turbulenta, se ha plasmado en formatos muy heterogéneos, y tampoco sus desarrollos más recientes tienen el camino despejado para una sustitución completa de la película. A continuación, vamos a ocuparnos de la historia de los sistemas de registro de imágenes en movimiento alternativos al celuloide que ha conducido hasta la Alta Definición.

En la tecnología de vídeo, la imagen se concentra en una onda de elevada intensidad, que transporta el patrón de luces y sombras que componen la imagen, y una capa fotoconductiva correspondiente a la información cromática, más la pista de sonido en el borde de la cinta.⁷³⁶ Su explotación comercial coincidió con el crecimiento de la industria televisiva, a la que suministró un soporte de la grabación que permitió al nuevo medio trascender los estrechos márgenes que imponía la emisión en directo, sin tener que afrontar los costes de producción y las complicaciones de procesamiento del celuloide.

Según Mathias y Patterson, el formato Cuadruplex constituyó el primer sistema de grabación de vídeo desarrollado, sobre cinta de 2". Perduró como estándar durante veinte años, hasta la aparición de los grabadores helicoidales de bobinas abiertas –los llamados formatos B y C, de 1"–, el U-Matic (1968) – que grababa en cintas de 3/4"– y los Betacam (Sony, 1982) y M

⁷³⁵ MATHIAS y PATTERSON, *op. cit.*, p. 7.

⁷³⁶ WRIGHT, *op. cit.*, p. 211. En lugar de tener un canal por color, como en el sistema RGB, la imagen de vídeo consta de otros tres, YUV –Y de luminancia, UV de crominancia (matiz + saturación). El canal Y equivale al *frame* en escala de grises, mientras que la información de color se reparte entre U y V. En el vídeo digital, como el ojo es más sensible a la luminancia, se retiene toda la resolución correspondiente a esta, mientras que la menor sensibilidad a la crominancia determina una rebaja de la resolución; *ibidem*, pp. 217-218.

(Matsushita/Panasonic y RCA) –ambos de ½”.⁷³⁷ A ellos se añadirían, en fechas más recientes, otros formatos analógicos, como el 8 mm. (Eastman Kodak), el Betamax (de uso doméstico), el Hi-8 (Sony, 1989), el S-VHS y el VHS, y el Betacam SP (*Superior Performance* o rendimiento superior, 1987).⁷³⁸

A nuestro juicio, el interés primordial de la anterior relación, que dista de aspirar a la exhaustividad, consiste en la elocuencia con que refleja la vitalidad de un medio que, no obstante, maduró bajo un signo fatídico múltiple: el de su consideración como un sucedáneo del cine, que determinó su carácter utilitario y coartó su evolución tecnológica y estética. Porque, a diferencia de aquél, y salvo contadas excepciones, la aproximación de fabricantes, usuarios y teóricos estuvo durante décadas condicionada por los estigmas de su parentesco con la televisión y su inferior calidad de imagen en relación a la película. Asimismo, el universo videográfico estuvo marcado por una fuerte estratificación interna: los modelos se definían por tres factores: velocidad de la cinta, procedimiento de codificación del color y propiedades magnéticas de la cinta.⁷³⁹

El tradicional desprestigio del vídeo responde, según Mathias y Patterson, a factores eminentemente pragmáticos, entre los cuales reconocen el rígido cientifismo que los ingenieros de vídeo han sostenido a la hora de evaluar la calidad de la señal, más su incompreensión y su rechazo a asumir el criterio artístico de los cineastas, y la creencia, tan generalizada como errada y contraproducente, en el mito del inferior coste *per se* de la producción en vídeo con respecto a la de cine; un prejuicio que deviene en causa de recortes presupuestarios en la contratación de personal, en el equipamiento de iluminación, en el establecimiento de calendarios de grabación..., con dos consecuencias: el consiguiente descenso de la calidad del producto y el sostenimiento de la visión jerárquica.⁷⁴⁰ Los autores impugnan ese tópico con

⁷³⁷ *Op. cit.*, pp. 183-184.

⁷³⁸ JONES, *op. cit.*, p. 20.

⁷³⁹ CASE, *op. cit.*, p. 170.

⁷⁴⁰ Wheeler también se ocupa de este asunto, que califica de “desafortunado” y “absurdo”, ya que el vídeo, tradicionalmente, sólo ha servido como medio de adquisición en producciones de bajo presupuesto en las cuales, en caso de haber sido rodadas en cine, se habrían recortado igualmente los gastos al mínimo –de lo

diversos argumentos, como el elevado coste del equipamiento videográfico, cuyo precio de alquiler en la gama alta supera al cinematográfico; la obligación de recurrir a accesorios y a más material de iluminación, dada la limitación del rango de contraste del vídeo frente a la latitud de la película; y la menor expectativa de vida y la rápida obsolescencia de la tecnología videográfica. Asimismo, ponen en entredicho que el desembolso en cinta suponga una rebaja determinante con respecto a la adquisición de negativo, ya que, si bien es cierto que las cassettes son reciclables, raramente se reutilizan.⁷⁴¹

En cualquier caso, esta minusvaloración imprimió al vídeo un impulso en la dirección contraria, entre la vindicación de sí mismo y la impartición de justicia a sus desfavorecidos usufructuarios, de tal manera que, tanto en los aledaños de la industria como en su seno, se gestaría una corriente de confianza hacia él como el medio llamado a demostrar su dignidad y a reparar los más diversos males, desde el elevado coste del negativo y el revelado hasta las desigualdades en el reparto y el acceso a los medios de producción; unas esperanzas que han sido astutamente avivadas por parte de los agentes implicados en la digitalización, que han esparcido la lucrativa especie de su vocación catártica.⁷⁴²

Junto a este factor, en el que se entremezclan aspectos económicos e ideológicos, otros dos, de orden tecnológico, explican el progreso del vídeo: Mathias y Patterson los subrayan como las dos ventajas fundamentales que, a su entender, presentan los medios audiovisuales electrónicos, a saber, la naturaleza instantánea de sus procesos y la docilidad de sus materiales para la manipulación informática.⁷⁴³

que se desprende la retroalimentación de la falacia en la que se apoya la división categorial cine/vídeo; *Alta Definición y cinematografía 24FpS, op. cit.*, p. 37.

⁷⁴¹ *Op. cit.*, pp. 14-16. En la conclusión, los autores zanján con contundencia la polémica, al achacar la “apariciencia de cine” –esto es, las cualidades que permiten distinguirlo y apreciar en él una superior calidad– a las técnicas de producción con una sola cámara y la iluminación; *ibidem*, p. 232.

⁷⁴² El propio George Lucas relaciona el *boom* de las tecnologías digitales con la toma de conciencia de las restricciones que los cineastas debían asumir cuando sólo existía el cine tradicional, y la consiguiente rebelión. Vid. GOLDMAN, Michael: “Exclusive: The Lucas POV”; en http://millimeter.com/mag/video_exclusive_lucas_pov/.

⁷⁴³ MATHIAS y PATTERSON, *op. cit.*, p. 230.

Así, nos encontramos en disposición de explicar las mutaciones que el vídeo ha experimentado, y muy en particular su difusión masiva: primero en la era analógica, gracias a la aparición de los *camcorders*⁷⁴⁴ y a la miniaturización y la caída de precios de los equipos, el vídeo desplazó al cine en 16 mm. para usos profesionales (la confección de noticiarios) y a los formatos subestándar *amateurs* y domésticos (8 mm. y Super 8 mm.). Luego, a raíz del surgimiento de los sistemas de grabación en formatos de vídeo digital⁷⁴⁵ de todas las gamas –*broadcast*, como el Betacam Digital (Sony, 1995); comprimidos de alta calidad, como DVCPPro (Panasonic), Digital-S (JVC) y Betacam SX (Sony, 1996)–⁷⁴⁶ a lo largo de los años noventa, puso en manos de profesionales y novicios dispositivos de grabación que ofrecían calidades de imagen superiores a las de las cámaras analógicas,⁷⁴⁷ a precios más asequibles y con las ventajas aparejadas al auge paralelo del *software* de edición. Case ha precisado los cuatro avances más relevantes en las cámaras de vídeo digital, que aproximan la calidad de sus resultados a la de los equipos de filmación: las mejoras en el registro del brillo y de los detalles finos; el desarrollo de los sistemas de compresión sin pérdida (o con pérdidas asumibles); el progreso de las transferencias de película a vídeo o a formato digital; y la toma de conciencia de los cineastas acerca de ciertas ventajas (mayor flexibilidad, costes más bajos) del vídeo digital.⁷⁴⁸

Estas transformaciones, claro está, recibieron impulso de la mitología del vídeo en la misma medida que contribuyeron a su reforzamiento: la ilusión –típicamente liberal– de que la lucha entre los fabricantes en la arena del mercado correría en beneficio de los usuarios y la arrogación de la cualidad de la rebeldía para la tecnología digital construyeron una estrategia de

⁷⁴⁴ La voz *camcorder* refleja la integración en un mismo dispositivo del cuerpo de la cámara (*camera head*) y el grabador o VCR (*video cassette recorder*).

⁷⁴⁵ La expresión “vídeo digital” es polisémica en inglés, ya que su acrónimo, DV (*digital video*) sirve tanto para especificar cuál es el método de transmisión, adquisición y registro de la señal como para designar un formato de grabación concreto. El hecho de que en ciertos manuales, como en el de Ward, se haga un uso restringido, mientras que en otros casos, como en el de Evans, el concepto deba entenderse en sentido genérico, alimenta la confusión.

⁷⁴⁶ Según FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO, los dos formatos comprimidos que gozan de la consideración de calidad *broadcast* son MPEG-2 4:2:2 (Betacam SX), y DV (común al DVCPPro y al DIGITAL-S); *op. cit.*, p. 88.

⁷⁴⁷ A título ilustrativo, podemos citar que, según las estimaciones de Evans, el DV tiene aproximadamente la misma calidad que el Betacam clásico, es un 25% mejor que el formato S-VHS, y tiene el doble de resolución horizontal que el VHS; *op. cit.*, p. 31.

⁷⁴⁸ *Op. cit.*, p. 200.

legitimación tan primaria como eficaz, a cuyo influjo ni siquiera ha escapado el contracorrientismo, embarcado en un renacido *auteurismo* trufado de llamadas *naïf* a la potenciación de la creatividad autodidacta. Evans ha explicado el furor de la tecnología digital en este terreno por una tríada de factores aparecidos simultáneamente y desarrollados en paralelo: la demanda de los consumidores, el abaratamiento de los productos y los avances de la tecnología.⁷⁴⁹ Por nuestra parte, creemos preferible hablar de la retroalimentación que en el imaginario colectivo tuvo lugar entre los tres elementos a que Evans se refiere como el motor unitario del cambio.

No obstante, como ha advertido Ward, la rivalidad entre aquellos sistemas se circunscribía al ámbito empresarial, lo que induce a este autor a afirmar que la guerra tecnológica librada durante la pasada década también “puede ser considerada una falsa batalla al ser en cinta todos los actuales formatos competidores”.⁷⁵⁰ El desarrollo de la grabación directa a disco, auténtica condición *sine qua non* para la definitiva –aunque hoy por hoy incumplida– equiparación resolutive del vídeo digital con el cine, no ha sobrevenido hasta fecha reciente, de la mano de la Alta Definición, cuyo primer impulso, que Garrett Smith ubica a mediados de los ochenta, en paralelo a la adopción de los sistemas digitales en resolución estándar,⁷⁵¹ difiere considerablemente de la formulación actual.

El concepto de Alta Definición –frecuentemente aludido con la abreviatura HD (*High Definition*) o, en ocasiones, con el acrónimo español, AD–, que se originó en el seno de la televisión pública japonesa (NHK) a finales de los años setenta, iba aparejado al proyecto de diseñar un sistema de

⁷⁴⁹ *Op. cit.*, p. 32.

⁷⁵⁰ *Op. cit.*, p. 8. Evans resume la mecánica de la grabación digital en cinta en un esquema formado por cuatro pasos: paso de las imágenes a través de la lente de la cámara; captación por un chip de CCD; *traducción* a unos y ceros; y transferencia a la videocassette. Esta, fabricada con un derivado del metal evaporado (ME), consta de una doble capa magnética impregnada de carbono fuerte, encargada de impedir el deterioro. Para evitar los errores de codificación y lectura, a los cuales se encuentra igualmente expuesta, la cinta incorpora sistemas de detección y corrección (que reconstruyen los pixels defectuosos a partir de datos incluidos en la cinta) u ocultación (que los reemplaza, haciendo promedio con los adyacentes). Vid. EVANS, *op. cit.*, pp. 37-38 y WRIGHT, *op. cit.*, p. 223.

⁷⁵¹ SMITH, Garrett: “The Changing Face of Digital Mastering”; en http://millimeter.com/digitalfilm/video_changing_face_digital/, diciembre de 2002. Ward, en cambio, considera que la transición de los sistemas analógicos a los digitales en la adquisición se encuentra abierta; *op. cit.*, p. 8.

grabación de calidad superior a los estándares de la época para aplicaciones televisivas *broadcast*, pero, en un principio, no guardaba relación alguna con la tecnología digital.⁷⁵² Como ha señalado con acierto Negroponte, la Alta Definición surgió de los interrogantes acerca del “próximo paso evolutivo de la televisión”, como respuesta (errónea o, según este autor, “irresponsable”) del estamento científico, que se decantó por un criterio tecnologista y apostó por “la redefinición de la presentación y no en lo artístico de los contenidos” – es decir, por aumentar la resolución, establecer un estándar para la proporción entre la anchura y la altura de la pantalla y homologar la velocidad de fotograma.⁷⁵³

En efecto, a partir de exhaustivas pruebas experimentales de carácter psicofísico, destinadas a determinar los requisitos cuantitativos para desarrollar un sistema televisivo cuyas imágenes poseyeran una nitidez análoga a las cinematográficas, en 1982 se presentó la primera generación de prototipos de Alta Definición: con la colaboración de Sony, Ikegami y Matsushita/Panasonic, el sistema constaba de cámaras, grabadores, monitores, proyectores y TBCs. Sus características técnicas –1.250 líneas de exploración, relación de aspecto 5:3 y 30 *frames* por segundo (fps)– diferían ligeramente de los objetivos fijados por la NHK –1.500 líneas y ratio 2:1.⁷⁵⁴

Con posterioridad a la aportación nipona, el organismo regulador del viejo continente, la EBU (European Broadcast Union) impulsó un sistema propio. Ante la rivalidad entre los sistemas japonés, denominado Hi-Vision, y europeo, llamado HD-MAC –ambos analógicos–, las empresas de tecnología de televisión de los Estados Unidos asumieron, bajo los auspicios de la General Instrument Corporation, la estrategia en 1991.⁷⁵⁵ Sin embargo, la

⁷⁵² FISHER, Bob: “A Message to *The Washington Post*”; en http://www.theasc.com/clubhouse/media_watch/washington_post.htm. Negroponte adelanta a 1972 los orígenes de la televisión de Alta Definición (*High Definition Television* o HDTV); *op. cit.*, p. 55. En relación a estas siglas, resulta imprescindible hacer referencia aquí a la frecuente confusión entre los formatos concretos de vídeo de Alta Definición, como HDCAM, y la HDTV, que debería reservarse para aludir a un concepto genérico, correspondiente a infinidad de formatos videográficos que comparten tan solo dos requisitos: su observancia de las normas que regulan la HD y su orientación hacia la emisión televisiva.

⁷⁵³ *Ibidem*, pp. 55-59.

⁷⁵⁴ MATHIAS y PATTERSON, *op. cit.*, p. 225.

⁷⁵⁵ NEGROPONTE, *op. cit.*, pp. 56-57. Resulta complicado desentrañar la red de consorcios –y, por supuesto, la maraña de intereses corporativos, nacionales, etc. que cada cual representa– que se han arrogado la tutela del proceso de estandarización (excusa para la promoción de los propios sistemas) de la Alta Definición: así,

versión norteamericana original para la Alta Definición consistiría también en un escaneado entrelazado de 60 Hz (*60 Hz interlace format*), que daban lugar a un sistema de grabación conocido como 60i, compatible con el estándar de NTSC.⁷⁵⁶

2.5.2. La Alta Definición contemporánea.

Como hemos podido comprobar al abordar sus orígenes, y como corrobora su evolución hasta la actualidad, a través de una pléyade de sistemas en liza –con fundamentos tecnológicos muy dispares entre sí, en un marco de fuerte competencia industrial–, la Alta Definición dista de constituir un concepto unívoco;⁷⁵⁷ por el contrario, como apunta Wright, se trata de un conjunto de modelos que, a día de hoy, poseen ciertos rasgos comunes, como el hecho de ser digitales, con pixels cuadrados y ratio 16:9, pero difieren en las tres características que, desde su nacimiento, se configuraron como los tres ejes tecnológicos de desarrollo, definitorios de los prototipos amparados bajo esa etiqueta –los cuales, supuestamente, tenían la vocación de elevar los estándares en esos tres frentes, a saber, tamaño de la imagen o resolución expresada en pixels por *frame*, modo de barrido o escaneado (*scan format*), y velocidad o cadencia del fotograma (*frame rate*).⁷⁵⁸

según Mathias y Patterson, las principales instituciones competentes al respecto, además de la NHK y la EBU, son la SMPTE y la CCIR (Cuerpo Consultivo Internacional de Radiocomunicaciones)– (*op. cit.*, p. 7), mientras que Ohanian y Phillips reseñan que, hacia 1987, la Comisión Federal de las Comunicaciones (FCC) creó el Comité Asesor de Servicio Televisivo Avanzado (ACATS), y hacia 1990 la idea de una televisión avanzada se había derivado hacia la noción de una televisión completamente digital (*op. cit.*, p. 262); por su parte, Stuart Blake Jones menciona a la ATSC (*Advanced Television Systems Comitee*) como la entidad que dictó los estándares de la HDTV, en 1995 (*op. cit.*, p. 14).

⁷⁵⁶ WHEELER, *Digital Cinematography*, *op. cit.*, p. 109.

⁷⁵⁷ Según Bankston, “Alta Definición es cualquier formato que supere siquiera mínimamente la resolución de la definición estándar componente. Esto ha permitido que la etiqueta *hi-def* se haya estirado de forma harto caótica”; *op. cit.*, p. 79.

⁷⁵⁸ Ohanian y Phillips añaden un cuarto componente definitorio de un formato: el formato de pantalla (*aspect ratio*); *op. cit.*, p. 253.

Wright reproduce una tabla de estándares contemporáneos:⁷⁵⁹

Pixels/frame	Escaneado	Velocidad (fps)
1920 x 1080	Progresivo	24, 25 ó 30
1920 x 1080	Entrelazado	25 ó 30
1280 x 720	Progresivo	24, 30 ó 60
1280 x 720	Entrelazado	30

A propósito de estas tres variables rige una jerarquía en la cual se consideran mejores los sistemas –y los modos de grabación– dotados de la máxima resolución, de barrido progresivo⁷⁶⁰ y velocidad análoga a la cinematográfica (esto es, 24 *frames* completos por segundo). Los modelos que presentan los dos últimos atributos de esta tríada, conocida como 24P –el número en alusión a la velocidad y la letra al tipo de escaneado– o 24FpS,⁷⁶¹ han sido saludados como el primer estándar industrial realmente universal desde la adopción en 1932 de la película de celuloide de 35 mm., y, en consecuencia, como la primera y única alternativa de futuro posible a aquélla, puesto que

“...por primera vez desde entonces, existe un sistema que hace posible rodar a muy alta definición y mostrar fácilmente el resultado en cualquier parte, de cualquier manera”.⁷⁶²

⁷⁵⁹ *Op. cit.*, p. 225.

⁷⁶⁰ Case ofrece como alternativa la expresión de “exploración gradual”; *op. cit.*, p. 18. En el vídeo digital, el barrido o exploración se efectúa pixel a pixel, de izquierda a derecha y de arriba abajo, hasta componer todas las líneas de escaneado que integran cada campo (en el vídeo entrelazado) o cada *frame* completo (en el progresivo), tras lo cual el proceso se repite (*retrazado*). Vid. WRIGHT, *op. cit.*, p. 213. Por su parte, OHANIAN y PHILLIPS esencializan este rasgo en virtud de su contigüidad con la película fotoquímica, de la que afirman “es, en su naturaleza misma, progresiva”, puesto que en ella cada fotograma corresponde a una imagen completa, sin recurrir al entrelazado –cuya ventaja consistía en que actuaba como método de compresión, al reducir el ancho de banda requerida para transmitir una señal, pero que redundaba en una pérdida de detalle asociada al entrelazado vertical. Vid. *op. cit.*, pp. 250 y 253.

⁷⁶¹ No confundir con 24fps (*frames per second* o *fotogramas por segundo*), que tan solo hace mención a una de estas propiedades. Según Wheeler, “24FpS quiere decir 24 fotogramas por segundo escaneados progresivamente”, preferible al escaneado televisivo tradicional de líneas impares y pares por separado; *Alta Definición y cinematografía 24FpS*, *op. cit.*, p. 3.

⁷⁶² WHEELER, *Digital Cinematography*, *op. cit.*, pp. 109-110. La traducción es nuestra. El autor incluye otra afirmación que apunta en este sentido: “...por primera vez en un sistema basado en grabación de cinta se ofrece una verdadera compatibilidad a nivel mundial”; *ibidem*, p. 3. Y, también en esta línea, Case da cuenta de que “la opinión general es que el formato 24P es un primer competidor capaz de igualar la calidad de las imágenes cinematográficas”; *op. cit.*, p. 18.

Por otro lado, las tensiones propias de la carrera tecnológica han desembocado en la práctica imposición de un formato concreto –y de sus cualidades, que son las antedichas en relación a cada uno de los tres parámetros– como el logro más avanzado en las investigaciones en Alta Definición (y, por tanto, como el único que, en pureza, se ha hecho acreedor a tal distintivo, que implica la máxima calidad disponible, expresada en términos cuantitativos): nos referimos al HDCAM, desarrollado por Sony, que desde su presentación, en 1997, estableció una suerte de relación de solapamiento o simbiosis con la HD genérica de la cual ambos han obtenido provecho.⁷⁶³ Con posterioridad, con el concurso de Panavision,⁷⁶⁴ se ha materializado en la cámara CineAlta HDW-F900.⁷⁶⁵

Aunque los equipos pueden ajustarse para trabajar a resoluciones inferiores, en HDCAM, de acuerdo con el CIF (*Common Image Format*), cada fotograma dispone de un surtido de 1.920 pixels horizontales por 1.080 verticales, que se registran en una cinta de media pulgada y de cuyo producto se obtienen algo más de dos millones (concretamente, 2.073.600) por cada imagen individual.⁷⁶⁶ Con una profundidad de color de 12 bits –que significa que puede discriminar hasta 4.096 valores–, el sistema, aun analizando los

⁷⁶³ Jones afirma que el HDCAM “es básicamente a la HDTV (Televisión de Alta Definición) lo que Digital Betacam es a la televisión de definición convencional (SDTV)”; *op. cit.*, p. 24.

⁷⁶⁴ La entrada de Panavision en el campo del vídeo se produjo en los años ochenta, de la mano de Sony, con quien colaboró en el diseño de un prototipo de cámara de Alta Definición bautizado como HD 300. La responsabilidad de implicar de nuevo a Panavision en la modificación del modelo más reciente corresponde a George Lucas, decidido a rodar la precuela de su célebre saga galáctica en este formato, pero sabedor de que las lentes que incluía de serie no eran de primera calidad. La intervención se ha traducido en dos modificaciones, a saber, la *panavización* (*panavization*) y el robustecimiento (*ruggedization*) de la cámara: la primera consiste en la creación de una completa compatibilidad entre la cámara y los accesorios diseñados por Panavision (controladores de foco, *matte boxes*, accesorios para el control de las lentes...); el segundo resulta especialmente notorio por lo que respecta a la óptica, para la que se ha paliado la excesiva profundidad de campo que ocasiona el reducido tamaño del chip del CCD mediante una abertura de objetivo más rápida y ancha y se han creado lentes fijas y *zoom* de una calidad (y variedad) que se quiere comparable a la de las cinematográficas –aunque, con posterioridad, han aparecido adaptadores, como el Conversor Pro35, que facilitan el encaje de aquéllas en las cámaras de Alta Definición. Vid. al respecto TRAN, An: “Good as Gold”; en *American Cinematographer*, vol. 85, núm. 8. Hollywood: agosto de 2004, pp. 80-81; WHEELER, *Digital Cinematography*, *op. cit.*, p. 111; y CASE, *op. cit.*, p. 201.

⁷⁶⁵ 2001 supuso el punto de partida de la aplicación de CineAlta en producciones cinematográficas: films cuyo recurso a este formato sirvió de trampolín comercial doble (para el producto cinematográfico y para el sistema de captación), como *Session 9* (Brad Anderson), *La guerra de las galaxias. Episodio II: El ataque de los clones*, *Vidocq*, *Lucía y el sexo* (Julio Medem) o *Salvajes* (Carlos Molinero), datan de ese año.

⁷⁶⁶ Los formatos estándar NTSC y PAL ofrecen aproximadamente medio millón de puntos de información por *frame*; vid. SMITH, *op. cit.*

números absolutos con que se publicita,⁷⁶⁷ dista de ser comparable con el soporte fotoquímico.

Para hacernos cargo de las innovaciones que introduce la Alta Definición y de la concepción que comparten sus forjadores y sus valedores, resulta imprescindible estudiar primero detenidamente las tecnologías cinematográfica y videográfica, cuyas diferencias se aspira a saldar mediante la consecución de un híbrido que incluya las ventajas de la primera en una versión de la segunda –que, en tanto que digital, estará inmersa en un proceso perpetuo de actualización y ampliación cuantitativa. Entre los factores que determinan la mejor calidad de imagen del cine con respecto al vídeo digital –tanto el convencional como los actuales sistemas HD–, se cuentan:⁷⁶⁸

- El rango dinámico de la escala de grises: la inabarcable gama de tonalidades entre el negro y el blanco extremos que se puede registrar en soporte fotoquímico supera con creces la del vídeo.
- La paleta cromática, cuya mayor riqueza en el soporte fotoquímico se traduce en una aparente saturación en el medio videográfico.
- La profundidad de campo, excesiva en el vídeo a causa del tamaño de los CCDs.
- La integridad de las imágenes contenidas en cada fotograma, por oposición al método de entrelazado de campos del vídeo estándar.

⁷⁶⁷ Y ello, sin tener en cuenta que no toda esta información se registra en cinta: si cada fotograma consta de 1.080 pixels verticales por 1.920 horizontales, se obtienen 2.073.600 pixels por fotograma; y si hay un chip por cada uno de los tres colores primarios, resultan 6.220.800 pixels por cada fotograma en color. Multiplicando esa cantidad de pixels por los 4096 valores que maneja la cabeza de la cámara, se obtienen 25.480.396.800 opciones; no obstante, lo que la cámara tiene que grabar en el código binario de 12 bits son 6.220.800 x 12, esto es, 74.649.600 bits de información por imagen; multiplicado por 24 fotogramas por segundo, salen 1.791.590.400 bits por segundo; y, por último, esta cifra multiplicada por 60 segundos y por 50 minutos de que consta una cinta arroja un total de 5.374.771.200.000 bits de información. Tal volumen de datos, fuera del alcance de las cassettes actuales, obliga a aplicar técnicas de compresión. Vid. WHEELER, *Alta Definición y cinematografía 24FpS*, op. cit., pp. 129-130.

⁷⁶⁸ Para una comprensión en profundidad de estas diferencias, vid. OHANIAN y PHILLIPS, op. cit., p. 271.

- El patrón de grano: índice inequívoco de la imagen cinematográfica. Más fino en un negativo correctamente expuesto que en cualquier sistema de vídeo existente con independencia de su resolución, su perceptibilidad, dado su aleatorio reparto y su radical heterogeneidad de fotograma en fotograma, se atenúa a medida que la velocidad de paso aumenta.⁷⁶⁹ De este modo, la película ofrece más detalle, pero éste queda enmascarado en la proyección, mientras que en el vídeo se generan secuelas como los dentados o el dibujo *moiré*.⁷⁷⁰

Este haz de características ponen de relieve la *personalidad* del soporte fotoquímico, y permiten comprender la complejidad de la tarea en que están embarcados los ingenieros de Alta Definición: reducida la diferencia entre cine y vídeo a una ecuación en que las cualidades estéticas del primero son sinónimo de calidad, el empeño consiste en dotar al segundo de armas para suplantar a aquél; pero, al mismo tiempo, la HD se mantiene fiel a su *gen redentorista* –que no debe entenderse como un rasgo esencial, sino como un atributo que le ha fijado un fin y le ha dado un sentido: “ser cine” sin renunciar a sus valores. A continuación, ofrecemos un esquema acerca del modo en que se articulan estas dos dimensiones:

- Las cualidades a propósito de las cuales el sistema resiste airoosamente y, con carácter puntual, sale beneficiado de la comparación están inscritas en la persecución de la eficiencia:
 - El factor económico representa el principal aval para el relevo tecnológico en la fecha corriente; no en vano, como reconoce Wheeler, “el camino a AD es fiscal”.⁷⁷¹ A este respecto, son recurrentes las alusiones a:

⁷⁶⁹ MATHIAS y PATTERSON, *op. cit.*, p. 221.

⁷⁷⁰ CASE, *op. cit.*, p. 200.

⁷⁷¹ *Alta Definición y cinematografía 24FpS*, *op. cit.*, p. xxi (introducción).

- ❖ El ahorro en cinta con respecto al coste del negativo y su procesamiento (ya sea por la vía del revelado y el telecinado para la edición,⁷⁷² ya sea por la del escaneado).
 - ❖ La pertinencia de la masterización en Alta Definición como paso hacia la constitución de un flujo enteramente numérico, en el que la salida consista en alguno de los métodos digitales, todavía minoritarios y de futuro incierto, en lugar del obsoleto método de tirar copias en celuloide, caras y fungibles.
- En cuanto a los aspectos de la tecnología digital de captura que afectan a las rutinas de producción, se incide en que la duración de la cinta (50 minutos), que rebasa en más del doble la de las bobinas de película (20) para los chasis más grandes⁷⁷³ –y que puede prolongarse indefinidamente en la grabación directa a disco.
 - Con repercusiones en ambos órdenes, se destaca que la captura digital directa permite evitar el “cuello de botella” del escaneado del negativo; asimismo, la grabación a 24 *frames* por segundo, en la medida que supone la superación de la tradicional diferencia entre la velocidad estandarizada del cine y de las normas televisivas/videográficas, implica la desaparición de la discrepancia que obligaba a someter a los materiales videográficos a los consabidos métodos de adaptación en el tiraje de copias fotoquímicas con vistas a una proyección convencional –con lo que contribuye a la constitución de un flujo más directo pero, a la par, refuerza

⁷⁷² Según Wheeler, la primera de las opciones mencionadas supone un coste cincuenta veces superior al de las cassettes; *ibidem*, p. 91.

⁷⁷³ *Ibidem*.

o, como mínimo, tiende un puente con el extremo analógico ubicado al final de la cadena de producción.

- Se insiste en la utilidad de la comprobación inmediata de la imagen final, con resolución y profundidad de color completas, frente al visionado a través de monitores asistentes de vídeo;⁷⁷⁴ al mismo tiempo, el sistema procura la flexibilidad suficiente como para afinar aquélla en el plató, e incluso, en cooperación con el equipamiento pertinente, para editarla.
- Por otro lado, para salvar la distancia que separa a ambos medios de adquisición, los defensores de CineAlta esgrimen su condición digital. En concreto, arguyen que:
 - La superioridad del celuloide se reduce al terreno teórico, ya que la resolución completa sólo está presente en la imagen contenida en el negativo, que se degrada en el proceso IP/IN y el copiado para exhibición⁷⁷⁵ –y de la que, en los formatos domésticos (vídeo y, en mayor medida, DVD), se prescinde.
 - El menor número de pixels, paradójicamente, contribuye a enriquecer la imagen perceptivamente, ya que al encontrarse los pixels más próximos entre sí de lo que el ojo humano puede discriminar, la sensación de nitidez aumentaría, en particular en formato anamórfico.⁷⁷⁶

⁷⁷⁴ *Ibidem.*

⁷⁷⁵ Wheeler asevera que resulta “casi imposible procurar una imagen en la pantalla del cine que utilizando este proceso tradicional no exceda la resolución equivalente a 1000 líneas o a 1 K de imagen” –alrededor de la mitad de la información contenida de forma perenne en un fotograma de Alta Definición, el cual, se colige, es “probablemente mayor que la que se consigue fotográficamente”; *ibidem*, p. 6. Nos parece importante subrayar que este autor atribuye a la Alta Definición la posesión de 2K –esto es, lo que denominamos *resolución media o semirresolución*–, lo cual es inexacto, ya que esa magnitud corresponde a unas cifras superiores a las de este sistema (2.048 pixels horizontales x 1.556 verticales *versus* 1.920 x 1.080). En cualquier caso, los cálculos de Wheeler obvian los últimos avances asociados al internegativo digital.

⁷⁷⁶ *Ibidem*, p. 13.

- El inexorable desgaste de la emulsión, tanto más acusado en la proyección, por la impregnación de suciedad, la aparición de destellos, arañazos y ralladuras, la inscripción de señales de cambio de bobina, la propensión a padecer hongos, la evaporación de los colorantes, la descomposición química (*síndrome del vinagre*)...⁷⁷⁷
- En tercer término, se incorporan medios para la emulación de las señas de identidad del film. Los métodos para asignar a las imágenes digitales una apariencia análoga a la cinematográfica pasan por cuatro fórmulas:
 - El ajuste de los parámetros electrónicos, cuyas configuraciones pueden conservarse por medio de CCCs (*Camera Control Cards*) –que en HDCAM han sido sustituidos por una pastilla (*memory stick*) extraíble que admite valores de colorimetría y reproducción tonal hasta en cinco modalidades distintas.⁷⁷⁸
 - La conexión de la ganancia.⁷⁷⁹
 - El empleo de filtros.
 - La manipulación en postproducción (LUTs).

⁷⁷⁷ Para un conocimiento profundo de los problemas de conservación de la película, vid. CASE, *op. cit.*, pp. 84-94 y 155-165.

⁷⁷⁸ WHEELER, *Digital Cinematography, op. cit.*, p. 112. También en BIURRUN ARBUNIÉS, Alfredo: “El cine digital se abre paso en la industria española”; en *Cinevideo 20*, núm. 191, febrero de 2002, p. 4.

⁷⁷⁹ Wheeler se decanta por esta opción, que resume como “añadir granulado o lo que a mí me gusta calificar como textura (...) Sé que los ingenieros de vídeo me dirían que lo que realmente añadí fue ruido, lo acepto pero no se parece a ningún ruido de vídeo que haya experimentado anteriormente. Parece remarcablemente parecido a cambiar de una moderna película de alta calidad de aproximadamente 200 ASA a una igualmente alta calidad de 500 ASA”; *Alta Definición y cinematografía 24FpS, op. cit.*, pp. 5-113. Por el contrario, a propósito de la opción basada en CCCs que proveen las cámaras de DV (en concreto, la Sony DVW 700) para imitar el aspecto de las emulsiones más populares de Kodak, emite un juicio crítico, ya que opina que degrada la imagen digital y fracasa en su propósito de trasladar la pátina característica del cine en otro medio; *Digital Cinematography, op. cit.*, p. 11.

Sin embargo, a pesar de las cualidades que convierten a la Alta Definición –y, más concretamente, al formato HDCAM– en la más prometedora solución de cara al hipotético reemplazo del cine, bien sea con carácter puntual (esto es, para producciones concretas), bien sea de forma definitiva y global (es decir, como nuevo medio de adquisición hegemónico en la industria internacional), aun sus adalides admiten ciertas limitaciones, que lo convierten, en el mejor de los casos, en el mejor de los formatos no fotoquímicos posibles, viable y digno de consideración hoy, y, presumiblemente, el principal competidor del celuloide mañana, debido al constante incremento de las tecnologías digitales. Entre los aspectos en que CineAlta se muestra ineficiente o insuficiente, se cuentan:

- La polémica de la resolución, ya comentada en párrafos anteriores.⁷⁸⁰
- La compresión de la imagen y el muestreo del color en la grabación en el VTR de a bordo.
- La profundidad de campo, motivada por el minúsculo tamaño (dos tercios de pulgada) de los tres CCDs que se encargan de la grabación.⁷⁸¹
- Su inhabilidad para alterar la velocidad de grabación más allá de unos límites bastante reducidos.⁷⁸²

⁷⁸⁰ Hay que resaltar que la relativa pobreza del HDCAM se recrudescerá en caso de adaptación a formato anamórfico, que tiene lugar previa activación de la función de introducción de máscaras en la línea de brillo 2.4:1, en el visor de la cámara y en los monitores del set y de edición. De la compresión, que se realiza al término de la post-producción, se encarga el reproductor, el cual convierte la imagen original, de formato 16:9, reduciendo el número de píxeles verticales de 1.080 a los 800 que ocupan el centro del cuadro; vid. WHEELER, *Alta Definición y cinematografía 24FpS*, op. cit., pp. 5-6.

⁷⁸¹ WHEELER, *Digital Cinematography*, op. cit., p. 112. El director de fotografía Andrew Dunn ha establecido un paralelismo entre la profundidad de campo del HDCAM con la del formato Super 16 mm., que ronda en ambos casos el doble que el 35 mm.; vid. PAVLUS, John: "Troupe du Jour"; en *American Cinematographer*, vol. 84, núm. 12. Hollywood: diciembre de 2003, p. 36.

⁷⁸² Gamas de cámaras en fase de experimentación, como la D-20 (Arri), o diseñadas al efecto, como la Cine SpeedCam (BandPro), proveen sistemas para solucionar esta importante limitación.

- La aparición de una distorsión (*artefacto de movimiento*) en la reproducción, por la reducción de la tasa de imágenes por segundo que conlleva el escaneado progresivo.⁷⁸³
- Su crítica respuesta a la sobreexposición, que genera una pérdida de detalle que se acentúa en el rodaje en exteriores. Es posible paliarla, manipulando los CCDs o añadiendo luz de relleno –una opción que ahonda en la falacia del trabajo en vídeo como captación directa y la nueva tecnología como un paso en dirección a la preterición de la iluminación.
- La deficiente reproducción de las texturas finas, como el *moiré*, y el margen, inferior por comparación al cine, para la puesta en práctica de técnicas de difusión.⁷⁸⁴
- El desajuste de la imagen en las panorámicas rápidas y los ruidos de los equipos conectados para la toma directa del sonido.⁷⁸⁵

En estrecha vinculación con estas reticencias, han surgido serias réplicas a los argumentos esgrimidos para sustentar la mayor rentabilidad económica de la producción en HD. El escepticismo de Case se apoya en dos datos: el precio del alquiler de la cámara y los accesorios de la grabación en 24FpS, superior al del material cinematográfico; y el mayor consumo de cinta que de rollos de película, que complica, prolonga y encarece la postproducción, ya que, “a más material más tiempo de edición, digitalización y selección de escenas que se quieran incluir”.⁷⁸⁶

Por otro lado, cabe destacar aquellos puntos en los cuales el sistema no responde a las expectativas que ha despertado, como presunto método que aúna las virtudes del cine y el vídeo. A este respecto, resulta muy significativa la denuncia de la falsedad que entraña el ponderado aligeramiento del rodaje

⁷⁸³ Wheeler lo excusa apelando a la fisiología humana, “porque replica como [sic] el ojo/cerebro percibe el movimiento”; *Alta Definición y cinematografía 24FpS*, *op. cit.*, pp. 134-135.

⁷⁸⁴ *Ibidem*, pp. 102-103.

⁷⁸⁵ ÁLVAREZ MONZONCILLO, *op. cit.*, pp. 109-110.

⁷⁸⁶ *Op. cit.*, p. 20.

merced al uso del equipamiento de Alta Definición, por la (inexacta) analogía con las condiciones de grabación habituales en el trabajo con sistemas de vídeo estándar: al tamaño y peso de las cámaras, similares a las cinematográficas –en parte causada por la voluntad expresa de conferirles una apariencia que no desmerezca ante el imponente volumen de las tradicionales–, se suma la imperiosa necesidad de monitores,⁷⁸⁷ tanto mayor en condiciones lumínicas ajustadas, como suele suceder en los rodajes independientes.

Pese a todo, sí se aprecian ciertos elementos de continuidad entre las rutinas asociadas al rodaje en HD y las tradicionales del vídeo, analógico y digital –flexibilidad, (relativa) relajación, perfeccionismo técnico y artístico. Los parámetros técnicos de la grabación en Alta Definición ejercen una influencia indirecta pero importante sobre las tareas de postproducción: en la medida en que estas cámaras permiten controlar los ajustes a través de menús y comprobar los resultados con un margen de diferencia reducido a la mínima expresión y en tiempo real, en consonancia con lo que en el primer capítulo llamamos “mentalidad WYSIWYG”,⁷⁸⁸ emerge la idea de que la tecnología digital “desvirtualiza” la imagen en el curso del rodaje con respecto a la era analógica, en la que, por necesidades prácticas, se evaluaban los planos por medios menos fidedignos, confiando en que el revelado y el positivado se efectuaran correctamente y con arreglo a las instrucciones dadas.

Al mismo tiempo, y en sentido inverso, la expansión que la Alta Definición viene experimentando en los últimos años se debe, en gran medida, a los mismos factores genéricos que han determinado la implantación de los medios digitales en las restantes áreas de la producción audiovisual, esto es, el incremento de la capacidad de almacenamiento de datos, el descenso de los

⁷⁸⁷ Hasta la reciente aparición de los visores AccuScene, las cámaras de Alta Definición incorporaban sistemas en blanco y negro.

⁷⁸⁸ Y que Wheeler invoca expresamente a propósito de la ventajosa novedad de tener “un playback inmediato con una gran resolución de AD”. Entre los métodos para realizar esta visualización automática en el formato HDCAM, el autor indica la reproducción en el propio VTR –desaconsejable porque no está diseñado para tal fin y porque puede borrarse involuntariamente el material grabado–, desde un magnetoscopio Sony HDW F500 –con el que también se puede grabar una cinta de seguridad maestra utilizando el cable SDI AD (*Interfaz de Serie Digital de Alta Definición*), pero que tiene casi el mismo precio que la propia cámara–, con grabadores DV –que pueden suministrar imágenes de una calidad suficiente como para servir de entrada para la edición *off-line*–... o, posteriormente, convirtiendo las cintas a Betacam Digital o a Beta SP –una transferencia cuyo coste ronda, según Wheeler, seis veces más que el precio de la cinta HD. *Alta Definición y cinematografía 24FpS*, *op. cit.*, pp. 4-5.

costes y la búsqueda de la transparencia de los flujos de producción. Ohanian y Phillips citan el año 1999 como la fecha de surgimiento de los primeros sistemas de edición digital no lineal que pueden operar con las elevadas tasas de información de la HD sin compresión.⁷⁸⁹

Asimismo, está cundiendo la conciencia de que la escalada de la integración de imágenes infográficas en el cine contemporáneo puede erigirse en un factor que impulse la migración en la captura, como medida de garantía de un flujo de trabajo más directo o como consecuencia de la *natural* tendencia a la homogeneización de todas las materias primas:

“...al aparecer cada vez más y más efectos digitales en los largometrajes, es inevitable que en ocasiones sea una ventaja originarlos en el mismo formato de imagen, para ser utilizados más tarde en la post-producción”.⁷⁹⁰

Es preciso tener presente que la grabación en Alta Definición representa un firme avance en la dirección de la digitalización global de la cadena productiva. Como tal, se agrega a las transformaciones ya consumadas o en trance de implantación, aducidas por quienes reclaman la extensión lógica de los sistemas numéricos como plataforma para la distribución y la exhibición. En otras palabras: el elogio de la calidad de la imagen digital en origen –o, sencillamente, su consideración como alternativa suficiente al cine– comporta implícitamente y suele ir acompañada de la mención expresa a la idoneidad de los sistemas de transmisión y proyección digitales existentes, aptos para procesar las cantidades de datos correspondientes a aquellos archivos sin someterlos a transformación alguna. Al postular la solvencia de la HD como medio de captura, se sientan las bases para su admisión en la distribución y la exhibición en sala, en razón de su identidad/complementariedad tecnológica (capacidad análoga en términos cuantitativos, reproducción directa y con la máxima fidelidad y asepsia).

⁷⁸⁹ *Op. cit.*, p. 266.

⁷⁹⁰ WHEELER, *Alta Definición y cinematografía 24FpS*, *op. cit.*, p. xxi (introducción). Más adelante, insiste en que “la grabación en el dominio digital es ideal para una posterior postproducción digital” (*ibidem*, p. 114).

Con independencia de su uso, aún marginal, en el rodaje, el formato HD ha puesto en jaque de manera directa uno de los elementos de la postproducción que, en pleno apogeo del internegativo digital, están atrayendo el foco de la preocupación de los cineastas ante el incierto rumbo de la práctica industrial: la impresión de *rushes* fotoquímicos. El asentamiento del copión en Alta Definición como sustituto del cinematográfico, por iniciativa de los productores, está encontrando fuertes resistencias por parte del personal técnico-artístico por las pérdidas que este método arrastra (en cuanto a tamaño, detalle, color, enfoque, iluminación, textura del grano, contraste, dimensión colectiva, etc.).⁷⁹¹ Y, así como su adopción como soporte evaluativo en detrimento del celuloide ha despertado justificados recelos, la contestación ante una ofensiva para su conversión en medio universal de captura se antoja previsiblemente hostil.

Quizás la prueba más elocuente de la ardua y enrevesada polémica entre cine y Alta Definición, y la amplia, indiscriminada e intrincada gama de factores determinantes en esta cuestión, consiste en la prolongación en el tiempo de un enigma, el del futuro del formato HDCAM en la industria cinematográfica, que se prometía pasajero, coyuntural. Desde la irrupción de CineAlta en el mercado en el filo del recién estrenado milenio, pese a la perpetua invocación fetichista a su condición digital, la anunciada expansión del sistema se ha concretado en un lento y espaciado goteo de productos que, tras el fragor de la novedad, ha tendido a un retraimiento en el que el alza del internegativo digital ha jugado un papel crucial. La estrategia se ha reorientado hacia el ámbito televisivo, donde, al menos en los Estados Unidos, se detecta un moderado éxito en la incorporación de la Alta Definición a la práctica del rodaje multicámara.⁷⁹² Así, al analizar las cuatro razones que

⁷⁹¹ Bob Fisher califica de “unánime e inequívoca” la postura del gremio de directores de fotografía a favor del sistema tradicional. Sin embargo, el ahorro en copias y en tiempo de edición, que ronda los 125.000 \$ por película, está motivando que el trasvase a la metodología digital se haya acelerado en el último quinquenio; vid. FISHER, Bob: “The Case for Film Dailies”; en *American Cinematographer*, vol. 85, núm. 4. Hollywood: abril de 2004, pp. 90-94.

⁷⁹² WHEELER, *Alta Definición y cinematografía 24FpS*, *op. cit.*, p. 91. En *Digital Cinematography*, identifica el subgénero de la *sit-com* (“comedia de situación” o “comedia doméstica”) como un terreno propicio –literalmente, “vulnerable”– para el formato; *op. cit.*, p. 113. No obstante, aun un logro tan acotado debe matizarse, puesto que poco tiene que ver con las bondades intrínsecas de CineAlta, sino, más bien, con la desembozada presión Sony Pictures Television para que los proyectos que coproduce se graben en su formato...

barajan Ohanian y Phillips para el rodaje de *shows* televisivos en película (similitud con el *look* del cine, objetiva y subjetivamente beneficiosa; cumplimiento de los requisitos de transferencia a los formatos NTSC y PAL; alto valor añadido de la producción, reflejado en su aspecto cinematográfico; y garantía de una “vida en archivo” o *shelf life* más prolongada), se comprueba que el formato HD satisface al menos los tres primeros de forma análoga.⁷⁹³

Ello justificaría una implantación sin resistencias importantes que, sin embargo, no está teniendo lugar al ritmo esperado y deseado por sus artífices. La ASC, por boca de Bob Fisher, se ha posicionado en contra de la idea de que el rechazo a la Alta Definición responda a intereses corporativistas o carezca de otra base que la ignorancia, el temor, la pereza o la nostalgia. Una por una, la influyente sociedad ha rebatido las inexactitudes de las comparaciones presupuestarias favorables a la grabación digital: como de costumbre ha ocurrido al contrastar el coste de cine y vídeo, los cálculos siguen partiendo de una premisa falsa, según la cual al rodar se consume el mismo número de horas de material original en ambos formatos (cinta HD *versus* rollos de película de 35 mm., que hay que revelar y copiar, o convertir a archivos digitales); sin embargo, como es sabido, el índice de tomas por plano (*shooting ratio* o *relación de rodaje*, esto es, la proporción existente entre la cantidad total de película rodada y la efectivamente utilizada en el metraje final) es muy superior en vídeo, debido a la despreocupación por el desperdicio de metraje por la creencia en la práctica gratuidad de las cassettes. Además, tanto en las producciones independientes como en las televisivas rodadas en cine, se recurre al formato de 35 mm. con tres perforaciones por fotograma –que reduce los costes del *stock*, revelado-copiado/escaneado, etc. en un 25%–, o al Super 16 mm. –que los rebaja hasta en un 50%. Por último, los precios de alquiler de las cámaras de Alta Definición son elevados, y la preparación de la iluminación en estudio para la grabación digital consume más tiempo y equipo, en especial en situaciones de alto contraste. El paralelismo con las objeciones de Mathias y Patterson a la superioridad

⁷⁹³ *Op. cit.*, p. 250. En realidad, resulta complicado distinguir entre la primera y la tercera, que aluden a las dimensiones estética y comercial, respectivamente, de un mismo fenómeno. A propósito del cuarto y último, como veremos en el próximo apartado, existe un gran desencuentro.

intrínseca del cine resulta sumamente ilustrativo, ya que demuestra el trasvase de importantes pautas de producción de épocas precedentes.⁷⁹⁴

En fin, podemos concluir que desde la perspectiva actual, parece claro que el encuentro entre dos conceptos de orígenes dispares, como HD y vídeo digital, responde a la coincidencia radical en la obsesión cuantitativa como vía única e inequívoca para igualarse al cine, con un importante añadido: la comunión en un concepto fetichista del vídeo como instrumento liberador y fundador de nuevas prácticas. El debate en torno a la adopción de la Alta Definición mantiene una relación de continuidad con respecto a la evolución del vídeo desde sus orígenes; y, de forma muy señalada, hace justicia a la mitología que ha rodeado a esta tecnología en el imaginario colectivo. El planteamiento de una dialéctica entre el pragmatismo, encarnado en los medios digitales, y un purismo conservador, propio del cine, está nítidamente presente en el discurso de loa de las cualidades de los primeros, impregnado de teleologismo: la migración se sobrepondrá a las zancadillas de los retardatarios y advendrá.⁷⁹⁵

Además, en la medida en que, como se ha visto, la migración en la grabación mantiene estrechos –aunque en absoluto necesarios– lazos con la de la distribución y la exhibición, hasta el punto que se plantea como factor coadyuvante o incluso como detonante de una transición en este campo; y en tanto que ambas trascienden la dimensión tecnológica y afectan al modelo espectacular; una inminente digitalización de la tecnología del rodaje abocaría a una crisis de identidad a la industria audiovisual. Razón esta que explica la visceralidad de la discusión y la caprichosa contingencia de cualquier

⁷⁹⁴ FISHER, Bob: “A Message to *The Washington Post*”, *op. cit.*

⁷⁹⁵ La disculpa de las flaquezas de la Alta Definición pasa por el señalamiento de las que aquejan al cine, que, según George Lucas, “forman parte del sistema; todo el mundo está tan familiarizado con ellas que ya ni siquiera las perciben. Nadie quiere hablar de ellas. La gente se las va apañando para trabajar con ellos fingiendo que no están ahí, como enormes elefantes sentados en medio de una habitación. Fingen no ver al elefante fotoquímico, pero señalan al elefante digital”. Sin embargo, las componendas a que obliga la servidumbre de seducir a todas las ramas de la industria cinematográfica provocan que esta *visión* tome cuerpo en unos términos tan simplistas como contradictorios. Así, para Lucas, el abaratamiento que conlleva la Alta Definición “debería contribuir a nivelar la contienda” entre la industria y los jóvenes que tratan de acceder a ella, al tiempo que, reconoce, favorece a los cineastas consagrados, que manejan grandes presupuestos, en la realización de “historias más grandes, films épicos e históricos, que no podríamos haber llevado a cabo hace diez años”; cit. en GOLDMAN, Michael: “Exclusive: The Lucas POV”, *op. cit.* La traducción es nuestra.

prospección, con la complicación adicional, nada insignificante, de los intereses de poderosas corporaciones y de individuos dotados de liderazgo.

No obstante, en abierto contraste con la frivolidad de quienes confían en la *naturaleza expansiva* de la tecnología digital como motor del cambio, la prudencia impera entre las autoridades en la materia: así, Ohanian y Phillips apuestan por que el soporte fotoquímico no desaparecerá ni a corto ni a medio plazo como formato mayoritario para el rodaje, si bien asumen como probable el éxodo de los independientes y la televisión hacia la Alta Definición.⁷⁹⁶ Aún más categórico se muestra Case, para quien

“...los procesos fotoquímicos y mecánicos (...) seguirán vigentes en el mundo del cine por muchos años. Pese a la naturaleza más bien secretista de la tecnología, desarrollada por especialistas a lo largo de un siglo, continúa siendo un medio increíblemente capaz de registrar, grabar y conservar información visual, con una sensibilidad y densidad de datos que los más avanzados sistemas digitales aún se afanan por emular”.⁷⁹⁷

Por el contrario, resulta significativo que ni siquiera un agente tan convencido y activo en su promoción como Wheeler se pronuncie a las claras a favor. En términos vagos, se limita a afirmar que la *cinematografía en AD y 24 FpS* supondrá una revolución en la industria, sin fijar plazos concretos para el cumplimiento tal conmoción, haciendo hincapié en su carácter indispensable para la constitución del flujo de trabajo cien por cien digital y apelando como argumento irrefutable a la superación de todas las barreras al volumen de almacenamiento y procesamiento.⁷⁹⁸

Dos son las vías de desarrollo que se perfilan en el horizonte de la Alta Definición: la primera corresponde a la promesa, formulada años atrás, del diseño de cámaras de vídeo dotadas de la capacidad de registrar una cantidad

⁷⁹⁶ *Op. cit.*, p. 252. Los autores puntualizan que en este criterio coinciden las principales voces acreditadas.

⁷⁹⁷ *Op. cit.*, p. 212.

⁷⁹⁸ *Alta Definición y cinematografía 24FpS*, *op. cit.*, p. xxi (introducción). En *Digital Cinematography*, reconoce que, en términos cuantitativos, es un dato objetivo que las HDCAM no alcanzan la resolución de la película de 35 mm. correctamente expuesta, pero afirma que “subjetivamente” resulta tan convincente como ésta; *op. cit.*, p. 113.

de pixels suficiente como para obtener una imagen tan sutil como la película cinematográfica de grano más fino;⁷⁹⁹ la segunda, a disposición de los usuarios, presenta un déficit de desarrollo con respecto a la formulación ideal que de él y sus aplicaciones se ha proclamado: nos referimos a la grabación directa a memoria rígida, cuyo problema radica en la pérdida de movilidad que se deriva del cableado, por medio de fibra óptica, para sacar la señal de la cámara a un puerto externo.⁸⁰⁰

A pesar de que se mantiene la hegemonía de las cámaras HDW-F900, otros fabricantes vienen desarrollando prototipos altamente competitivos, que esbozan fórmulas (sensor único, captura directa de datos a disco duro) para trascender las deficiencias del formato HDCAM.⁸⁰¹ Sony se ha centrado en el diseño de una versión de tamaño reducido de la original (HDW-F950), otra de bajo precio para uso como segunda unidad (HVR-Z1U) y una gama para aplicaciones televisivas (HDW-F730, F750 y F750P). La aparición de soluciones más asequibles y la asimilación de las cámaras de resolución estándar de algunas de las características más relevantes de la Alta Definición, como la grabación 24FpS,⁸⁰² confirman la intuición general acerca del declive de las normas analógicas PAL, SECAM y NTSC, y, con ellas, de sus respectivos procedimientos de escaneado y velocidades de fotograma.⁸⁰³ Esta última cuestión puede revestir una importancia considerable, ya que la convergencia tecnológica entre las distintas plataformas de exhibición de los productos audiovisuales –en este caso, a través de la adopción de las pautas cinematográficas por parte de la televisión– abriría un nuevo frente en la batalla entre las distintas ventanas de amortización, y supondría un argumento

⁷⁹⁹ Garrett Smith se hacía eco, en diciembre de 2002, del anuncio del lanzamiento al mercado de tres cámaras de Alta Definición que capturarían 9 millones de pixels de información (el cuádruple del estándar contemporáneo, pero aún por debajo de la paridad establecida para la comparación entre los soportes fotoquímico y digital). El autor invocaba la ineludible ley de Moore para concluir que “es factible pensar que, en pocos años, será habitual trabajar en resoluciones más altas que las actuales de NTSC y HD”; *op.cit.*; la cursiva es nuestra.

⁸⁰⁰ De esta tarea se encargan sistemas como el DVS CineControl (Digitale Videosysteme), conocido como *Director's Friend*, que captura vídeo de Alta Definición sin compresión y en tiempo real, por medio de un sistema compacto de discos duros de alta velocidad, con una capacidad máxima de 1.8 TB, para almacenar hasta 90 minutos de datos; y el S.two D.Mag, que consta de cinco discos duros de 30 minutos cada uno.

⁸⁰¹ Citemos, entre otros modelos, DVCPro HD VariCam (Panasonic), Viper (Thomson), D-20 (Arri), Genesis (Panavision), Dalsa (Origin)...

⁸⁰² La AG-DVX100, de Panasonic, fue la primera cámara de MiniDV en incorporar esta opción.

⁸⁰³ Tanto OHANIAN y PHILLIPS (*op. cit.*, p. 279) como FERNÁNDEZ CASADO y NOHALES ESCRIBANO (*op. cit.*, p. 270) se refieren a este fenómeno.

más a favor de la digitalización de las redes de distribución y los sistemas de proyección.

La trayectoria de la Alta Definición hasta la fecha, desde sus orígenes no digitales, nos da pie a insistir en la relevancia de los mitos, reformulados para adaptarlos a una teleología en perpetua renovación, así como en la compleja interacción que, a este respecto, tiene lugar entre el núcleo del sistema y sus aledaños, como demuestra la absorción por el primero del ideal de una tecnología no cinematográfica. Asimismo, anotamos la heterogeneidad de los sistemas contemporáneos, las dificultades para superar la calidad del soporte fotoquímico y, otra vez, las ataduras entre las mutaciones en el rodaje, la postproducción y la distribución-exhibición, en un proceso incardinado en la reconversión del sector audiovisual (y la industria del entretenimiento). De ello se infiere que los factores tecnológicos, industriales-económicos y estético-narrativos constituyen una red, y como tal deben ser estudiados.

2.6. La última frontera: hacia la máquina invisible.

Junto a las vías de futuro clásicas (resolución, profundidad de color), y a la creciente preocupación por la exportación de sus rasgos a los sistemas de vídeo estándar que revelan los últimos desarrollos de la Alta Definición, y que puede atribuirse a razones estratégicas,⁸⁰⁴ hemos caracterizado una apuesta cada vez más decidida por el volcado directo de los datos desde las cámaras a soportes informáticos; un propósito que nos sitúa en la antesala de un marco digital, en el que la señal pura y los ajustes referidos a ella se procesen y registren por separado.⁸⁰⁵

Además de su sintonía con la desubstanciación del dispositivo de filmación, uno de los más acendrados de los medios audiovisuales, las ventajas de la estandarización de este flujo, que ostenta potenciales ramificaciones en la postproducción, resultan diáfanas: en concurso con la monitorización *perfecta* de la imagen en la localización o el plató –y, de

⁸⁰⁴ Asimismo, conviene tener presentes otro aspecto, en el polo de los usuarios de este equipamiento: la ambición por salvar las distancias tecnológicas con la Alta Definición y con el cine, que abona el terreno a los proveedores para el diseño de gamas intermedias.

⁸⁰⁵ WHEELER, *Alta Definición y cinematografía 24FpS*, op. cit., p. 157.

manera opcional, con sistemas de edición, composición, etc. en tiempo real—, se posibilitaría la anticipación de una supervisión sobre el acabado hasta ahora necesariamente confinado a la postproducción —e incluso del ejercicio de las funciones específicas de ésta.⁸⁰⁶

Las predicciones en torno al destino de los medios digitales convocan todas las utopías del paradigma tecnocrático, en una mezcla pródiga en contradicciones que, no obstante, deja traslucir el idealismo como rasgo común, por el que ontologías cinematográficas de distinta laya convergen. Vamos a abordar aquí esta racionalización de la gestión, formulada como la unificación del proceso de producción cinematográfica en un dinámica estandarizada, grata para todos los agentes implicados; la dotación a los dispositivos de inteligencia artificial; su desmaterialización y la fusión del usuario con la interfaz; y la interactividad como dádiva al espectador.

A propósito de la primera cuestión, nos permitimos llamar la atención sobre la profusión de expresiones que reflejan el empeño en fijar protocolos de actuación directos, transparentes y universales.⁸⁰⁷ Esta fascinación, que atiende a razones eminentemente económicas dictadas desde las instancias productivas, encaja con las llamadas a una renovación de los principios tradicionales de adquisición de conocimientos y ejercicio de la experiencia que, en el ámbito de la postproducción, se traduce en el tránsito de un universo laboral definido por la transmisión oral y el meritoriaje a otro regido por el relevo generacional y el reciclaje constante con la informatización como ariete. Asimismo, se corresponde con la pretensión de preservar la *identidad* de los productos cinematográficos a partir de su reducción a información binaria, indestructible e infinitamente replicable en clones que respondan perfectamente a los designios de sus creadores. En tercer término, en un nivel más concreto, se vincula con la estrategia inicial de los sistemas completos y la posterior apuesta por la modularidad.

⁸⁰⁶ A todo esto, la irrupción de los asesores técnicos encargados de la customización de la electrónica representa una más entre las manifestaciones de la reorganización estructural de las profesiones cinematográficas. A causa de la timidez de la migración a Alta Definición, esta cuestión no ha suscitado un debate de la magnitud del que ha generado, por ejemplo, el internegativo digital, pero una aceleración del proceso colocaría a estos técnicos en el primer plano de atención.

⁸⁰⁷ Entre otros, podemos destacar la muy gráfica *pipeline* (literalmente, “cañería”), *streamline* (“perfilado”), *straightforward* (“directo” y “claro”) o la propia *workflow* (“flujo de trabajo”).

Esta reorientación del mercado constituye una buena muestra del contraste entre la realidad de la industria y su propio discurso: si la regresión de las plataformas cerradas se explica por la competencia, Milt Shefter, presidente de la AMIA (*Association of Moving Image Archivists*), ha denunciado que la tecnología, en manos de los fabricantes, no tiende a la estandarización, sino a la dispersión, como demuestran los setenta formatos distintos de vídeo, en su mayoría extintos, surgidos desde mediados de los cincuenta.⁸⁰⁸ El diagnóstico del director de desarrollo de mercados de Quantel, Mark Horton, no es más optimista:

“Nos encontramos a un nivel de interoperabilidad más bajo que hace quince años (...) Ahora existen tantos formatos de adquisición diferentes, tantas posibilidades de postproducción distintas y tantos formatos de entrega que nadie tiene claro el entendimiento básico”.⁸⁰⁹

El sueño de la masterización sin soporte, cuyo rumbo ha adoptado la Alta Definición,⁸¹⁰ ya cumplido en la postproducción y con el que también comulga el proyecto de la digitalización de las redes de distribución y exhibición, conlleva graves riesgos: entre ellos, Joe DiGennaro anota el volumen de datos que moviliza un largometraje, tan elevado que su almacenamiento fiable resulta excesivamente caro, pero los demás sistemas comprometen su calidad y su integridad; además, mientras que el soporte fotoquímico es revisable “a ojo”, la información digital precisa de un método de decodificación que debe ser, a su vez, conservado —el más corriente, DPX (*Digital Motion-Picture eXchange*), está cuestionado—; por último, aun si se conservan correctamente, su visualización representará otro problema (y otro desembolso).⁸¹¹

⁸⁰⁸ Cit. en HART, Hugh: “Saving Cinema, Frame by Frame”; en *American Cinematographer*, vol. 85, núm. 10. Hollywood: octubre de 2004, p. 72.

⁸⁰⁹ Cit. en KAUFMAN, “Metadata’s Impact on on ‘Artistic Intent’”, *op. cit.*, p. 89. La traducción es nuestra.

⁸¹⁰ Resulta sintomática la desconcertante recomendación de Wheeler de no rebasar el límite de las seis generaciones al trabajar en HDCAM, como medida de precaución genérica en relación a los formatos de cinta; *Alta Definición y cinematografía 24FpS*, *op. cit.*, p. 117.

⁸¹¹ Cit. en HOLBEN, Jay: “DVS CineCControl: A Digital Versatility System”; en *American Cinematographer*, vol. 84, núm. 12. Hollywood: diciembre de 2003, p. 106.

Otro de los *mantras* del tecnofetichismo de signo informático, encerrado en el anglicismo *handshacking* (apretón de manos, saludo), da paso al segundo de los mitos enumerados. Según Negroponte, *handshacking*

“...es el término técnico para definir la comunicación que se establece entre dos máquinas, la decisión de las variables que usarán en sus conversaciones (...) el protocolo son meta-normas o lenguajes a usar para negociar métodos más detallados de intercambio de bits”.⁸¹²

El futuro que describe gira en torno a la intercomunicación entre equipos en red provistos de inteligencia artificial –a propósito de la cual el autor reconoce su deuda con Alan Turing, que en 1950 acuñó la expresión en *Maquinaria informática e inteligencia*, y, sobre todo, con Marvin Minsky, que la orientó hacia “el reconocimiento del contexto, la comprensión de las emociones, el sentido del humor y el uso de metáforas”.⁸¹³ Al enunciar estos cuatro puntos como las vías de desarrollo de la inteligencia artificial, Minsky imprimió un giro fundamental a la investigación; es más, reformuló el propio concepto, homologando la posesión de capacidad pensante con una facultad interpretativa y reactiva a estímulos externos –de procedencia necesariamente humana, tanto por la perspectiva de los entes que la insuflarían como por su vocación utilitaria.

Como Negroponte se encarga de certificar por el modo en que bautiza a los sistemas encargados de asistir en el cumplimiento de tareas de complejidad creciente (*agentes de interfaz*),⁸¹⁴ esta idea nos conduce a uno de los dilemas medulares de la digitalización: la personalidad y la función enunciativa del ordenador, que ya habían sido avanzadas por Youngblood cuando anunció su conversión en “máquina estética”, en calidad de “participante *activo* en el proceso de creación”.⁸¹⁵

⁸¹² *Op. cit.*, pp. 246-247.

⁸¹³ *Ibidem*, p. 188.

⁸¹⁴ A los que define como los “sustitutos de ordenador que pose[e]n sólidos conocimientos sobre algo (un proceso, un tema de interés, una manera de actuar) y a la vez sobre nuestra relación con ese algo (nuestros gustos, inclinaciones, conocimientos)”, lo que permitiría al hombre “delegar más funciones” y “manipular menos ordenadores”; *op. cit.*, p. 183.

⁸¹⁵ YOUNGBLOOD, Gene: *Expanded Cinema*. New York: E. P. Dutton, 1970, p. 191; cit. en UTTERSON, *op. cit.*, p. 7; en cursiva en el texto de Uttersson.

Resulta evidente que la computerización de la postproducción contribuye a desdibujar la frontera, de por sí convencional, entre los componentes mecánico y artístico de la actividad cinematográfica –y, colateralmente, del producto fílmico y de la relación con el espectador. Este radical cuestionamiento nos impulsa en dos direcciones: por un lado, nos enfrenta a la necesidad de profundizar en el funcionamiento del *hardware* y del *software* para perfilar su contribución real; por otro, nos invita a analizar sus estrategias de seducción, y a desentrañar la dimensión pragmática de éstas –es decir, en qué medida influye la incorporación al equipamiento de los valores del tecnofetichismo (la infinita capacidad de anticiparse y colmar los deseos del usuario, asociada a la virtualidad).

La reflexión acerca de la interfaz requiere, como primera providencia, discriminar las competencias correspondientes a la máquina de las del agente que la controla. Estas han sido caracterizadas con agudeza por Gubern al abordar la peculiaridad del proceso de creación de la imagen infográfica –y que, por extensión, podemos considerar como un rasgo de la postproducción toda, edición incluida–, formada

“...como consecuencia de un proceso de interacción que constituye casi un diálogo en tiempo real entre el operador de la máquina y el programador, que aunque físicamente ausente, está vicarialmente representado en la máquina por su programa. Los límites a la invención o a la creatividad de la imagen vienen impuestos, por lo tanto, por las posibilidades del programa utilizado, pues sólo puede optar por las opciones que alguien efectivamente ofrece y la soberanía del operador es por ello limitada”.⁸¹⁶

Si bien de estas restricciones del catálogo de funciones que el programa ofrece podría inferirse el papel enunciador del programador, en caso de conceder tal cosa habríamos de concluir, *mutatis mutandis* y sin ánimo de caricaturizar, que Iwan Serrurier, y aun el remoto inventor de la tijera,

⁸¹⁶ *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto, op. cit.*, p. 141.

ostentan una autoridad análoga sobre los textos montados según las técnicas tradicionales.

Nuestra postura es muy otra: aun aceptando la tecnología como un relevante factor, con un incuestionable impacto en la cinematografía, hemos procurado integrarla con los condicionamientos económicos, las tradiciones estéticas y narrativas, etc. en un entramado más amplio. Por el contrario, en la postulación de la preeminencia del dispositivo, que evacua las dimensiones intelectual y artística de la producción, se detecta un significativo entronque entre el discurso tecnofetichista y el prescriptivismo de la Institución: la promoción de la máquina a la categoría de competidora potencial del ser humano, al tiempo que reduce a éste a un prototipo más o menos desarrollado de manipulador de símbolos, fía su desarrollo al suministro al programa de una gramática que, previsiblemente, habría de identificarse con el modelo normativo.⁸¹⁷ En esta misma línea, Murch ha rechazado de plano la posibilidad de automatizar el montaje, dadas las astronómicas cifras que resultan del cálculo de todas las combinaciones posibles del fragmento más sencillo:⁸¹⁸ por más que un modelo o corriente se quiera férreamente tipificado, jamás la edición puede circunscribirse al ámbito de la ciencia, ya que no hay una buena forma, ni *a priori* ni como absoluto.

A nuestro juicio, la incorporación a los equipos de producción de desarrolladores de *softwares* específicos en respuesta a solicitudes puntuales, reafirma la prioridad y la centralidad del factor humano en el proceso; es más, resulta coherente con las esperanzas que la industria ha depositado en los medios digitales para alcanzar la máxima eficiencia, a través de una instancia experta, encargada de mantener un *feed-back* con los artistas para moldear la

⁸¹⁷ Aun para la realización de un proyecto de estas características, intuimos dificultades insuperables: ¿Dónde y por qué efectuar los cortes? ¿En virtud de la duración, de las inflexiones de las voces de los actores en los diálogos, de los desplazamientos en el espacio...? ¿Cómo escoger entre dos tomas la mejor interpretación? ¿Cómo detectar problemas técnicos derivados de la aparición de elementos inconvenientes, presentes, por ejemplo, por descuido en el espacio profilmico? ¿Qué tipo de asociaciones establecer entre secuencias, más allá de un pobre inventario de figuras arquetípicas?

⁸¹⁸ Para demostrarlo, pone el ejemplo de una secuencia compuesta por 250 planos, que arrojaría un total de “88 seguido por una apretada plana de 91 ceros” ediciones diferentes entre sí. Considerando *sólo* un número de posibilidades de 40 seguido de 24 ceros –es decir, una secuencia que constase de bastantes menos planos–, y partiendo de que sólo una versión de cada cuatrillón tuviera sentido, aún quedarían 40 millones válidas; *op. cit.*, pp. 95-96.

tecnología y facilitarles la labor. Pero la automatización de una tarea a través de una herramienta, por más que ésta, una vez diseñada y puesta en funcionamiento, opere de forma autónoma, desmiente la atribución de un papel creativo o de la condición de enunciador al instrumento y de su ingeniero. No existe la *personalidad* que Negroponte adjudica a la máquina, cuando la selección de sus funciones depende del usuario, y la configuración de los parámetros y el mantenimiento del programador. En la alusión de Gubern a la limitación de la soberanía del operador informático está implícita esta disyunción entre el gesto autoral y sus condicionamientos.

Por añadidura, esta perspectiva nos permite comprender las falacias de la tecnofobia: como ha destacado Janet H. Murray, los recelos a la creciente presencia de la informática en la producción audiovisual provienen, en gran medida, del temor a que refuercen la fuerza persuasiva de la ilusión que sustenta el espectáculo, por lo que ha de ponerse en relación con los prejuicios más arraigados contra el cine y la televisión:

“Todas las artes figurativas se pueden considerar peligrosamente ilusorias, y cuanto más atractivas son, más inquietantes resultan. Las nuevas y poderosas tecnologías narrativas del siglo XX han intensificado estos miedos”.⁸¹⁹

Asimismo, en lo tocante a la faceta creativa, podemos eludir la tentación de imputar a la técnica una presunta incompatibilidad con la esencia del arte con que a menudo se la carga.⁸²⁰ Por el contrario, la tecnología digital ostenta en sus aplicaciones a la postproducción la virtud, paralela a la de la reversibilidad de las acciones, de la agilidad con que las funciones de sus herramientas pueden ser ampliadas o modificadas por las manos de los peritos en la materia.

Con este planteamiento, que pone el acento en la incidencia pragmática del uso de la informática, nos desprendemos de cualquier adherencia a los

⁸¹⁹ MURRAY, Janet H.: *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós, 1999, p. 30.

⁸²⁰ Y que Odina expresa de manera ejemplar, al afirmar de ella que es “enemiga de la espontaneidad”; *op. cit.*, p. 76.

discursos excluyentes de los detractores y los apologistas del virtualismo. Por eso, convenimos una vez más con Maldonado, quien, dando la razón a Philip N. Johnson-Laird en que “no hay nada de inmaterial en un programa de ordenador”, se ha opuesto a la tópica atribución de dicha cualidad al *software*:

“Mirándolo bien, el *software* es una tecnología, es decir, un instrumento cognoscitivo que de manera directa o indirecta contribuye en definitiva a cambios sin duda de naturaleza material”.⁸²¹

Pese a que este posicionamiento nos sitúa en la antítesis de los términos en que se desarrolla el debate en torno al desvanecimiento de la interfaz, la extensión de este mito y su proyección sobre la evolución de la tecnología y sobre la mentalidad de los usuarios hace imprescindible ahondar en él para extraer unas últimas conclusiones de la digitalización de la postproducción.

La tendencia se remonta a la iconización de las pantallas de ordenador, en concreto, a la idea, lanzada por Jef Raskin y recogida por Macintosh, de asimilarlas al entorno cotidiano, para que el usuario, manejándose según el principio de *click and drag* (“pinchar y arrastrar”), se condujera como en la realidad; idea que ya antes estaba presente en el pensamiento de Bill Gates cuando, en 1974, cifró el éxito de una estrategia de difusión masiva en la *simplicidad* del *alma* informática, que entendía como correlato de la del propio usuario.⁸²²

La aparente paradoja de que la visualidad ceda el paso a la ocultación no es tal, ya que ambos constituyen meras soluciones que, sin embargo, responden a un propósito común: alimentar la ilusión de la omnipotencia, tanto más refinada en la segunda fórmula, en la que el operador puede experimentar la sensación de gozar de ese atributo sin mediación alguna. Como ha aventurado Odina,

“Las nuevas tecnologías están especializadas en este campo de la relación personalizada, con el fin de llegar a producir en

⁸²¹ *Op. cit.*, p. 17; en cursiva en el original.

⁸²² Vid. ODINA, *op. cit.*, pp. 67-68.

los usuarios la ficticia sensación de una relación personal con el artefacto que siempre les obedece y que, al mismo tiempo, también les descarga de muchas complicaciones”.⁸²³

Este espíritu ya impregnaba las formulaciones de los pioneros de la postproducción digital. Para Beauviala, la evolución de la interacción pasaba necesariamente por la superación del *lenguaje de ordenador*, que, en una sublime contradicción, juzgaba incompatible con el aspecto artístico del montaje:

“En lugar de pulsar teclas, seleccionar órdenes en la pantalla con un ratón, quisiera que fuera posible trabajar gráficamente, recuperar las manipulaciones físicas específicas del montaje, para superarlas incluso”.⁸²⁴

Soslayando la vaguedad del colofón, la cita pone de manifiesto la voluntad de incorporar a la presentación dobles virtuales de los materiales, y trazar un método para manejarlos análogamente a la realidad. La visión de Beauviala diverge por completo de la de una nutrida corriente alternativa cuya fascinación por la informática ha arrastrado a consagrar la programación como una parte inalienable, si no la intrínsecamente meritoria, de su actividad. Como ha declarado Delire,

“El artista digital suele ser al mismo tiempo el desarrollador; crear el software es parte de su trabajo. Es parte de la gracia”.⁸²⁵

No obstante, esta última actitud no constituye sino un *giro virtuoso*, que lleva al límite el juego de identificaciones con el dispositivo: qué mayor placer y poderío cabe que corregirlo para adecuarlo a los requerimientos propios. En ambos casos, la tecnología se configura con arreglo a la concepción macluhaniana de los medios como extensiones de los sentidos. Miniaturizado, suavizado, ergonomizado, dotado de voz e incluso metabolizado, el diseño se

⁸²³ *Ibidem*, p. 78.

⁸²⁴ Cit. en VILLAIN, *op. cit.*, p. 151.

⁸²⁵ Cit. en JIMÉNEZ, Roc: “Arte binario. Software y creación audiovisual”; en POLITE, Pablo y SÁNCHEZ, Sergi (coord.): *El sonido de la velocidad. Cine y música electrónica*. Barcelona: Alpha Decay, 2005, p. 248.

transparenta con el fin de *humanizarse* y acomodarse al seductor mito cibórgico: la interfaz *autorreprogramable* para complacer desenmascara la interactividad.

Otrotanto puede decirse a propósito de la interactividad desde el polo del espectador: si en la prefiguración de J.C.R. Licklider (*La simbiosis hombre-ordenador*, 1960), la interfaz y el *narrowcasting* (“transmisión selectiva”) formaban las dos caras de un único fenómeno,⁸²⁶ en el proyecto tecnofetichista puro el consumo audiovisual no podría sino inclinarse hacia una infinita fragmentación. Ohanian y Phillips han denominado a ese espectáculo el “Cine Individual” (“*Cinema of One*”):⁸²⁷ presentación mural, tridimensionalidad, holografía, resolución infinitesimal... se antojan los rasgos venideros de una representación inmersiva, indistinguible de la realidad fenoménica. No es casual que Baudrillard haya arremetido contra la Alta Definición por cuanto para él tiene de concepto clave de la Virtualidad:

“La de la imagen, pero también la del tiempo (el Tiempo Real), la música (la Alta Fidelidad), el sexo (la pornografía), el pensamiento (la Inteligencia Artificial), el lenguaje (los lenguajes numéricos), el cuerpo (el código genético y el genoma). Por doquier la Alta Definición marca el paso, más allá de cualquier determinación natural, hacia una fórmula operativa –‘definitiva’, precisamente–, hacia un mundo en el que la sustancia referencial se hace cada vez más escasa.”⁸²⁸

La perentoriedad de la migración de bits a átomos en las industrias culturales que proclama Negroponte, mantiene estrechos vínculos con la carcoma de la autoría a favor de la industria de la distribución.⁸²⁹ Frente al desánimo y el catastrofismo a que podría inducir este fenómeno, cabe una salvedad, de la mano de Mathias y Patterson, que remite a las conclusiones de nuestro primer capítulo: el error de base del tecnofetichismo consiste en su

⁸²⁶ NEGROPONTE, *op. cit.*, pp. 117-118.

⁸²⁷ *Op. cit.*, p. 275; en cursiva en el original.

⁸²⁸ BAUDRILLARD, Jean: *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama, 1997, p. 47; las comillas pertenecen al original.

⁸²⁹ De ahí que Negroponte decrete la muerte de la ley de propiedad intelectual, “producto Gutenberg”; *op. cit.*, p. 79.

axiomático emparejamiento de corrección y calidad (técnica, en este caso) con el éxito, artístico y en taquilla; antes bien,

“Los estudios indican que el impacto de las imágenes de pantalla grande es consecuencia de que *el formato amplio no permite a los espectadores abarcar toda la pantalla de un vistazo. Requiere que éstos exploren la imagen con sus ojos y la editen en una experiencia visual*”.⁸³⁰

En otras palabras: las prédicas de la interactividad ignoran que dicha cualidad no es en modo alguno privativa de los medios digitales. La trayectoria tanatológica que distingue a cierta historiografía –en la que el vídeo digital da muerte al cine, los datos hacen lo propio con cualquier tipo de soporte, y, paralelamente, una suerte de pictoricismo infográfico sepulta la indicialidad de la imagen real– se edifica en una ficción fundamentalista y naturalizadora del celuloide, como soporte que apenas admite la manipulación y enajena a cualquier modelo espectacular basado en él de potencialidades que efectivamente posee.

Al mismo tiempo, se dibuja un horizonte de equilibrio, una culminación merced a las tecnologías digitales. Sin embargo, por más consenso que se alcance en torno a ellas, o a cualesquiera otras, jamás estarán exentas de debilidades. Una nueva rutina genera problemas inéditos, que requieren respuestas imaginativas, en un proceso eternamente perfectible.⁸³¹ Por lo

⁸³⁰ *Op. cit.*, p. 218; la cursiva es nuestra. La referencia a la consideración de la nitidez como garantía de éxito se encuentra en la p. 216.

⁸³¹ Vale la pena mencionar, por lo que respecta al sonido, varios apuntes contenidos en el discurso de Lara que contribuyen a desfetichizar y deshacer equívocos, como su precisión al concepto de *automatización* de las mesas (“No significa que la mesa tome decisiones por su cuenta, sino que lleva a cabo acciones previamente programadas por nosotros (...) Este concepto implica que la mesa tiene memoria, y es capaz de recordar, y más tarde repetir con exactitud, cualquier acción que el operario ejecute sobre una o varias pistas a lo largo del tiempo”; *op. cit.*, p. 177); o la actual factibilidad de la sustitución de las mesas por sistemas de edición, que choca con un factor tan relevante como la preferencia de los técnicos de experimentar el contacto *real*, y la influencia de este factor en el diseño (“En realidad, los modernos sistemas de edición son tan potentes y versátiles, que podrían sustituir por completo las funciones de las mesas de meezclas, incluidas las mejores del mercado. Sin embargo, por muy sencillos que sean los interfaces con los que se comunican una persona y su computadora, no se pueden comparar a la experiencia táctil de control directo que proporciona una mesa, ya sea digital o analógica. De momento, nada es capaz de sustituir las sensaciones que produce mover los faders físicamente. Por eso, las marcas que venden los equipos de montaje han diseñado nuevos aparatos que imitan la superficie de una mesa, sin serlo. Son periféricos que no dotan al ordenador de nuevas características, es decir, que sus componentes no procesan audio, sólo permiten al montador jugar con los botones, y subir o bajar los potenciómetros, exactamente igual que haría un mezclador normal. Es decir que

demás, la maraña de intereses de diversa índole que se da cita aquí constituye una razón palpable y suficientemente poderosa como para que nos atrevamos a concluir que los modos de producción de las películas seguirán evolucionando, y, con ellos, el arte cinematográfico.

En aplicación de lo expuesto en los dos primeros capítulos (esto es, a partir del estudio de las relaciones entre el instrumental y los procesos, la estética, la narratividad y la ideología del montaje clásico, en el seno del Modo de Representación Institucional; y de la cabal consideración de las transformaciones que conlleva la digitalización de la postproducción, puestas en relación con mitos que ya circulaban en la era analógica), en el tercero ensayaremos un modelo teórico capaz de dar cuenta de la interacción entre los niveles tecnológico, económico y expresivo-narrativo en el *statu quo* actual del paradigma hegemónico.

se trata únicamente de una superficie de control para manejar el programa de edición de una forma más cómoda e intuitiva; *ibidem*, p. 181).

CAPÍTULO TERCERO

EL NEOESPECTÁCULO HOLLYWOODIENSE: EL CINE DE EFECTOS Y LA DETERMINACIÓN ECONÓMICA

3.1. El contexto audiovisual contemporáneo.

3.1.1. Del enfoque tecnologista al modelo productivo.

Una vez asimiladas las distintas dimensiones de la revolución tecnológica en marcha, y antes de analizar en profundidad la huella que las tecnologías digitales han impreso en la producción hollywoodiense, se impone la necesidad de conocer en qué coordenadas industriales se ubica; así lo aconsejan las divergencias con respecto al modelo de negocio en que se gestó y se desarrolló el film institucional. En este sentido, aspiramos a integrar la propuesta *mainstream* en el contexto contemporáneo, marcado por la acelerada integración de las industrias culturales a todos los niveles, la revisión de la relación entre distribución y contenidos, el poderoso influjo de la mercadotecnia y la proliferación de la consigna de la incorporación de la interactividad a los productos audiovisuales. Explorando estos ejes, esperamos demostrar cómo el espectáculo que el “cine digital” alienta y permite entrever, retrotrae a un proceso iniciado varias décadas atrás; más aún, creemos que una indagación en las contradicciones de su formulación, y en la resurrección de ciertas cuestiones teóricas y fórmulas narrativas y expresivas, mantienen una línea de continuidad con las respuestas y las vías muertas de las corporaciones al hundimiento del *studio system*.

Convenimos en situarnos, por lo tanto, en el instante en que acontece ese cambio de paradigma, para llevar a cabo el seguimiento de cómo se articulan tres elementos: una configuración industrial que adapta la anterior a las circunstancias sociohistóricas; una relación con la tecnología, con dimensiones reales e imaginarias, diferenciada del periodo anterior –aunque no rupturista– y coherente con los nuevos aires; y un modelo espectacular igualmente específico y afín a las mutaciones en los órdenes antedichos. En

esta tríada hemos querido prolongar nuestro envite por un entendimiento global del fenómeno cinematográfico, atento a todos los aspectos en juego y superador de la visión clásica, que suele inscribir aquí una conmoción extemporánea a sólo un paso del planto cinéfilo. Por el contrario, en este primer epígrafe vamos a hacer repaso de la evolución del modelo dominante, pormenorizando sus características para ilustrar el vaivén de los factores económicos, tecnológicos y expresivo-narrativos.

En primera instancia, reviste para nosotros la máxima utilidad la distinción que Thomas Schatz establece entre la muerte de Hollywood, que considera un mito –y, por tanto, “una condensación conveniente de los hechos en un concepto negociable”–, y la muerte –en realidad, la crisis y gradual reconstitución– del sistema integrado de producción, distribución y exhibición edificado por los estudios desde los años diez a raíz de la demanda antimonopolio, presentada en Manhattan el 20 de julio de 1938 y resuelta por el Departamento de Justicia una década después:⁸³² en virtud del llamado *Decreto Paramount*, las *majors* fueron declaradas culpables de violar las leyes *antitrust* impulsadas por el senador Sherman (*Sherman Act*). En los cinco años de plazo que el fallo les otorgó para separar la producción/distribución de las redes de exhibición (*‘arm’s lenght transaction’*), las productoras se desprendieron de sus cadenas de salas, con lo que el desmantelamiento se hizo efectivo.⁸³³

Unido a este factor, el descenso de la asistencia del público a las salas, a resultas de las transformaciones sociales posteriores a la II Guerra Mundial – consolidación de la televisión comercial; migración de las clases medias a los suburbios urbanos; peculiaridades de la formación cultural de la generación de

⁸³² En concreto, y según los datos que ofrece Douglas Gomery, en mayo de 1948; vid. GOMERY, Douglas: “Hollywood corporate business practice and periodizing contemporary film history”; en NEALE y SMITH, *op. cit.*, p. 47. En este texto, Gomery mantiene que “para que el cambio técnico arrastre diferencias [una transformación sistémica] debe ir unido a innovaciones en las prácticas de negocio fundamentales, y no hay signos de cambio en este frente mientras el siglo XX discurre hacia su fin y los poderosos conglomerados mediáticos de Hollywood concentran más poderío económico del que han tenido en toda su historia”; *ibidem*, p. 55; la traducción es nuestra.

⁸³³ SCHATZ, Thomas: *Old Hollywood/New Hollywood. Ritual, Art, and Industry*. Ann Arbor, Michigan: UMI Research Press, 1983, pp. 16-18 y 170. La traducción es nuestra. También en WYATT, Justin: *High Concept. Movies and Marketing in Hollywood*. Austin: University of Texas Press, 2000, pp. 66-67.

los *baby boomers*—,⁸³⁴ se tradujo en una reorientación de la producción: la instauración del “sistema de equipo de conjunto” (*‘package-unit system’*; literalmente, un sistema de producción “de unidades de empaquetamiento”) explica la concentración en un número reducido de títulos, financiados con presupuestos más elevados y aderezados con ganchos espectaculares (estrellas, formatos,⁸³⁵ efectos especiales...). Según el muy verosímil planteamiento de Richard Maltby, la serie B, los cortometrajes, los noticiarios y las restantes líneas de producción mantenidas por el Hollywood clásico junto a sus productos estrella, los largometrajes o *feature films*, habían constituido el auténtico sustento del *studio system*, ya que era a través de aquellas variantes que se mantenían las economías de escala en planta y personal.⁸³⁶ este enfoque, que se fija en el aspecto productivo, es complementario del canónico, centrado en la distribución, ya que, no por casualidad, los formatos en cuestión fueron fagocitados por el medio televisivo.

Sea como fuere, como indica Justin Wyatt, en el nuevo esquema de producción individual salieron reforzadas las películas con mayores posibilidades inherentes de recuperación de las inversiones.⁸³⁷ Se sentaban así las bases para el desarrollo de un tipo de film concebido y ejecutado a gran escala —y que se conoce, dependiendo de épocas y de enfoques, bajo las denominaciones de *roadshow*, *high concept*, *blockbuster*...—,⁸³⁸ que personificaba la potenciación del componente ilusionista, apoyada en el

⁸³⁴ ÁLVAREZ MONZONCILLO, *op. cit.*, p. 88. A los dos primeros fenómenos, Schatz agrega otros significativos cambios propiamente industriales, como la adopción de las nuevas prácticas de producción cinematográfica en telefilms y teleseries; la importación de películas extranjeras en cantidades desconocidas; la relajación de la censura; la instauración del sistema de calificaciones; la muerte o retirada de los *autores* del *Viejo Hollywood*; y el desembarco de una nueva generación de cineastas; *op. cit.*, p. 24.

⁸³⁵ Entre otros, podemos mencionar, con Bordwell, el Cinerama (1952), el CineMiracle (1957) —sistemas de cámara y proyector triples—, el “Natural Vision” 3-D (1952), el VistaVision —rodaje y proyección en el eje horizontal—, el CinemaScope (1953) —que comprimía la imagen en el rodaje y la descomprimía en la proyección— y el Todd-AO (1965) —rodaje en 65 mm y proyección en 70 mm; vid. al respecto BORDWELL, David: “Estilo cinematográfico y tecnología, 1930-1960”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, pp. 401-402.

⁸³⁶ MALTBY, Richard: “‘Nobody Knows Everything’: Post-classical historiographies and consolidated entertainment”; en NEALE y SMITH, pp. 21-44 (traducido bajo el título de “‘Nadie lo sabe todo’. Historiografías post-clásicas y consolidación de la industria del entretenimiento”; en <http://www.otrocampo.com/2/maltby.html>).

⁸³⁷ WYATT, *op. cit.*, p. 68.

⁸³⁸ Nos ocuparemos de estas categorías en el próximo apartado, por lo que aplazamos hasta entonces la definición de las mismas.

despliegue de medios (económicos, tecnológicos) y recursos (estéticos y narrativos) que caracteriza el modelo hollywoodiense desde entonces.

Asimismo, a lo largo de los años cincuenta, la actitud de la industria cinematográfica en relación a la televisión evolucionó de la hostilidad inicial a un doble colaboracionismo, sustanciado en la venta de los archivos de películas y en su apresto a la producción de telefilms. A juicio de Schatz, esta estrategia convirtió al nuevo medio en un agente esencial en el devenir de Hollywood, al hacerla depositaria de la alfabetización cinematográfica (*cineliteracy*) de las nuevas generaciones de espectadores –y, dentro de la misma, de los futuros cineastas.⁸³⁹

Sin embargo, otros dos aspectos de este proceso reclaman nuestra atención: su carácter fundacional a propósito de las sinergias audiovisuales y su papel instigador de una veta espectacular que anuda el ontologismo *clásico* con las demandas virtualistas e interactivas. Efectivamente, en este punto tuvo lugar el primer gran impulso hacia la integración de la industria cinematográfica con las restantes facetas del negocio cultural, a través de un puente con el nuevo medio: con el auge de los productores independientes, los estudios se concentraron en la rama de la distribución y despertaron el interés de los conglomerados, interesados, según Tino Balio, en explotar los *stocks* de películas antiguas, tasados a la baja por las malas recaudaciones en taquilla cosechadas a principios de los sesenta.⁸⁴⁰

Sería ocioso detenerse en cómo la reacción de Hollywood a la competencia de la pequeña pantalla consistió en dar lustre a las imágenes vía nuevos formatos. No obstante, sí resulta digno de mención un significativo detalle de esta jugada, que debemos a Schatz: su condición de alternativa forzosa a la conglomeración, como demuestra el interés de la Twentieth Century-Fox por investigar e implantar los grandes formatos, que ha de entenderse como consecuencia de una *desesperación* compartida con los

⁸³⁹ SCHATZ, *op. cit.*, pp. 179-180.

⁸⁴⁰ BALIO, Tino (ed.): *Hollywood in the Age of Television*. Cambridge, Mass: Unwin Hyman, 1990, p. 303; cit. en WYATT, *op. cit.*, p. 69.

demás estudios, como United Artists, que no habían ampliado su radio de acción al ámbito televisivo.⁸⁴¹

En cualquier caso, es claro que, como afirma Wyatt, las nuevas tecnologías constituyen uno de los “mecanismos causales que crean y demarcan” el periodo postclásico –y que explican el surgimiento del *high concept* y favorecen su extensión.⁸⁴² A propósito de la innovación en este terreno, pensamos que merece la pena insistir en la estrecha dependencia entre la rentabilidad económica de los nuevos recursos, su valor publicitario y su sujeción al proyecto estético y narrativo hollywoodiense.⁸⁴³ Si, como ya quedó demostrado en el primer capítulo, el sonido había sido recibido por la Institución como un añadido natural e irrenunciable en la consecución de la reproducción análoga-aumentada de la realidad fenoménica, Bordwell y Staiger refrendan que el color, las pantallas anchas, la estereoscopia y la estereofonía fueron moldeados por la misma *ideología del “progreso”*,

“...justificados como parte del progreso hacia una mejor narración, un mayor realismo y un espectáculo más atractivo”.⁸⁴⁴

En concreto, al abordar los procesos experimentales que condujeron al desarrollo de la película de color, Bordwell recuerda la estilización del estilo *clásico* y la irresoluble tensión existente en el seno de la Institución entre el componente espectacular y la integración narrativa:

“Como señaló *American Cinematographer*, si el color no era natural, el público se daba cuenta (y eso era malo); si el color era bueno, el público se olvidaba de él (por tanto no compensaba los costes) (...) Technicolor estaba al tanto de las exigencias de Hollywood. Desde un principio, la empresa había entendido que para triunfar comercialmente el color tendría que favorecer los principales elementos narrativos (...) Esta empresa se debatía entre comprometerse con una

⁸⁴¹ *Op. cit.*, p. 189.

⁸⁴² *Op. cit.*, p. 18. La traducción es nuestra.

⁸⁴³ Para un repaso de las transformaciones operadas en el último medio siglo, es de obligada lectura el exhaustivo repaso a las innovaciones tecnológicas (en formatos de pantalla ancha, sonido, color, movilidad de la cámara, montaje y realidad virtual) de ALLEN, *op. cit.*, pp. 109-129.

⁸⁴⁴ “Tecnología, estilo y modo de producción”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 270.

representación ‘real’ del espectro visible y desarrollar un tratamiento del rostro humano que comulgase con los requisitos clásicos de belleza y centralidad narrativa”.⁸⁴⁵

Recogemos la insinuación que lanza la cita, y damos una vuelta de tuerca a la formulación de la primera cláusula: no sólo resulta tan acertado y necesario hablar de la reconducción del color hacia el programa clásico como referirse a su rentabilidad para explicar su imposición, sino que es a partir de la feliz respuesta a ambas preocupaciones, ligadas, que se cumplen las condiciones para que aquélla se produzca. Así como Bordwell parece consciente del callejón sin salida en que desemboca la dialéctica visibilidad *versus* invisibilidad, pero no se decide a impugnarla, en nuestro caso se impone constatar cómo la inconstante perceptibilidad y el convencionalismo característicos del modelo sirvieron los medios para la asunción del recurso, transformado en instrumento de reafirmación del imaginario institucional y fuente de placer espectacular –amortizable, por tanto, en términos económicos e ideológicos.

Por último, nos interesa insistir en la finalidad de tales reclamos, convocar al público a las salas, como condición *sine qua non* para su éxito. A propósito de la estereoscopia, todos los autores, en mayor o menor medida, sugieren la vigencia de la honda vinculación entre la servidumbre al credo espectacular y la rentabilidad –en este caso, como explicación a su fracaso–: para Bordwell y Staiger, su malogramiento se debió a su insuficiencia tecnológica frente a la alternativa del formato panorámico para proveer una innovación explotable comercialmente;⁸⁴⁶ en una línea similar, Wyatt considera el cine en 3-D como una estrategia de diferenciación del producto característica de Hollywood, cuya defunción sería achacable a los elevados costes de exhibición asociados a la proyección,⁸⁴⁷ mientras que Richard Maxwell lo califica como una de las “estratagemas de mercadotecnia” con que se pretendió contrarrestar la erosión del hábito del consumo en sala.⁸⁴⁸

⁸⁴⁵ BORDWELL, “Estilo cinematográfico y tecnología, 1930-1960”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 396.

⁸⁴⁶ “Tecnología, estilo y modo de producción”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, p. 272.

⁸⁴⁷ *Op. cit.*, p. 94.

⁸⁴⁸ MAXWELL, Richard: “Distribución, mercadotecnia y exhibición”; en MILLER, Toby; GOVIL, Nitin; MCMURRIA, John; MAXWELL, Richard: *El nuevo Hollywood. Del imperialismo cultural a las leyes del*

Pero sin duda el planteamiento más insólito y revelador es el de Carl Mitcham, que identifica la introducción de los procedimientos sensorialmente excitantes, potenciadores de la *verosimilitud tecnológica*, en los años cincuenta, como “la tercera contribución al desarrollo de la realidad virtual”.⁸⁴⁹ Prescindiendo de nuevo del latido teleológico que se aprecia en estas palabras, e interpretándolas en clave contemporánea, juzgamos que no puede considerarse en modo alguno casual que, precisamente en un nuevo contexto de crisis e indeterminación (y de fetichismo virtualista-interactivo), se hayan alzado voces favorables a la tridimensionalidad: cinco directores estadounidenses de primera fila que han experimentado con la grabación en Alta Definición o en animación CGI (George Lucas, James Cameron, Robert Zemeckis, Robert Rodriguez y Randal Kleyser), han abogado por la estereoscopia digital como próxima parada en materia de proyección; una elección que no responde tanto a un criterio artístico o a una convicción profunda en la correspondencia entre la imagen tridimensional y la percepción humana, como en el propósito de preservar su margen de beneficios dificultando la piratería, ya que las cámaras de vídeo no pueden reproducir ese formato.

El renacimiento del procedimiento, destinado a defender el modelo de consumo clásico en un momento en que se están consolidando hábitos que lo ponen en jaque, nos estimula a invertir el razonamiento de Mitcham y analizar esa revitalizada vía de desarrollo, tan estrechamente conectada a la evolución efectiva de Hollywood desde los estertores del sistema de estudio, desde una óptica distinta: la emergencia de tan sonoros ecos entre ambas coyunturas exige por nuestra parte el esfuerzo de abandonar el discurso que funda las mutaciones espectaculares en un tecnologismo espontáneo y autosuficiente

marketing. Barcelona: Paidós, 2005, p. 192. Se impone hacer aquí una importante aclaración: el título original es “global Hollywood” (“el Hollywood global”), y se refiere al cine inserto en el contexto contemporáneo, que Miller, Govil, McMurria y Maxwell aspiran a caracterizar: en adelante, por tanto, debe discriminarse escrupulosamente (como en la redacción hemos pretendido) entre ese concepto-marco, al que aludiremos por la traducción literal, y el *Nuevo Hollywood*, expresión que goza de una larga y compleja tradición historiográfica desde la decadencia del *studio system*, con ramificaciones estético-narrativas y connotaciones (meliorativas y peyorativas), y que procederemos a deconstruir.

⁸⁴⁹ MITCHAM, Carl: “Realidad virtual: la verdad tras el eslogan”; en ALONSO, Andoni; ARDOZ, Iñaki: *Debats*, núm. 84: “Lo virtual”. Valencia: Institució Alfons el Magnànim, primavera de 2004, p. 57.

para ahondar en la configuración de la industria y en sus condicionantes económicas.

3.1.2. La faz de Hollywood en la era de la integración.

La reflexión en torno al cine de los estudios estadounidenses no puede renunciar a la contextualización del mismo en el panorama mediático, social, cultural, político y económico contemporáneo; factores todos estos que, a un tiempo, dificultan de manera considerable la adopción de un punto de vista coherente. Resulta de todo punto necesario tomar en consideración el proceso histórico de desregulación, concentración, globalización y financiarización que, como las restantes industrias culturales, está atravesando la cinematográfica en las sociedades del Occidente capitalista.⁸⁵⁰ Asimismo, ese estudio del rumbo del modelo dominante no puede eludir los enigmas que siembra el proceso de globalización, al acelerarse el trasvase del poder – económico y, subsidiariamente, político– de los Estados-nación al mercado y, más concretamente, a las grandes corporaciones multinacionales. La libre circulación del capital y la movilidad laboral, unidas a las sinergias multimedias y a la imposición de las fórmulas y el modelo productivo institucionalizados por Hollywood, alumbran, para empezar, una gran incógnita acerca del grado de pureza –nacional, incluso– que atesoran los productos que hoy factura.

Al hilo de la comprobación de la asimetría en el intercambio de flujos humanos, económicos y culturales –entre los que se ubica el tráfico audiovisual– entre Norte y Sur, centro y periferia, EE.UU. y Europa, Hollywood y el resto del mundo, se da entrada a la categoría del *imperialismo cultural*, un concepto que suele incorporar un componente de resistencia y combatividad contra la penetración y el control norteamericano en las diversas facetas en que se plasma su hegemonía –y que, a juicio de Toby Miller, solamente en el terreno de los *media* se extiende por “las agencias de noticias, la publicidad, los estudios de mercado y de la opinión pública, el comercio de

⁸⁵⁰ BUSTAMANTE, Enrique: “Introducción. Las industrias culturales, entre dos siglos”; en BUSTAMANTE (coord.), *op. cit.*, p. 14. Este autor identifica dos fases en este proceso: primero, la internacionalización, desde finales del siglo XIX; luego, la transnacionalización, a partir de los años setenta del XX; *ibidem*, p. 28.

pantalla, la tecnología, la propaganda, las telecomunicaciones y la seguridad”.⁸⁵¹

A estas circunstancias de dominación se añaden, en segundo término, los efectos derivados de la creación de redes informáticas para las telecomunicaciones a escala global; un proceso con sutiles repercusiones de carácter textual: la estética y la narrativa hollywoodienses no pueden sustraerse al poderoso y controvertido influjo del pensamiento postmoderno, que para Vivian Sobchack constituye la lógica cultural de la contemporaneidad desde los inicios de la tecnología electrónica y la era nuclear en los Estados Unidos, durante la década de los cuarenta del pasado siglo.⁸⁵² Inserto en la dinámica de ese entramado, en un estadio avanzado, y en tanto que constituye uno más entre lo que Lévy denomina “sectores en ascenso de la economía de lo virtual”,⁸⁵³ el cine sigue las pautas que rigen el desplazamiento de átomos a bits. Como tal, su evolución corre en paralelo a las principales mutaciones del universo audiovisual en las últimas décadas – abaratamiento y aceleración de los ciclos de producción (y acortamiento de la vida de los productos), en los ochenta; recorte del capital físico –humano, inmobiliario, económico– y burbuja bursátil de las empresas *puntocom*, en los noventa (y su estallido, en los primeros años del nuevo milenio).⁸⁵⁴

Una vez reconocido el carácter concreto de los lazos existentes entre la internacionalización del modelo espectacular –que, por el momento, apenas hemos caracterizado sino por su apoyatura tecnológica– y la supremacía norteamericana, en un contexto de encarecimiento de las sinergias mediáticas, la desterritorialización y la virtualidad, urge reconsiderar el funcionamiento de esa industria. Aspiramos con nuestra contribución a superar planteamientos maniqueos estériles, como el que enuncia Celestino Deleyto, enfrentado a la incoherencia que se deriva de la consabida adscripción mayoritaria a los postulados del partido demócrata estadounidense de las gentes de Hollywood,

⁸⁵¹ MILLER, Toby: “Historia de Hollywood, imperialismo cultural y globalización”; en MILLER, GOVIL, MCMURRIA y MAXWELL, *op. cit.*, p. 47.

⁸⁵² SOBCHACK, Vivian: “The Scene of the Screen”; en UTTERSON, *op. cit.*, p. 136. Una opinión de la que, implícitamente, participa Darley, a tenor de su caracterización del modelo cinematográfico vigente como el paradigma de la “intertextualidad electrónica”; *op. cit.*, p. 17.

⁸⁵³ *Op. cit.*, p. 49.

⁸⁵⁴ Vid. a este respecto VILCHES, *op. cit.*, pp. 40 y 44.

al concluir que su única ideología inequívoca es “la del beneficio empresarial”;⁸⁵⁵ parece obvio que *manca finezza* para una comprensión más informada y provechosa tanto de las claves de su prosperidad como del predicamento de sus productos entre el público.

A este respecto, la visión que Miller expone sobre el Hollywood contemporáneo presenta varios enfoques novedosos: planteado como un desafío tanto a las “euforias *laissez-faire*” como a las “denuncias *étatistes*”, su trabajo, secundado por Nitin Govil, John McMurria y Richard Maxwell, pretende superar el tópico reduccionista de cifrar el dominio estadounidense en la transparencia narrativa y el diseño de productos de bajo perfil para satisfacción del *melting pot* y del *mundo libre*.⁸⁵⁶ Su contribución resulta decisiva para ahuyentar los fantasmas del neoliberalismo, al señalar la obediencia respecto de las directrices, tanto económicas como ideológicas, trazadas por el Departamento de Comercio de Estados Unidos, y el entramado proteccionista, compuesto por el citado departamento, más comisiones estatales, regionales y metropolitanas; subsidios encubiertos; y una entidad financiadora, la *Small Business Administration*, a través de préstamos. Ante la difusa configuración de la industria contemporánea, de estructura tentacular e innumerables dependencias extrañas –tanto por lo que respecta a su procedencia como en lo tocante a su naturaleza–, Miller asevera que “la ubicación de Hollywood reside en su división del trabajo”, con arreglo a una *Nueva División Internacional del Trabajo Cultural* o NICL (*New International Division of Cultural Labour*).⁸⁵⁷

Partiendo de la desigualdad de la NICL, que desde su punto de vista constituye el mecanismo de articulación de la productividad, la explotación y el control social,⁸⁵⁸ y que se explica por “la consanguinidad cultural, las proporciones favorables del cambio de divisas, los gobiernos serviles, el mínimo internacionalismo de los trabajadores y los elevados niveles de

⁸⁵⁵ *Op. cit.*, p. 35.

⁸⁵⁶ O, según formula McMurria, “la persistente ecuación acerca de las excepciones debidas al lugar de nacimiento: democracias migratorias + mercados libres = universalismo textual”; MCMURRIA, John: “El Hollywood coproductor”; en MILLER, GOVIL, MCMURRIA y MAXWELL, *op. cit.*, p. 113.

⁸⁵⁷ MILLER, Toby: “Introducción”; en MILLER, GOVIL, MCMURRIA y MAXWELL, *op. cit.*, pp. 12-14; y “La nueva división internacional del trabajo”, *ibidem*, p. 68.

⁸⁵⁸ *Ibidem*, p. 73.

equivalencia en la calificación profesional”,⁸⁵⁹ Miller viene a demostrar el acierto de quienes teorizan el actual estado como la adaptación a la transnacionalidad de la fórmula organizativa inaugurada después del sistema de estudios, que dio pie a “una fase posfordista de especialización flexible, mediante la diferenciación del producto y la desintegración vertical basadas en géneros *high-end*, la subcontratación de productores independientes, empresas de pre y posproducción y localizaciones globales, más que extensos servicios dentro de la empresa”.⁸⁶⁰

Efectivamente, lejos de la imagen tan extendida de Hollywood como un expendedor unitario de productos audiovisuales de proporciones desmesuradas, la estructura de la industria, deudora tanto en el modelo de negocio como en la división del trabajo del sistema de equipo de conjunto, sigue descansando en las *redes personales informales* que, según McMurria, se instituyeron como método tras la gran reorganización de mitad del siglo XX.⁸⁶¹ Un sujeto colectivo movedizo, que Miller describe como

“...una masa crítica interconectada, un *cluster* [“racimo”] de tecnología, trabajo y capital que opera a través de contratos con los estudios e inversiones, pero no forma parte de su propiedad. El sistema funciona gracias a cuatro factores: entrega flexible de los servicios por parte de empresas especializadas; intensa interacción entre las pequeñas unidades que forman parte de un dinámico sector global industrial; trabajo cualificado y altamente diversificado, e infraestructura institucional. El *cluster* ha evolucionado mediante la articulación a partir de mediados de los ochenta, de manufacturas de ordenadores y semiconductores del norte y el sur de California y sistemas y desarrollo de *software* (...) hasta los contenidos de pantalla de Hollywood”.⁸⁶²

Alusión esta última fundamental para nuestros intereses, ya que en este apartado se localiza el impacto de las tecnologías digitales para la postproducción: el aspecto que presenta el tejido de la industria bajo esta lupa

⁸⁵⁹ *Ibidem*, p. 112.

⁸⁶⁰ *Ibidem*, p. 79.

⁸⁶¹ MCMURRIA, *op. cit.*, p. 131.

⁸⁶² “La nueva división internacional del trabajo”, *op. cit.*, p. 79.

proclama la funcionalidad de tal instrumental y, sobre todo, de las redes cuyo establecimiento facilita su interconexión. Ello nos permite, además, dar un paso más y hacernos cargo del siguiente movimiento, hacia la periferia: es así que se explica la candente cuestión de la plaga de la *producción fugitiva*, esto es, de películas distribuidas por los estudios –y que, por tanto, se benefician del marchamo hollywoodiense– pero realizadas en el extranjero (con Canadá como principal beneficiario), y cuyas ventajas –facilidades fiscales, no sindicación de la mano de obra, óptimo equipamiento tecnológico, interconexión con las matrices gracias a las redes de alta velocidad–, de paso que confirman la estricta continuidad con el modelo precedente, ponen en duda la supervivencia del sistema en lo que ha sido cuna y centro de irradiación de su hechizo global.⁸⁶³

Aunque la continuidad del sistema de producción por unidades ha sido impugnada, entre otros, por Maltby, al entender que se trata de un concepto incompatible con la esencia de las estrategias de la era de la conglomeración – en la que, como Janet Wasko ha llegado a afirmar, el negocio del largometraje, como tal, ha dejado de existir–,⁸⁶⁴ las investigaciones de Miller y sus compañeros corroboran la tesis de Gomery acerca del peso real de Hollywood en el concierto mediático mundial y certifican la continuidad del sistema de gerencia descentralizada: si, como este último autor ha señalado insistentemente, el poder económico de ese ente oligopólico, compuesto por empresas pequeñas aunque eficientes que han logrado imponer en el imaginario colectivo una creencia en su imponente tamaño que las cifras desmienten, reside en el control de la distribución internacional,⁸⁶⁵ McMurria identifica el *Hollywood global* con “un grupo selecto de productores que han demostrado su pericia atrayendo a talentos creativos y acuerdos de venta por paquetes” –y que, en virtud de su eficacia, aspiran las inversiones de los gigantes de los medios de comunicación.⁸⁶⁶

⁸⁶³ Vid. *ibidem*, en especial pp. 80, 84-85 y 104.

⁸⁶⁴ WASKO, Janet: *Hollywood in the Information Age: Beyond the Silver Screen*. London: Polity, 1994, p. 250; cit. en MALTBY, *op. cit.*

⁸⁶⁵ Estamos pensando en Douglas Gomery. Vid. al respecto “Hacia una nueva economía de los medios”, *op. cit.*, pp. 161 y ss.

⁸⁶⁶ *Op. cit.*, p. 139.

Varias ideas nos interesan aquí: en primer término, la *pequeñez* de Hollywood y su máxima productividad; en segundo lugar, y apenas apuntado, el proceder *megalómano* de los productores como táctica común para garantizar la rentabilidad; en tercera y última instancia, la preeminencia de la distribución. La imagen nos impulsa a estudiar a fondo el proceso de conglomeración del mercado audiovisual, que Terceiro vincula con la difusión de dos ideas del magnate Rupert Murdoch particularmente atractivas para Hollywood:

“la primera, la de la economía de escala (una compañía de entretenimiento debe ser lo más grande posible); la segunda, la de la sinergia (una empresa se beneficia de ser, a la vez, productora y distribuidora de contenidos)”⁸⁶⁷.

En relación a esta cita, consideramos imprescindible realizar varias matizaciones, dos de carácter conceptual y una histórica: por lo que se refiere a las economías de escala y a la sinergia, su concreción en Hollywood difiere de las definiciones dadas, ya que, en ambos casos, no son el tamaño y las actividades de las empresas las que varían, sino la magnitud de los proyectos que aquéllas se permiten emprender, gracias a pactos y alianzas puntuales o a su pertenencia a grandes grupos mediáticos multinacionales; en cuanto a la paternidad de esta *moda*, aun reconociendo que las sinergias y la tendencia a la integración están alcanzando niveles desconocidos, una amplia variedad de fenómenos dignos de consideración constituyen referencias que invitan a pensar en que aquéllas y éstos deben situarse en el marco de un proceso histórico discontinuo, pero no necesariamente reciente.⁸⁶⁸ Entre los ejemplos más significativos de interdependencia, Gomery censa los de la industria de la música popular, desde la incorporación del sonido; la televisión y la gestión de parques temáticos, en los cincuenta; y la *comercialización secundaria*, a finales del siglo XX: un campo ciertamente heterogéneo, que abarca artículos, como discos, libros, videojuegos, juegos de mesa, juguetes..., más la apertura de tiendas especializadas, el patrocinio de equipos y eventos deportivos, el

⁸⁶⁷ *Op. cit.*, p. 208.

⁸⁶⁸ En una línea similar a la que nosotros proponemos, Maltby define la sinergia como una alternativa a la integración vertical: “en tanto que la integración vertical describe la relación económica entre sectores ligados al negocio del cine, la ‘sinergia’, en cambio, imagina una relación ‘creativa’ y horizontal entre prácticas y productos, entre hardware y software, entre medios, y entre interpretaciones”; en *op. cit.*

mantenimiento de los ineludibles parques de atracciones, etcétera. Con la importante salvedad de estos antecedentes, y apuntando a las ventanillas de explotación alumbradas en la década previa como desencadenantes, Gomery consigna el año 1984 como el punto de partida de las operaciones que han alterado la fisonomía de Hollywood.⁸⁶⁹

Una de las características más notables de las estrategias convergente-expansivas radica en el progresivo mimetismo de todos los modelos prácticos de integración, con independencia de las peculiaridades de cada proceso, que transmite una doble sensación: por un lado, su carácter inexorable, como requisito para el crecimiento; por otro, la existencia de un único modelo de macronegocio correcto y viable, toda desviación del cual conduciría a la ruina y la desaparición.

En el caso que nos ocupa, Juan Carlos De Miguel glosa la configuración *de manual* adoptada por los grupos de comunicación de finales desde los años noventa, hecha de una combinación de productoras audiovisuales con divisiones cinematográficas y televisivas –cuyo volumen de negocio representa un porcentaje mayoritario, de alrededor de un 60%, en plena progresión–; canales de cable; editoriales y cabeceras de prensa; sellos musicales; estaciones televisivas; y a veces, parques temáticos.⁸⁷⁰ La globalización de las *majors*, según Miller, responde también a las reglas preestablecidas por un gran operador; en concreto, se ha efectuado a imagen de la AOL-Time Warner: expansión horizontal, a la conquista de mercados foráneos; vertical, para asimilar a productores independientes; y asociación con inversores extranjeros, a fin de obtener capitalización y exorcizar el riesgo.⁸⁷¹ A propósito de esta operación, y de la adquisición de Seagram-Universal por Vivendi, De Miguel detecta un salto con respecto a las tácticas de diversificación multimedia, restringida a los años noventa, que nos sitúa en una etapa *reticular* o *interactiva*.⁸⁷² A continuación, dos cuestiones van a

⁸⁶⁹ “Hacia una nueva economía de los medios”, *op. cit.*, pp. 153-155. En este texto, se daba por cerrado el proceso de reorganización en 1994.

⁸⁷⁰ DE MIGUEL, Juan Carlos: “Los grupos de comunicación: la hora de la convergencia”; en BUSTAMANTE (coord.), *op. cit.*, 2003, p. 229.

⁸⁷¹ “Historia de Hollywood, imperialismo cultural y globalización”, *op. cit.*, p. 62.

⁸⁷² *Op. cit.*, pp. 230-231.

vehicular nuestra reflexión sobre la ubicación del cine *mainstream* en este nuevo paisaje, a saber, los efectos que sobre su configuración ocasiona la revisión de su valor y las consecuencias sobre el modelo productivo.

3.1.3. Absolutismo y contradicciones de la *blockbusterización*.

Las denominaciones con que se ha querido aprehender la esencia la sociedad resultante de la propagación masiva de las tecnologías electrónicas y audiovisuales⁸⁷³ denotan a las claras la contigüidad de una serie de fenómenos coincidentes en el tiempo: globalización, desarrollo de las telecomunicaciones, popularización de la informática, predominio del espectáculo, fetichización y explotación del consumo... A ellos podemos sumar la consideración de la reproductibilidad, asociada a las tecnologías digitales, como fundadora de una nueva cultura, caracterizada por su recurso al reciclaje de materiales preexistentes: Bustamante habla de la gestación de una *cultura clónica*, “como repetición ritualizada incesante de un abanico limitado de fórmulas, en el que la oscilante curva de las modas culturales aparece planificada e integrada en la estrategia de oferta”.⁸⁷⁴

En lo que aparenta ser la confirmación de este fenómeno, los analistas cinematográficos no han pasado por alto el efectismo de la producción industrial, en una espectacularización apoyada en el uso de las herramientas para la generación de efectos visuales y sonoros en la postproducción; paralelamente, han advertido un escoramiento hacia el formalismo y el formulismo temático, en una proliferación de secuelas, *remakes* y adaptaciones –o *inspiraciones*– de obras procedentes de otros medios de masas, entre los que ocupan lugares destacados el cómic y el videojuego. Este hecho ha agravado la conciencia de la crisis de la consistencia del relato, que parece amenazado por el valor puramente escópico de las imágenes. El imperio en las carteleras y en los resultados del *box office* de estos productos

⁸⁷³ Junto a su propuesta de *Telépolis*, Ignacio Echeverría cita las siguientes: *sociedad posindustrial* (Bell y Touraine), *sociedad de consumo* (Jones y Baudrillard), *aldea global* (MacLuhan), *sociedad del espectáculo* (Debord), *era tecnocrática* (Brzezinski), *sociedad informatizada* (Nora-Minc), *sociedad interconectada* (Martin), *Estado telemático* (Gubern), *sociedad digital* (Mercier-Plassard-Scardigli)... *Op. cit.*, p. 13.

⁸⁷⁴ BUSTAMANTE, “Introducción”, *op. cit.*, p. 33.

ha alimentado el escepticismo, el desánimo y la sensación de ineluctabilidad ante la deriva del modelo hegemónico.

Wyatt se adhiere al criterio de quienes observan una dinámica de retroalimentación en el modelo cinematográfico que promueven los estudios en razón del engranaje de las estructuras del sistema para arropar tan costosos productos. A su entender, el *high concept* responde a un mecanismo de autorreplicación, o, en otras palabras, “el *high concept* favorece más *high concept*”: un proyecto X, que se ajusta a los rasgos antedichos, tiene buenos resultados en los tests de mercadotecnia sobre los intereses del público; es ampliamente publicitado, por lo que despierta expectación, que se traduce en una buena taquilla en el primer fin de semana; los productores toman nota para próximos proyectos, mientras que el film recibe un gran apoyo para su lanzamiento en otras ventanas de explotación...⁸⁷⁵ Podemos hablar, pues, de dos dimensiones, estrechamente relacionadas, de la reproductibilidad: la formal-temática y la productiva.

Siguiendo a Walter Benjamin, Bustamante subraya la relevancia de la producción de copias a escala para las industrias culturales, a la que aparece ligada con el vínculo de la necesidad la condición de (o la conversión en) mercancía.⁸⁷⁶ Para él, el objetivo del cine, en tanto que industria cultural, consiste no en vender lo que se produce, sino en producir lo que se puede vender. La planificación para conseguir la amortización inmediata de los productos, convertidos en *films-acontecimiento*, por medio del *windowing* – que Bustamante define como el “acortamiento de los derechos en cada soporte o ventana”⁸⁷⁷ – ratifica el peso estratégico de la distribución, de cuyo dominio avanzado a través de la concentración de las salas depende el éxito de la operación global.

⁸⁷⁵ *Op. cit.*, p. 189.

⁸⁷⁶ “Introducción”, *op. cit.*, p. 23.

⁸⁷⁷ BUSTAMANTE, Enrique: “Convergencia mediática: la televisión como escaparate múltiple de la era digital”; en Actas del IV Congreso Internacional *Comunicación, Universidad y Sociedad del Conocimiento*. Salamanca, 24-26 de enero de 2002 (http://www.campusred.net/aulaabierta/docs/M2_Enrique_Bustamante.doc).

De estas consideraciones se desprende una íntima y perfecta correspondencia entre la *blockbusterización* y sus fenómenos colaterales con los intereses de Hollywood; una imagen que alimenta el “absolutismo” a que nos referimos en el epígrafe que encabeza estas líneas, puesto que no parece dejar margen a alternativas y explica la desmoralización de los disidentes y de los defensores de la diversidad. También Maxwell postula expresamente la existencia de una conexión directa entre las economías de escala y el despliegue de tácticas para maximizar las inversiones y minimizar los peligros, coherente con el “*ethos* de aversión al riesgo” tradicional de la industria estadounidense.⁸⁷⁸ producción por paquetes, diferenciación de los productos, estandarización... En esta línea racionalizadora debe encuadrarse la escalada de la producción de secuelas y *remakes*, que, como pone de manifiesto Augros, tienen un público asegurado, con lo que su comercialidad resulta menos imprevisible; como contrapartida, su coste es en general superior al de sus antecedentes y generan menos beneficios. Su inflación puede verse, pues, como una solución de compromiso para los productores.⁸⁷⁹

No obstante, la táctica lleva aparejados graves efectos perversos, como que, para no demorarse en el pago de intereses y amortizar cuanto antes las inversiones, los *blockbusters* tienden a distribuirse de forma precipitada –para lo que la agilización de la fase de postproducción resulta sumamente beneficiosa–; además, el incremento de los costes de producción se corresponde con un crecimiento dramático de los costes de publicidad (*advertising*) y marketing.⁸⁸⁰ El otro gran inconveniente que arrastra, puesto de relieve por el analista económico Harold Vogel, consiste en “el acortamiento del ciclo de vida de los productos, con la imposibilidad de una amortización extensiva de los costes y, paradójicamente, el crecimiento exponencial de la inversión y del riesgo”; ello obliga a recurrir al *star system* y reforzar la mitología que lo rodea, de lo que se deriva un incremento de los costes

⁸⁷⁸ MILLER, Toby; GOVIL, Nitin; MCMURRIA, John; MAXWELL, Richard: “Conclusión”; en MILLER, GOVIL, MCMURRIA y MAXWELL, *op. cit.*, p. 192.

⁸⁷⁹ *Op. cit.*, pp. 76-78.

⁸⁸⁰ WYATT, *op. cit.*, p. 176. La tendencia viene de antiguo; en concreto, de finales de los setenta, según Richard Maltby, que compara el coste de producción de *Alien, el octavo pasajero*, de 10,8 millones de dólares, con el de publicidad, de 15,7; cit. en *op. cit.*

medios⁸⁸¹ —en realidad, una espiral inflacionaria, pues, desde que el culto a las estrellas se confunde con su retribución, la espectacularización exige subidas salariales constantes. La incontrolada expansión del coste de los largometrajes de Hollywood, a pesar de las llamadas a la contención por parte de agentes tan prominentes como el ex presidente de la MPAA, Jack Valenti, o Jeffrey Katzenberg,⁸⁸² pone en entredicho la idoneidad del proceso en que se encuentra embarcada la industria, lo que nos instala en la senda contraria: ante la evidencia de lo infructuoso de las estrategias descritas para garantizar el triunfo de los productos, surge la necesidad de entender su prolongación.

Así, nos opondremos al planteamiento canónico de Wyatt, quien establece un vínculo directo entre la configuración textual del *high concept* y las nuevas *theatrical windows* —definidas como “el término de la industria para los diferentes foros [*venues*] en que puede exhibirse un producto”⁸⁸³ que lo lleva a reivindicar la consustancialidad de este modelo productivo y espectacular a la conglomeración y rendirse a la supuesta evidencia de su conveniencia, justificada como la práctica industrial correcta; una operación ligada a la buena gestión.⁸⁸⁴ Nuestra hipótesis consiste en que es en la conglomeración, y no en la esencia del *blockbuster*, donde radican las claves de la sostenibilidad del sistema; este desplazamiento implica denegar la argumentación tácita de la propia industria cinematográfica, que prescribe esta variante productiva como fórmula para el éxito, y recuperar la cuestión de la distribución, a través de la cual la ficción de la autonomía del cine se diluye definitivamente. Vayamos por partes.

⁸⁸¹ VOGEL, Harold L.: *La industria de la cultura y el ocio: un análisis económico*. Madrid: Iberautor, 2004; cit. en BUSTAMANTE, “Introducción”, *op. cit.*, p. 32.

⁸⁸² Las cifras que aportan Miller, Govil, McMurria y Maxwell avalan su duplicación entre 1990 y 1997; *op. cit.*, p. 255. La MPAA (*Motion Picture Association of America*) es un organismo específica y exclusivamente creado y constituido por las empresas de Hollywood, que “definen intereses comunes, [y] actúan de forma colegiada” —esto es, como un *lobby*; vid. GOMERY, “Hacia una nueva economía de los medios”, p. 159. A propósito de la preocupación por el alza de los costes, es ejemplar la memoria que, bajo el título “The World Is Changing: Some Thoughts on Our Business”, y reproducido en *Variety* el 31 de enero de 1991 —antes de que la inflación se desbocase—, Katzenberg, por aquel entonces presidente de Disney, puso en circulación para alertar de las complicaciones que aguardaban a la industria.

⁸⁸³ *Op. cit.*, p. 81.

⁸⁸⁴ También Maltby reconoce que el *high concept* constituye “desde el punto de vista financiero (...) un modo responsable de hacer películas”; *op. cit.*

3.1.4. La distribución audiovisual y el Hollywood contemporáneo.

En este apartado, procederemos primero a dar cuenta de las mutaciones en los ingresos que las películas cosechan a través de sus distintas ventanas, para, después, volver sobre la funcionalidad del consumo en salas en ese nuevo orden y analizar la distribución digital. No podemos negar la herencia que la trayectoria que acabamos de trazar denota con respecto a los fundamentos conceptuales de la propuesta metodológica de Miller, quien, a su vez, asume su deuda con Immanuel Wallerstein, en la consideración de las películas como “cadenas de artículos de consumo”, bienes culturales producidos en serie, con relaciones sintagmáticas –con sus precursores y sus sucesores– y paradigmáticas –dobles: con los films coetáneos y con sus parientes *ancillaries*–, y orientados al mercado. Esa condición invita, como exigencia para una comprensión profunda, a un análisis de su “travesía a través del espacio y el tiempo”.⁸⁸⁵

El reconocimiento de la trascendencia del ciclo vital de los productos cinematográficos lleva implícita la idea de que las modificaciones en la estructura de negocio se dejan sentir tanto en la concepción como en la materialización de los mismos. Encontramos esta inferencia en la mención de Augros de los dos órdenes en que cristalizan los cambios en curso: por una parte, la estética, la producción y la distribución; por otra, el desarrollo de las *majors*. Por lo que respecta a las mutaciones en los niveles de ingresos procedentes de las distintas ventanas, y a las adaptaciones de la periodicidad de explotación, el investigador francés levanta acta de cómo la difusión de los videocassettes y la transmisión por cable han sido la punta de lanza de la reestructuración, y diserta acerca del nuevo reparto: salas, vídeo y televisión de pago (cable), y televisiones en abierto de primer y de segundo rango.⁸⁸⁶

Atendiendo a los mismos medios y respetando la progresión que, implícitamente, se desliza en esta enumeración, pero afinando algo más, Maxwell repasa las nueve oportunidades de que disponen los largometrajes estadounidenses para recuperar las inversiones: el circuito interior de cines

⁸⁸⁵ “Introducción”, *op. cit.*, pp. 14 y 27.

⁸⁸⁶ *Op. cit.*, pp 184 y 265.

(durante unos cuatro meses); el internacional (entre cuatro y dieciocho); el parque nacional de vídeo (de seis a treinta); los externos (entre nueve y veinticuatro); el cable en el territorio de la Unión (de treinta y seis a sesenta); las televisiones extranjeras (cuarenta y ocho a sesenta); el segundo canal de cable nativo (sesenta y seis a setenta y dos); y, por último, las ventas a canales independientes.⁸⁸⁷

La elocuencia del número de ventanas *no cinematográficas* y de sus respectivas periodicidades de explotación de los productos exime de más explicaciones: se sabe que, debido al lento declive de la afluencia a las salas y a la inflación de los costes de producción y marketing, son escasas las películas que se amortizan, y menos aún las que arrojan un saldo positivo, en ese primer circuito: en 1995, el porcentaje medio que la taquilla representaba en el pastel de ingresos de las películas hollywoodienses era inferior al 20%.⁸⁸⁸ Cuando se piensa la *vida* de los films, ésta no puede limitarse en exclusiva a un canal que, por lo general registra pérdidas, puesto que en la concepción de aquéllos se tienen en cuenta todas las restantes fuentes de beneficios, donde la fecha de caducidad del producto se aplaza *sine die*. Maxwell, que incide en la capitalidad de la distribución en el negocio cinematográfico al calificarla como “el *locus* del poder de la industria”, rastrea el proceso por el cual se instituyó esta estructura, y llega a la conclusión de que en su origen están las desinversiones en la exhibición de las *majors* por la resolución de los tribunales federales; igualmente, fija en este instante la pujanza del marketing,⁸⁸⁹ que, como pronto veremos, deviene parte fundamental del sistema.

A estas alturas, los balances comerciales no hacen sino constatar que el desnivel en el intercambio de productos audiovisuales, tradicionalmente favorable a Hollywood, se ha disparado en los últimos tres lustros: la presencia de la industria norteamericana en el concierto mundial se ha duplicado desde el año 1990.⁸⁹⁰ Estos datos verifican el acertado diagnóstico de Gomery al cifrar la omnipotencia de Hollywood para colocar sus productos

⁸⁸⁷ *Op. cit.*, p. 208.

⁸⁸⁸ Cit. en MALTBY, *op. cit.*

⁸⁸⁹ “Distribución, mercadotecnia y exhibición”, *op. cit.*, p. 192.

⁸⁹⁰ Cit. en MILLER, “Introducción”, *op. cit.*, p. 16.

en el mercado internacional como puntal de su dominación, lo cual, por otro lado, relativiza la novedad de la estructura del negocio resultante del surgimiento de los nuevos medios: a diferencia de los mitos sobre el peso de la industria,

“La exportación de programas televisivos constituye uno de los capítulos más rentables de la balanza de pagos estadounidense, de por sí deficitaria. Esta operación comercial –cuyos beneficios tan sólo se ven superados por el sector aeronáutico– arroja un saldo activo de más de cuatro mil millones de dólares al año”.⁸⁹¹

Invirtiendo las tornas, el consumo doméstico adopta el perfil de *interlocutor principal* de la industria cinematográfica: el más agradecido destinatario de sus productos. McMurria desvela cómo hoy, que el valor de la recaudación en sala se ha transformado en exponente del potencial en las ventanas posteriores –y, por tanto, indicador para la tasación de los derechos de distribución–, esa elevada rentabilidad ha convertido a los compradores europeos en una fuente regular de financiación que irriga Hollywood mediante aportación de capitales;⁸⁹² razón de más, como deduce Gomery, para desterrar el simplismo de la pureza del cine y confiar en la vitalidad del mercado de salas.⁸⁹³

La conglomeración no hace sino formalizar y solidificar los resultados de la reordenación originaria. De acuerdo con los cálculos de Maxwell, los acuerdos de producción que *majors* e independientes mantienen con sus distribuidores asociados les garantizan la recuperación de al menos un tercio de los costes.⁸⁹⁴ En este contexto, los riesgos asociados a las economías de escala se matizan: como explica McMurria, no se trata tanto de abaratar los costes de producción como de asegurar la financiación afianzando las infraestructuras de distribución –las cuales, a su vez, soportan el actual volumen de comercio.⁸⁹⁵ Para Maltby, la escalada presupuestaria, que achaca a

⁸⁹¹ “Hacia una nueva economía de los medios”, *op. cit.*, pp. 165-166.

⁸⁹² “El Hollywood coproductor”, *op. cit.*, pp. 133 y 143.

⁸⁹³ “Hacia una nueva economía de los medios”, *op. cit.*, pp. 155.

⁸⁹⁴ “Distribución, mercadotecnia y exhibición”, *op. cit.*, p. 193.

⁸⁹⁵ “El Hollywood coproductor”, *op. cit.*, p. 119.

los emolumentos de las estrellas y el coste de los efectos, ejerce la función de limitar la competencia de los agentes externos, mientras que la estabilidad de los mercados secundarios actúa como fondo de garantía.⁸⁹⁶ La libertad de los productores se topa con restricciones de cara a la distribución, dada la necesidad de pasar por debajo de lo que Augros llama “las horcas caudinas de las *majors*”, para acceder a las pantallas internacionales de manera normalizada; ante estas trabas activas y pasivas, directas e indirectas, externas y autoimpuestas, la reproducción mecánica de los esquemas comerciales de eficacia probada se antoja la lógica instalada en el corazón del sistema.⁸⁹⁷ Vemos así el auténtico sustrato del mecanismo de autorreplicación del *blockbuster*: la confianza que los inversores, interesados en explotar los productos en las ventanas secundarias (y, por tanto, en que éstos obtengan resonancia a su paso por las salas), depositan en dicho modelo, gracias a la cual afluyen los capitales con los que los productores reducen sus aportaciones.

Comprobado el carácter cada vez más determinante de los canales de exhibición que suceden a las salas, nos resta ocuparnos del futuro de éstas. El arraigo de la televisión por cable y el vídeo doméstico, a mediados de los años setenta,⁸⁹⁸ confinó esa forma de consumo a una posición de primacía temporal que no necesariamente se correspondería con una importancia análoga en cuanto al volumen del negocio, y que desde entonces no ha hecho sino estrecharse. Benet adjudica a las salas el papel “de la promoción de un producto complejo”,⁸⁹⁹ lo cual, por un lado, reafirma su carácter crucial como ineludible puesto de peaje para aspirar al éxito en las restantes ventanillas, y, por otro, significa la conversión de la película en pieza de sinergia para la

⁸⁹⁶ *Op. cit.*

⁸⁹⁷ *Op. cit.*, p. 38.

⁸⁹⁸ Si bien, como recuerda Bustamante (BUSTAMANTE, Enrique: “Televisión: globalización de procesos muy nacionales”; en BUSTAMANTE, [coord.], *op. cit.*, p. 174), las primeras aplicaciones televisivas del cable datan de 1948-1949, cuando en Astoria (Oregon) se empleó para salvar los obstáculos físicos de la señal hertziana, la creación de la primera cadena nacional en el sentido contemporáneo corrió a cargo de Time, en 1972, cuando fundó la HBO (Home Box Office), en 1972. Tanto este medio como el vídeo casero, cuyo primer formato, Sony Betamax, fue introducido a mediados de los 70, motivaron reacciones adversas por parte de las productoras. Según Augros, no fue hasta mediados de los ochenta cuando comenzó a considerarse la relevancia de los ingresos en esta ventana, incluso para las películas que habían funcionado mediocrementemente en taquilla; *op. cit.*, pp. 81-83.

⁸⁹⁹ *La cultura del cine, op. cit.*, pp. 190-191.

explotación multimedia (música, videojuegos...), en una posición igualmente ambigua, que se resume en su condición de escaparate.

En virtud precisamente de este giro, y en contra del recurrente vaticinio de la inexorable extinción del mercado de salas,⁹⁰⁰ Álvarez Monzoncillo, siguiendo a Luis Alfonso Albornoz, apuesta por su estabilización como filtro primero y principal, orgánicamente conveniente en el conjunto del edificio como para dar por segura su continuidad.⁹⁰¹ Asimismo, como reconoce Augros, los grandes exhibidores contemporáneos, como Garth Drabinsky, fundador de la cadena Cineplex-Odeon y a quien cabe atribuir la paternidad del invento de los complejos multisalas, enfatizan la consustancialidad de la “experiencia cinematográfica” y el “sentido del espectáculo” (*showmanship*) al tipo de consumo que ellos satisfacen,⁹⁰² como garantes de un concepto *clásico* que ostenta un tirón (comercial e ideológico) irrenunciable. Sentado lo cual, a continuación, entraremos de lleno en el análisis del papel que corresponde a los films en el panorama audiovisual contemporáneo.

3.1.5. Contenidos y servicios: estrategias de distribución en la era de Internet.

Si bien el traslado de las películas a las vitrinas de los grandes grupos multimedia puede ser considerado como un síntoma más del vaciado de los productos, convertidos en carcasas de brillo y ruido sin trascendencia alguna, creemos conveniente manejar con prudencia tal hipótesis, ya que, desde los estudiosos hasta los altos ejecutivos, todos comparten la certeza de que, con independencia de los canales de explotación, la supremacía pasa por (controlar) los contenidos. De ahí, como advierten Miller, Govil, McMurria y Maxwell, la fiebre de adquisiciones de productores de aquéllos a cargo de los conglomerados emergentes, como Vodafone, Vivendi o Telefónica, ávidos de “posicionarse con vistas a la convergencia televisiva y telefónica a través de

⁹⁰⁰ Con el que, entre otros, comulga expresamente Augros; *op. cit.*, p. 187.

⁹⁰¹ ALBORNOZ, Luis Alfonso: “El complejo audiovisual: hacia la digitalización total de la industria cinematográfica”; en *Revista Electrónica Internacional de Economía de las Tecnologías de la Información y la Comunicación* (<http://www.eptic.he.com.br>), núm. III, diciembre de 2001; cit. en ÁLVAREZ MONZONCILLO, *op. cit.*, p. 102.

⁹⁰² *Op. cit.*, p. 196.

Internet⁹⁰³ –y, en el extremo, de las operaciones inversas, por las cuales empresas de producción de capitalización relativamente baja han absorbido a megaproveedores. Es en este sentido que Pérez de Silva, basándose en declaraciones de Steve Case, presidente de America Online (AOL)-Time Warner y a Sumner Redstone, presidente de Viacom, concluye que los pactos multimedia recalcan la centralidad de la creatividad y los contenidos, a los que dedica epítetos tales como “savia del crecimiento de la Red”, “rey de la era de Internet” o “petróleo que hace funcionar el motor de la revolución digital”; en resumen, que “el verdadero negocio del siglo XXI no es producir contenidos, sino distribuirlos”.⁹⁰⁴

Idéntica convicción late en las observaciones, más precisamente dirigidas a la producción cinematográfica, de Bustamante, para quien la pugna por los derechos de emisión de las superproducciones estadounidenses refrenda su trascendental capacidad de arrastre:

“Se trata de esos famosos *battering ram* o arietes, capaces de actuar como locomotoras en el mercado del abono y cuyo control permite elevar duras barreras de entrada ante todo potencial competidor”.⁹⁰⁵

En otra parte, se refiere a este valor estratégico “en medio de la proliferación de soportes y las redes”, “parafraseando la famosa frase sobre la economía, con la expresión ‘*It’s the content, stupid!*’, porque los consumidores no compran ni pagan por soportes y tecnologías sino por cadenas, contenidos, servicios”.⁹⁰⁶ También Augros, haciéndose eco de un sarcasmo del editor de *Variety* en 1993, se posiciona a favor de la persistencia de los productos como único eje posible del tráfico audiovisual:

“*El que crea que el medio es el mensaje debería intentar vender entradas para una exposición de cable coaxial*”.⁹⁰⁷

⁹⁰³ “Conclusión”, *op. cit.*, p. 260.

⁹⁰⁴ PÉREZ DE SILVA, Javier: *La televisión ha muerto. La nueva producción audiovisual en la era de Internet: la tercera revolución industrial*. Barcelona: Gedisa, 2000, pp. 101-105. y 133.

⁹⁰⁵ “Televisión: globalización de procesos muy nacionales”, *op. cit.*, p. 188.

⁹⁰⁶ BUSTAMANTE, Enrique: *La televisión económica*. Barcelona: Gedisa, 1999, p. 167.

⁹⁰⁷ *Op. cit.*, p. 274; en cursiva en la cita.

Estos argumentos, que apuntalan las ideas que desarrollamos en el epígrafe anterior acerca de la naturaleza industrial del *blockbuster*, nos fuerzan a abordar las incógnitas que se ciernen sobre los métodos de lanzamiento, el soporte de transmisión y el ámbito de consumo de los productos cinematográficos; tres dimensiones que, claramente, guardan relación, y con el que cubriremos el itinerario que conduce de rentabilización de las películas como productos a su explotación como servicios.

Uno de los aspectos más llamativos de las estrategias de comercialización de las megaproducciones hollywoodienses consiste en la tendencia a la concentración de los estrenos en fechas señaladas, saturando de copias el mercado: Schatz relaciona este cambio con los hábitos de consumo de un público juvenil que optaba por ver sólo una o dos películas al año y se decantaba por las emociones fuertes para amortizar el precio de la entrada. La evolución de la exhibición y la asistencia a las salas hacia la *práctica de temporada* –limitada al verano, que para la industria del cine se anticipa al *Memorial Day*, en mayo; y la Navidad, que arranca en el puente del día de Acción de Gracias, en noviembre⁹⁰⁸ recibiría un fuerte impulso en los setenta, y muy en particular de la mano de los dos hitos que, mediada la década, “inauguraron el beneficio potencial de las nueve cifras” (superiores a los cien millones de dólares): *Tiburón* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975) y *La guerra de las galaxias*.⁹⁰⁹

El desarrollo de esta táctica dicta que la salida masiva se universalice: así, se ha pasado de una demora de alrededor de seis meses entre los Estados Unidos y el resto del mundo a la simultaneidad,⁹¹⁰ de manera coherente con la voluntad de convertir el lanzamiento de los productos en acontecimientos globales de amortización acelerada, alimentando y nutriéndose al mismo tiempo de la interacción con una comercialización secundaria que cada vez lo es menos. Este método, por el que se alcanza a ingresar en el primer fin de semana en cartel hasta tres cuartas partes de la recaudación total en taquilla, pretende minimizar el eventual impacto negativo del *boca-oreja* (*word-of-*

⁹⁰⁸ WYATT, *op. cit.*, p. 165.

⁹⁰⁹ *Op. cit.*, pp. 26-27.

⁹¹⁰ MILLER, “Introducción”, *op. cit.*, p. 18.

mouth) en la carrera comercial del film,⁹¹¹ sobre la base de la amplia expectación (*high awareness*) creada a medida que se aproxima el estreno.⁹¹² Como tal, representa un signo de la esquizofrenia de los expertos en mercadotecnia, descreídos ya, sabedores de la incapacidad de lograr la magia prometida de prever el éxito de los largometrajes diseñados según sus instrucciones. La fórmula, además, no está exenta de riesgos: amén de la sobrecarga que conlleva en la factura de *P&A* (ya que el copiado masivo debe, en buena lógica, acompañarse de un ímprobo esfuerzo promocional), la obsolescencia acelerada de los productos entierra las posibilidades de las películas cuyas recaudaciones iniciales son modestas o bajas, con lo que refuerza la polarización de los resultados entre éxitos atronadores y fracasos estrepitosos, trasuntos del colosalismo de la concepción, la factura, las tramas y las campañas publicitarias.

Ya hemos visto que, como compensación a la aceleración del consumo audiovisual, con el subsiguiente recorte del beneficio económico exprimible, una de las consecuencias que acarrea la integración consiste en el alargamiento de la cadena de valor de los productos. Ello pone a disposición de los propietarios de los derechos una multiplicidad de ventanas de exhibición que se corresponden con otras tantas fuentes de ingresos.⁹¹³ El problema que aquí se plantea consiste en el perjuicio que ocasiona el contagio de la celeridad a esas ventanas, causado por dos motivos, uno de carácter general (la adopción de las técnicas de amortización rápida de las salas para paliar el descenso de los ingresos procedentes de ellas) y otro particular, todavía más inquietante (la imposibilidad de reanimar los títulos de comportamiento mediocre en taquilla). En este sentido, Robin Wood acusa al mercado del DVD de inducir al olvido y ejercer una función canceladora de la memoria audiovisual opuesta a la que la televisión y el magnetoscopio jugaron en su día, al fomentar un frenesí por el consumo de productos recientes que condena al ostracismo entre el público en general, e incluso entre el estudiantado especializado, al cine anterior a los años setenta.⁹¹⁴ Por

⁹¹¹ MAXWELL, *op. cit.*, p. 208.

⁹¹² WYATT, *op. cit.*, pp. 112-113.

⁹¹³ DE MIGUEL, *op. cit.*, p. 237.

⁹¹⁴ WOOD, Robin: *Hollywood from Vietnam to Reagan... and Beyond*. New York: Columbia University Press, 2003, p. xxiv (prólogo).

nuestra parte, creemos equivocado ese señalamiento, por cuanto, como acabamos de dejar patente, la responsabilidad de que esa ventana se rija en esos términos corresponde al sistema en que está inserta, y no al revés.

En cualquier caso, las fórmulas que se atisban como suministradoras de métodos para ahorrar costes coinciden en un punto: la tecnología digital, que sirve la base tanto a los formatos de consumo grupal como a los domésticos. Sin embargo, en el ámbito de la distribución y la exhibición a las salas, el desembarco de la tecnología digital ha despertado un interés que, no obstante, no se ha correspondido con una implantación de los sistemas de transmisión que se encuentran a punto.⁹¹⁵ Existen varias razones: en primer término, la sospecha, más que fundada, en que la digitalización, tal y como se está promoviendo, podría conducir a medio plazo a la temida liquidación del hábito y el mercado del consumo en sala; en segundo lugar, la vulnerabilidad ante la piratería; como tercer factor, ya aludido en el capítulo anterior, la renuencia de todas las partes implicadas a correr con los gastos asociados; en cuarta y última posición, el problema de quién controla los derechos. Se trata, como bien ha visto Álvarez Monzoncillo, de incógnitas que trascienden los factores económicos e industriales, se proyectan sobre el proceso creativo y la concepción de los productos mismos, tanto en lo relativo a los contenidos como a las formas, y suponen un replanteamiento de “los usos sociales aparejados, es decir, si en verdad se entabla una relación de competencia o de complementariedad entre el consumo individual y el visionado de filmes en salas como práctica social de orden colectivo”.⁹¹⁶

⁹¹⁵ Entre los nuevos soportes de distribución, Govil menciona el satélite, la televisión digital, la banda ancha, el vídeo a la carta y el híbrido de televisión y PC; GOVIL, Nitin: “Los derechos en el Hollywood global”; en MILLER, GOVIL, MCMURRIA y MAXWELL, *op. cit.*, p. 178.

⁹¹⁶ ALBORNOZ, *op. cit.*; cit. en ÁLVAREZ MONZONCILLO, *op. cit.*, p. 102. Este último se declara a favor de una fórmula intermedia, tanto por lo que respecta a la disyuntiva entre consumo público y privado como al dilema entre compra o alquiler: en relación a la primera cuestión, augura, al menos durante la transición, una fractura en dos niveles de distribución y exhibición en razón de la tecnología, en los cuales digital se identificará con calidad superior y analógico con mercado secundario y periférico; en cuanto a la descarga de películas, prevé que se consolidará la opción del alquiler por un periodo corto (24 a 48 horas a lo sumo). Los datos que ofrece certifican una escisión en el seno de Hollywood: así como Columbia (Sony), Universal (Vivendi), Paramount, Warner Bros. y MGM se han atrevido a seguir la senda de la distribución *online*, Dreamworks, Fox y Disney han preferido retrasar su entrada hasta que madure el mercado. *Op. cit.*, pp. 97 y 102.

La actitud de Hollywood revela una indecisión casi insuperable, ante las tentadoras perspectivas de ahorrarse los costes de manufactura de imprenta, que ascienden a unos diez millones de dólares por megaproducción (y que, sumados los seguros y el envío, detraen del capítulo de beneficios de los estudios ochocientos millones anuales),⁹¹⁷ de prescindir de las filiales nacionales que actúan como intermediarias en la distribución y, sobre todo, de poner coto a la actual independencia de las cadenas de exhibición con un método de entrega más preciso, mejores sistemas de control y un cómputo fiable de audiencia.⁹¹⁸

Pero el núcleo de la polémica corresponde al futuro del consumo privado, que ha situado a Internet en el ojo del huracán. Como ha hecho notar Govil, la respuesta de los estudios al irresistible ascenso social, cultural y económico de la red reproduce la pauta tradicional de pánico y animosidad ante cualquier innovación que aboque a la industria a una reconversión de futuro dudoso. La eventual mudanza, inevitable según los agoreros, se encuentra en un *impasse*, puesto que las productoras recelan de la conveniencia de desbaratar un tejido consolidado y exponerse a los embates de una piratería que, en un entorno cien por cien digital, podría producir clones más perfectos de sus productos y atrofiar todas las ventanas de amortización.⁹¹⁹

Asimismo, lejos de agotarse en ese temor, la cuestión involucra una faceta igualmente desestabilizadora, en una guerra intestina entre sendas concepciones industriales. Contra la exploración de una vía de negocio que se promete fructífera se alza la amenaza de la facilidad para la duplicación digital de los productos cinematográficos, insertos en el sector de crecimiento más

⁹¹⁷ GOVIL, *op. cit.*, p. 163.

⁹¹⁸ ÁLVAREZ MONZONCILLO, *op. cit.*, p. 101.

⁹¹⁹ *Ibidem*, p. 97. A propósito de la piratería, resulta digno de mención un fenómeno tan curioso como contradictorio: al tiempo que los films se espectacularizan al máximo y los costes de producción se hinchan, las nuevas tecnologías favorecen un consumo gratuito o a un coste mínimo, por medio de los programas informáticos de descarga gratuita y para compartir archivos audiovisuales a través de la red (*Peer to Peer* o *P2P*) o en el tristemente célebre *top manta*. Las copias que circulan en este mercado negro (*screeners*, o grabaciones clandestinas realizadas en salas con cámaras de consumo) presentan a menudo una pésima calidad de imagen y de sonido, pero buena parte del público acepta la pérdida con tal de no pagar, lo que representa una reproducción parcial de la pauta de la competencia entre los medios cinematográfico y televisivo de los años cincuenta.

acelerado de la economía de los Estados Unidos: las del *copyright*.⁹²⁰ Ello es síntoma de una dialéctica más profunda, que enfrenta un modelo clásico, basado en la obtención de un beneficio directo, fruto de la explotación de una propiedad intelectual en la que la retribución se justifica como estímulo creativo, a otro, que se conceptúa como el propio de los tiempos, en el que el producto representa el cebo para fidelizar a un consumidor de servicios.⁹²¹

En efecto, estudiar el cine desde la óptica de la conglomeración abre una línea de análisis original en cuanto a su funcionalidad en la cadena productiva. Por esta vía, trasciende el ámbito audiovisual para sumarse a otros productos de consumo con los que había mantenido contactos puntuales y escasos desde la fundación de la Institución. Miller expresa el componente de *revival* que posee este fenómeno con respecto a los primeros usos del cinematógrafo:

“...se está recuperando la historia de los inicios del cine como parte del cartel de un vodevil. La imagen en movimiento es, de nuevo, parte de una red multiforme de entretenimiento, mediante CD-ROM, juegos de ordenador, la Red, DVD y multicines”.⁹²²

Por otro lado, la apertura de ventanas de explotación guarda relación con el deseo de prolongar, idealmente *ad infinitum*, el lapso de circulación de los productos. Como confiesa Negroponte, bajo el paraguas multimedia se incluyen “nuevos contenidos y una manera diferente de abordar los antiguos contenidos”.⁹²³ La reutilización de los “viejos bits” constituye una parte nada despreciable del pastel digital, ya sea con la excusa de un simple relanzamiento, ya medie un proceso de reelaboración. La perspectiva de un alto rendimiento con un coste y un esfuerzo mínimos retrata a la industria. Tras esta práctica se escudan los promotores de una cultura del pastiche que

⁹²⁰ GOVIL, *op. cit.*, p. 148. Según las cifras que maneja Govil, el mercado exterior del cine, la música, el *software* y los libros mueve 60.000 millones de dólares anuales.

⁹²¹ A este respecto, merece la pena destacar su vinculación con aspectos textuales: Vilches anota la relación de consecutividad existente entre el declive del concepto de autoría y de los derechos morales y económicos inherentes a aquél, y la pérdida de los contornos de los formatos y la fusión genérica; *op. cit.*, pp. 50-51.

⁹²² “Introducción”, *op. cit.*, p. 27.

⁹²³ *Op. cit.*, p. 84.

tiene por objeto llenar horas de emisión sin invertir en producción. Pérez Jiménez lo denuncia duramente:

“Al reciclar imágenes se vuelve a comercializar lo ya manufacturado, imponiéndose como tendencia un producto ya existente. La intención no puede ser más interesada. Reciclar productos obsoletos que el mercado dejó de lado y que no hay más que empaquetar de nuevo para conseguir beneficios sin ningún esfuerzo creativo (...) Cuando casas de discos, fabricantes de moda o programadores de televisión repasan sus archivos y descubren que aún pueden sacar partido a lo que tienen almacenado, están cerrando el paso considerablemente a nuevas posibilidades. Y cuando esta opción es mayoritaria es síntoma de un espíritu conservador en el sentido literal y político del término”.⁹²⁴

Sin embargo, estos formatos pertenecen a una larga estirpe en las técnicas de producción y promoción: Bustamante se refiere al “efecto catálogo” –compensación de éxitos y fracasos, productos masivos y minoritarios, convencionales e innovadores, fungibles y perdurables– junto a algunos de los pilares de la Institución –el énfasis en la *star* o el *studio system*, los *remakes*, etc.– como constantes de las industrias culturales clásicas.⁹²⁵

Ahora bien, las sinergias, obviamente, no están constreñidas a la multiplicación de ventanas para la colocación directa de los largometrajes. El propio Bustamante menciona el encadenamiento de objetos culturales, elaborados por distintos sectores pero con nexos conceptuales y productivos, a través de un término gráfico, *hileras*, que en el ámbito cinematográfico ejemplifica con una fórmula (film-guión/libro-banda sonora/disco-comic-videojuego...), y en el que, afirma, “es todo el universo de las Industrias Culturales el que realiza un continuo juego de retroalimentaciones, especialmente a través de los medios de comunicación o entre ellos”.⁹²⁶ Con ello se abre paso una mentalidad distinta en la planificación de las películas, encarada como

⁹²⁴ *Op. cit.*, pp. 126-127.

⁹²⁵ “Introducción”, *op. cit.*, pp. 24-25.

⁹²⁶ *Ibidem*, p. 31.

“...la creación de software de entretenimiento que pueda ser visto a través de las distintas ventanas y transportado a las diferentes plataformas utilizadas por otras divisiones de corporaciones mediáticas extensamente diversificadas”.⁹²⁷

Con más precisión, James Cameron, uno de los cineastas que en mayor grado han contribuido a reescribir el canon hollywoodiense, expone abiertamente el valor *relativo* y *orgánico* del film en el panorama multimediático:

“...la película misma es un motor que alimenta un ecosistema completo, una cadena alimentaria que permea muchos medios y mercados, el más importante de los cuales es el vídeo (...) Todos nosotros hemos visto en los últimos años las sinergias que se han creado entre las películas, el vídeo, la música, los videojuegos, los juguetes y demás. Este proceso seguirá, a medida que se consoliden los medios interactivos. Veremos más proyectos conjuntos [*joint-venturing*] entre los estudios cinematográficos y las compañías de medios interactivos y de juegos”.⁹²⁸

Guste o no, resulta erróneo creer que esta nueva situación haya de redundar, necesariamente, en un empobrecimiento o una desnaturalización. *A contrarii*, en el recurso al *entrelazamiento* –que Darley define como “la emergencia de películas, juegos y paseos unidos por un mismo título”–⁹²⁹ hallamos un germen de diversidad que, en lugar de leer necesariamente como un factor de debilitamiento de la autonomía del largometraje, delata la convivencia de modalidades expresivas y narrativas en los conceptos de partida; y, lo que parece aún más revelador, supone la existencia de áreas de negocio distintas, a ninguna de las cuales es previsible que renuncien sus promotores. En cambio, más complicado sería negar el hecho de que esta revisión del valor de los productos cinematográficos robustece la *blockbusterización*. De hecho, Wyatt juzga inextricable el *high concept* de la *fertilización cruzada*, es decir, la explotación de títulos y argumentos en

⁹²⁷ MALTBY, *op. cit.*

⁹²⁸ Cit. en OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, pp. 242-243.

⁹²⁹ *Op. cit.*, p. 259.

diversos soportes (películas, series televisivas, sagas...); una maniobra que, huelga decirlo, entusiasma a la industria por su alta rentabilidad, pero a la que no todas las películas se prestan en igual medida. La regla dicta que, a más *high concept*, más tipificación icónica –o “dependencia de imágenes potentes”– y una representación más *táctil*, lo que amplía el abanico de opciones de promoción y de concesión de licencias de merchandising.⁹³⁰

Desde el punto de vista creativo, el horizonte que se abre para el cine en una estructura industrial reticular pasa, en opinión de Van Ling, por “un cruce más suave” entre las películas y las formas antes consideradas como auxiliares; una premisa que, interpretada positivamente, sirve para planificar, en el transcurso del proceso de desarrollo de los proyectos, la continuidad de los recursos narrativos y expresivos en los restantes medios, e incluso de invertir los términos de la ecuación pesimista y atraer a los soportes alternativos a la concepción original, transformándolos de meros apéndices en porciones de un todo unitario cuyo poder adictivo salta a la vista.⁹³¹

El caso paradigmático se halla en las sinergias con la industria del videojuego, que se remontan al lanzamiento de una versión homónima de *Tron*,⁹³² y que constituyen una muestra típica de la ambigüedad de las repercusiones, especialmente acusadas en la construcción de los relatos cinematográficos. Augros expone cómo la escalada en la complejidad de los juegos, achacable a las ambiciones de los programadores y a las pretensiones de los usuarios, impone que el proceso de elaboración se prolongue, de manera que la espera hasta el estreno resulta inviable. Desde principios de los noventa, los editores, a cambio del pago de los *derechos “interactivos”*, exigen participar en el desarrollo de los largometrajes. Una alta *gameability* – que Augros traduce como “adaptabilidad como juego”, pero para el que se ha divulgado el calco “jugabilidad”– representa una baza muy favorable para que una producción reciba luz verde.⁹³³

⁹³⁰ *Op. cit.*, pp. 87, 106 y 148.

⁹³¹ Cit. en OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 188.

⁹³² LÓPEZ SILVESTRE, Federico: *El paisaje virtual. El cine de Hollywood y el neobarroco digital*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2004, p. 21.

⁹³³ *Op. cit.*, p. 256.

El volumen de ventas de la industria del videojuego la convierte en el principal negocio de entretenimiento multimedia a escala mundial: sólo el negocio de consolas mueve más de 23.000 millones de euros anuales, frente a los 19.000 que recaudan las salas de cine. Sin embargo, nos inclinamos por creer que esta consideración separada responde a varias convenciones que distorsionan la realidad e impiden la adopción de una perspectiva más ajustada: por un lado, las consolas representan el primer soporte recreativo, pero no el único; por otro, como hemos afirmado repetidamente, el *box office* constituye una de las ventanas de explotación de las películas. En ambos casos, las cantidades deberían ser revisadas al alza. Además, aún más importante, el entrecruzamiento entre ambas industrias aconseja asumir un enfoque integral: véanse los fenómenos y estrategias a que la conglomeración da pie, como el beneficio que Sony, fabricante de la *Play Station*, obtiene de su acceso prioritario a las licencias de sus filiales (Columbia, Sony Pictures),⁹³⁴ o la incorporación de la función de reproducción del formato DVD a las consolas.

A este respecto, Pedro Manuel Moreno indica que, en la medida en que en la industria del videojuego rige la incompatibilidad de formatos, la consola se alza como el “objetivo de la cadena de valor”: el beneficio no se encuentra en la venta de dispositivos, sino en la de las copias de los programas, luego el objetivo en primera instancia pasa, una vez más, por ganarse al público para moldear consumidores cautivos; de ahí el abaratamiento o incluso la gratuidad del *hardware*.⁹³⁵ A continuación, someteremos a examen las relaciones entre la fidelización, la mitificación de la interactividad, el auge de los servicios y los imperativos de la mercadotecnia.

3.1.6. Mercadotecnia, vigilancia, interactividad y servicios.

En el presente apartado, con el que cerraremos el estudio del sistema productivo y distributivo contemporáneo, intentaremos entender en toda su complejidad los usos de los productos cinematográficos que pueden preverse

⁹³⁴ Datos contenidos en MORENO, Pedro Manuel: “El videojuego: lecciones de la primera cultura multimedia”; en BUSTAMANTE (coord.), *op. cit.*, pp. 213 y 217.

⁹³⁵ *Ibidem*, p. 215.

en manos de los programadores y los gestores que se encuentran al frente de los conglomerados. Para ello, comenzaremos por un aspecto, el auge del marketing, que, como comprobaremos en seguida, está en la raíz de la inclinación de la balanza audiovisual a favor del plato de los servicios.

Más arriba apuntamos la relación directa existente entre los costes de producción y los de mercadotecnia. Paradójicamente, la espiral por la cual esta última se erige en sustento del sistema, y en la cual no resulta raro que sus costes específicos superen ampliamente a los de producción, no se corresponde de por sí con un incremento de los riesgos para los productores: en los *eventos globales*, el agudizamiento de esta descompensación entre el peso económico de los productos y las campañas construidas para arroparlos conduce a que los agentes copartícipes, como licenciados y minoristas, que comercializan *ancillaries* a través de acuerdos de promoción cruzada, releven en la inversión en este capítulo a los productores, más preocupados por la orquestación que por el diseño y aun por la colocación de su propio capital en los medios.⁹³⁶

Sirva este dato como muestra de nuestro propósito, consistente no en la habitual glosa de la ineficacia del marketing y su efecto perjudicial en los costes de producción que, con tanta frecuencia, desembocan en un rechazo de plano, sino en un estudio de su funcionalidad en relación al modelo hegemónico y su influencia en los textos. Maxwell, en consonancia con nuestras intuiciones e intereses, reconoce la relevancia en su deriva de la ideología que subyace a los mecanismos que el sistema articula en pos del máximo beneficio, puesto que

“...la fe en la mercadotecnia –por más que sus estudios sean persistentemente erróneos y la publicidad sólo funcione la mitad de las veces– tiene efectos reales”.⁹³⁷

⁹³⁶ MAXWELL, *op. cit.*, p. 205. Aparte de su valor promocional, el *merchandising* posee una dimensión propiamente lucrativa. La deslocalización de esta producción, subcontratada con empresas de los países en vías de desarrollo, representa un ejemplo extremo, descarnado, de las estrategias de explotación del Hollywood global. Vid. al respecto MILLER, “La nueva división internacional del trabajo”, *op. cit.*, p. 89.

⁹³⁷ *Op. cit.*, p. 221.

Dicho en corto, proponemos repensar el marketing nunca como enfermedad, sino acaso como síntoma. Una vez más, la contextualización de un fenómeno nos retrotrae a décadas atrás: la dependencia de la obsesión mercadotécnica con respecto a la saturación de las salas con millares de copias resulta transparente. Avisado de ello, Schatz rememora cómo, según el crítico David Thompson, con el advenimiento del *blockbuster* el título, el eslogan, el poster y la banda sonora se tornaron decisivos para la viabilidad de las películas.⁹³⁸ Wyatt, para quien la escalada respondió al incremento de los costes de publicidad a causa de la inversión en la televisión y de la premura por amortizar los gastos en taquilla, indaga en “la paradoja de la investigación de mercado”, heredera ideológica de las profecías de la Escuela de Frankfurt sobre la influencia de los medios e incomprensible al margen de la influencia de la variante psicográfica, o “de valores y estilos de vida”; una corriente en boga en los estudios de mercado durante los años sesenta, que aspiraba a definir y anticiparse a los hábitos de los consumidores a partir de sus dimensiones psicológicas y de una exhaustiva caracterización (sexo, edad, nivel educativo), por medio de la cual se crea un filtro productivo que discrimina en razón de criterios economicistas, una *chaqueta de fuerza* que

“...podría interpretarse en términos ideológicos como una dictadura creada por la investigación de mercado. Por otro lado, la investigación de mercado únicamente moldea los ‘productos’ cinematográficos en respuesta a los gustos y sentimientos de públicos muy amplios. En este sentido, el populismo domina el mundo de la investigación de mercado”.⁹³⁹

La tipología de que da cuenta Wyatt divide las investigaciones de mercado entre las que tienen lugar en el curso de la preproducción, que concitan un amplio rechazo por su carácter prescriptivo, y las que se desarrollan durante la postproducción, que se pretende evaluativa, sobre un producto acabado por propósitos de marketing. A nuestro autor no se le oculta que el principal reparo que cabe oponer a las primeras radica en su patente

⁹³⁸ *Op. cit.*, p. 193.

⁹³⁹ *Op. cit.*, p. 173. Para la alusión a los dos factores que determinaron el desarrollo del marketing y la investigación psicográfica, vid. p. 157.

incapacidad para responder adecuadamente a la innovación –digamos más: su desinterés por ésta. En consecuencia, el apego a los patrones genéricos de éxitos recientes y los proyectos con estrellas, que reciben mejores resultados en estos tests, crean un bucle favorable al *high concept* que guían a la conclusión de que

“...la innovación –tanto estética como social– no constituye una faceta de la estructura, y surge, bien como una aberración, bien fuera del sistema, o ambas cosas a la vez”.⁹⁴⁰

Las técnicas puestas en práctica en postproducción tienen como cobayas a públicos selectos, de acuerdo con cuotas demográficas y sociológicas. Tras una primera encuesta de aplicación general, se organiza un grupo reducido (*focus group*), con un moderador, que profundiza en el cuestionario y somete a el material publicitario (anuncios en prensa, trailers, spots televisivos). La enmienda que Wyatt plantea a las pesquisas en esta fase, debido quizás a que su implantación las hace más refractarias a una crítica frontal y desnaturalizadora, se limita a subrayar la precariedad de las conclusiones que se extrapolan a partir de muestras restringidas, y el dilema irresoluble entre escoger a individuos que representen al público abstracto para el cual se ha diseñado la película, o bien buscar la representatividad de un espectro más universal.⁹⁴¹

En un análisis tan perspicaz como lúcido, Miller y Maxwell desentrañan la dialéctica fundacional de la investigación de mercado: sobre la base de la artificialidad del público y su influencia sobre la creación, resaltan la coherencia con la sociedad de la vigilancia foucaultiana de este objeto, que, al fin y al cabo, tanto en su genealogía como en sus fundamentos metodológicos contemporáneos, exhibe un claro componente conductista. El resultado de la obcecación con las audiencias deposita en los espectadores una función arbitral, que fomenta en los expertos el sentimiento de que aquéllos constituyen “amenazas potenciales, que hay que controlar y no respetar”.⁹⁴²

⁹⁴⁰ *Ibidem*, p. 176. La argumentación se desarrolla en p. 159.

⁹⁴¹ *Ibidem*, p. 158-160.

⁹⁴² MILLER, Toby; MAXWELL, Richard: “Públicos”; en MILLER, GOVIL, MCMURRIA y MAXWELL, *op. cit.*, p. 236.

Asimismo, desenmascaran su entreguismo a los criterios de los distribuidores –inevitable, en tanto que responde a encargos de éstos–, delineando los resultados de las pruebas mediante una selección sesgada del público de las *snake previews*. Convertida en arma disciplinaria en manos de los productores, la deslegitimación de la metodología de la mercadotecnia hollywoodiense es, desde la óptica de estos autores, total.⁹⁴³

Asimismo, mientras que Wyatt se limita a aludir a la retroalimentación entre el *high concept* y la investigación de mercado, en tanto que ésta se ocupa de realzar los aspectos vendibles del film⁹⁴⁴ –en un razonamiento a partir del cual pueden emitirse por igual una sentencia condenatoria y una loa de su utilidad en razón del modo en que satisface los gustos del público–, Maxwell palpa el fondo del problema, al sugerir el enroque tautológico de la mercadotecnia a través del concepto de *marketability* (en sentido estricto, *venalidad*, si bien se lo suele traducir con un barbarismo, *vendibilidad*, o sea, la comercialidad conferida al producto): el empeño de los técnicos no se dirige tanto a apoyarlo como a amoldarlo a sus presuposiciones y experiencias sobre lo que se vende fácilmente para encauzarlo por la vereda de la comercialidad. Los dos aspectos a que atienden para emitir sus informes, “posicionamiento” y *playability*, le dan la razón. El posicionamiento trata de determinar aquellos elementos, latentes en la mente del espectador –que, en un indicio del conductismo que anima a la disciplina, “se concibe como un órgano que busca respuestas simples en un mercado atestado de información-entretenimiento”– y prestos a conectarse. En cambio, la *playability* fija su objetivo en optimizar el posicionamiento: si resulta satisfactorio, los tests arrojarán unos valores elevados en *overcome* (traducible por “persuasión”) y “‘*want-to-see*’ *interest*” (“quieroverla”).⁹⁴⁵

A propósito de este último, Wyatt añade otra faceta potencialmente dañina que, además, atestigua la identidad de fondo entre las estrategias, precoces o tardías, de la investigación de mercado: ante unos pobres resultados, el departamento de investigación tiende a dejar de lado a la

⁹⁴³ *Ibidem*, p. 238.

⁹⁴⁴ *Op. cit.*, p. 172.

⁹⁴⁵ MAXWELL, *op. cit.*, pp. 199-202. Nos inclinamos por una versión más castiza: “tests de apetito”.

producción afectada para volcarse en los proyectos más prometedores.⁹⁴⁶ En suma, si un perfil dudoso desde el punto de vista del marketing condena a un guión a seguir en el limbo, unas estadísticas mediocres dejan el film a la intemperie.

Tanto Miller y Maxwell como Wyatt ironizan acerca del aura pseudocientífica con que se reviste la mercadotecnia. Este último menciona un caso de perversión mercantilista rayano en el esoterismo: el de la empresa Future Films, estrechamente ligada a la Iglesia de la Cienciología, que planeaba realizar ‘macpelículas’ (*McMovies*), tan milimétrica y artificialmente prediseñadas para ajustarse a los resultados de encuestas sobre “la película que el público quiere ver” en cada temporada como el ejemplo que sigue, para finales de 1986: una comedia romántica, con actores protagonistas entre los 28 y 32 años, de ambientación contemporánea, cuya trama se desarrolla durante la primavera en una gran ciudad, de humor ingenioso e inteligente sin elementos de *slapstick* y una duración exacta de 1 hora 52 minutos.⁹⁴⁷

En cualquier caso, tampoco en este aspecto la deriva del audiovisual funciona al margen de las restantes industrias culturales; justo al contrario, la obediencia a los dictados del marketing rubrica su perfecto encaje en una tendencia que trasciende el ámbito cinematográfico. La prensa diaria notificaba unos meses atrás el hallazgo de una curiosa “gallina de los huevos de oro” discográfica: un programa informático, HSS (*Hit Song Science*; traducido literalmente, “Ciencia de la Canción de Éxito”), diseñado por la empresa catalana Polyphonic HMI y empleado por multinacionales como EMI y Sony, que predice las posibilidades de éxito de una canción. Se basa en la localización de una serie de puntos de equilibrio en la melodía, que, correctamente relacionados, producen placer por razones “genéticas y culturales”; la canción se contrasta, con arreglo a parámetros de ritmo, armonía, melodía, etc., con un millón y medio de temas seleccionados por su éxito por la publicación *Billboard*.⁹⁴⁸

⁹⁴⁶ *Op. cit.*, p. 173.

⁹⁴⁷ *Ibidem*, p. 175.

⁹⁴⁸ RIZZI, Andrea: “Música y algoritmos”; en *El País*. Madrid: domingo 6 de marzo de 2005, p. 39.

Nos permitimos llamar la atención sobre algunos aspectos implícitos en la descripción del mecanismo de este ingenio, en el que culmina el sueño de la mercadotecnia: la finalidad predictiva –en realidad, racionalizadora de inversiones y mitigadora de riesgos– presupone un concepto de la creación como recombinação de fórmulas basado en la premisa de la total adaptación de la oferta a las exigencias (inconscientes, incluso) del público como garantía de comercialidad; una inversión de términos que, en relación a la evolución del universo audiovisual, nos aboca a la última estación de nuestro itinerario: la interactividad.

Según Augros, fue a principios de los noventa cuando en Hollywood cundió la conciencia de los pingües beneficios que aguardaban en el negocio de proveer servicios interactivos al hogar, inaugurado por la confluencia tecnológica. La previsión de la reconversión de las *majors* dio pie a una mitología condensada en la inmediata popularización de neologismos para captar el espíritu y la forma de la disposición mediática emergente, como *Siliwood* –contracción de Silicon Valley, la región del norte de California que representa El Dorado de la informática, y Hollywood– o *intertainment* –de *interactivity* (“interactividad”) y *entertainment* (“diversión”).⁹⁴⁹ Resulta casi trivial insistir en la insistencia en la medularidad de esta promesa en el discurso acerca de las consecuencias de la digitalización: Vilches detecta en ella el componente específicamente revolucionario de la migración, puesto que

“...la interactividad representa una divergencia extrema respecto a la manipulación de objetos sociales en la comunicación y supone una ruptura tanto tecnológica como cultural. La ruptura digital”.⁹⁵⁰

Merece la pena reparar en un hecho: la conversión de la interactividad audiovisual en coartada resulta inseparable del desprestigio del medio televisivo. Es significativo que Gubern, en su hipercrítica valoración de las

⁹⁴⁹ *Op. cit.*, pp. 259 y 265.

⁹⁵⁰ *Op. cit.*, p. 23.

aportaciones del medio a la cultura audiovisual, acote su relevancia a sus efectos sobre el consumo,

“...en su fruición semiatenta con el telemando al alcance de la mano –la ‘cultura del zapping’–, en la devaluación o banalización del consumo audiovisual, en su capacidad de adicción y en su función mitogénica, en la inducción al sedentarismo doméstico y la correlativa deserción de las salas públicas de cine. Y, por supuesto, en el modo como su imagen ubicua ha contribuido espectacularmente a la densificación de la iconosfera en las sociedades modernas”.⁹⁵¹

En su encuentro con el cine, este descrédito (y el ensalzamiento paralelo de la interactividad) encuentra terreno abonado en la tradición crítica, cuya herencia conductista pusimos de relieve en el capítulo primero, de rechazo del modelo institucional como auspiciador de un espectáculo perfectamente inmersivo, transparente y narcotizante. No obstante, el verdadero significado que los conglomerados mediáticos otorgan al polisémico término de “interactividad” cuando lo adjudican a los productos audiovisuales dista de una definición *de máximos*, y se superpone, por un lado, claro está, con sus expectativas de negocio, y, por el otro, con una cuidadosa campaña desplegada para uncir a los espectadores a la función que les corresponde en el sistema, según los términos en que, desde una posición externa de superioridad, la industria les atribuye e impone, en una suerte de *Hit Song Science* audiovisual.

No cabe duda que reviste el máximo interés determinar el valor (real y publicitario) de las películas en un entorno que, como Vilches detalla, se produce un deslizamiento de la actividad productiva hacia la comercialización de experiencias comunicativas; un contexto en el que los terminales digitales, y las opciones que incorporan para personalizar los parámetros, contribuyen a optimizar los impactos publicitarios, camuflados bajo un disfraz informativo.⁹⁵² Nada mejor para cumplir este propósito que atender a la industria, por boca de uno de sus agentes más vehementes: Pérez de Silva, que

⁹⁵¹ *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto, op. cit.*, p. 120.

⁹⁵² *Ibidem*, pp. 33 y 50.

especifica como los objetos de la convergencia a las *tecnologías de la información*, a saber, las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual – unos mimbres de los que Vilches infiere que el proceso involucra una fusión de los sectores emparentados a través del concepto de servicios–,⁹⁵³ homologa la globalización mediática con la muerte de la televisión, cuya convergencia con la red prefigura la creación de un *aparato hipermedia*, a medio camino entre las aplicaciones domóticas y las recreativas. La insistencia en la centralidad del usuario que aflora en la descripción de los cuatro ejes de ese ingenio global (“la personalización, la especialización, la interactividad y la posibilidad de selección directa por parte del público”)⁹⁵⁴ atestigua su filiación tecnofetichista.

En su anticipación, los formatos y contenidos clásicos adquieren un valor estratégico, o, en palabras del propio autor, la televisión se dibuja como “la *killer application* del futuro, el servicio-locomotora” de la “hipertelevisión” (*enhanced TV*), mientras que el *video on demand* se le aparece como la “piedra angular” de la red de servicios.⁹⁵⁵ Tal es, pues, el papel asignado a los largometrajes: la posesión de los derechos sobre los mismos por parte de los grandes distribuidores los convierten, en primera instancia, en instrumentos de penetración.

El planteamiento resulta coherente con el esmero en los contenidos como único método para garantizar la afluencia de capital en un mercado basado en los servicios. Sin embargo, sería legítimo interrogarnos: ¿a qué, entonces, las proclamas de la interactividad? O, enfocando la otra cara de la moneda, ¿cuál es el objeto último de esa penetración?

Desde la convicción del prosélito, Pérez de Silva nos sitúa en la vía de la comprensión, al referirse a la superioridad de la *televisión a la carta*, *bajo demanda* y los *videoservicios*, financiados mediante pago directo, como los responsables de la bifurcación de las “Autopistas de la Información” en las “de la Diversión”, al tiempo que hace hincapié en la dinamización de un

⁹⁵³ PÉREZ DE SILVA, *op. cit.*, p. 52; VILCHES, *op. cit.*, p. 52.

⁹⁵⁴ *Op. cit.*, p. 174.

⁹⁵⁵ *Ibidem*, pp. 64, 144 y 162.

telespectador que no ha sido más que “un *couch potato*, un sujeto pasivo que es manejado por la televisión, y al que le queda la única posibilidad de seleccionar entre la oferta audiovisual que se le presenta (el *zapping*) o apagar el aparato”.⁹⁵⁶

Sus apreciaciones en torno al polo receptivo coinciden con las de Vilches en un punto sumamente elocuente: su intuición compartida acerca de la necesidad de revisar la figura del receptor de productos audiovisuales a la luz del descentramiento de sus atribuciones; la dificultad de expresar su nueva condición con una sola palabra; e, incluso, el trazado de una trayectoria paralela para hacerse cargo de su nuevo estatus. Así, mientras que el primero asegura que la mercantilización del tiempo del usuario desplaza a éste del papel de espectador al de cliente de una empresa de servicios,⁹⁵⁷ el segundo recorre las cuatro caras de su personalidad en una cadena, “espectador-consumidor-usuario-cliente”, cuya progresión insinúa una evolución que transparenta el signo de la industria.⁹⁵⁸

La interactividad, entendida como capacidad de compra de cualquier producto en cualquier momento, se publicita como la fórmula idónea para satisfacer a ese interlocutor. Desde la perspectiva de quien los sirve, dos son, en palabras de Álvarez Monzoncillo, los objetivos últimos: incrementar el gasto de las familias y acelerar el tiempo de consumo.⁹⁵⁹ La estrategia, todo sea dicho, no es novedosa; no en vano, como recalca Wyatt, la gestación del *high concept* atañe al primer giro hacia la segmentación (*narrowcasting*) de las audiencias emprendida por la industria, la que se fijó la conquista del público juvenil como objetivo, y Hollywood jamás ha ocultado su afán por atraer a otros grupos étnicos, como los afroamericanos o los hispanos.⁹⁶⁰ El actual intento de fidelizar desde las preferencias individuales representa un estadio avanzado del mismo fenómeno, como tampoco puede extrañar que, en estricto cumplimiento de la política recreativa, la tendencia allane el camino a propuestas conformistas. La descripción de los productos audiovisuales

⁹⁵⁶ *Op. cit.*, pp. 75-78.

⁹⁵⁷ *Op. cit.*, pp. 14-15.

⁹⁵⁸ *Op. cit.*, p. 217.

⁹⁵⁹ *Op. cit.*, p. 89.

⁹⁶⁰ *Op. cit.*, p. 201.

triunfantes en el nuevo mercado que ofrece Pérez de Silva no deja lugar a dudas: fáciles de usar, útiles, divertidos y asequibles.⁹⁶¹

Entre los tópicos más frecuentes en el ensalzamiento de la interactividad por parte de la industria y sus entusiastas, la hipersegmentación exhibe una propensión democratizadora, en respuesta a las presuntas reclamaciones del espectador. En el paraíso de Negroponte, donde se cuenta entre los servicios de los agentes de interfaz, se desprende del utilitarismo de la simple “demografía infinitesimal y emisión ultradirigida”, para articular una entendimiento, una adaptación y una anticipación de la máquina a la idiosincrasia de cada individuo.⁹⁶² Para Pérez Jiménez, encierra un doble compromiso: la cancelación de la dictadura de los índices de audiencia y la satisfacción de “un *feedback* superior”, de inmersión en la imagen, al que el espectador aspira “con fundamento”, y que encarna el sentido más ambicioso de la interactividad.⁹⁶³

La refutación más atrevida al ansia de penetración de la industria que se parapeta tras el discurso idealista de la funcionalidad de la tecnología digital, consecuente tanto con su propia hipótesis sobre la vigilancia como con la observación ajena del vigor de los servicios, proviene de Miller y Maxwell: tomando como modelo el National Research Group (NRG), la empresa que prácticamente monopoliza la investigación de mercado en Hollywood, y tras indicar su pertenencia al Verenigde Nederlandse Uitgeversbedrijven (VNU), uno de los mayores proveedores mundiales de información comercial, demuestran la vecindad entre dos formas de mercadotecnia que en un principio pudieran pensarse independientes. Este dato los empuja a creer que la reorientación hacia la segmentación y la domesticidad de las audiencias que viene fomentando la convergencia del audiovisual con la informática, con el pretexto de suministrar servicios, información, juegos, regalos... – interactividad, en el sentido genérico difundido a través de los altavoces de la industria–, supone una evolución *amable*, de rostro menos invasivo, de las técnicas de espionaje de la mercadotecnia. Los dispositivos desarrollados para

⁹⁶¹ *Op. cit.*, p. 217.

⁹⁶² *Op. cit.*, pp. 196-197.

⁹⁶³ *Op. cit.*, pp. 120 y 132.

ejercer elecciones (eliminación de anuncios, grabación automática, etc., pero también otros inseparables de la ola de corrección política, como la famosa “supervisión paterna” [*parental guidance*], para controlar los niveles de violencia o de pornografía), conectados a Internet, permiten recopilar una información muy valiosa acerca de los gustos y preferencias personales. En definitiva, para Miller y Maxwell, como ya sucedió tras la apresurada demanda que Universal y Disney presentaron contra Sony en 1976 por entender que los VCRs Betamax lesionaban sus derechos, la industria ha vuelto a metamorfosear una tecnología potencialmente peligrosa para sus intereses en una herramienta para complacer a los anunciantes.⁹⁶⁴

Un paso más acá, las esperanzas declaradas en la digitalización de las redes de transmisión de señal a salas cinematográficas confirma, al menos en parte, la veracidad del razonamiento. Augros dilucida el concepto de interactividad que las distribuidoras manejan como fórmula para acomodar el producto a las variables geodemográficas del público:

“Una versión doblada por la tarde para el público corriente, la versión subtitulada por la noche para un público más cinéfilo. Una versión edulcorada el día de asueto de los niños, la versión completa de noche para los padres. Una versión para los Estados del sur, otra para las grandes ciudades industriales, etcétera”.⁹⁶⁵

De este modo, la distribución y la exhibición digitales, como presumen Miller y Maxwell, se revelan mediatizadas por la finalidad de alterar las representaciones para una colocación más precisa, localista, de las marcas.⁹⁶⁶ Asimismo, hallamos un nuevo motivo para aventurar que la implantación efectiva de estos métodos, lejos de imprimir cambios significativos en el modelo *mainstream*, tomaría como apoyatura el *blockbuster*, por su gran capacidad de convocatoria.

⁹⁶⁴ *Op. cit.*, pp. 243-244.

⁹⁶⁵ *Op. cit.*, p. 267.

⁹⁶⁶ *Op. cit.*, pp. 250-251.

Recapitulando, a lo largo del primero de los tres bloques que componen el presente capítulo hemos tenido ocasión de comprobar cómo la actual configuración de Hollywood, y en concreto la confianza en el atractivo de las huellas inscritas por el artificio tecnológico en la superficie de los textos, hunde sus raíces en las estrategias puestas en marcha para dar respuesta al colapso del sistema de estudios. Ello nos ha aleccionado a desviar la mirada hacia la profunda reconversión industrial acaecida en las últimas décadas, en la que el *blockbuster* emerge como un producto orgánico, dadas las transformaciones en materia de distribución y exhibición (por lo que respecta al número, la importancia y el orden de las ventanas de explotación); asimismo, ha salido a relucir la conexión entre este formato y fenómenos tales como el énfasis en la interactividad, la revisión del concepto de producto por el de servicio y el auge de la mercadotecnia. No obstante, también hemos advertido la existencia de contradicciones, conflictos e indecisiones, entre los que cabe destacar, por significativos, los efectos perversos en la aceleración de la amortización, el perjuicio de la piratería y el *impasse* a propósito de Internet. Estos últimos fenómenos acreditan, una vez más, la falsedad de las agendas progresivistas, que, en el apartado que sigue, vamos a enfocar a propósito de los dilemas y polémicas que involucran al *blockbuster*.

3.2. Un modelo productivo espectacular: el *blockbuster*.

3.2.1. Polisemia y problematicidad del *blockbuster*.

En el cine contemporáneo de ficción, redundancia temático-narrativa y sofisticación formal parecen progresar de consuno. Ello ha dado pie a que la explicación más corriente del primer fenómeno consista en culpar a la revolución digital de inspirar una hipnosis del dispositivo que, en una civilización incontroladamente volcada en la producción icónica, ha arrumbado el gusto por la narratividad y la motivación psicológica. Las quejas han cristalizado en dos lugares comunes groseramente expuestos por la crítica gacetillera: el socorrido acceso de postmodernidad (la falta de ideas, el agotamiento de los mimbres clásicos, la rutina, el descreimiento y la deshonestidad conforman sus sempiternos enunciados) y la demonización de las nuevas tecnologías aguardan a la vuelta de la esquina.

No obstante, habría que empezar a hilar fino para delimitar a qué nos referimos cuando hablamos de la falta de integración de los efectos visuales en una narración. A tenor de cómo se emplea tal expresión –supuestamente crucial para discriminar qué es bueno o legítimo de qué no lo es: la integración es loable, lo contrario deplorable–, a menudo se transforma en una apreciación absolutamente subjetiva y, lo que es peor, un tópico impresionista sin la menor traza de científicidad que se da de bruces con la superficie misma de los textos; porque lo cierto es que las tramas, en el cine *mainstream*, jamás han dejado de desplegarse ante nuestros ojos, con más o menos sorpresas, hasta cerrarse.

De hecho, la superproducción hollywoodiense contemporánea se caracteriza por la grandilocuencia y por potenciar los giros bruscos de guión, todo ello de conformidad con las estructuras narrativas más protocolarias. Por otro lado, la inadvertencia de la infografía fotorrealista, ya sea por medio de la combinatoria con imágenes reales, ya suplante a éstas por una simulación totalmente artificial pero convincente como representación naturalista, sirve en ocasiones como un refuerzo a la contribución de los efectos a la economía narrativa, lo que pone en entredicho la tendencia a una espectacularidad reñida con la noción de relato.

La conveniencia de andar con tiento en el manejo de los criterios para determinar el concierto de un film concreto con la dinámica de la espectacularización (algo más controvertido de lo que pudiera parecer en primera instancia) se torna perentoria al comprobar la ranciedad de la premisa general: los cargos contra la digitalidad, que se remontan al menos a medio siglo atrás –claro está, con otros culpables sentados en el banquillo–, fueron presentados, en gran medida, en la crítica cinematográfica de primera hora publicada en revistas especializadas, para convertirse más tarde en el signo del desencanto de una generación de estudiosos y de cineastas. Estudiando este fenómeno, se comprueba cómo, también aquí, los viejos mitos basados en una interpretación austera del canon clásico y en el simplismo con que Hollywood acogió la influencia europeizante interactuaron con la práctica cinematográfica. Así, rastreamos los orígenes, el sentido y las connotaciones

de las expresiones bajo las cuales se ha querido retratar el producto característico de la contemporaneidad; abordaremos la respuesta crítica a la generación conocida como *Nuevo Hollywood*, en relación a la cual brotaron las principales enmiendas al modelo que hoy se encuentra en plena eclosión, y contra el que arrecian aquellas mismas críticas –cuya energía, en gran medida, proviene de la desmemoria de quienes las formulan, convirtiéndolas en signo de un fenómeno novedoso que no es tal–; y, sobre todo, haremos un replanteamiento crítico de la deriva del cine hollywoodiense, que, a nuestro entender, no supone una pérdida de su condición eminentemente narrativa, ni está ligada a la digitalización, sino que arranca de mutaciones en otros órdenes, y a la cual la generalización de las tecnologías digitales para la generación de efectos visuales y sonoros dará un fuerte impulso, pero no será su causa inmediata, sino un factor coadyuvante.

Las alusiones al *blockbuster* salpican el discurso acerca de la espectacularización del cine *mainstream*. En paralelo a su vulgarización, el vocablo ha venido a representar la quintaesencia del modelo que propone el Hollywood contemporáneo y evoca asociaciones múltiples, entre las cuales ocupa un lugar preferente la proliferación de los efectos digitales y el sojuzgamiento de la narración y los personajes. Sin embargo, un examen minucioso del *blockbuster*, a partir de su discutida etimología, revela un significado bastante más estricto: según el criterio general, el término se originó para calificar aquella película cuya popularidad provoca colas ante las taquillas de los cines que doblan esquinas (de *block*, manzana, y *bust*, quebrar). En las líneas que siguen, nuestro propósito no consistirá tanto en acotar el concepto como en sondear las muy diversas hipótesis en torno a su procedencia, rastrear la red de asociaciones que convoca y enfocar sus contradicciones.

Si bien en la bibliografía especializada en la materia las célebres *Tiburón* y *La guerra de las galaxias* aparecen como los dos ejemplos paradigmáticos y pioneros del *blockbuster*, el marbete circulaba desde al menos dos décadas atrás: en el año 1963, Penelope Houston y John Gillett, desde las páginas de *Sight & Sound*, informaban de la existencia del término desde siete u ocho años antes para calificar el tipo de películas diseñadas para

devolver a los espectadores a las salas.⁹⁶⁷ Nos hallamos, por tanto, en presencia de una categoría escurridiza y, significativamente, emanada de la industria: aunque el término, en sí, se refiere en apariencia al carácter efectivamente taquillero de un producto, en esa primera definición encontramos ya inscrito el signo de la mercadotecnia, por medio de su aplicación a los films como una cualidad intrínseca, con anterioridad a su estreno e independientemente de sus resultados reales. El *blockbuster* posee, por tanto, una dimensión de *wishful thinking* –esto es, la confabulación de fe y voluntad– para prever el éxito ligada a su componente prescriptivo.

Es por ello que el solapamiento con la superproducción resulta comprensible, pero problemático. Las diferencias, caso de haberlas, son sutiles, y la continuidad resulta patente: si la superproducción multiplica los atractivos a modo de reclamo, el *blockbuster*, en su propósito de hacer saltar la banca, hace lo propio. Enfrentado a esta contradicción, Augros determina que la auténtica novedad radica en “la perennidad del método de la película-acontecimiento”; una locución en la que se halla implícita la consideración de las tácticas de distribución como el principal aspecto diferencial. Los datos avalan la normalización del film de grandes proporciones como fórmula productiva en Hollywood: frente a las 36 películas cuyo presupuesto rebasó los 15 millones de dólares en el periodo 1956-1979, se contabilizaron 278 entre 1980-1988.⁹⁶⁸ También Schatz presta testimonio de cómo el *blockbuster*, que hasta los setenta fue un fenómeno aislado, o la excepción a la regla, se estableció como la práctica mayoritaria del sistema: si durante el periodo clásico el coste medio de una producción era de medio millón de dólares, en 1952 aumentó a un millón; en 1961 a uno y medio; en 1972 a dos; en 1977 se situó en torno a 3,75; en 1979, alcanzó los 7,5; y en 1980 rozaba los 10 (más 7 de marketing y promoción).⁹⁶⁹

Deleyto, que emplea indistintamente las citadas expresiones, reconoce la disparidad estilística de las manifestaciones originales con respecto al concepto contemporáneo, e identifica como los *blockbusters* de los cincuenta

⁹⁶⁷ HOUSTON, Penelope; GILLET, John: “The Theory and Practice of Blockbusting”; en *Sight & Sound*, vol. 32, núm. 2, 1963, p. 69; cit. en DELEYTO, *op. cit.*, pp. 42-43.

⁹⁶⁸ *Op. cit.*, p. 173.

⁹⁶⁹ SCHATZ, *op. cit.*, pp. 191-192.

y sesenta las epopeyas históricas y bíblicas, relevadas en los setenta por las *disaster movies*.⁹⁷⁰ La observación no hace sino ratificar una evidencia: por más que los dos grandes hitos de los setenta fueran interpretados por las *majors* como un indicador inequívoco del acierto de una apuesta por entonces (más) tímida, aceleraran el proceso de *blockbusterización* y, en consecuencia, el interregno 1975-1977 sea conmemorado como el punto de partida de la nueva tendencia, no deja de haber aquí un cúmulo de convenciones, entre las cuales vale la pena destacar un fenómeno que reviste importancia capital: el asentimiento de la historiografía –detractores incluidos– al dictado de la industria, cuyos criterios economicistas impusieron dicha lectura. Resulta cuanto menos discutible la aceptación de ese vuelco, basado, como el mismo Deleyto avisa, en variables extratextuales, tales como el presupuesto y los resultados de taquilla;⁹⁷¹ máxime cuando ni fueron estos los primeros films sobre los que se estampó el cuño, ni las estrategias puestas en práctica con ellos surgieron *ex novo*, sino que se inscriben –bien es cierto que con letras de oro– en un devenir histórico notablemente más complejo. No sólo es engañoso, pues, establecer una barrera por entero artificial entre el *blockbuster* y sus antecedentes, sino que, además, el paradigma rupturista que postula la influencia funesta de estos ejemplares ignora su asenso tácito con la palabra de Hollywood.

Pero tampoco en el polo opuesto, donde se sitúan Bordwell y Staiger, hallamos acomodo. Para ellos, el *blockbuster*, o “película revientataquillas”, se origina como “un síntoma del sistema de equipo de conjunto”, vigente como se sabe desde mediados de los cincuenta hasta nuestros días y consistente en el suministro de la producción por parte de independientes que reúnen la financiación y planifican las películas una a una. En su argumentario de las razones profundas del tránsito a los modelos espectaculares, mencionan el acuerdo de 1940 para combatir la *venta a ciegas*, limitada a bloques de cinco películas, y los altibajos en el volumen de ingresos de la taquilla tras la II Guerra Mundial, con un fugaz incremento inicial, que favoreció la concentración en producciones más caras, y la imparable caída de los

⁹⁷⁰ *Op. cit.*, pp. 42-43.

⁹⁷¹ *Ibidem*, p. 61. Aunque en puridad el primer parámetro permitiría distinguir la superproducción y el segundo caracterizaría el *blockbuster*, hemos demostrado el peso de ambos en los dos modelos.

cincuenta, que, como ya se ha visto, fortaleció esta vía.⁹⁷² Aunque el planteamiento de los neoformalistas es impecable, el resultado es insuficiente: en su empeño continuista, Bordwell y Staiger se revelan incapaces de dar cuenta de los tipos en que, sucesivamente, se plasmó tan genérica estrategia. La infravaloración de las transformaciones en la distribución tiene como consecuencia una deficiente caracterización del film contemporáneo, que recibe idéntico trato que el cronológicamente adscrito a la todopoderosa Institución.

Otros autores sí han llevado a cabo, con fortuna desigual, esta tarea tipológica: como bisagra entre las tácticas clásicas y las del *blockbuster*, Wyatt cita el *roadshow*, enclavado en la segunda mitad de los sesenta, y en el que, como fórmula de distinción con respecto al pujante medio televisivo, se incidía en la gran escala tanto física como narrativa de las producciones-espectáculo, con repercusiones en las propias películas (tratamiento épico) y en el marco de exhibición (reserva de butacas, limitación de pases diarios), a fin de convertir el desplazamiento a las salas en un acontecimiento.⁹⁷³ Esta definición redundante en la confusión de los aspectos textuales, productivos y distributivos característica del *blockbuster*, del que constituye un claro precedente, distinto tan solo en dos detalles muy relacionados – excepcionalidad y prestigio–, y, al mismo tiempo, heredero directo de las formas de diferenciación inmediatamente posteriores a la introducción de la televisión.

No debe extrañar, pues, que Schatz no haga distinciones con el *roadshow*: según él, el *blockbuster* constituye el film *épico melodramático*, de gran presupuesto y amplia repercusión social, que Hollywood ha cultivado desde los sesenta.⁹⁷⁴ En esta misma línea, Maltby aboga por un entendimiento integral del fenómeno cuyas bases se sentaron en esas fechas, como una reorientación hacia la *producción intensiva*, esto es, una concentración de los recursos en un número reducido de films; que desde un principio tres cuartas

⁹⁷² BORDWELL y STAIGER, “Implicaciones históricas del cine clásico de Hollywood”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, pp. 412-414. STAIGER, “El modo de producción de Hollywood, 1930-1960”; en BORDWELL, STAIGER y THOMPSON, *op. cit.*, pp. 370-372.

⁹⁷³ *Op. cit.*, p. 72.

⁹⁷⁴ *Op. cit.*, p. 24.

partes de éstos no recuperaran las inversiones en taquilla representaba un problema menor, ya que las *majors* fueron desarrollando tácticas –venta a futuro a los distribuidores y de los derechos de emisión a la televisión– para erradicar un riesgo que, al fin y al cabo, recaía principalmente en los productores independientes.⁹⁷⁵

El interrogante que aquí surge concierne a las razones y el momento del cambio de signo en la valoración del *blockbuster*, desde el escaso marcaje del *roadshow* a la estigmatización de su esplendor.⁹⁷⁶

Difícilmente podríamos aceptar la explicación tradicional, tal y como ha sido expuesta por Schatz: haciéndose eco de la invectiva de James Monaco, que seguía las teorías económicas de Thorstein Veblen, este estudioso se suma a la corriente de quienes cifran en este punto la conversión en negocio de la industria cinematográfica, que se asimila a un desplazamiento de la preocupación inicial por el producto a la obsesión por el beneficio característica del capitalismo avanzado.⁹⁷⁷ Sin embargo, la inferencia de un interés por el producto distinto entre el periodo clásico y el contemporáneo se resuelve en sí mismo con un tópico *de compromiso*, una enmienda a la totalidad de la evolución del sistema que renuncia a indagar en unos mecanismos que ponen de relieve la falacia de la premisa.

La teoría de la *mutación espontánea* de las motivaciones y los fines retuerce los términos en que debe entenderse la reconversión interna e interpreta la dedicación de los estudios a la distribución de producciones independientes como un síntoma de su abdicación creativa. Se suprimen así factores tan relevantes como el superior coste de la producción dentro de los

⁹⁷⁵ *Op. cit.*

⁹⁷⁶ También Murray Smith se ha referido a la “extraña mutación” de la etiqueta *Nuevo Hollywood*, desde su adopción académica –cuyo principal hito considera la publicación del artículo “The pathos of failure” por Thomas Elsaesser en la revista *Monogram*, en 1975, y en el cual se identificaba a Robert Altman, Monte Hellman y Steven Spielberg como los impulsores de la *europaización* del cine de los estudios– y su posterior devaluación. Este autor manifiesta, en una línea muy similar a la que venimos manteniendo, su desacuerdo con la premisa de la decadencia de la narratividad, que identifica con “exageraciones”, “especulaciones impresionistas” y “generalizaciones”: “En las películas de acción, la trama avanza *a través* del espectáculo; los elementos espectaculares están, dicho en términos generales, tan ‘narrativizados’ como los espacios menos ostentosos de otros géneros”; vid. SMITH, Murray: “Theses on the philosophy of Hollywood history”; en NEALE y SMITH, *op. cit.*, pp. 3-20; la traducción es nuestra.

⁹⁷⁷ *Op. cit.*, p. 26.

estudios, a causa de los gastos de sindicación; el mimetismo con respecto a los aires de renovación que llegaban de Europa, que impulsó a los cineastas a reclamar un control artístico más directo; y, en fin, el giro hacia la producción intensiva. Un contexto en el cual cada película, al comercializarse de forma individual, tenía que incluir artículos vendibles (*commodities*), en particular estrellas con gancho contrastado en la taquilla, e historias *prevendidas* como *best-sellers* o éxitos de Broadway, y en el que la revisión del estatus de los actores daría entrada en el negocio a los productores independientes y las agencias de representantes,⁹⁷⁸ cuyo poder, como demuestra el caso de la compra de Universal por la MCA de Lew Wasserman, estaría inextricablemente unido a la conglomeración.

Como complemento a la hipótesis que acabamos de rebatir, Schatz aventura una segunda, aún más significativa: en su papel de distribuidoras, las *majors* tuvieron que optar entre apoyar grandes producciones con expectativas de convertirse en *blockbusters*, o bien invertir en las propuestas de los productores independientes y los directores novatos, interesados en hacer películas “más pequeñas y esotéricas”, con cuyas audiencias Hollywood se sentía incómodo, por su carencia de las dos cualidades que las industrias del espectáculo exigían: tamaño y homogeneidad. Se inclinaron entonces por la opción conservadora de las películas accesibles, pero esta disyuntiva marcaría el inicio de la dualidad del cine americano que, a su entender, constituye la contradicción esencial del *Nuevo Hollywood*.⁹⁷⁹

Si hemos calificado esta segunda conjetura como un apéndice a la anterior, ello se debe a que, en lugar de discutir el presupuesto fundamental de ésta —la perversidad del sistema—, se limita a añadir un enfrentamiento en el seno de Hollywood entre arte y capital resuelto trágicamente. La idea aparece recurrentemente en la práctica totalidad de los estudios sobre el periodo: nutriéndose a partes iguales de una visión romántica y pseudomarxista, esgrime como prueba del triunfo de la cobardía la diversidad del cine estadounidense de la primera mitad de los setenta, cuyo cierre, en los análisis

⁹⁷⁸ SKLAR, Robert: *Movie-Made America. A Cultural History of the Movies*. New York: Vintage, 1975, p. 287; cit. *ibidem*, p. 172.

⁹⁷⁹ *Ibidem*, pp. 186-187 y 195.

más vulgares, se explica como producto de un pacto fáustico por el cual los cineastas acaban vendiendo sus almas. Pues bien, en la idea de la esquizofrenia del Hollywood postclásico se encuentra, a nuestro juicio, el principio de la manifiesta ineptitud de la crítica contemporánea para entablar un diálogo coherente con la Institución para comprender las razones de su afición al *blockbuster*.

Debemos comenzar, también en este caso, por desentrañar los equívocos en torno al objeto invocado por Schatz: una abstracción conocida como *Nuevo Hollywood*, detrás de cuya tópica conexión con la generalización del *blockbuster* se oculta una visión en la cual los cambios sobrevenidos tanto en la organización de la industria como en el modelo espectacular contemporáneo provienen de la decantación, en la segunda mitad de los setenta, por los altos presupuestos, los efectos especiales y la codificación genérica.⁹⁸⁰

No obstante, la referencia más antigua de que se tiene noticia corresponde al guionista Ben Hecht, quien, en 1959, la utilizó para clamar contra el cambio de paradigma que se avecinaba ante la avalancha de películas espectaculares “en las que el guionista es prácticamente redundante”. La nobleza del título –y, sobre todo, del reproche que desliza– ha sido interpretada por Peter Krämer como prueba del anacronismo del debate acerca de la infantilización del cine estadounidense, de su progresiva sustitución de la narración por un espectáculo amparado en la tecnología y de su decantación por la superproducción como formato estándar.⁹⁸¹ En nuestro caso, consideramos obvio que la veteranía del concepto no desmiente su veracidad; nos interesa por cuanto su similitud con los argumentos actuales pone en duda, al menos, la súbita de la decadencia que en ambos casos se denuncia.

Pero, sobre todo, juzgamos digno de destacar cómo la divisa, expurgada de sus connotaciones peyorativas, se cargó de valor promocional para

⁹⁸⁰ SCHATZ, Thomas: “The New Hollywood”; en COLLINS, RADNER y COLLINS (comps.): *Film Theory Goes to the Movies*. Nueva York y Londres: Routledge, 1993, pp. 8-36; en DELEYTO, *op. cit.*, p. 41.

⁹⁸¹ KRAMER, Peter: “Post-classical Hollywood”; en HILL, John; GIBSON, Pamela Church (comps.): *The Oxford Guide to Film Studies*. Oxford: Oxford University Press, 1998, pp. 289-309; cit. y trad. *ibidem*, pp. 43-45.

designar a la generación de cineastas debutantes entre finales de los sesenta y principios de los setenta, conforme con la estructura de muerte y resurrección con que se imagina a sí misma –y que le resulta funcional– una industria empeñada en la actualización de su sello de calidad. La ambivalencia detectable en sus usos hodiernos debe entenderse como un efecto colateral de la renegociación del concepto por parte de la industria, y como señal de una escisión real, esta vez sí, en la aproximación teórica al fenómeno; porque hoy vivimos un curioso fenómeno: al tiempo que se señala un salto sin red en la vía de la *estética de superficie* cuyo primer impulso se imputa al *Nuevo Hollywood* en sus degradados (aunque victoriosos) estertores, se reivindican las alternativas a ese modelo espectacular y se construye un Olimpo contemporáneo (llamado redundantemente *Nuevo Nuevo Hollywood*) sobre la insuperable contradicción de que la tendencia espectacular germinara en el grupo aplaudido como nido de contestatarios.⁹⁸²

En su iluminadora exégesis, Maltby nos suministra un par de claves para romper con este bucle: en primer término, describe la dependencia que la imagen catastrofista de Hollywood mantiene con respecto al paradigma evolucionista (o, por mejor decir, biologista). Asimismo, avisa de la coincidencia de que la generación de críticos que, por aquellos mismos años, introdujo el cine en las universidades y ponderó la brillantez de un *cine de autor* específicamente americano en ciernes, haya sido la más dolida ante lo que con ironía califica como *traison des auteurs comptables*.⁹⁸³

Ambas consideraciones apuntan a la implicación directa en la renovación del panorama cinematográfico de los teóricos, cuya intervención, empapada de la efervescencia de la época, no se sustrajo ni al dilema a que se enfrentarían los cineastas, entre la confrontación con Hollywood y la infiltración para tomar las riendas del sistema, ni a la esperanza en el surgimiento de una *Nouvelle Vague a la USA*; un estallido cuyo fognazo

⁹⁸² Los hipotéticos componentes del *Nuevo Nuevo Hollywood* (Sam Mendes, Alexander Payne, Wes Anderson, Paul Thomas Anderson, M. Night Shyamalan, Sofia Coppola, Spike Jonze, David O. Russell, Michael Gondry, Charlie Kaufman, Ben Stiller, Doug Liman...) han sido citados también como adalides del cine independiente. La presencia de un vínculo intergeneracional (Coppola) y el aireamiento público de sus devaneos sentimentales con otras figuras del grupo, no hacen sino confirmar el valor estrictamente publicitario (y la banalidad expositiva) de las alertas contemporáneas de nuevas olas.

⁹⁸³ *Op. cit.*

inaugural creyeron haber encontrado en el cine dirigido a los *baby boomers* que, espoleado sobre todo por el éxito popular de *Easy Rider*, *buscando mi destino* (*Easy Rider*, Dennis Hopper y Peter Fonda, 1969), supondría un desvío momentáneo hacia la experimentación industrial, estética y narrativa durante el periodo 1969-1975, a cuyo término la producción a gran escala reverdeció con brío.⁹⁸⁴

Desde el punto de vista de los valedores de este modelo, resulta comprensible la decepción ante la domesticación de sus representantes y de Hollywood en general; mas al mismo tiempo se nos imponen dos serias dudas a propósito del rigor del análisis en que se fundan: en primera instancia, es palmaria la inconsistencia de identificar esa propuesta como la genuina y legítima sucesora del Hollywood clásico, por oposición al corrupto *blockbuster*; en segundo, supone, en el mejor de los casos, una ingenuidad resaltar la índole subversiva de los textos del mencionado sexenio e soslayar su orientación comercial. En este sentido, Maltby plantea una sugerente hipótesis, según la cual habrían sido las *majors* las que, ante el rechazo que habían despertado sus prácticas oligopólicas, fomentaron desde un principio el debate en torno al contenido de sus productos; o, como lo expresa el propio autor, se habría tratado de

“...desplazar la inquietud, bastante literalmente, de la base económica hacia la superestructura ideológica. La mayor parte de las visiones críticas e históricas de Hollywood que pusieron el énfasis en la producción y el producto, hasta la exclusión del proceso industrial, han tendido inadvertidamente a perpetuar este acto de escamoteo que la industria llevara a cabo por motivos políticos”⁹⁸⁵.

Admitir la validez del razonamiento conduciría inevitablemente a la conclusión de que aun el más feroz ataque contra el conservadurismo de Hollywood habría sido alentado por éste –y que, siquiera de forma indirecta, su insistencia le habría hecho el juego entonces y seguiría hoy funcionando como pantalla reflectante. Si bien el planteamiento presenta zonas de sombra

⁹⁸⁴ *Op. cit.*, p. 72.

⁹⁸⁵ *Op. cit.*

—ya que, como pronto veremos, una crítica económica sin más resulta igualmente inocua—, lo consideramos válido como voz de alerta en contra de una historia, como la que con fatales consecuencias ha venido escribiéndose a propósito del *Nuevo Hollywood*, de espaldas a las condiciones de producción.

Se impone, pues, acometer un estudio en profundidad de ese interludio, desde la génesis hasta la extinción —o, mejor, la reconducción al redil del conformismo— del movimiento; un estudio atento a las circunstancias económicas, sociales, políticas, culturales y aun psicológicas de Hollywood y, por extensión, de los Estados Unidos. En esta misión estaremos asistidos por autores como Balio, que ha hecho notar la correspondencia de la *inesperada franqueza* de la producción del momento (con fecha de expedición en 1967) con la derogación del Código de Producción, las sentencias liberales de la Corte Suprema en relación a la censura y los profundos cambios en los mores sociales de Norteamérica.⁹⁸⁶

La agitación que se deja sentir en el cine hollywoodiense de la década siguiente ha de situarse en el marco de los espasmos mundiales del momento; pero urge, sobre todo desde nuestra óptica europea, incidir en una serie de fenómenos específicamente norteamericanos (movilización contra la guerra del Vietnam; desafío del *Black Power* al poder establecido; canto de cisne de la contracultura y el *hippismo*; desengaño ciudadano con la política tradicional, refrendado por el inminente Watergate...) que caracterizan la idiosincrasia del periodo en esa nación, y que configuran una imagen del radicalismo de la juventud estadounidense bastante más ambigua y poliédrica de lo que a primera vista pudiéramos figurar. A través de ello, comienza a desbaratarse la construcción idealista del *Nuevo Hollywood*, más una alianza motivada por circunstancias vitales y estratégicas (pertenencia a generaciones próximas entre sí; coincidencia en las aulas de las escuelas de cine; conciencia vívida de los beneficios potenciales de la promoción conjunta) que un grupo organizado y unitario, ideológicamente homogéneo y coherente en sus planteamientos cinematográficos.

⁹⁸⁶ BALIO, Tino: “The Art Film Market in the New Hollywood”; en NOWELL-SMITH, Geoffrey; RICCI, Steven (eds.): *Hollywood & Europe. Economics, Culture, National Identity: 1945-95*. London: British Film Institute, 1998, p. 63.

También el análisis del contexto productivo invita al escepticismo. La corriente mayoritaria achaca a un presunto anquilosamiento temático y formal del cine de gran presupuesto, plasmado en catastróficos resultados de taquilla, la entrada en la escena industrial de los nuevos valores, portadores de un relevo necesario. Contra esta postura, dependiente del mito del progreso continuo que es orgánico a Hollywood, Maltby cita el curioso fenómeno por el cual los periodos de inestabilidad económica en Hollywood se han correspondido desde principios de los treinta con crisis de los códigos de representación, agradables a ojos de la crítica. Asimismo, atribuye la sobreproducción que desembocó en la crisis financiera de 1969-1971 no a la falta de inspiración de Hollywood para atraer al público, sino simple y llanamente a una gestión ineficiente. Por último, alude al mecanismo por el cual el sistema de calificaciones, cuyo establecimiento se ha venido considerando como un síntoma de liberalismo que abrió la veda al desafío de las convenciones, se transformó en excusa para el despliegue de estratagemas de mercado, mediante las cuales la industria y los propios cineastas atizaban la polémica (y la rentabilizaban) jugando con los límites de lo permisible.⁹⁸⁷

El brote de experimentalismo, en el que se ha querido ver una semilla de caos malograda por el gesto represor de la industria, enseña un rostro inusitado: su concienzuda planificación por parte de ésta, dentro de una política de reducción de gastos y de segmentación para impactar en la juventud, el sector del público más receptivo, a través de un cine facturado por sus pares; de ahí que, en los años más convulsos, asome en la producción un grado más elevado de conciencia social, política y artística que se diluiría a mediados de los setenta con la remisión de los principales conflictos. A la luz de esta evidencia, conviene revisar la *juvenilización* del cine estadounidense,⁹⁸⁸ usualmente asimilada al auge del *blockbuster*: como pone de manifiesto la coincidencia en cuatro aspectos de los films de las dos subfases –edad del público primario; edad de los autores; diseño de los productos (para satisfacer al *target*); y estrategias de comercialización (para adaptarse a sus hábitos de

⁹⁸⁷ *Op. cit.*

⁹⁸⁸ Un concepto acuñado por DOHERTY, Thomas: *Teenagers and Teenpics. The Juvenilization of American Movies in the 1950s*. Boston: Unwin-Hyman, 1988; cit. en MALTBY, *op. cit.*

consumo)–, la ruptura en este punto constituye una ficción. Las preocupaciones de los espectadores de *Tiburón*, pertenecientes a la franja demográfica de entre 20 y 22 años –un 22% de la población, pero un 47% del público–,⁹⁸⁹ discrepaban considerablemente de las de las quintas de unos años atrás; Hollywood tomó nota y actuó en consecuencia.

Queda todavía irresuelto el enigma de la *involución* del *Nuevo Hollywood*, la dimisión de sus proclamas de independencia y su entrega entusiasta a la confección de productos seriados. Sintiéndose víctima de un engaño, Schatz abona la teoría de la asimilación al *establishment*, con una significativa confusión del resultado (el *blockbuster* como prueba del delito) con la causa. En su crónica de cómo el genio sucumbió al dinero, y bajo la premisa del carácter quimérico del propósito de hacer films personales para las *majors*, apunta al calado de la mitología de la mercadotecnia hasta los últimos entresijos como la causa del empobrecimiento extremo:

“...la diabólica ‘máquina’ de Hollywood ha alentado una mentalidad *blockbuster* y ha afectado al modo en que tanto los directores como el público piensa acerca de las películas”.⁹⁹⁰

En cambio, Bordwell y Staiger plantean los parámetros del *Nuevo Hollywood* desde una perspectiva doblemente continuista, con respecto a la Institución y al modelo *de arte y ensayo*:

“...la película del “nuevo Hollywood” es perfectamente consciente de su relación con el “antiguo Hollywood” (...) Al ceñirse a la definición de un Hollywood no hollywoodiense, las películas norteamericanas están imitando el aspecto de las películas europeas de arte y ensayo (...) No obstante, dos factores hicieron que el nuevo Hollywood no se convirtiera en un mero pastiche del cine de arte y ensayo europeo. En primer lugar, un conservadurismo estilístico casi absoluto (...) En segundo lugar, ni siquiera los directores más ambiciosos pueden escapar de los géneros”.⁹⁹¹

⁹⁸⁹ Cit. en BAXTER, John: *Steven Spielberg. Biografía no autorizada*. Madrid: Folio, 2005, pp. 115-116.

⁹⁹⁰ *Op. cit.*, pp. 211-212.

⁹⁹¹ “Implicaciones históricas del cine clásico de Hollywood”, *op. cit.*, p. 420.

Para ellos, los jóvenes cineastas estadounidenses, expuestos a la influencia de las cinematografías extrañas en las *art houses*, recogieron recursos impropios del corpus clásico que, al incorporarse a éste, se tipificaron, procurándose motivaciones causales o genéricas. Con esta demostración de la pervivencia del modelo en sus convicciones profundas,⁹⁹² evitan la consideración del *Nuevo Hollywood* como pastiche extranjerizante, pero su definición apenas incide en su condición de rehén del clasicismo; es decir, al enunciar, pero minimizar la importancia de la autorreferencialidad, infieren una continuidad con la Institución sin escapatoria posible donde en realidad hay plena conciencia de la operatividad comercial de la jugada.

También Wyatt, desarrollando la fórmula anterior, afirma que la incorporación de los rasgos del *art cinema* por parte de la corriente *mainstream* se realizó en la forma del *high concept*, con un énfasis en el estilo visual que aspiraba a reproducir el buen gusto, el refinamiento, la sofisticación y los valores añadidos, culturalmente ennoblecedores, asociados al cine europeo.⁹⁹³ Tanto en este caso como en el del referente bordwelliano, se impone como explicación una disyuntiva cuyos polos resultan igualmente fatídicos: bien la impostura estetizante de los cineastas, bien la virtud inherente al sistema (fácilmente convertible desde presupuestos ideológicos opuestos en cualidad maléfica) de voltear cualquier gesto de disidencia y borrar la alteridad.

Nuestra posición en este punto huye tanto del esencialismo como del sondeo conspiratorio, y encuentra el cabo desde donde desenredar la madeja en las expectativas mismas depositadas en el *Nuevo Hollywood*, cuya fundación encierra ya no pocos equívocos. A este respecto, resulta sintomático el desacuerdo en torno a su composición; e incluso, cuando existe consenso, como ocurre en el caso de Biskind y Schatz, el primero discrimina dos camadas para santificar a los pioneros y excomulgar a los advenedizos,⁹⁹⁴ mientras que para el otro la generación de la televisión y los nuevos directores de finales de los sesenta representan tan solo el grupo de transición que dio

⁹⁹² *Ibidem*, pp. 419-420.

⁹⁹³ *Op. cit.*, p. 61.

⁹⁹⁴ BISKIND, Peter: *Moteros tranquilos, toros salvajes. La generación que cambió Hollywood*. Madrid: Anagrama, 2003, p. 14.

paso a los auténticos protagonistas del giro de la *blockbusterización*: los *movie brats* (“los mocosos de las películas”)⁹⁹⁵ o *whiz kids* (“jóvenes emprendedores”), cuya preparación en universidades les dio, además de nociones de teoría e historia del cine, de un conocimiento exhaustivo de todas las fases del proceso de producción, por oposición a la alta especialización y la gran capacitación, pero también a la limitación técnica, de sus predecesores.⁹⁹⁶

La discusión, que no trasciende el ámbito del bizantinismo, reproduce a escala la lección que del fenómeno extrae cada autor: elegía a la *Edad de Oro* clausurada, en Biskind; toque de corneta para el apocalipsis, en Schatz. El dualismo excluyente, empero, se mantiene constante en esta confrontación entre un optimista contrariado y un pesimista complacido; también la derrota del inconformismo a manos de la componenda del cine “de consenso”, identificada con la hecatombe de *La puerta del cielo* (*Heaven’s Gate*, Michael Cimino, 1980) o retrasada hasta la bancarrota de *Zoetrope*, en 1982.

Pero múltiples indicios perturban esta plácida lectura en clave autoral: por edad, por formación, por personalidad cinematográfica, etc., los cineastas del *Nuevo Hollywood* no se avienen ni al encuadramiento en la oleada de los artistas puros ni en la de los futuros marchantes de *blockbusters*; tampoco los textos se prestan dócilmente a la operación –véase el nada concesivo debut del que ha sido tildado de patriarca de la reacción, *THX 1138*... Podríamos seguir indefinidamente citando ejemplos tan clamorosos como el anterior para demostrar las insuficiencias del reduccionismo a la dialéctica originaria. En fin, cuando las condiciones sociopolíticas de un instante de polarización se proyectan tan nítidamente en la producción cinematográfica; cuando las paradojas del rupturismo afloran con tanta violencia; cuando son tan groseros los intereses subyacentes al acto de investidura de un grupo en beneficio de los individuos que lo integran y de la industria que los acoge; y aun así los analistas se muestran incapaces de deconstruir la denominación *Nuevo Hollywood*, plantear una alternativa más eficaz que un extenuante y baldío

⁹⁹⁵ Los oficiantes en este otro bautismo generacional fueron Michael Pye y Linda Myles. Vid. PYE, Michael; MYLES, Linda: *The Movie Brats. How the Film Generation Took Over Hollywood*. New York: Holt, Reinhardt & Winston, 1979.

⁹⁹⁶ SCHATZ, *op. cit.*, p. 204.

revisiónismo o poner en crisis su rentabilidad publicitaria, no puede sino concluirse que la esquizofrenia está instalada en la mirada que se proyecta sobre el objeto teórico.

Nuestras conclusiones son, por tanto, claras: no existió cesura, fuera de los ojos de una crítica obnubilada por el prejuicio y despreocupada por otra subversión que la inscrita en la superficie de los textos; ni hubo involución, puesto que, en el lugar de la voluntad de progreso no hallamos más que un espejismo generacional. Los cineastas del *Nuevo Hollywood* habían leído la teoría de los autores desde coordenadas estadounidenses –en concreto, a través de los anteojos provistos por Andrew Sarris desde las páginas de *Village Voice*–, vaciándola (o puliendo las aristas) del compromiso político, a cambio de un énfasis en el culto a la iniciativa, la visión y el éxito individuales, contables en términos de reconocimiento popular, que casaría con la obsesión cuantitativa de la era de la conglomeración. Fogueados muchos de ellos en un cine de inequívoca orientación comercial, el facturado por el director-productor Roger Corman, que explotó a fondo la coartada contracultural y la seducción del escándalo, su vivencia de la dialéctica entre arte e industria reconocía la naturaleza irresoluble de la misma, y estaba pragmáticamente supeditada a su total determinación de hacer películas. Omnívoros, su devoción por el genio creador los conduciría a elevar a los altares a los cineastas con un estilo propio y reconocido, llamaránse Hitchcock, Welles, Ford o Hawks, o llevaran apellidos exóticos. Para ellos, la citación se convertiría en argumento de autoridad (aunque no solamente), ciertos *tics* (derecho al montaje definitivo, desprecio por los ejecutivos, meticuloso diseño de *storyboards*) en pruebas de su condición de *mavericks* con parientes en el Hollywood clásico y fuera de él, la habilidad para inmiscuirse en el sistema su principal motivo de orgullo, y hacer dinero su medida del éxito. La posterior transformación en cabecillas de productoras con una contradictoria inclinación a imitar la configuración de los estudios clásicos, fenecidas o no (las ya mencionadas Zoetrope y Lucasfilm; la Dreamworks que Spielberg fundó junto a Katzenberg y David Geffen), sería defendida por los interesados como un caparazón para protegerse de la agresividad del Hollywood corporativizado, al tiempo que contribuiría a la eclosión del director-estrella, cuyo perfil negociable como marchamo de

calidad representa, como veremos en seguida, un punto en la “escala *blockbuster*”, según Wyatt.

Esta línea de argumentación no debe confundirse con una adhesión a los planteamientos de fondo de Bordwell y Staiger, ni a los de Wyatt. Si bien convenimos en la condición híbrida del *Nuevo Hollywood*, diferimos en el mecanismo por el cual se rige el sistema: negamos la ecuación *Viejo Hollywood+art cinema=Nuevo Hollywood*, al servicio de la reificación del paradigma representacional como una entidad inteligente y homeostática. Precisamente en virtud de ese hibridismo, reclamamos la consideración de la complejidad de los textos, cuya sujeción a los esquemas teóricos no puede sino ser autoinducida. La deriva hacia el pastiche del cine *mainstream*, lejos de constituir un proceso necesario, es índice de un pactismo, basado en el conocimiento de los códigos de la industria, y demuestra que el continuismo responde a elecciones conscientes. Lo vamos a ver de inmediato, a partir del llamado *high concept*, cuyo florecimiento es anterior a la aparición del instrumental digital y en cuya definición, por tanto, a diferencia del *blockbuster*, la abominación de la tecnología se encuentra más atenuada.

3.2.2. El *high concept*: conservadurismo y pastiche.

En el subepígrafe anterior nos extendimos a propósito del desfase entre la relativa simplicidad del concepto de *blockbuster* y su riqueza connotativa, inasumible para un término que, tanto si se opta por una definición restrictiva (que dé cuenta del taquillaje) como si se escoge otra más laxa (que abarque la producción), atraviesa épocas, nacionalidades y géneros: su correspondencia con el modelo espectacular contemporáneo atiende a un abanico de sobreentendidos. Asimismo, como acabamos de comprobar, la fijación de su génesis en el *Nuevo Hollywood* no resuelve, sino que agudiza, los dilemas: como admite el propio Schatz, la *blockbusterización* conlleva, o al menos así sucedía en los primeros tiempos del fenómeno, un cúmulo de contradicciones (reducción de riesgos financieros, pero también del grado y la naturaleza de la libertad expresiva; encarecimiento de la creatividad frente a un mayor conservadurismo; motivación artística y búsqueda del lucro...); contradicciones que se dejan sentir en los textos, que impugnan las

interpretaciones simplistas y que dejan margen suficiente como para detectar en aquellos productos “un equilibrio entre fabricación mítica y desmitificación”.⁹⁹⁷

Dados sus lazos con la superproducción y el *roadshow*, su ambivalencia típicamente hollywoodiense y el carácter extratextual de las variables que lo delimitan, todo indica que, por debajo de las diatribas al *blockbuster*, se agitan motivaciones muy similares a las que determinaban el rechazo suscitado por la Institución. Pero, bien sea por su continuidad con estrategias añejas, bien sea por esa reticencia a definirse por su contenido, nada en él nos ha proporcionado todavía las claves de su identificación con la decadencia del relato y el enroque en el tecnologismo digital. Al incidir en su diferenciación cuantitativa, Wyatt ahonda en su relatividad:

“un *blockbuster* se distingue de la mayor parte de estrenos por el tamaño (presupuesto, prestigio, rentabilidad de la fuente material) y las posibilidades del proyecto (...) un *blockbuster* puede diferenciarse a través de cualidades como *más* estrellas, un presupuesto *más alto* y un relato *más* emocionante”.⁹⁹⁸

Esa cualidad otorga al *blockbuster* una doble tapadera: por un lado, su servidumbre a la *lógica dual* tradicional de la industria comercial, según la describe Miller, en la que se armonizan “estandarización textual (género, secuelas, serie, seriales, *remakes*, reposiciones y sinergias mediáticas) y diferenciación (espectáculo, estrellas, posproducción y una mercadotecnia de elevado diseño)”;⁹⁹⁹ por el otro, la dificultad de aprehenderlo, como queda patente en el inexpugnable muro tras el que se parapeta, y que convierte en infructuoso el intento de aislar su composición. Es el doloroso saldo que arroja la fracasada tentativa de Wyatt de enumerar sus constantes, entre las que cita:¹⁰⁰⁰

⁹⁹⁷ *Ibidem*, p. 28.

⁹⁹⁸ *Op. cit.*, p. 94.

⁹⁹⁹ “El Hollywood coproductor”, *op. cit.*, p. 130.

¹⁰⁰⁰ *Op. cit.*, pp. 78 y 154.

- Adaptación de una propiedad prevendida (como un *best-seller* o una obra de teatro).
- Adscripción a un género tradicional.
- Apoyo en estrellas rentables, que han de operar en sus registros característicos para mantener la identificación, y un director reconocible.
- Imagen (logotipo) identificable, para su aparición en *spots* televisivos, trailers y anuncios impresos.
- Concepto vendible.
- Enlaces con merchandising (*merchandising tie-in*).¹⁰⁰¹
- Construcción *modular* de la película para incluir todos esos elementos.

Del examen de los textos pueden colegirse dos conclusiones fundamentales: una, el incumplimiento de incontables ejemplos de *blockbusters* de uno o varios de estos puntos, que, si no desmiente su validez, como mínimo reduce su valor al de aproximación precaria e inflexible a un fenómeno complejo; y dos, el modo en que todos estos aspectos compendian los planteamientos de la mercadotecnia. Donde se prometía una caracterización, encontramos un manual de instrucciones para la producción responsable.

Esta constatación nos suministra un interesante indicio: el gravamen peyorativo del *blockbuster* corresponde a su modulación con las tácticas de prediseño del producto, a través de las cuales el estereotipo de la superproducción contemporánea carga, no sin justicia, con los baldones del

¹⁰⁰¹ De acuerdo con la definición de Maltby, los *tie-ins* diversifican el potencial de venta de los productos, al facturar conjuntamente varios servicios; *op. cit.*

reaccionarismo y la redundancia.¹⁰⁰² Ello nos obliga a desplazar el foco de atención del *blockbuster* al *high concept* (ocasionalmente traducido al español como “alto concepto” o “concepto elevado”), una expresión emanada también del ámbito de la praxis audiovisual norteamericana. Convencido de la pertinencia de desentrañar su éxito a partir de las motivaciones de sus promotores conceptuales, Wyatt le ha consagrado un estudio completo, en el que lo define como “una forma de producto diferenciado en la industria cinematográfica *mainstream*”, que, además, representa “un desarrollo central –y quizás *el* desarrollo central– del cine postclásico, un estilo de producción moldeado por las fuerzas económicas e institucionales”.¹⁰⁰³

En su pesquisa, este estudioso asciende hasta las fuentes más remotas del concepto, no por casualidad dos de los ejecutivos más insignes de las últimas décadas, cuyas carreras se cruzaron en Paramount en 1976, en el punto de inflexión entre el *Nuevo Hollywood* conmemorado con parabienes y el amonestado: Barry Diller, que lo habría puesto en circulación durante su etapa de ejecutivo de programación de la ABC para calificar los proyectos, obvios y fáciles de resumir en *storylines* para promociones de treinta segundos de duración y anuncios en las guías televisivas, a que daba luz verde;¹⁰⁰⁴ y Michael Eisner –esta última atribución, debida a Katzenberg. Wyatt elucida cómo, en el tránsito desde la industria, que lo manejaba con un propósito prescriptivo, a la prensa popular –y, de ahí, a la crítica y los estudios académicos–, el término, armado de connotaciones peyorativas, comenzó a emplearse como munición para afear a Hollywood su inclinación por producir el tipo de film del que preveía extraer un alto rendimiento económico. En fin, el *high concept*, símbolo de supeditación mercantilista y sinónimo de deterioro intelectual, ha acabado siendo condenado como el causante de “la bancarrota de la creatividad de Hollywood” o “el grado cero de la creatividad”.¹⁰⁰⁵

¹⁰⁰² La relación directa entre la fractura respecto del modo de producción *clásico* y el *blockbuster* ha sido planteada por Wood. *Op. cit.*, p. xxx (prólogo).

¹⁰⁰³ *Op. cit.*, pp. 7-8.

¹⁰⁰⁴ En esta época Diller impulsó la emisión de la “Película de la Semana”, un telefilm de calidad, expresamente producido para televisión, en cuyo enunciado ya puede verse la conexión entre *high concept*, acontecimiento mediático-social y rentabilización acelerada.

¹⁰⁰⁵ *Op. cit.*, pp. 7-15.

Hay intensos ecos con el patrón descalificatorio del *blockbuster*: un término no marcado es reformulado para exorcizar el mal. No obstante, en este camino nos enfrentamos pronto a escollos idénticos a los aparecidos a propósito de aquél: la idea del marketing como virus parte de la atribución a los planteamientos economicistas (falibles) de una eficacia proporcional a su poder destructivo sobre el paradigma representativo. En este sentido, rima con la concepción más tradicional de industria y arte como compartimentos estancos, y precisa de la muleta autoral para instituir una autoridad clásica periclitada. La crítica a la *baja estatura del concepto*, que se asemeja demasiado al sermón culturalista, no reconoce límites, ni temporales ni cualitativos, a la dinámica.

¿Hasta dónde la rebaja? Y, sobre todo, ¿desde cuándo? Al precisar las dos vías por las cuales se concreta la diferenciación –énfasis en el estilo e integración con el marketing y el merchandising–, Wyatt resalta el mantenimiento de fuertes lazos con respecto al cine clásico y el carácter progresivo de la codificación del *high concept*.¹⁰⁰⁶ Es decir, que, de la misma manera que el *blockbuster* entroncaba con fórmulas de fuerte arraigo en la industria estadounidense, sería erróneo considerar a éste específica y privativamente contemporáneo; de hecho, conecta con lo que podemos considerar un auténtico mito nacional: la convicción en la simplicidad como fundamento del arte popular de Norteamérica. No ha sido el único en sembrar dudas en torno a su novedad: siguiendo a José Arroyo, Deleyto recuerda las concomitancias entre los defectos imputados al cine de gran espectáculo y los argumentos esgrimidos por la crítica tradicional en contra del clasicismo.¹⁰⁰⁷ Varios interrogantes se nos imponen: ¿hay salida al *high concept*? ¿Es éste consustancial a Hollywood? ¿Qué vinculación mantiene con fenómenos como el pastiche o la fetichización de la tecnología? Nuestra tarea, por tanto, consistirá en discriminar los rasgos efectivamente originales, si los hubiere, que por su mediación se han introducido en el modelo *mainstream*, extremando la vigilancia en relación a la construcción narrativa y la función de los efectos digitales.

¹⁰⁰⁶ *Ibidem*, pp. 7.

¹⁰⁰⁷ ARROYO, José (comp.): *Action/Spectacle Cinema*. Londres: British Film Institute, 2000, pp. v-xiv (introducción); cit. en DELEYTO, *op. cit.*, p. 47.

Para comenzar, vamos a ocuparnos de la reconvención más antigua al prototipo filmico hoy imperante en Hollywood: su irrealidad, su desinterés por construir un relato coherente y satisfactorio, su dependencia de moldes heredados, su esencia retrógrada tanto en lo artístico como en lo político, su profusa e inoportuna dispersión en un océano de referencias principalmente cinematográficas. Con respecto a este último particular, Deleyto establece una suerte de correlación entre el *blockbuster* y la insistencia en el registro paródico proverbial del texto postmoderno, cuya generalización se presume, en ambos casos, dos décadas atrás.¹⁰⁰⁸

Vuelve a comparecer aquí el *Nuevo Hollywood*, contra cuya segunda tanda de directores arreció el cargo de inanidad. La valoración crítica de los *movie brats* ha estado marcada por el diagnóstico precoz de James Monaco, quien, a finales de los setenta, sentenció que los Peter Bogdanovich, William Friedkin, Brian DePalma, Martin Scorsese, Lucas, Spielberg, etc. “lo habían aprendido todo sobre las películas, pero nada sobre la vida”, por lo que hacían películas “más mecánicas que humanas (...) máquinas de entretenimiento, calculadas con precisión para lograr sus efectos”.¹⁰⁰⁹ Con posterioridad, ejercería un papel determinante para la desacreditación de sus prácticas intertextuales el trabajo de revisión de Andrew Britton, a mediados de la década siguiente: este crítico norteamericano, que repudió *Rocky* (John G. Avildsen, 1976) y *La guerra de las galaxias* por contener la quintaesencia del reaccionarismo del (a la fecha de sus estrenos, incipiente; a la de la publicación del artículo, culminante) rearme moral reaganiano, se opuso a la coartada postmoderna que su condición de pastiches les proporcionaba, cimentada en unos tópicos antitransparentes más que inoperativos, mendaces.¹⁰¹⁰

¹⁰⁰⁸ *Ibidem*, p. 34. En concreto, toma como máximo exponente *En busca del arca perdida* (*Raiders of the Lost Ark*, Steven Spielberg, 1981).

¹⁰⁰⁹ MONACO, James: *American Film Now*. New York: New American Library, 1979, p. 50; cit. en SCHATZ, *op. cit.*, pp. 212-213. Incidiendo en este mismo rasgo, el crítico Philip French los acusó de conocer “los créditos de todo, pero el valor de nada”; cit. en BAXTER, *op. cit.*, p. 129.

¹⁰¹⁰ BRITTON, Andrew: “Blissing Out: the Politics of Reaganite Entertainment”; en *Movie*, núm. 31/32, invierno de 1986, pp. 1-36.

La autorreferencialidad del cine hollywoodiense constituye una de las cuestiones más candentes: sus cultivadores aducen que su aparente descompromiso remite al ensueño de la Institución, reclaman la nobleza de la metáfora para sus creaciones, se exculpan escudándose en la invocación a la postmodernidad como signo de los tiempos, o niegan la mayor apelando al distanciamiento irónico que sus violaciones (formales y narrativas) promueven. Las acusaciones cruzadas entre la industria y la academia de divorcio con respecto a la sociedad se han recrudecido; de paso, han colocado ante la crítica un espejo en que perderse en sus contradicciones.

Probablemente haya sido Sánchez-Biosca quien más atinadamente ha apresado el meollo de tan intrincado fenómeno. Tras constatar el giro que implica la citación desbocada cuando el regodeo en su acumulación impertinente se instituye como norma y principio regulador, enuncia la paradoja más llamativa del referencialismo del cine *mainstream* contemporáneo: las dudas en torno a la perceptibilidad –de la que dependen la moralidad y la condición sumisa o sediciosa– del palimpsesto audiovisual de masas, cuya anfractuosa textura es el reverso de la *unmanageable textuality* (“textualidad ingobernable”)¹⁰¹¹ que aqueja al film postmoderno.

“En efecto, jamás en la historia del arte se había vivido una paradoja semejante: los productos de consumo de masas más seriados y dirigidos al público menos cultivado en el arte se cargan de un virtuosismo sin precedentes, de una multiplicidad de ecos, referencias que, pese a permanecer a menudo irreconocidos, no arruinan con una ostentación intelectual su carácter más gastronómico y aparentemente banal. En otras palabras, las formas ‘artísticas’ de masas, sometidas a los criterios parasitarios de la estadística, del justo medio, hacen, por contra, gala de un refinado catálogo cultural, si bien en su interior se produce un interesante factor: la moderna referencia de masas aniquila por hastío el valor honroso de la cita (su inscripción en la tradición, su valor de comentario, su apelación a cualquier texto espiritualmente superior o cualquier legitimación combativa contra una

¹⁰¹¹ En expresión de COLLINS, Jim: “Genericity in the Nineties: Eclectic Irony and the New Sincerity”; en COLLINS, Jim; RADNER, Hilary; COLLINS, Ava Preacher (comps.): *Film Theory Goes to the Movies*. New York-London: Routledge, 1993, p. 250; cit. en DELEYTO, *op. cit.*, p. 118.

autoridad) y, por consiguiente, a menudo desactiva la complejidad de los textos que actualiza”.¹⁰¹²

El desacuerdo remite a una polémica de mayor calado, en torno al potencial alienante o subversivo de la parodia, mantenida por los teóricos más versados en la materia: así, mientras para Linda Hutcheon y Dan Harries de su dependencia de la competencia lectora se colige inequívocamente que el recurso sólo tiene cabida en épocas de sofisticación y reflexividad cultural, cabe la duda de si, en tanto que su intención subversiva sólo es captada por las élites, la parodia no entra en desacuerdo con sus principios; por su parte, Hal Foster opone dos actitudes, la nostálgica y la deconstructiva, fundadoras de sendos modelos (conservador y progresista).¹⁰¹³

Sánchez-Biosca estudia con detenimiento la disolución de la barrera tradicional entre parodia y pastiche, que localizaba en la primera un tono de sátira de la alta cultura del que el pastiche estaría desprovisto. A partir de las definiciones que de la una y el otro ofrecen Hutcheon y Fredric Jameson, respectivamente, nuestro autor comprueba la conversión de la primera en “una forma de estructuración temática y formal propia del siglo XX y definitoria de sus relaciones con el pasado”, en un proceso por el cual el ataque se escora hacia un homenaje respetuoso en el que el humor cede terreno; el corolario a este examen conceptual es claro: la interpretación de la parodia “depende más que nunca del desciframiento del lector o espectador, por lo que cualquier análisis que se quiera riguroso debe añadir a un estudio semántico de la parodia uno pragmático”.¹⁰¹⁴ Y, añadimos nosotros, en el caso de los productos de masas, asumir la contingencia de unos resultados que, cuanto más ambiciosos –léase exhaustivos– aspiren a ser, más dispares y dudosos habrán de tornarse. Por ello, renunciamos a un posicionamiento definitivo a propósito del pastiche: como demuestra la disparidad de las lecturas posibles, ambas posturas resultan verosímiles. En todo caso, aun reconociendo la relevancia formal e ideológica del modo en que los discursos se articulan dentro del texto, coincidimos en el peligro de desactivación que el brote paródico

¹⁰¹² SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente: *Una cultura de la fragmentación. Pastiche, relato y cuerpo en el cine y la televisión*. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1995, p. 25.

¹⁰¹³ Vid. DELEYTO, *op. cit.*, pp. 88-89.

¹⁰¹⁴ *Una cultura de la fragmentación. Pastiche, relato y cuerpo en el cine y la televisión, op. cit.*, pp. 27-29.

promueve, bajo la máscara de la evasión, así como en el temor a que la percepción mayoritaria pase por alto pretendidas sutilezas –y la voluntad de corrosión–;¹⁰¹⁵ y, sobre todo, objetamos el populismo que impregna la reclusión en la legítima intrascendencia y las burlas al esfuerzo interpretativo, así como el descargo de conciencia mediante el cual toda falta se cuelga a la vaga postmodernidad.

Esta operación se encuentra bien representada por Bourriaud, quien, al escarbar en los impulsos divergentes de asimilación al sistema y la militancia vanguardista, invoca “el fin del *telos* modernista”¹⁰¹⁶ como punto de partida para una rehabilitación –que, para él, se fundamenta en la aplicación de las nuevas tecnologías en la postproducción. A su juicio, la actitud de recuperación de la ilusión carente de pretensiones se asemeja al espíritu lúdico de los artesanos de la serie B en relación a las convenciones genéricas:

“Un film de clase B se inscribe en un género determinado (el *western*, el terror o el *thriller*), del cual es un subproducto barato, aunque conserva la libertad de introducir variantes dentro de la grilla rígida que le permite existir al limitarlo. Para John Armleder, el arte moderno en su totalidad constituye un género perimido con el cual se puede jugar, así como Don Siegel, Jean-Pierre Melville y, actualmente, John Woo o Quentin Tarantino se complacen en manipular las convenciones del cine negro”¹⁰¹⁷.

Tropezamos con una de las constantes en el discurso postmoderno hollywoodiense desde sus pioneros: la complacencia en proclamarse herederos de los artesanos que trabajaron en los márgenes del sistema de estudios, en el periodo en que las fisuras comenzaron a hacerse visibles. La mixtura genérica se reivindica como acto de reafirmación en la libertad autoral. Sin embargo, lucen como diferencias insalvables las sustanciales diferencias entre las circunstancias (vitales, laborales, de estimación social...)

¹⁰¹⁵ A este respecto, Deleyto sugiere una hipótesis que merece ser tomada en cuenta: que los *aportes narrativos*, en los que la corriente del relato se pierde en meandros y que, con frecuencia, contienen las claves para una lectura crítica, pasen inadvertidos para el espectador, que los suprime de su interpretación debido a su aparentemente escasa rentabilidad (e, incluso, debido a la discrepancia que, en su labor de zapa del discurso jerárquicamente dominante en el texto, exhibe para con la línea principal). Vid. *op. cit.*, p. 118.

¹⁰¹⁶ *Op. cit.*, p. 7.

¹⁰¹⁷ *Ibidem*, pp. 49-50.

de que gozan los cineastas contemporáneos y sus supuestos antecesores, a todas luces encuadrados en un régimen distinto: la automarginación del sistema por parte de sus cuadros, con guiño expreso a los iconos de la corriente *nouvellevaguista* y epígonos, encubre una tácita legitimación del Hollywood del presente, capaz de integrar (de *canonizar*) lo que en el pasado fueron focos de discordia y agitación.

En esta inversión se completa el fraude teórico: la responsabilidad de la feliz metamorfosis recae en una fuerza externa: la propia Historia. Recogiendo la oposición de Claude Lévy-Strauss entre “lo crudo” –la transformación sistemática del material original– y “lo cocido” –la conservación del aspecto de la obra referida–, Bourriaud identifica la *forma-mercado* con la apoteosis del segundo modelo¹⁰¹⁸ con lo que surge la idea del arte industrial como espacio de una heterogeneidad textual conforme, modesta y constructiva: el pastiche y la parodia, y la relajación del cierre de las tramas, convertidas en encadenamiento de *set pieces* o de escenas pregnantes, deben entenderse como sus manifestaciones lógicas. Asimismo, el curador expresa la lección aprendida de la ansiedad y el cansancio que suscitan el gigantismo y la aceleración de los flujos de producción en un sistema permanentemente abocado al colapso: en el lugar de la desacralización y la renuncia, primeras respuestas al drama de la descontrolada inflación (en número y en coste) de la producción en la sociedad moderna, cunde otra, sin duda más sana y desde luego más lucrativa, de manera que

“La superproducción ya no es vivida como un *problema*, sino como un ecosistema cultural”.¹⁰¹⁹

Si bien el sentido en que Bourriaud emplea el sujeto en esta sentencia alude a la pesadez del tráfico productivo, no parece descabellado leer en la polisemia del término una justificación de la adhesión posibilista al *mainstream*. Al fin y al cabo, de esto se trata: al convertir el pastiche en única opción ante la crisis de la modernidad y levantar acta de la intrínseca resistencia del objeto remodelado a dejarse absorber, se tiende una cortina de

¹⁰¹⁸ *Ibidem*, p. 30.

¹⁰¹⁹ *Ibidem*, p. 52.

humor ante sus elementales motivaciones económicas. Por el contrario, la consideración de la faceta comercial ayuda a situar en sus justos términos la función de la intertextualidad en el film contemporáneo: deniega la falacia de su carácter ineludible, permite tomar conciencia de la autenticidad (y la interconexión) del conservadurismo narrativo, estético, industrial y político, pero destruye también el mito *progresista* de su radical alejamiento de la realidad. Se comprueba al examinar el tipo de vínculo con el espectador que construye el *high concept* a través de sus rasgos más importantes, desde su obviedad hasta ese coqueteo con los recursos del distanciamiento que lo hacen problemático para la crítica tradicional:

A) En primer lugar, destaca la dependencia de éxitos recientes. La resignación a las imposiciones que dicta la identidad prevendida tienta a cualquier película en proyecto a acudir a fórmulas probadas. Para lograr la adhesión y el consumo, el producto hollywoodiense

“...se apoya mucho en la replicación y la combinación de narraciones con éxito anterior (...) el público tiene un punto de referencia para [reconocer] el nuevo film debido a su familiaridad con otras fuentes”.¹⁰²⁰

B) En segundo término, cabe resaltar su exhibicionismo, que lo aparta del ideal de transparencia. Wyatt califica como excesivos aquellos instantes en que el imperio de lo visual mina la progresión narrativa y anima a una fruición estética. Su noción de “exceso”, opuesto a “estilo”, está extraída de Kristin Thompson:

“...el estilo está compuesto por las técnicas que se repiten y que caracterizan el film, mientras que el exceso puede ser entendido como aquellas técnicas que no forman patrones específicos a lo largo de la película (...) El exceso implica un hueco en la motivación del trabajo”.¹⁰²¹

¹⁰²⁰ WYATT, *op. cit.*, p. 13.

¹⁰²¹ THOMPSON, Kristin: “The Concept of Cinematic Excess”; en ROSEN, Phillip (ed.): *Narrative, Apparatus, Ideology*. New York: Columbia University Press, 1986, p. 132. Cit. *ibidem*, pp. 27-28.

Entre las constantes del *high concept*, Wyatt cita una fuerte correspondencia entre imagen y banda sonora musical –recurso al *montage*, afinidad con el videoclip–; un estilo visual hecho de contraluces extremos, una paleta cromática reducida, abundancia de reflejos y escenarios de alta tecnología y de diseño industrial, recursos que estorban o interrumpen la progresión dramática; y una simplificación de los personajes y la narración.¹⁰²² Este último rasgo no proscribire una forma de complejidad autorreferencial, cuya finalidad es promover el consumo: en la medida en que favorece las conexiones que receta el marketing, el personaje se alimenta de la personalidad de la estrella. Constituye un ejemplo extremo la interpretación de Jack Nicholson como el Jocker en *Batman* (Tim Burton, 1989), un juego metacinematográfico del actor con su perfil genérico y vital (en su dimensión pública) conducente al exceso.¹⁰²³

No es esta la única manifestación de conciencia en que la incitación al consumo practica una incisión en el texto: la ironía llega a desembozarse en la era multimedia. A propósito de una escena de *Parque Jurásico* en la que se muestra un local de *souvenirs* con los productos comercializados para promocionar la propia película, Maltby aborda esta estrategia como una manifestación de “intertextualidad comercial” que no se limita a la instrumentalidad presupuestaria, sino que constituye “una forma de realismo capitalista” mediante la cual la ficción se hace creíble –ya que establece una conexión con la realidad de la sociedad de mercado contemporánea– y la marca obtiene un refuerzo legitimador similar –se actualiza al contacto con el icono.¹⁰²⁴ Esta película sirve a Chris Petit para poner de manifiesto la paradójica (y diabólica) duplicidad del cine postmoderno, como ejemplo de “ironía corporativa”, esto es, el producto de una multinacional que vehicula una crítica a sus prácticas comerciales.¹⁰²⁵ Por lo que a nosotros respecta, este reflejo de las bambalinas nos reafirma en la idea de que es en la dinámica perversa de la parodia postmoderna –que, cuanto más descarnada se torna para con el sistema, más lo fortalece y estrecha los márgenes para la crítica– donde

¹⁰²² *Ibidem*, pp. 16-17.

¹⁰²³ *Ibidem*, p. 32.

¹⁰²⁴ *Op. cit.*

¹⁰²⁵ PETIT, Chris: “You’ll Never Eat Dog-Meat in this Town Again”; en *The Guardian*, 20 de noviembre de 2004, p. 14.

radica la imposibilidad de apurarla. Asimismo, se nos antoja una refutación casi definitiva de la especulación de Maltby acerca del desplazamiento interesado del debate de la economía a los contenidos por parte de las *majors*: si es que alguna vez le resultó dañino, hoy el sistema ha desarrollado el anticuerpo de la irrisión para soportar –y hasta para, en un nivel superficial, alentar– la visibilidad de sus estrategias.

C) El punto anterior enlaza con la cuestión de la obsesión referencial, que funciona como un método fácil y rápido de transmisión de información, apoyado en el corpus de conocimientos mediáticos que posee el público y del que los cineastas se apropian para construir narraciones y personajes.¹⁰²⁶ Por ello, no es extraño que, en virtud de su apelación interesada a los temas familiares de los espectadores, el imaginario de la contemporaneidad se haya convertido en objeto de saqueo sistemático por parte del *high concept*, una de cuyas connotaciones más extendidas reseña su querencia por los asuntos “en boga”¹⁰²⁷ –y muy en particular los conflictos sociales y los motivos de preocupación y pánico colectivos.

Esta característica proporciona la clave interpretativa para comprobar la coherencia entre la autofagia del divertimento y su supuesto contrario, que toma la realidad como basamento: la *intertextualización del mundo* puesta en práctica por Spielberg al apelar a la crisis moral posterior al 11-S en defensa de la vigencia de su más reciente trabajo, *La guerra de los Mundos* (*War of Worlds*, 2005). El film presenta varios ribetes dignos de atención: en primer término, su componente cinéfilo, patente en la herencia que este criterio revela con respecto a las lecturas en clave parabólica del género de la ciencia-ficción de los años cincuenta; en segundo, la actitud ambivalente que esta justificación permite al cineasta mantener; en tercero, su operatividad como argumento para combatir las acusaciones de efectismo abstracto y reivindicar, en cambio, el anclaje de la ficción en el presente. En suma, este *pastiche de lo real* se sigue apoyando en los dos recursos tradicionales del *Nuevo Hollywood* –remisión a los esquemas genéricos y puesta al día de textos clásicos. El *compromiso velado*, esgrimido como un rasgo más del bagaje filoinstitucional

¹⁰²⁶ *Ibidem*, p. 58.

¹⁰²⁷ *Ibidem*, p. 12.

de los géneros B (y, por tanto, supuesto como prueba de pureza y fuente de placer), se erige en la estrategia más reciente para superar el descrédito.

Por fin podemos comprender la funcionalidad de los géneros desde aquella generación: en modo alguno, como quieren Bordwell y Staiger, patrones opresivos, sino instrumentos de orientación comercial bajo los que acogerse de manera libre y consciente. Si, en opinión de Miller, la codificación genérica responde a dos imperativos íntimamente relacionados – el manejo de un sistema de referencias culturales familiares para el público y la compensación de riesgos, como mecanismo de preventa–;¹⁰²⁸ el hibridismo genérico del cine contemporáneo contiene varios valores añadidos: Deleyto, siguiendo a Rick Altman, considera las estrategias transgenéricas como un recurso para la exploración consciente de los conflictos entre las convenciones,¹⁰²⁹ luego, en el marco de un sistema que hace de la intertextualidad bandera, al reclamo de cada género habrá de sumarse el de su superposición.

3.2.3. Un espectáculo narrativo: los efectos digitales y la relación espectadorial.

Resta ahora dar cuenta de la función que las tecnologías digitales cumplen en un sistema productivo y representacional cuyo menú principal –y, según un buen número de analistas, plato único a corto plazo– consiste en el *blockbuster* espectacular. Censurados por ejercer como motores de esta deriva, desde la generalización de la postproducción informática, los efectos son invariablemente definidos como los causantes de la distracción de los cineastas de su tradicional celo por contar historias, el ocaso del relato y la stupidización del público; en suma, el factor que habría sentado las bases para el desarrollo de un modelo empobrecido.

La prudencia dicta de nuevo mantener la distancia con respecto a estos reproches, básicamente por tres motivos, relacionados entre sí: en primer

¹⁰²⁸ “El Hollywood coproductor”, *op. cit.*, p. 127.

¹⁰²⁹ *Op. cit.*, p. 108. El texto que cita es ALTMAN, Rick: *Film/Genre*. London: British Film Institute, 1999, p. 141 (trad. *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós, 2000).

término, por la forma en que interpretan el fotorrealismo digital como la cualidad responsable de un golpe de timón, omitiendo la existencia de antecedentes que, en la lógica del razonamiento, debieron en su día alumbrar una variante efectista de ínfima categoría; en segundo, por su intransigencia para con el entretenimiento –también ésta con una larga tradición que se remonta a los orígenes del cinematógrafo, en la que debe situarse el secular desprecio a los efectos y trucajes; y en tercero, por su nula confianza en la capacidad crítica del público, que delata la deuda con la crítica tradicional a la Institución, a cuyo flirteo con el elitismo y a cuya deuda con el conductismo nos hemos referido reiteradamente.

Deberemos, pues, previamente a precisar el papel de las nuevas tecnologías, tratar de esclarecer la naturaleza del modelo en que se enmarcan; un modelo permanentemente bajo sospecha. González Quirós hace recuento de algunos de los innumerables prejuicios, enraizados en la cultura occidental, que determinan el rechazo a la vertiente ilusionista del cine:¹⁰³⁰

- El desdén por el espectáculo, como forma bastarda, que remite a Aristóteles.
- La abjuración de la *manipulación* –que se agrava, en el caso de los efectos digitales, ante lo que se considera un artificio de segundo grado: la intervención sobre el material original con el ánimo de modificar artificialmente la realidad profílmica o construir simulaciones perfectas.
- La reprobación de la práctica, desvinculada de la teoría.
- El recelo hacia lo maquinal en tanto que negación de (o peligro para) el equilibrio entre sensualidad y alma humanas.

¹⁰³⁰ *Op. cit.*, pp. 26-32.

- El logocentrismo de la cultura occidental y el concepto romántico de la sublimidad de “las letras”, definidas por oposición a “las ciencias”.
- El antiindustrialismo y el anticapitalismo.
- Los temores del humanismo y del tradicionalismo al vacío, la superficialidad y la pérdida de las raíces (nacionales, principalmente).

A todos ellos podemos añadir la preocupación por la violencia audiovisual, que, con demasiada frecuencia, sirve como coartada en un debate sensacionalista: el fariseico énfasis en la influencia perversa de los medios oculta, como ha sabido ver Olivier Mongin, una interdependencia con la cultura contemporánea que desmiente la unidireccionalidad del planteamiento culpabilizador.¹⁰³¹

El último punto de González Quirós y nuestra apostilla se prestan a un primer acercamiento a la cuestión desde la perspectiva económica: el internacionalismo de los estilemas del género de acción ha sido señalado en ocasiones como uno de los gérmenes que explican la espectacularización; el diseño de estos productos satisfaría una demanda preexistente.¹⁰³² Sin embargo, también en esta línea de pensamiento hallamos el abono antitecnológico para que florezca una crítica ideológica errónea, como evidencia la renuncia a escarbar en fenómenos que nada tienen de natural: al dar por sentado que el poder de sugestión que ejercen estas ficciones responde a motivaciones intrínsecas, se alimenta la espiral elitista-conductista, que encubre determinaciones muy importantes, como la dinámica de retroalimentación entre el imaginario colectivo y la dominación mundial de

¹⁰³¹ MONGIN, Olivier: *Violencia y cine contemporáneo. Ensayo sobre ética e imagen*. Barcelona: Paidós, 1999. Mongin apunta la gran confusión existente a propósito de la violencia, contra la cual se lanzan dardos de muy distinta naturaleza que, en realidad, apuntan a destinatarios también heterogéneos (el cine, la cultura de la imagen, la juventud...) –a menudo en nada divergentes de los argumentos esgrimidos por moralistas de variado pelaje para ejercer la censura–; vid. *ibidem*, p. 25.

¹⁰³² Significativamente, el argumento es recurrente en las hagiografías de los directores del *Nuevo Hollywood*. Buen ejemplo sería el retrato que de Spielberg traza Baxter, como un visionario que, a mediados de los setenta, comprendió que los efectos no requieren traducción; vid. *op. cit.*, p. 116.

los canales de distribución y exhibición por parte de Hollywood. En otro orden de cosas, Miller aporta pruebas concluyentes acerca del neoconservadurismo que subyace a la epidemia de corrección política, cuya preocupación por el respeto a las minorías étnicas no responde tanto a una auténtica vocación universalista como a la presuposición de que el atractivo del modelo dominante radica en su articulación de relatos asequibles, y que constituye, pues, un mecanismo de autocensura con fines lucrativos, tanto de cara al mercado interior como a las exportaciones, que enlaza con las prácticas del Hollywood clásico.¹⁰³³ Una conclusión se desprende, nítidamente: el fenómeno sociocultural no se explica en ausencia del entramado político-económico, y de las presuposiciones y cálculos de las instancias que lo integran, para asegurarse la obtención de la mayor ganancia posible en sus inversiones y reducir el peligro.

Esta reflexión da pie a plantear otro de los factores relevantes que están implicados en la repugnancia que suscita este modelo espectacular: su procedencia yanqui. La conexión entre las críticas al imperialismo cultural y la alienación de las pantallas del resto del orbe, por parte de la retórica y la narración estandarizadas del *blockbuster* (agravadas, en el caso del “cine digital”, por la extensión de la idea de su progresiva fantasmagorización, como una rama deshonrosa y grandilocuente de la transparencia clásica), ha sido expresamente planteada por Deleyto, quien habla de una globalización de las historias que “produce una especie de identidad entre Estados Unidos y el resto del mundo, como si en el imaginario hollywoodiense todos fuéramos (ya) ‘ciudadanos americanos’”.¹⁰³⁴

No obstante, desde la óptica estadounidense, el fenómeno por el cual una expresión genuinamente nacional(ista) habría derivado en *lingua franca* adquiere tintes bien distintos: Miller demuestra la existencia de síntomas de preocupación, en frentes tan diversos como instituciones culturales –el American Film Institute (AFI)–, *lobbies* –el Film and Television Action Committee (FTAC)–, el poder económico –la publicación *Economist*– y el

¹⁰³³ Vid. al respecto “Historia de Hollywood, imperialismo cultural y globalización” ; en MILLER, GOVIL, MCMURRIA y MAXWELL, pp. 44 y 52.

¹⁰³⁴ *Op. cit.*, p. 19.

mismísimo Gobierno de los Estados Unidos, por lo que se juzga como una “pérdida del bien cultural en bien del internacionalismo”. El *patrón de corrupción* se proyectaría, así, en orden inverso al tradicional, del mundo a Hollywood.¹⁰³⁵ La hipótesis de este autor deniega tanto el arraigo del cine *mainstream* en un imaginario americano dotado de un atractivo universal como la sustitución de la personalidad estadounidense por una más ecléctica; a cambio, incide, otra vez, en la crucialidad de la distribución:

“...se trata de un ‘evento más global’ basado en una larga historia de control sobre la distribución global, cuya resultante es una amplia familiaridad con las formas del planteamiento cultural propias de Hollywood”.¹⁰³⁶

Tanto si se acepta como si se rechaza que tal mutación esté teniendo lugar, la discrepancia entre las interpretaciones al respecto es un índice de ambivalencia; un aspecto conflictivo más, que se añade al heterogéneo corpus de resquemores que alienta el *blockbuster* hollywoodiense a que antes hicimos mención. Contemplado en conjunto, se detecta con facilidad en él una puesta al día de los escrúpulos contra el clasicismo: las simplificaciones de la relación espectral que describimos en el capítulo primero han dado pábulo a una amplia gama de miedos a este modelo, condenado, en una lectura extrema (y contradictoria) de los mecanismos de la identificación, la transparencia y la sutura, como una forma ética y estéticamente degradada – pero, a la vez, en virtud de su nulidad y su apelación a los bajos instintos, con conexión preferente con el público masivo–, de aquel alienante espectáculo, cuyos defectos (retrógrado, machista) habría heredado, corregidos y aumentados –aún peor, invisibilizados– con el pretexto de su inocencia ideológica. Emerge así el puente que une las críticas frontales a la Institución y a su equivalente contemporáneo, por una oscura mezcolanza entre argumentos nuevos y los acostumbrados. Poniendo el acento en los segundos, Deleyto ve en la inquina un signo de altivez represora de los impulsos populares:

¹⁰³⁵ “La nueva división internacional del trabajo”, *op. cit.*, pp. 105-106.

¹⁰³⁶ “El Hollywood coproductor”, *op. cit.*, p. 127.

“...el tipo de espectáculo proporcionado por el *blockbuster* no difiere esencialmente del ofrecido por el cine clásico (...) Quizá la razón de la animosidad hacia este cine no sea tanto su preferencia por el espectáculo sobre la narración como por la naturaleza concreta del espectáculo que proporciona (...) el estremecimiento experimentado en una montaña rusa es percibido como un acto más básico y reflejo, menos dependiente de la cultura, y, por lo tanto, menos apropiado para la construcción de un artefacto tan sofisticado como el cine”.¹⁰³⁷

Sería vano negar la presencia de este elemento de jactancia selectiva en las diatribas contra un cine de gran presupuesto inferior a expresiones más nobles, en particular la literaria, lo que conduciría a desechar las quejas contemporáneas por irracionales, o, al menos, a ubicarlas en la historia de las querellas en torno a la dialéctica narración *versus* espectáculo. Sin embargo, algo se nos escaparía, ya que no menos determinantes que el factor reseñado parecen otros, actuales –o muy prominentes hoy día–: la posición predominante que ocupa esta tendencia en el mercado mundial, el modo en que se promociona a sí misma como única vía de futuro para el medio, su refractariedad a la lectura ideológica y su alegato demagógico; características todas ellas que se dan cita en las apologías del neoespectáculo hollywoodiense, en las cuales toma forma la fetichización de los efectos digitales. A continuación, vamos a examinar (y a rebatir) los argumentos presentados por esta escuela teórica de la mano de Andrew Darley, uno de sus más conspicuos representantes.

Las dos premisas se despliegan en paralelo: nuestro autor acota los límites del *blockbuster* al macrogénero de acción y efectos especiales, y lo identifica con el concepto mismo de “cine digital”. Esta operación de solapamiento del adjetivo que designa el soporte venidero con el objeto de estudio, presupone ya, implícitamente, una trayectoria hacia la equiparación de toda forma cinematográfica en la espectacularidad. Con ello, proporciona un primer indicio de su militancia en el teleologismo justiciero, tan habitual en el discurso de enaltecimiento de la tecnología numérica, que de manera más o

¹⁰³⁷ *Op. cit.*, p. 51.

menos consciente concede a Hollywood la centralidad de sus propuestas por razones estrictamente comerciales:

“...en el seno del cine actual destinado al gran público se ha desarrollado una corriente importante (y de peso cada vez mayor), a la que llamo “cine digital”, que se dedica a la producción de películas supertaquilleras de ritmo trepidante y llenas de acción. Estas películas constituyen en esencia vehículos para la exhibición de efectos especiales (que están viviendo, por su parte, un período de intenso rejuvenecimiento con el advenimiento de las nuevas tecnologías)”¹⁰³⁸.

Si bien reconoce antecedentes en los años setenta, Darley sitúa sus inicios en la década siguiente, y eleva este *blockbuster* arquetípico a la condición de prueba máxima de su hipótesis sobre la renovación de la cultura visual. Persuadido de su escaso peso porcentual en la producción total de cine *mainstream*, justifica de modo muy revelador la representatividad que le concede como avanzadilla de una supuesta tendencia general hacia la espectacularidad en detrimento de la narratividad: su acaparamiento tanto del grueso de la publicidad como de los ingresos en taquilla.¹⁰³⁹ Incurre con ello en las dos primeras trampas: el seguimiento de la agenda marcada por la industria, a través de la cual asume el mito del progreso continuo y edifica sobre él; y, sobre todo, la transmutación de la motivación económica en factor discriminador de atención, comprensible en un sistema tan constreñido por los dictados de la mercadotecnia, pero inaceptable como método analítico.

Darley explica su posicionamiento favorable a la primacía del espectáculo por el reconocimiento prestado a la destreza técnica, a su juicio preterida hasta la fecha, mientras que, aquí, se constituye en el centro de atención; de hecho, propone que la esencia de las películas adheridas a esta tendencia se halla “en su pura densidad tecnológica”.¹⁰⁴⁰ Esta consideración anticipa su rendición, auténtico *síndrome de Estocolmo* del hermeneuta, ante la apariencia bajo la cual se presentan estos productos, como formas en las que la ficción resulta irrelevante y la ideología inexistente, sellada

¹⁰³⁸ *Op. cit.*, p. 92.

¹⁰³⁹ *Ibidem*, pp. 163-164.

¹⁰⁴⁰ *Ibidem*.

definitivamente cuando sentencia que, en este modelo, “la propia tecnología es el mensaje”.¹⁰⁴¹

Tan atrevida aseveración supone el descarte como insignificante –o la abdicación a dar cuenta– de la persistencia de la narratividad, plegarse a la ocultación del componente político y alimentar la visión mitificada del instrumental digital como motor del sistema, en razón de un rasgo pretendidamente esencial (su capacidad para producir asombro). En su esfuerzo por dibujar la genealogía del “cine digital”, en la senda de un conjunto variopinto de entretenimientos populares fenecidos, entre los que incluye el cine de los primeros tiempos, atribuye al sustrato tecnológico un valor no demostrado como captador de voluntades, en razón de una condición subyugante, al parecer, consustancial al efecto: si tanto en las remotas manifestaciones excéntricas como en el *blockbuster* el esfuerzo económico y el cuidado recaen en los trucos y efectos especiales, ello se debe según Darley a que, desde siempre, lo sensacional y lo espectacular han llenado teatros y cines.¹⁰⁴² Nos reencontramos con el axioma que funda la insuperable dialéctica del espectáculo: celebrado o abucheado, se le reconoce una ascendiente que naturaliza su explotación cuando el objetivo consiste en cautivar al mayor número de espectadores y obtener así el máximo rendimiento.

Pero esta presentación del proceso como una revancha de las masas choca con la reconocida faceta escapista de la Institución: según las cifras que Schatz maneja, a mediados de la década de los cuarenta la asistencia a las salas en los Estados Unidos alcanzó sus máximos históricos, con unos cien millones de espectadores semanales.¹⁰⁴³ No se trata de una enmienda pequeña al razonamiento que desarrolla Darley, como él mismo intuye: la pretensión de legitimar las variantes contemporáneas que agrupa como definitorias de su cultura visual digital por oposición a un cine clásico impregnado de valores burgueses –con los que se asocia la consistencia del relato–, se contradice con

¹⁰⁴¹ *Ibidem*, p. 92.

¹⁰⁴² *Ibidem*, p. 74.

¹⁰⁴³ *Op. cit.*, pp. 1-2. Más adelante, precisa que, entre 1946 y 1948, se alcanzó el punto culminante, con unas cifras de venta de entradas que, en los cálculos más favorables sería de 96 millones, y de 80 en los menos; *ibidem*, pp. 169-170.

la explicación del eclipse del espectáculo del XIX “por la enorme popularización de la narración” en el XX.¹⁰⁴⁴

Pero si algo queda en evidencia en la parálisis a que esta línea argumentativa aboca es el error de la concepción dualista y excluyente entre espectáculo y narración. Darley llega a afirmar el carácter antitético de estos términos,¹⁰⁴⁵ soslayando la relación de necesidad que mantienen en el film las dimensiones que respectivamente encarnan. Como quedó sentado en el capítulo primero, un examen atento de la Institución, y de manera muy señalada una consideración rigurosa del aspecto receptivo, arroja como resultado una inadecuación entre la práctica totalidad de los géneros y un patrón propia e inequívocamente clásico, transparente o *sin estilo* y, por tanto, única y exclusivamente narrativo. Asimismo, el espectáculo en estado puro, que equivaldría y exigiría de una narración, por así decir, *en grado cero*, no podría ser sino abstracción; una tendencia que es justamente la contraria a la que el mismo Darley detecta en el “cine digital”, consistente en un figurativismo de base fotorrealista y cariz hiperreal, inserto sin excepciones en una estructura narrativa convencional. Para Deleyto, el hecho de que esta relación se conserve válida la opinión de Kristin Thompson y Richard Dyer acerca de la identidad entre el cine clásico y el contemporáneo:

“...el mundo de ficción que estructura el espectáculo en el cine narrativo le da su razón última de ser. Si la narración falla, la experiencia cinematográfica se desploma”.¹⁰⁴⁶

Ante la evidencia del vigor de la narratividad, con independencia de la valoración que merezca su categoría, Darley busca una grieta en el muro del callejón sin salida. Su solución, paradigmática, consiste en marcar el género con el hierro de “películas de emoción tecnológica”¹⁰⁴⁷, cambiar la lente y arrojar luz sobre las motivaciones del espectador:

¹⁰⁴⁴ *Op. cit.*, pp. 91-92.

¹⁰⁴⁵ *Ibidem*, p. 167.

¹⁰⁴⁶ *Op. cit.*, p. 52. Los textos que cita son THOMPSON, Kristin: *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. Cambridge, Massachussets y Londres: Harvard University Press, 1999; y DYER, Richard: “Action”; en *Sight & Sound*, vol. 4, núm. 10, 1994, pp. 6-10.

¹⁰⁴⁷ *Op. cit.*, p. 182.

“Naturalmente, estas películas siguen siendo formalmente narrativas; lo que sucede es que la historia que cuentan ya no constituye la razón principal para ir a verlas”.¹⁰⁴⁸

Dos inconvenientes nos impiden aceptar esta argumentación tal cual: por un lado, implica un juicio de intenciones acerca de los estímulos del público a la hora de ver las películas en el que se fia todo el poder de seducción a la forma, notoriamente insuficiente para explicar, por ejemplo, por qué no es la película con más y mejores efectos la que más agrada o recauda; y, a mayor abundamiento, se trasluce la eterna concepción del espectador como un ente pasivo, cuyas facultades intelectuales han quedado mermadas por el encanto y la sugestión del espectáculo. No es extraño, por tanto, que en su valoración del fenómeno estallen las contradicciones: al tiempo que sostiene que las reservas hacia el género responden a la aversión a la *baja cultura*, previene contra la inactividad intelectual que está fomentando.¹⁰⁴⁹

El panorama comienza a despejarse ante nuestros ojos: la conceptualización de la figura del espectador en el nuevo orden se configura como la clave para la emisión de la sentencia absolutoria o condenatoria del modelo espectacular que el *blockbuster* simboliza. Y, aquí, las lecturas apresuradas del prurito antitransparente juegan una mala pasada –o sirven en bandeja falsas pruebas para una exculpación espuria del modelo–: le ocurre a Wyatt, que infiere de la *modularidad* del *high concept* y de la unidimensionalidad de sus personajes un menoscabo de la identificación del público, cuya implicación superficial en la película, tanto o más atenta al estilo narrativo y de producción que a la narración misma, evalúa positivamente.¹⁰⁵⁰

Lejos de remitir, esta confusión no ha hecho sino acentuarse con la entrada en escena de las nuevas tecnologías. Más lejos llega Larouche en su análisis de la relación espectral, que cataloga como “interactiva”, con la película digital:

¹⁰⁴⁸ *Ibidem*, p. 169.

¹⁰⁴⁹ *Ibidem*, pp. 21-23.

¹⁰⁵⁰ *Op. cit.*, p. 60.

“...los filmes que combinan imágenes analógicas e imágenes digitales enfrentan sin cesar al espectador con las elecciones efectuadas y, por consiguiente, a las potencialidades suscitadas. Crean una verdadera interactividad (...) A partir del momento en que el espectador ha comprendido la naturaleza ‘metamórfica’ del personaje, se abre una ruptura, la ‘ficcionalización’ se ve suspendida. El espectador, no pudiendo ya descodificar la naturaleza de aquello que ve y adherirse a su (pseudo) coherencia psicológica y sociológica, modifica su registro de adhesión. Se cuestiona sobre las elecciones efectuadas, adoptando una actitud ‘programadora’, se abre a las posibilidades de los ‘efectos’, experimentando emociones nuevas y distintas. Ha pasado del ‘modo ficcionalizante’ al ‘modo energético’”.¹⁰⁵¹

En el extremo opuesto se sitúa Gómez Tarín, según el cual, en tanto que el espectador se embarca en el *viaje inmóvil* con billete de testigo, y no de partícipe, el proyecto naufraga:

“la sutura no se produce y cada vez el espectador se ve más ante una sucesión de cuadros (*tableaux*) en los que suceden excesivas cosas para atender a todas ellas”.¹⁰⁵²

No obstante, este autor se niega a aceptar la convencional lectura positiva derivada de la insatisfacción de los objetivos ideológicos de la Institución: si bien pudiera suponerse que la distancia permitiría la apertura de un espacio crítico en relación a las imágenes, la más perniciosa consecuencia de todo este fenómeno es que la industria audiovisual ya no ha de esforzarse por buscar una rentabilidad que obtiene a través de la homogeneización.¹⁰⁵³

Dando una vuelta de tuerca a las objeciones contra la disculpa del modelo amparada en la coartada antiinstitucional, podemos observar cómo la cita de Larouche hace explícita la falacia tecnofetichista: la activación del

¹⁰⁵¹ *Op. cit.*, p. 219. El concepto de “modo energético” está tomado de Roger Odin, para quien representa el patrón de producción y consumo del videoclip, el vídeo-arte y en numerosos usos de la imagen de síntesis y la televisión; en ODIN, Roger: “Du spectateur fictionalisant au nouveau spectateur. Approche sémiopragmatique”; en *Iris*, núm. 8, 1988, pp. 35-36, cit. *ibidem*, p. 220.

¹⁰⁵² *Op. cit.*, p. 1188.

¹⁰⁵³ *Ibidem*.

espectador proviene del resultado de la aplicación del dispositivo, esto es, del efecto; esquema unidireccional cuya subversión del paradigma conductista se revela engañosa, ya que el tránsito al *modo energético* sigue estando tutelado. Se trata, ni más ni menos, que de la inversión de la imagen del mecanismo de sutura como patrimonio del texto, descrita en el capítulo primero; equivocada, como entonces, en tanto en cuanto convierte el distanciamiento en mandato despótico que al público sólo cabe acatar.

Nos adentramos ahora en las entrañas del problema, para lo que hemos de retrotraernos otra vez a las discutidas rupturas del *Nuevo Hollywood*. Steve Neale circunscribe los cambios expresivos y narrativos de este periodo a las innovaciones técnicas, al atribuir al *zoom*, el teleobjetivo, la cámara lenta y la pantalla partida la subversión de las unidades dramática, espacio-temporal y genérica.¹⁰⁵⁴ Por su parte, Schatz cifra la principal diferencia con el *Viejo Hollywood* en que su sucesor

“...deniega los principios clásicos de la narración ‘invisible’ y el visionado ‘pasivo’: con estas películas el director, el proceso de realización filmica, las convenciones narrativas y el acto de la visión se sitúan en el primer plano de la experiencia cinematográfica”.¹⁰⁵⁵

La definición de Neale, con eco en la de Schatz, se adhiere claramente al enfoque tecnologista, que confía a la aplicación de las innovaciones una directa influencia en la gestación de la *buena forma* (esto es, una forma no invisibilizada) del modelo que pudo ser y no fue. Lo que se propugna es la deconstrucción impuesta, inscrita en el texto con la tinta de la tecnología, de la mirada hollywoodiense. Imposible escapar, desde estos parámetros, a la eficaz barrera de contención dispuesta para frenar las críticas al *blockbuster* de acción, en especial desde su encuentro con los efectos digitales, que problematizan el umbral del realismo. Porque, como han advertido Company y Marzal,

¹⁰⁵⁴ Cit. en DELEYTO, *op. cit.*, p. 44.

¹⁰⁵⁵ *Op. cit.*, pp. 20-22.

“La principal paradoja del actual espectáculo cinematográfico es la de haber aquilatado al máximo esos procedimientos de implicación de la mirada del espectador –los propios de la narración clásica– para luego tratar a éste como mero sujeto pasivo de una atracción visual (eso sí, apabullante)”.¹⁰⁵⁶

En el espacio de la incoherencia entre la exégesis del germen del *Nuevo Hollywood* y la reprobación de su evolución, falta la palinodia de quienes se mantienen aferrados al insostenible maniqueísmo de fustigar la transparencia y celebrar su negación como si esta, por sí sola, implicara la activación del espectador; una concepción incapaz de explicar(se) el hondo malestar que produce la posición a que aquél se ve reducido ante unas imágenes que a menudo remiten a la estética del videojuego, que se contemplan desde una exterioridad que no resulta catártica, pero que tampoco promueve la intelección, y que dan la medida de la estafa de las promesas de interactividad –de paso que ponen en duda que la pasivización ante el espectáculo sea efectiva, como suponen sus detractores.

Planteémonos, por último, las dos cuestiones fundamentales: ¿son los efectos eje o correa de transmisión del sistema productivo? ¿Qué vínculo los une a la “mentalidad *blockbuster*”? Nos dan la pista Bordwell y Staiger, quienes, a diferencia de los fetichistas, y de manera coherente con su espíritu continuista, atribuyen a las *proezas tecnológicas* del *Nuevo Hollywood* un valor estrictamente promocional, en nada diferente al que con anterioridad habían jugado artilugios análogos en el sistema clásico; para demostrarlo, aducen la ortodoxia de sus justificaciones: economía, realismo, discreción, espectáculo y supremacía narrativa.¹⁰⁵⁷ Aunque el planteamiento también yerra, en su caso porque orilla cómo la tecnología, imbuida del programa de la mercadotecnia, se ha enseñoreado hasta convertirse en santo y seña de un sistema que ha visto en ella la llave del éxito infalible, ponen sobre el tapete su rentabilización imaginaria.

Abordaremos el proceso por el cual ha prosperado este enfoque, esencial para nuestros intereses, acompañando a Darley. Ferviente convencido

¹⁰⁵⁶ *Op. cit.*, p. 155.

¹⁰⁵⁷ “Implicaciones históricas del cine clásico de Hollywood”, *op. cit.*, pp. 417-418.

en la responsabilidad de los efectos (que ésta se conceptúe como mérito o demérito resulta, a efectos de esta investigación, secundario), endosa a las tecnologías digitales de producción de imágenes un papel decisivo —en realidad, el de detonante— en la gestación del relanzamiento del componente espectacular en la evasión popular contemporánea.¹⁰⁵⁸ Soberano desarreglo, pues ni siquiera a él se le oculta que el auge de estas formas no tiene lugar *ex nihilo*, ni como producto de las tecnologías digitales, sino que, en sí mismas, constituyen indicios o secuelas (consecuencias, en suma) de la opulencia visual de las sociedades occidentales contemporáneas, que con su predicamento contribuyen a acrecentar. Como el interesado ha de reconocer, la notoriedad que están adquiriendo es síntoma de un desplazamiento “hacia preocupaciones y excitaciones vinculadas al ámbito de la forma”,¹⁰⁵⁹ y no al revés.

No obstante, el acta que sanciona la relación consecutiva entre efectos digitales y la generación de un modelo espectacular sin precedentes da curso legal al imperativo tecnológico. Abonan los temores a la tiranía del criterio de factibilidad y a la acendrada fe del Hollywood contemporáneo en el *blockbuster* adscrito al macrogénero de acción como modelo productivo y espectacular monolítico las declaraciones de ilustres cineastas hollywoodienses, como James Cameron, quien ha otorgado al hecho de que las películas de efectos visuales cosechen mayor éxito popular el valor de prueba incontrovertible.¹⁰⁶⁰ La demagogia mercantilista de sus declaraciones denota su concordancia con el sistema del *high concept* y la mercadotecnia, en la que los efectos, pese a todo, no trascienden la condición de carnada o aderezo.

Así, finalmente, nos hallamos en disposición de reformular los términos en que se ha resumido la relación entre la orientación económica de la producción *mainstream* y la tecnología digital: no según el esquema de necesidad mecanicista que concuerda con la industria en el convencimiento del atractivo inherente a los efectos, sino como el nuevo y más querido

¹⁰⁵⁸ *Op. cit.*, p. 92.

¹⁰⁵⁹ *Ibidem*, p. 171.

¹⁰⁶⁰ Cit. en OHANIAN y PHILLIPS, *op. cit.*, p. 243.

amuleto de los devotos de ese falso ídolo que es el *blockbuster*.¹⁰⁶¹ Al hilo de esta constatación, nuestra propuesta podría resumirse en la sugerencia de la incorporación de los efectos como un punto más en la escala que más arriba desglosamos: apelan al horizonte de expectativas del espectador y facilitan el empaquetamiento de los productos mediante técnicas seriales tradicionales; su inclusión aspira a excitar las conexiones con ejemplares conocidos para fomentar el consumo y garantizar el éxito. Como la intertextualidad, como la parodia, como los géneros mismos –conceptos convergentes en el recurso al cliché y al arquetipo–, los efectos contribuyen a *prevender* los films, tanto a los agentes con prerrogativas de decidir sobre su viabilidad en los centros de producción como a los espectadores individuales.

Por ello, no resulta extraño que cristalicen en *neosubgéneros*, como el que ha parido la fiebre adaptadora de cómics, actualmente en su apogeo. En éste, en concreto, se hace patente cómo el influjo del concepto de la factibilidad sobrevenida por mor de la digitalidad, al actuar sobre cineastas y espectadores, favorece la extensión tanto de la variante y sus rasgos distintivos como de la mitificación de los efectos –y, también, del concepto de hálito romántico para provecho mercantilista de la figura del cineasta como el sublime visionario cuyos sueños, por fin, pueden plasmarse–; si bien los efectos no representan, en sí mismos, la génesis del macrogénero de acción, que posee otras complejas ramificaciones y que se remonta, en el cálculo más ajustado y sesgado –cerrando los ojos a sus huellas en la Institución–, a medio siglo atrás. En este mismo sentido cabe entender la *ley de la economía y los contenidos*, enunciada por Joseph R. Dominick y referida por Wyatt, según la cual “cuanto más estrecho sea el oligopolio y el riesgo, más parecido será el *look* de las películas producidas por cada estudio”. En opinión de Dominick, las nuevas tecnologías no han favorecido la variedad de las películas

¹⁰⁶¹ Esta idea está apuntada, entre otros, en Allen: “Ese producto único podría ser muy caro de producir, en cuyo caso se plantea una pregunta: ¿se recuperará la cantidad invertida en desarrollar el nuevo equipamiento y las nuevas técnicas para la creación sola de ese producto final, cuando éste sea estrenado? Las expectativas del público se encajan en esta ecuación, mediante la generación del deseo de experimentar lo ‘nuevo’, o la exigencia de versiones más ambiciosas, más extravagantes e incluso más intensas de lo que ya se ha presenciado (...) El, a menudo, enorme coste de perfeccionar cualquiera de estos sistemas se justifica si el producto creado usando el sistema en cuestión atrae a un público que lo pague y que sea suficientemente amplio. *Este efecto realista aumentado, y sustitutivo, es visto como lo que el público quiere y espera de la experiencia cinematográfica*”; *op. cit.*, 128; la traducción y la cursiva son nuestras.

producidas, sino que, al contrario, han servido para que Hollywood produzca más de lo mismo.¹⁰⁶²

En realidad, la tecnología actúa como contrafuerte funcional y mítico de un modelo de espectáculo adecuado para mantener el control sobre la distribución internacional (a base de estrenos por saturación, gran despliegue promocional y mercadotécnico, etc.). Afirmar que estas películas son vehículos para la exhibición de efectos y atribuirles una función primordial es reflejo del espejismo de quienes han consensuado la vigencia de este último talismán; una alucinación colectiva avivada desde la industria y con una dimensión pragmática innegable, ya que su difusión amenaza con autentificar el falso dogma que enuncia, pero inexacta al fin y al cabo –ya que la tecnología sola no evoluciona en el vacío, sino incardinada en un sistema de producción y en correspondencia con un complejo programa estético-narrativo– y conducente a la falacia del declive de la narratividad, que solamente puede ser sostenida mediante su conversión en apotegma o profecía.

Que el macrogénero sitúe la acción en una posición jerárquicamente superior, la convierta en principio regulador de la narración y exhiba una considerable laxitud al afrontar los interludios ilusionistas, no implica necesariamente una ruptura con respecto a la mentalidad clásica. Asimismo, mantener que las nuevas tecnologías pueden modificar los modos de representación y los códigos de significación cinematográficos, como si se tratara de un proceso indeseable o peligroso, amén de cobijarse bajo el esquema unidireccional que hemos venido impugnando, es revelador de una concepción restrictiva y reaccionaria acerca de lo que es y debe ser el espectáculo cinematográfico –para el que se considera que la tecnología analógica se adecuaba idóneamente y se había desarrollado ya hasta el límite de su perfectibilidad–, de espaldas a la sintonía entre cualquier forma artística y la cultura que la acoge. González Quirós incurre en la tecnofobia que dice combatir, al vilipendiar la condición *rotundamente tecnológica* del “cine

¹⁰⁶² DOMINICK, Joseph R. “Film Economics and Film Content: 1964-1983”; en AUSTIN, Bruce A (ed.): *Current Research in Film: Audiences, Economics, and Law*. Norwood, N.J.: Ablex Publishing Corporation, 1987, p. 138, cit. en WYATT, *op. cit.*, p. 104.

digital” como una defeción de “la esencia dramática del cine”.¹⁰⁶³ Antes bien, lo que aquí hallamos, como han apuntado Company y Marzal, no pasa de ser “una fisura en el núcleo mismo que sustenta el relato cinematográfico, a saber, en la concepción del cine como narración”;¹⁰⁶⁴ una concepción de la que la Institución, comúnmente considerada como su más depurada expresión, participaba sin perjuicio de la presencia más o menos perceptible de la faceta espectacular, provista en buena medida por la tecnología.

Seguramente, habría que revisar los modos mediante los cuales se ha venido analizando la identificación del espectador con el film: por ejemplo, el montaje acelerado y ciertas violaciones del *raccord* se encuentran hoy asimilados en el sistema; no parece que posean ya la capacidad de descolocar al espectador, que apenas se apercibe de ellos. El constante desplazamiento del código del naturalismo hace razonable pensar que pueda darse la inmersión en la diégesis aun en presencia de recursos catalogados como distanciadores o atentatorios contra la transparencia, pero a los que tales cualidades no son consustanciales, sino dependientes de la mirada del público. Igualmente, que la espectacularidad se cifre hoy en un fotorrealismo a ultranza obtenido por medios digitales, no significa que el cine de la era analógica careciera de una vertiente espectacular ligada a una forma del mismo obsoleta que hoy puede no parecer ni realista, ni espectacular, e incluso resultar risible. Esta reflexión es inexcusable, puesto que, con frecuencia, proyectamos nuestra propia relación con los textos de otras épocas y la identificamos con la que mantenían con sus coetáneos, en un tiempo en el que no existían las herramientas que hoy nos procuran espectáculo, mas no por ello debe inferirse que tal cosa no se diera, por medios distintos.

La relación entre el espectador y el film *mainstream* contemporáneo nos enfrenta a una disyuntiva de difícil respuesta: ¿se restringen las mutaciones al *blockbuster*, o bien se han contagiado a toda la producción? Parece claro que el género de acción constituye la cuna de esta tendencia y que, cualitativamente, reclama un trato peculiar a este respecto: la especificidad de los códigos que rigen en cada uno constituye un elemento más que relevante,

¹⁰⁶³ *Op. cit.*, p. 46.

¹⁰⁶⁴ *Op. cit.*, p. 38.

que permitiría establecer, como mínimo, diferencias de grado en la confianza que el espectador deposita en cada película; es decir, en una típica comedia romántica no tendría por qué revisarse el *contrato-marco* vigente en el clasicismo. No obstante, por otro lado, el elevado grado de conciencia que el hibridismo genérico y la pastichización muestran, apunta poderosamente en la dirección contraria.

Si algo caracteriza la posición del público ante el film hollywoodiense contemporáneo es su ambivalencia: fluctúa entre la identificación, el distanciamiento irónico y el pasmo; en definitiva, sensaciones no tan alejadas de las que la Institución promovía, con la diferencia fundamental de que el tipo de relación a que ésta aspiraba programáticamente parece haberse asumido ya como imposible, y sustituido por un deslizamiento hacia el juego consciente. Sin embargo, la respuesta del sujeto espectral tampoco se ajusta a la homogeneidad que apuntan los críticos del modelo, que, curiosamente, enlazan con la industria en el vano empeño de uniformizarlo (en el caso de esta última, con el afán de ejercer sobre él un condicionamiento más perfecto).

Ciertamente, se antoja excesivo augurar la defunción de la narratividad cinematográfica con un diagnóstico reducido a un género, en especial cuando el decreto de su tipicidad se fundamenta en los motivos extratextuales al uso: que los títulos que lo componen sean los más caros y taquilleros responde al superior apoyo mercadotécnico que reciben por parte de las instancias productivas, que sí están, a diferencia del ensayista, lógicamente interesadas en inducir a su confusión con “El Cine”. Además, tanto desde el respeto a los esquemas genéricos como desde tradiciones ajenas a ellos, la narratividad ha sido desafiada; y, en la evolución del propio género, existe una línea de continuidad entre los rasgos señalados como novedosos y distintivos de la cultura visual digital, y otros que, con mayor o menor intensidad, atraviesan toda su historia. No existe, ni mucho menos, una ruptura entre los modos de representación: hoy por hoy sólo es posible describir tendencias, caminos que se adivinan novedosos y parcialmente divergentes; y, previsiblemente, la dialéctica continuidad *versus* discontinuidad se proyectará sobre el futuro del medio, de forma que nunca se podrán establecer puntos de ruptura en términos

claros y absolutos entre un *objeto cine analógico* entendido como una imposible objetivación del relato clásico y un *objeto “cine digital”* identificado con el neoespectáculo hollywoodiense, ficciones metodológicas, a la postre, al servicio del ontologismo de la visión industrial.

Al hilo de la indagación terminológica e histórica de las expresiones *blockbuster*, *high concept* o *Nuevo Hollywood*, y sobre todo de la disquisición acerca de la equivocidad de todas ellas, dependiendo del momento y de su ámbito (industrial o historiográfico) de uso, en este punto debemos poner el acento en la catalogación de los efectos digitales como un módulo de la propuesta *mainstream* en virtud de la penetración del tecnofetichismo en el seno de la industria. También combatimos, por contradictoria y dañina para sus propósitos, la aceptación acrítica de este mismo aspecto por parte de sus detractores, fundada en factores tales como un entendimiento excesivamente literal del influjo del montaje sobre el espectador, el mantenimiento del dualismo narración/espectáculo, los más inveterados prejuicios contra la imagen y el espectáculo, así como una confusa maraña de consideraciones de carácter político y nacional. La caracterización estética y narrativa del modelo hegemónico contemporáneo será el eje del tercer y último bloque.

3.3. El neoespectáculo hollywoodiense: economía expresiva y narrativa.

3.3.1. El fotorrealismo: espectáculo y alegoría.

Una vez analizados los mecanismos por los que se rige el sistema hoy día, y sentadas las bases para la comprensión de la *blockbusterización* en un marco teórico e historiográfico que trascienda el corto plazo, vamos a abordar, por último, las repercusiones de la aplicación de las herramientas de la postproducción digital en los órdenes expresivo y narrativo.

En concreto, vamos a centrarnos en dos aspectos: el fotorrealismo de los efectos y la reflexividad –tecnológica, temática, textual– que, tozudamente, sale a flote en estos films. Pretendemos con ello dar un paso

más en el cuestionamiento de la interpretación más convencional del modelo espectacular emergente, y, en particular, desmentir el tópico que lo compara con una fatal ruptura con la realidad y el *zeitgeist*, una pérdida de la condición narrativa y, subsidiariamente, de la capacidad para interpelar al espectador a través de representaciones del mundo y del presente. Por el contrario, trataremos de demostrar que la tematización de las consecuencias de la digitalización, en compleja interacción con los procesos históricos y las transformaciones en la vida cotidiana y la psicología colectiva de las sociedades occidentales en la contemporaneidad, constituye, seguramente, la aportación más relevante e ignorada del cine *mainstream*.

Como primera providencia, consideramos pertinente destacar, en sintonía con Company y Marzal, un punto de la máxima importancia: en el cine de acción, perdura el principio clásico que prescribe la construcción de un *verosímil filmico*, al servicio del cual se despliega la batería tecnológica.¹⁰⁶⁵ Este mismo fenómeno ha sido estudiado por Darley, quien, bajo el gráfico epígrafe “Fotografiar lo imposible”, y retomando la categoría que Christian Metz bautizó como “*trucage perceptible pero invisible*”, glosa la aparente contradicción del retoque y la síntesis digitales, que dotan de credibilidad a acciones que se saben físicamente inasequibles. Se entabla así un “*juego con la ilusión espectacular*”, en tanto en cuanto estas imágenes

“Simulan fotografiar lo fantástico, ofreciéndonos la apariencia de una imagen fotográfica en movimiento de lo imposible. En otras palabras, estas imágenes representadas digitalmente parecen reales, semejan tener las mismas cualidades indiciales que las imágenes de los personajes y decorados de acción real en las que se integran”.¹⁰⁶⁶

Por otro lado, enumera las tres condiciones indispensables para que estas representaciones resulten convincentes y eficaces.¹⁰⁶⁷

¹⁰⁶⁵ *Op. cit.*, p. 39.

¹⁰⁶⁶ *Op. cit.*, p. 176. Las referencias anteriores, en pp. 172 y 177, respectivamente.

¹⁰⁶⁷ *Ibidem*, p. 173.

- 1) Naturalismo de la representación virtual, entendida como precisión de superficie, o descriptiva.
- 2) Indistinción en el plano de la representación, o sea, coextensividad ontológica al espacio profilmico de los actores humanos.
- 3) Integración imperceptible en el espacio de la historia, es decir, subordinación al ilusionismo narrativo.

Las especificaciones anteriores certifican que, si la contextualización de la imagen artificial fotorrealista en el espacio profilmico para la interacción con los actantes funciona como requisito (también a la inversa, en caso de que los actores de carne y hueso evolucionan sobre lienzos generados por ordenador, e incluso si el fotograma en su totalidad constituye una simulación), ello se debe, indudablemente, a que el objetivo no es otro que rentabilizar el efecto en términos narrativos, bien porque de hecho altera el curso de la diégesis, al causar alguna clase de impacto en las acciones o en la disposición de los actantes, bien porque brinda los parámetros espacio-temporales: así, las ambientaciones virtuales no tienen por objeto despertar el puro y simple asombro, sino que responden a otro propósito más imperioso, el de servir como telón de fondo a la trama.

Conviene aquí realizar una precisión: nuestro concepto de la virtualidad no se reduce a las representaciones fantásticas; por el contrario, sus aplicaciones no se restringen a la mera simulación. Para demostrarlo, hemos elaborado una taxonomía en la que, dependiendo de su relación con el factor espacio-temporal, se detectan cinco modalidades genéricas de formas virtuales:

- A) La simulación, entre cuyas funciones se encuentra la de sustituir a las técnicas tradicionales de maquillaje, ambientación, etcétera; puede requerir desde el retoque de un objeto o un personaje hasta la generación de imágenes íntegramente artificiales. Usado a menudo en films históricos,

el recurso se explica en gran medida por razones presupuestarias, por las ventajas materiales o económicas que el procedimiento presenta sobre la recreación profilmica con el grado requerido de verosimilitud y perfección.

- B) La mutación, que normalmente se asocia a los géneros de ciencia ficción, terror, etc., puesto que implica una alteración visible de elementos en el plano. No obstante, también puede emplearse para plasmar transformaciones de la realidad sensible desde puntos de vista delirantes.
- C) La aparición de un cuerpo o un individuo, o su materialización desde la nada.
- D) La desaparición o desvanecimiento de un cuerpo o un individuo, es decir, el caso inverso al anterior.
- E) La convivencia de un personaje con su doble, diegético (tanto si es real como si es alucinatorio, con usos cómicos o fantásticos) o extradiegético (un personaje se desdobra y reflexiona cara al espectador mientras sigue interactuando con otros personajes).¹⁰⁶⁸

Las consecuencias que en la diégesis imprimen estos efectos desmienten tanto la inhibición autorreferencial como el efecto perturbador sobre la causalidad narrativa que Darley les achaca.¹⁰⁶⁹ Sin embargo, en verdad

¹⁰⁶⁸ A este respecto, puede resultar muy ilustrativo comparar uno de los primeros films como director de Woody Allen con uno de sus títulos más recientes: si en *Annie Hall* (1977), el protagonista y a la sazón narrador hace apartes para interpelar al espectador sin abandonar el universo diegético (vid. la escena en la cola del cine en que recrimina a un profesor universitario que pontifica acerca de McLuhan), en *Todo lo demás* (*Anything Else*, 2003), el también protagonista-narrador (y *alter ego* de Allen), Jerry Falk (Jason Biggs), ingresa en el encuadre para glosar escenas en que él mismo sigue participando, al fondo. No pretendemos aquí hacer un juicio de intenciones acerca de cómo Allen habría actuado en caso de contar con esta tecnología cuando rodó *Annie Hall*, sino de señalar dos intervenciones de la figura del narrador en la obra de este cineasta, con algo menos de tres décadas de separación, idénticas salvo en un matiz que, precisamente, tiene su origen en un factor tecnológico: puesta en evidencia de la ficción y sometimiento de la diégesis a tensión *versus* creación de un segundo nivel diegético, en presente, que se identifica como la enunciación y que guarda una relación contradictoria con el primero (ya que, al tiempo que lo endosa como pretérito, abre una brecha en su transparencia y su verosimilitud a través del desdoblamiento).

¹⁰⁶⁹ *Op. cit.*, p. 168.

sólo cabe entender el estatuto icónico de las representaciones resultantes desde la paradoja que las funda: con razón Darley califica de “extraña” su naturaleza, en la cual la fidelidad al referente “*niega y simultáneamente señala* el extraordinariamente sofisticado artificio involucrado en su producción”.¹⁰⁷⁰ Pero esta consideración se contradice con la anterior postulación del naturalismo de la imagen digital, descrito como calco pseudoindicial de la fotoquímica: la siempre problemática semejanza con la realidad deviene dialéctica irresoluble cuando, como en este caso, entran en juego la caricatura y la estilización para servir al espectáculo. Darley comete un error imperdonable al establecer la recurrente analogía entre el “cine digital” y la vanguardia, e identificar como rasgo diferencial su divergente actitud hacia la visibilidad de las intervenciones en la imagen: según él, mientras que el enfoque experimental rehúsa homogeneizar la forma, en el neoespectáculo hollywoodiense subyace la aspiración contraria, la de

“...ocultar o encubrir los rasgos que el primero exhibe. Y esta operación tiene como finalidad producir un realismo que resulte más transparente de lo que nunca ha sido...”¹⁰⁷¹

En virtud de esta presunta vocación, anuncia el pronto advenimiento de la dotación necesaria para que el ordenador alcance la facultad de figurarse el “‘mundo cotidiano’ con el mismo grado de mimesis y transparencia que ha conseguido en la actualidad respecto al universo de ‘lo maravilloso, lo quimérico y lo monstruoso’”.¹⁰⁷² Confunde aquí el estudioso, guiado por la ceguera teleológica, una estrategia de uso de la tecnología, absolutamente desarrollada y acorde con unos planteamientos expresivos (y narrativos) definidos, con un estadio transitorio; asimismo, echa un borrón sobre la figura del espectador, cuya experiencia *de umbral* ante la imagen sintética, de la que los programadores son bien conscientes, lee como la consecuencia lógica de una imperfección. Porque la negación y el señalamiento simultáneos del artificio a que él mismo ha aludido no constituyen trazos de una estética provisional en el camino hacia el realismo integral, sino elementos inalienables de un modelo en el que el prodigio del efecto ha de ser

¹⁰⁷⁰ *Ibidem*, p. 183; en cursiva en el original.

¹⁰⁷¹ *Ibidem*.

¹⁰⁷² *Ibidem*.

perceptible para que la industria pueda facturarlo como fetiche consumible; y esa dialéctica no puede ser tal sin que la vivencia del reconocimiento y la rarefacción tome cuerpo en un sujeto. En otras palabras: la construcción de un universo verosímil que mantiene vínculos indirectos con el mundo referencial, conlleva un modo de entender la creación –y también la experiencia espectral– que no se ciñe al código del ultrarrealismo obtuso; y si el instrumental digital no se ha aplicado a la reproducción exacta de la fisonomía de la realidad, ha sido por elección, no por carencia.

Otro tanto puede inferirse de la tendencia que se presume antagónica, la que, para Darley, representa el “espectáculo de tercer orden” del videoclip, en el que cree detectar una progresión, de la mano de la autorreferencialidad de los efectos, hacia la definitiva desaparición de “la referencia a cualquier cosa que esté más allá de la imagen, la ‘representación’ concebida al modo clásico”.¹⁰⁷³ En contra de este parecer, se perfila la certeza de la dependencia que la representación figurativa mantiene con respecto a la realidad, de la que se sigue que aquélla jamás puede desprenderse del todo de la referencialidad sino al coste de la abstracción. En fin, la simulación fotorrealista precisa del mundo, mas no alberga una auténtica pretensión de suplantarlo, puesto que correría en perjuicio de la comercialización de su eficacia como método ilusionista; y, del mismo modo, tampoco el retraimiento en el exhibicionismo debe interpretarse como un avance en la dirección de la total disolución de la indicialidad, ya que sólo a través de la representación hiperrealista la tecnología puede hacer ostentación de su potencial.

Con estas premisas, urge reevaluar los mecanismos que rigen a propósito de las representaciones digitales fotorrealistas en el modelo dominante o, lo que es lo mismo, el modo en que tiene lugar el reconocimiento y la integración en la diégesis de aquello que los efectos plasman. Para ello, acudimos al concepto de *iconema*, que Maldonado define como la “unidad icónica que no es susceptible de dividirse en unidades icónicas más pequeñas”;¹⁰⁷⁴ es decir, el elemento visual mínimo en que se basa la comprensión de una representación naturalista:

¹⁰⁷³ *Ibidem*, pp. 194-195.

¹⁰⁷⁴ *Op. cit.*, p. 199.

“...para reconocer un objeto no es tan importante la fidelidad descriptiva de *todas* las partes como la de la parte semánticamente (y pragmáticamente) privilegiada, que puede dar con un mínimo de información una posibilidad de reconocimiento”.¹⁰⁷⁵

Entresacamos dos aspectos íntimamente relacionados: la capitalidad de la percepción del destinatario (cuya previsión guía necesariamente las tareas de la instancia diseñadora de los efectos) y la superfluidad del analogismo integral. El iconema se revela de gran utilidad al ser aplicado a aquellas representaciones digitales, artificialmente generadas en su totalidad o modeladas a partir de cuerpos pertenecientes a fotogramas, en las cuales se efectúa una estilización que, pese a provocar el extrañamiento característico de la síntesis, no dinamita todos los puentes que lo unen a la realidad fenoménica, sino que se limita a alterar o borrar fragmentos, a dislocar o abolir propiedades o leyes físicas, etcétera, a cambio, siempre, de la creación de una alternativa asimilable desde los parámetros mentales del espectador e, inevitablemente, inspirada en cualidades sensibles homologables con experiencias reales previas o con módulos de su bagaje cultural. El iconema, como componente significativo mínimo, contribuye a desterrar el esencialismo representacional y a comprender el enganche dialéctico con el texto audiovisual digital, reivindicando la crucialidad del acto de lectura.

Todo ello redundando en la relatividad del código del naturalismo, que, en manos expertas y para ojos iniciados, es fuente de combinaciones para el desarrollo de visiones que guardan una relación compleja con la realidad; nos conduce a la reconsideración del pictoricismo cinematográfico que, como advertimos en el capítulo segundo, se estaría abriendo paso en el cine *mainstream*; y, específicamente, lleva al replanteamiento bajo una nueva óptica de la convergencia con el cómic (o la absorción de algunas de sus invariantes): en su análisis del lenguaje de este arte, Gasca y Gubern concluyeron que las distorsiones de la realidad visible a que con frecuencia acude, que “jamás podrán tener su equivalente en el cine de imagen real”,

¹⁰⁷⁵ *Ibidem*, p. 43; en cursiva en el original.

representan un claro antecedente del cubismo, el futurismo, el dadaísmo y el surrealismo, y tienden a metaforizar estados de ánimo o vivencias, es decir, a convertirse en “materialización plástica y visible de situaciones psicológicas” o *sensogramas*.¹⁰⁷⁶ Dejando a un lado las dudas acerca de la obsolescencia o el acierto de la aseveración según la cual tales distorsiones resultarían inasequibles –que, al fin y al cabo, constituye el núcleo del dilema de la simulación digital fotorrealista y la revisión de la categoría de imagen real a que obliga–, las palabras de estos autores llaman la atención sobre su carácter motivado: destinadas a poner en imágenes realidades intangibles, el éxito de su objetivación no consiste, una vez más, en la concesión de un estatuto de realidad *tout court* por parte del espectador, sino en la comunión con el significado –esto es, su identificación e integración en el relato de ficción– en el marco de las poéticas alternativas citadas.

En este sentido, *Star Wars. Episodio I – La amenaza fantasma* contiene un plano emblemático: la sombra de Annakin Skywalker (Jake Lloyd) presenta la forma de Darth Vader, expresando la escisión del niño y anticipando su futuro, ligado al “Lado Oscuro de la Fuerza”. Se trata de un poderoso tropo visual que opera a un nivel iconográfico e intelectual muy primario (por sustitución). Esta manipulación, que refleja la deriva hacia la mostración de un rasgo en potencia, ubica en este punto –la separación de la madre– la herida afectiva que originará la conversión del protagonista en el villano de la saga. Nos hallamos ante un uso metafórico del efecto que no aporta datos a la caracterización del personaje –puesto que el espectador, detalle fundamental, *conoce* el futuro, como también *reconoce* la siniestra silueta–, sino para remarcar su trágico destino.

Parece claro que el terreno sobre el que nos movemos poco tiene que ver con la acepción clásica de realismo, mas tampoco hay aquí arbitrariedad, desreferencialización o distanciamiento en sentido estricto. La habilidad *omnirepresentacional* del “cine digital” inclina la balanza a favor del valor simbólico de la imagen, con obvias repercusiones narrativas, al encontrarse dicha vena en sintonía con las temáticas fantásticas y oníricas; y, en la medida

¹⁰⁷⁶ *Op. cit.*, p. 308.

en que corporeizan temperamentos, estados de ánimo, pensamientos, sueños, temores, anhelos..., las aplicaciones de las nuevas tecnologías al modelo dominante mantienen la coherencia con el régimen de visibilidad total instaurado por la proliferación de dispositivos de captación y reproducción, y retrotraen a la pulsión escópica preinstitucional. No obstante, no debe confundirse esta pujanza con una revolución representacional, y menos aún con una *desrealización*, puesto que el objetivo primordial consiste en el apresamiento de otra(s) realidad(es), para cuya visualización el recurso a los códigos vigentes y, en última instancia, al mundo material resulta ineludible. Antes bien, el proceso implica una reasignación de los términos o una redistribución de las proporciones de sendas dimensiones, compatibles además y presentes desde siempre en la Institución. Al ocuparse en solitario de esta cuestión, el propio Gubern razona que el cine de imagen real, como la fotografía, poseía un fuerte valor testimonial que lo apartaba de la potencia simbólica de otros medios o expresiones, pero que no la anulaba por completo:

“La naturaleza de la imagen cinematográfica la convierte, por su autentificación fotoquímica, en mucho más reacia al tipo de simbolismos que es moneda corriente en los cómics. Es cierto que los géneros más fantasiosos han recurrido a veces a licencias muy atípicas (...) El naturalismo de la imagen cinematográfica ha preferido otro tipo de simbolismos por montaje (como planos de fuego chisporroteando en la chimenea u olas rompiendo para expresar la pasión de los amantes), pero ha desarrollado también un capital semiótico más sutil e interesante, formado por significantes visuales muy comunes, pero a los que su utilización por parte de los directores ha acabado por impregnar de un eficaz simbolismo para la caracterización de personajes (...) Este eficaz vocabulario simbólico instaurado por la industria cinematográfica ilustra a la perfección el proceso de conversión de cualquier significante banal en un símbolo de gran impregnación expresiva y de gran aceptación social”.¹⁰⁷⁷

Enlaza esta advertencia con la vena metafórica de la Institución, puesta de relieve tanto por Llinàs y Maqua como por Company y Marzal a propósito

¹⁰⁷⁷ *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto, op. cit.*, pp. 104-105.

de la secuencia de montaje y del melodrama, y que abordamos en el capítulo primero. Sin embargo, saltan a la vista varias diferencias esenciales entre la propuesta clásica y la del “cine digital” contemporáneo: en primer término, la hipoteca de la transparencia que la simbolización sensográfica sintética contrata cuando altera las leyes físicas; y, ligado a lo anterior, el hecho de que, llevado hasta las últimas consecuencias el deseo de convertir la imagen en una *summa* de lo visible y lo invisible, de representarlo todo, de *desambiguar*, a ojos del segundo tándem de analistas, lo que se rubrica es la transición de un sistema poético basado en la metáfora a otro basado en la alegoría:

“La dimensión *metafórica y poética* que en el cine clásico convivía con la estructura narrativa del film, cuyos efectos temporales implicaban la suspensión del fluir narrativo, se ha transformado en simple alegoría en el cine de acción contemporáneo. Si la metáfora está abierta a los significados, sugiriendo un amplio registro de significaciones, la alegoría remite, de una manera mecánica, rígida, esclerotizada y cerrada, a un concepto materializado en un objeto, personaje o acción del relato”.¹⁰⁷⁸

3.3.2. La virtualización del mundo como motivo narrativo: la autorreferencialidad de un cine ambiguo.

Wood establece una relación entre la virtualidad del modelo *mainstream* y la del mundo (connotando por tal su inanidad y su despersonalización):

“Hoy, parece que cualquiera puede creerse cualquier cosa; la distinción misma entre ‘realidad’ y ‘fantasía’ (siempre algo precaria en las películas de Hollywood) ha quedado totalmente erosionada, lo imposible se ha transformado en ‘real’: el perfecto entrenamiento para la vida en la cultura de hoy”.¹⁰⁷⁹

A nuestro juicio, no yerra tanto en el diagnóstico del fenómeno como por el tono peyorativo con que despacha este eje temático. En la renovación

¹⁰⁷⁸ *Op. cit.*, p. 54.

¹⁰⁷⁹ *Op. cit.*, pp. xxxi-xxxii (prólogo); entrecomillado en el original.

constante del imaginario, con el que el cine, en tanto que fracción del mismo, mantiene una relación simbiótica, se nos antoja como el asunto central del arte de nuestro tiempo, precisamente, el cambio de paradigma que supone la reformulación de la categoría de lo real. Así lo intuye Odina, cuando se refiere a

“...la esencia de un fin de milenio marcado por un nuevo inconsciente colectivo, que ha aprendido a aceptar que el abanico de posibilidades reales puede llegar a abarcar todo el antiguo territorio de la irrealidad”.¹⁰⁸⁰

Como demuestra la insistencia de las tramas en este aspecto, el cine de la era digital participa de la actitud esquizofrénica hacia las impredecibles y contradictorias consecuencias de la virtualización de las comunicaciones y de la vida cotidiana que distingue nuestra era: la introducción y difusión masiva de toda clase de herramientas y aparatos digitales ha agravado el estallido de nuestras percepciones del tiempo y el espacio, de modo que, sobre las pantallas, contemplamos a retazos manifestaciones reales y simbólicas de este proceso, y nos identificamos tanto con la angustia y la impotencia que produce en sus usos perversos como con las posibilidades de emancipación que conlleva.

Ahora bien, urge dar respuesta a una serie de cuestiones: ¿favorece la tecnología los ejes temáticos en los que el neoespectáculo hollywoodiense reincide? ¿O bien ocurre a la inversa, es decir, las preocupaciones políticas, sociales y culturales de la actualidad se cruzan circunstancialmente con aquélla? ¿Acaso la involucran, por accidente o por necesidad? Y, al margen de cómo se articulen causas y consecuencias, ¿qué evaluación merece el papel de los efectos en el modelo? En la medida en que encandilan al espectador, ¿cancelan o invalidan cualquier intento de crítica?

Para llevar a término nuestro cometido, conviene comenzar enfocando los ejemplares cinematográficos más furibundamente *antivirtualistas*. Andoni Alonso e Iñaki Arzoz se suman a la corriente que postula que este subgénero

¹⁰⁸⁰ *Op. cit.*, p. 15.

de “ciencia ficción popular, habitual defensor de un futuro humano en detrimento de visiones radicales de robots tiranos y cyborgs siniestros” ha traicionado sus principios de forma involuntaria, al derivar en una apología y una contribución *de facto* a la implantación y consolidación de la ideología y el tecnologismo cuyos vicios deseaba proclamar:

“...al pretender criticar el destino de la humanidad sometido a una evolucionada RV [Realidad Virtual], ha debido perfeccionar sus recursos infográficos –la base de la RV– para simular la plasticidad de la RV del futuro. Ello implica abaratar procedimientos y sistemas que luego se comercializan en las consolas de videojuegos. La breve historia del cine antivirtualista se convierte paradójicamente en el triunfo de un cine virtualista”.¹⁰⁸¹

Según Jameson, las películas en cuestión entrañarían una balbuciente, malograda operación de invocación y exorcismo de la globalización del capital.¹⁰⁸² En la misma línea, Vilches considera que los films pioneros de la tendencia *cyberpunk*, entre cuyos asuntos recurrentes menciona el *cyborg*, las comunidades virtuales y los nuevos espacios de la mente y los sentidos, surgen como “una rebelión frente al mundo dirigido por los tecnócratas del capitalismo”.¹⁰⁸³ Al parecer, el patrón psicológico por el cual se conduce este modelo consistiría en convertir la ficción en excusa para la descarga de la energía irracional que segregan la virtualización del mundo, y más concretamente el proceso de digitalización –que, en manos de las grandes fortunas, interesadas en ampliar su dominio por todo el globo, ahondaría en las diferencias y sojuzgaría al individuo–; un esquema que se ajusta al concepto romántico del arte como reducto o cauce de expresión para la duda, el disenso y la catarsis, a través de la cual se engancha a la consabida cadena conceptual de esa corriente tecnofóbica que se mueve confusamente entre el ludismo y el progresismo *enragé*.

¹⁰⁸¹ ALONSO, Andoni; ARDOZ, Iñaki: “El triunfo de lo virtual. Del fiasco de la RV a la filosofía virtualista”; en ALONSO y ARDOZ (eds.), *op. cit.*, pp. 49-50.

¹⁰⁸² JAMESON, Fredric: “Lo sublime histérico”; en *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona: Paidós, 1991, pp. 75-86; cit. en LÓPEZ SILVESTRE, *op. cit.*, p. 90.

¹⁰⁸³ *Op. cit.*, p. 60.

Varios inconvenientes nos impiden aceptar el planteamiento dualista que infiere la derrota de un antivirtualismo subversivo: en primer término, su prejuiciosa participación de los tópicos del pecado original de los efectos y la bastarda condición del film que a ellos recurra, que soslaya una contradicción más candente, la del modo en que estos productos juegan en el interior del sistema. Afirmación esta que no debe interpretarse como una segunda condena del género, como funcional a aquél, sino como una constatación de su ambivalencia. Resulta erróneo desechar la posibilidad de que se origine la (auto)crítica en el seno del modelo industrial, puesto que presupone la eterna infravaloración del espectador —que, además, la actividad del propio analista desmiente—; también es equivocado porque dicha censura no representa que el sistema tire piedras sobre el propio tejado, o, al menos, no sólo, ya que, mediante su explotación como moda (como tal género antivirtualista), obtiene un rendimiento mercantil. Es más, un examen atento de la ciencia ficción revela que este carácter equívoco se remonta a sus orígenes. Pablo Francescutti ha comprendido su paradoja congénita:

“...su disposición por mostrarlo todo deriva de la ontología realista consustancial a la imagen filmica. Su halo documental y verista le plantea a la ciencia ficción una exigencia: apelar a los efectos especiales para reforzar el realismo de sus fantasías (...) la paradoja del uso realista de imágenes irreales: el exhibicionismo hiperrealista que le distancia del realismo (...) Su ostentosa visibilidad excede con holgura las necesidades narrativas; y le convierte en un escaparate de trucos visuales. El despliegue de su maquinaria de la visión se torna lo esencial de su mensaje (...) Se consolida así un espectáculo que tematiza los riesgos al tiempo que, visualizándolos con efectos especiales, fascina a las audiencias con los esplendores de la tecnología”¹⁰⁸⁴.

Únicamente diferimos en un importante aspecto: en lugar de considerar los efectos como los agentes de un giro que desvirtúa el género, para nosotros constituyen el exponente máximo (en razón de su visualidad) de unas contradicciones internas que se extienden a las dimensiones ideológica y

¹⁰⁸⁴ FRANCESCUTTI, Pablo: *La pantalla profética. Cuando las ficciones se convierten en realidad*. Madrid: Cátedra, 2004, pp. 55-58.

económica. Es la única conclusión posible a que se llega al caer en la cuenta de la función que ejerce la descripción en su equivalente literario: índice de la fascinación por la tecnología, modo donde se sustancia y se intensifica esta vertiente, pero en modo alguno fuente, ni tampoco culpable, de la misma.

De otro modo, una sentencia condenatoria nos enfrentaría a un nuevo interrogante: ¿cómo explicar, en tal caso, que las transformaciones que se observan en el citado género tengan un claro correlato en los ejemplares de otros esquemas, muchos de los cuales no hacen uso de los efectos digitales, o lo hacen con propósitos distintos de la espectacularización fotorrealista de las imágenes? Por eso, por lo que respecta al encuentro con la narración en un corpus de cuestiones bastante homogéneo, que trascienden el macrogénero de acción y permean la práctica totalidad del cine *mainstream* contemporáneo, nos inclinamos por introducir varios cambios en los planteamientos convencionales al respecto, el primero de los cuales consiste en invertir los términos de la expresión *virtualización de la diégesis* —equivoca, por cuanto un universo ficticio no puede ser sino virtual— y estudiar la *diegetización de lo virtual*: desde esta óptica, el fenómeno se desprende de matices sensacionalistas; en vez de una pérdida o un giro radical, representa una ocasión para la asunción plena de la condición de las películas como constructos. El concepto que más atinadamente representa esta perspectiva es la de *mundo posible*, que, en términos filosóficos, define

“...un posible continuo espacio-tiempo, un mundo matemático, o un mundo narrativo. El mundo real es el mundo de los hechos realmente acaecidos”.¹⁰⁸⁵

Ello implica dejar de analizar las discontinuidades en que incurre la narrativa cinematográfica contemporánea como un indicio inequívoco de despreocupación por la realidad, para, por el contrario, reconocer que la eclosión de anacronismos y universos paralelos, que siempre han formado parte de las posibilidades del medio, se enmarca en una reforma del imaginario, y de la propia realidad (tanto en lo relativo al entorno como a los hábitos de vida, los modos de comunicación, etc.), mucho más vasta y

¹⁰⁸⁵ VILCHES, *op. cit.*, p. 128.

profunda. No obstante, prevenimos contra una interpretación plana de esta reflexión: lejos de nuestra intención afirmar que el universo que ponen en escena estos films suponga una traslación más fiel, retrato o crónica de nuestros días. Como el concepto mismo de *mundo posible* sugiere, la ficción no se armoniza con los postulados de un realismo radical; en la medida en que, en la creación (como en la lectura) el universo es *recreado*, ya sea voluntaria o involuntariamente, por acción o por omisión, se ponen en juego valores que excluyen una relación transitiva entre realidad y cine. Nos oponemos, con Francescutti, a la linealidad de la teoría del reflejo, esto es, a la creencia simplista según la cual aquél se nutre del panorama social, mimetizándolo sin cuestionarlo ni influir en él; por el contrario,

“La pantalla muestra fragmentos de lo ‘real’ que el público acepta y reconoce; y, al imponer imágenes nuevas, ensancha el dominio de lo visible. Su mirada no es meramente descriptiva; asimismo, confiere visibilidad a ciertos fenómenos sociales y con ello ayuda a su cristalización”.¹⁰⁸⁶

En opinión de este autor, desde su configuración, la ciencia ficción ejerce la función de escenario bélico virtual para representaciones del futuro antitéticas, o posicionamientos en lo que, en sus palabras, constituye una “guerra de los mundos posibles”.¹⁰⁸⁷ El cine, al modelar junto a los restantes medios las percepciones prospectivas, ha engendrado una *poética del riesgo*, un espectáculo ambivalente que, como Francescutti colige, no puede ser despachado ni como acervamente tecnofóbico ni como perdidamente tecnofílico¹⁰⁸⁸ —o, podemos añadir, ambas cosas al mismo tiempo. Del mismo modo entendemos nosotros el cine de la era digital, precipitado de visiones contradictorias, en sí y entre sí: apelamos a la categoría de *mundo posible* en virtud de nuestra voluntad de trascender las lecturas apresuradas y los diagnósticos maniqueos en relación al futuro del espectáculo y de la narratividad en el “cine digital”; y reivindicamos un análisis cinematográfico ajeno a tentaciones ontologistas, en el cual todos los films, reclamen o no el estatuto de verdad para sus ficciones, sean valorados desde una perspectiva

¹⁰⁸⁶ *Op. cit.*, p. 12; entrecomillado en el original.

¹⁰⁸⁷ Vid. al respecto el apartado homónimo; *ibidem*, pp. 78-85.

¹⁰⁸⁸ *Ibidem*, pp. 17 y 58.

unitaria, como *mundos posibles* edificados al efecto. Con ello pretendemos superar los prejuicios que más habitualmente se plantean en relación al “cine digital”: los derivados de la valoración o devaluación de los films según se apunten a la corriente ilusionista o realista; del rechazo frontal de la aplicación de las nuevas tecnologías; de la atribución a los textos de una univocidad que rima con unidireccionalidad, esto es, aquiescencia (tácita, por ignorancia) o colaboracionismo (activo y premeditado) para la reproducción de la ideología dominante.

¿Qué decir, entonces, de la relación entre el progreso tecnológico y los desarrollos narrativos más recientes del género? Aunque Odina ha creído detectar un cambio de signo en la relación entre ciencia y ficción, desde una situación de partida en que la segunda coloreaba la primera, a otra en la cual se ampara en la coartada realista a cambio de una aportación económica,¹⁰⁸⁹ hemos de concluir que el discurso científico busca el contacto con el imaginario contemporáneo como estímulo para legitimarse ante la sociedad, mantenerse en el candelero y, así, recabar fondos (económicos, morales, políticos) con los que prolongar sus investigaciones. El acceso a la pantalla de su reverso sombrío ha de interpretarse, desde el punto de vista de la ficción, como una táctica que casa con la lógica comercial del sistema del *high concept*: recogiendo la sugerencia de Francescutti,¹⁰⁹⁰ podemos afirmar que el género encuentra en las pasiones encontradas que suscita su objeto un motivo de conexión con la agenda mediática, y, por tanto, un pretexto óptimo para su explotación. Igualmente, para el ámbito científico, las representaciones pesimistas constituyen en parte una válvula de escape que hace patentes sus propias contradicciones y un gesto dictado por los agentes más concienciados de los peligros de un desarrollo sin freno, pero también un requisito para su sostenibilidad. No parece descabellado, por tanto, hablar de la conversión del miedo a la tecnología en variable, y aun en base, de un subgénero fructífero para ambas instancias.

Esta argumentación conduce a abrazar definitivamente la dialéctica como criterio a la hora de aproximarnos a varias facetas de los textos, como el

¹⁰⁸⁹ *Op. cit.*, p. 194.

¹⁰⁹⁰ *Op. cit.*, p. 47.

papel de los efectos; su funcionalidad en relación al sistema; y su vinculación con el universo fenoménico, tanto por lo que respecta a su apariencia superficial como en materia ideológica, ni intrínseca, ni rígida, ni anuente. Descubrimos así que la autorreferencialidad y el simbolismo no sólo no están reñidos, sino que se complementan, tanto en el nivel formal como en el temático: véase a este respecto el tema recurrente de la preocupación por la imagen en la corriente *mainstream*, desde la seminal *La muerte os sienta tan bien* (*Death Becomes Her*, Robert Zemeckis, 1993), cuya razón de ser, en realidad, se justifica en la analogía; esto es, en el placer, en un primer nivel, de la perfecta reproducción mecánica de los códigos fotorrealistas (es decir, la imitación del modo de relación entre la percepción natural y el medio cinematográfico) –y, en un segundo, de su hibridación con otros (como el del cómic, en cuya virtuosa replicación existe un componente analógico no desdeñable)–, que se corresponde con el gusto por el reconocimiento tanto de los referentes reales como de los textuales, a través de los cuales se reafirma el carácter metalingüístico del cine postmoderno.

Merece la pena examinar las raíces del citado fenómeno y sus manifestaciones cinematográficas, como ejemplo tanto del modo complejo en que se imbrican factores individuales y colectivos pertenecientes a muy distintos órdenes, como, sobre todo, del vaivén que tiene lugar entre la obsesión alentada por la virtualización y la ficcionalización con herramientas virtualistas. Así, según Lévy, a la *cyborgización* del cuerpo humano, somatización extrema del aforismo McLuhaniano de los medios como prolongaciones de los sentidos, se opondría, como respuesta inconsciente antivirtualista, la exaltación de la fisicidad extrema de disciplinas en auge como el *body building* y los deportes de riesgo.¹⁰⁹¹ Por su parte, Pérez Jiménez juzga que la conexión entre la cultura *cyberpunk* –en su dimensión ideológica, en estrecha vinculación con la estética– y el mito de la sustitución de la carne por una entidad más resistente e intersubjetiva, se remonta al afán de la filosofía agustiniana por trascender las limitaciones y corrupciones del organismo.¹⁰⁹² En cambio, Claudia Springer pone en relación la superación de la corporeidad con la coincidencia de varios temores finiseculares, como la

¹⁰⁹¹ *Op. cit.*, p. 31.

¹⁰⁹² Vid. el epígrafe “¿Quién me librerá de este cuerpo de muerte?”; en *op. cit.*, pp. 88-90.

amenaza nuclear, el SIDA y los desastres medioambientales; unas circunstancias de las que habría surgido, como un reflejo psíquico involuntario, el delirio de preservar la vida humana mediante su destrucción.¹⁰⁹³ En opinión de esta autora, la contradicción irreductible de las metáforas del *cyborg* y la interactividad, con significativas similitudes con las que se aprecian en la formulación del concepto de “cine total”, consiste en que,

“...al tiempo que se menosprecia el cuerpo humano, el discurso hace uso de la jerga y la imaginería asociada al cuerpo y a las funciones corporales para representar su visión de la perfección humana/tecnológica. Las tecnologías informáticas ocupan, así, una posición discursiva contradictoria, en la que representan a la vez una vía de escape al cuerpo físico y una satisfacción del deseo erótico”.¹⁰⁹⁴

Tanto si responde a factores coyunturales como si sus motivaciones son perennes, consustanciales a nuestra civilización, un aspecto se impone, fuera de discusión: las más irreconciliables posturas en torno a este particular hablan de un mundo escindido a propósito de su condición material. Junto al *cyberpunk*, tendencias que se suponen más coherentes y simples, entre las que cabría destacar la espectacularización de la fisicidad del cine de acción más convencional, así como otras muy alejadas, como las que hacen bandera de su renuncia a la manipulación, la exhibición del grano, la negación del *glamour*... como manifestaciones de su fe y su respeto por la realidad, constituirían manifestaciones de esta esquizofrenia.

¹⁰⁹³ SPRINGER, Claudia: “The Pleasure of the Interface”; en UTTERSON (ed.), *op. cit.*, p. 83.

¹⁰⁹⁴ *Ibidem*, p. 71. La traducción es nuestra. La resurrección del idealismo platónico que encierra el objetivo de forjar una nueva unidad cuerpo-mente, fuera de la realidad, no ha pasado inadvertida para Vilches: “La liberación de la materialidad se inscribe de lleno en el tecno-romanticismo que alimenta un tipo de narración idealista de los medios (...) En su relación con la realidad virtual el neoplatonismo ha absorbido la separación entre el mundo de los sentidos y el de las ideas inteligibles de Platón. El concepto de éxtasis, el abandono del alma del cuerpo. En la cibernarración el alma está reemplazada por la mente y ésta, a través de la inmersión (el éxtasis) encuentra su unidad en el ciberespacio. El mundo empírico y racional pasa a ser un impedimento para lograr la perfección de la unidad entre el medio y la mente. Así que el discurso aparentemente empírico y racionalista que pone el ordenador como el centro de la ordenación de la sociedad no es más que una forma velada de tecnoromanticismo”; *op. cit.*, p. 62.

Similares conclusiones se desprenden del estudio particular de los textos en que Hollywood ha tratado la cuestión, habitados por un claro impulso autorreferencial: en *Las mujeres perfectas* (*The Stepford Wives*, Frank Oz, 2004), que plantea una robotización de la población femenina a la medida de la oleada de conservadurismo, machismo y culto a la belleza de la sociedad estadounidense, metáfora y contribución, sátira y mitificación, devienen inextricables. Cada nuevo film se inscribe como un jalón hacia la creación de perfectos duplicados fotorrealistas, con lo que apela al consumo apoyándose en la fetichización de la tecnología y aporta un grano de arena a la misma; tanto por recurrir a la simulación como por traer el asunto al primer plano de la actualidad, la diatriba y su contrario conviven necesariamente. A este respecto, resulta útil recordar con Negroponte la dimensión performativa, fundamental en la digitalización aunque a menudo inadvertida, de la iconografía cinematográfica: con sus visiones estilizadas de la tecnología, los efectos crean una familiaridad con ella; perfilan una versión idealizada o infamante de la misma para la divulgación, en la que la frontera entre lo real y lo imaginario se desdibuja e influye, a su vez, en la realidad.¹⁰⁹⁵

Pero, en igual medida, la inextinguible dependencia de los clones con respecto a modelos reales condena al fracaso el proyecto de sustituir a los actores por dobles: en este sentido, la dialéctica del *star system* virtual ha sido sometida a un agudo análisis en *Simone* (Andrew Niccol, 2002), para cuya promoción se orquestó una campaña que, en primera instancia, hizo creer a la prensa y, subsidiariamente, a los espectadores, que la protagonista, la hasta entonces desconocida actriz de carne y hueso Rachel Roberts, era, como en la película, una creación infográfica, una perfecta imagen de síntesis. Enfrentados al dilema de la conquista de ese horizonte, nos damos de bruces con una doble certeza: la artificialidad del sueño a que hemos sido inducidos; y la paradójica necesidad de su postergación, de su frustración, para que se sigan extrayendo réditos de él.

También en los alarmismos extraterrestre, biológico y geológico – versión global del organismo del individuo –, mentados por López Silvestre,

¹⁰⁹⁵ *Op. cit.*, p. 149.

hallamos la fascinación apocalíptica que impulsa a refreír el recuerdo de los escenarios de devastación, caos y muerte bajo rostros cada vez más aterradores.¹⁰⁹⁶ de *Deep Impact* (Mimi Leder, 1998) y *Armageddon* (Michael Bay, 1998) a *El núcleo* (*The Core*, Jon Amiel, 2003), los efectos visualizan los quebrantos del planeta, para reafirmar tanto nuestra vulnerabilidad ante ignotas contingencias como el genio del hombre para sobreponerse a la adversidad por medio, claro está, de la tecnología punta. El objeto que pone en evidencia la debilidad –que incluso puede constituir su máximo responsable y que, desde luego, es el que la crea para goce y pavor de nuestra mirada– se erige en único salvador posible.

El dilema de la mortalidad, tras máscaras tan variadas como la preservación de la conciencia y la memoria humanas en discos duros – *Freejack: sin identidad* (*Freejack*, Geoff Murphy, 1992)– y viceversa – *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995)–; la notoria presencia de los espíritus de los difuntos para los vivos –a través de ejemplos incontables, con *El sexto sentido* (*The Sixth Sense*, M. Night Shyamalan, 1999) en el arranque de la moda–; las ventajas, inconvenientes y malentendidos de la invisibilidad – *Memorias de un hombre invisible* (*Memoirs of an Invisible Man*, John Carpenter, 1992), *El hombre sin sombra* (*Hollow Man*, Paul Verhoeven, 2000)–; y la figura del doble, ya sea avatar informático –*El cortador de césped* (*The Lawnmower Man*, Brett Leonard, 1992)– o clon –*Mis dobles, mi mujer y yo* (*Multiplicity*, Harold Ramis, 1996), *La isla* (*The Island*, Michael Bay, 2005)–, delata la espiral sin fin en que esa dialéctica parece haberse sumergido: las ramificaciones temáticas a través de los que el dogma del progreso del fotorrealismo se afianza, remiten invariablemente, tanto si sirve a fines cómicos como si su uso es terrorífico, a la insatisfacción que generan la endeble constitución de la especie, en una era en que el malestar existencial se conjura con dosis de neoplatonismo, y el escepticismo ante la precariedad y los desmanes de cuantas alternativas se entrevén de cara al futuro hipertecnificado.

¹⁰⁹⁶ *Op. cit.*, pp. 60 y 62.

Uno de los principales ejes narrativos de los *porvenires posibles* con que el “cine digital” teoriza, se centra en reflexionar acerca de la condena de los individuos a vivir en el régimen de visibilidad total –y a conducirse siempre con arreglo a la conciencia del panoptismo estatalista, trasunto inmanente del divino–; una tendencia que confluye con el pánico iconofóbico y conductista tradicional en la reflexión sobre los medios, a través del cual enlaza con el género antiutópico. Es así que la imagen que se construye sobre la función de aquéllos se inserta en la dinámica de un sustancioso subgénero, que, a su vez, se encuentra profundamente enraizado en el pensamiento individualista estadounidense. Y, de nuevo, la ambivalencia constituye la nota dominante. En su análisis del cine de la era digital –en concreto, de dos títulos tan dispares como *Matrix* y *Denise te llama* (*Denise Calls Up*, Hal Salwen, 1998)–, Vilches incide en que los discursos que respectivamente ponen en pie, como estandartes de ese subgénero central en la narrativa cinematográfica postmoderna, deben entenderse en el contexto del debate acerca de la incidencia de los propios medios sobre la existencia de los individuos en la sociedad occidental contemporánea:

“La conspiración está en el argumento. Nace del nuevo orden de la revolución de las tecnologías y de la migración del capitalismo industrial hacia un mundo de libertad basado en la vida virtual. En ambos filmes, es la sobredeterminación de los medios, el teléfono y la informática, la base de la narración. El cine, una vez más y sin dejar de ser un arte de masas, vehiculiza un discurso sobre su tiempo y las tecnologías sociales”.¹⁰⁹⁷

Recibimos estas palabras como una incitación a borrar una serie de fronteras que en principio pudieran aparentar firmeza, pero que se revelan convencionales y, lo que es peor, engañosas: entre los films tecnofetichistas y tecnofóbicos, ilusionistas y realistas, tanto en el nivel narrativo como en el expresivo, no sólo no hay divergencias radicales, sino que existe un sustrato común; tampoco la procedencia o el género representan criterios fiables a la hora de la decantación a propósito de una dimensión tan escurridiza como la relación entre el ser humano y la tecnología. Sanciona con ello Vilches

¹⁰⁹⁷ *Op. cit.*, p. 71.

nuestro propósito de remontarnos a las contradicciones que subyacen a la formulación de aquélla como mito, y que la convierte en materia prima para la tarea mítica. La gestación de un subgénero de películas orientales, de sonora repercusión internacional, sobre horrores tecnológicos, debe contextualizarse, al menos a los efectos descritos, como un epifenómeno de la corriente *mainstream*. Siguiendo a Palao, podemos concluir que, en el film postmoderno, la tecnología se configura como su herramienta por excelencia y su principal exponente:

“...la tecnología engendra una simetría que inspira toda la teoría de la conspiración postmoderna: la tecnología en manos del Estado sojuzga, escapa a la opinión pública y a la ley; pero, en manos del particular, denuncia y libera. El Estado mata, el tecnosubversivo capta”.¹⁰⁹⁸

La *Teoría de la Conspiración* representa, para este autor, la apoteosis del paradigma informativo: el sueño hegeliano de una superposición entre saber y verdad evacua al individuo, saturado y excedido por una información que no precisa de él como procesador, sino como mero medio de transporte.¹⁰⁹⁹ Pero, al tiempo que la ciencia sustituye a la divinidad, nada es ya verificable, definitivo ni refutable; por el contrario, toda información es provisoria, efímera. El estatuto de lo inverosímil o lo falso se reformula: ya nada es sino virtual. Así como la existencia de un documento gráfico de un acontecimiento no demuestra que éste tuviera lugar, tampoco su ausencia prueba que no sucediera, sino que el indicio aún no ha aparecido; o nadie de quienes lo presenciaron pudo levantar acta; o, cómo no, se teje un oscuro complot para hacer desaparecer a los testigos incómodos...

El subgénero que Palao designa como “ficción policial finisecular”, que en su concreción contemporánea adopta como formato las “tramas ciberconspirativas”,¹¹⁰⁰ entronca con una fértil veta del *Nuevo Hollywood*: no en vano, al analizar el *thriller* contemporáneo cultivado, entre otros, por Sydney Pollack y Alan J. Pakula –cuyas *Klute* (1971), *El último testigo* (*The*

¹⁰⁹⁸ *Op. cit.*, p. 440.

¹⁰⁹⁹ *Ibidem*, pp. 406-407.

¹¹⁰⁰ *Op. cit.*, pp. 442-443.

Parallax View, 1974) y *Todos los hombres del presidente* (*All the President's Men*, 1976) engloba bajo la etiqueta de “trilogía de la paranoia”, Schatz estipula que su génesis se halla en el *escándalo Watergate* y resalta que, en los films de Pakula,

“...los sistemas de comunicación modernos (ordenadores, grabadoras, teléfonos, televisión, etc.) crean una red de intercambio de información que los personajes van comprendiendo gradualmente, y que manipulan para desvelar los enigmas a los que se enfrentan (...) la resolución última del enigma poco o nada afecta ‘al sistema’ –i.e., al complejo urbano-industrial y de alta tecnología– que lo ha generado”.¹¹⁰¹

La fascinación de las películas de detectives por las tecnologías de la comunicación –llevada al extremo en *La conversación* (*The Conversation*, Francis Ford Coppola, 1974)– demuestra que la ambigüedad contemporánea no constituye una novedad, sino que es inherente a la mirada cinematográfica, en especial desde que aquella generación, criada en plena expansión de la electrónica, que les haría introyectar una imagen fetichizada, tomó las riendas.¹¹⁰² No obstante, algunas diferencias, no sólo de grado, resultan destacables entre los pioneros y sus equivalentes contemporáneos, la más significativa de las cuales es seguramente la explotación de las aplicaciones informáticas. En la última década, han proliferado los films en los que la manipulación y el retoque digitales aparecen ligados a especulaciones conspiratorias. Disertaciones acerca de la potencialidad de la tecnología numérica para la construcción de simulaciones fotorrealistas indistinguibles, presentadas como moneda corriente para un poder público omnipresente, omnisciente, omnipotente y omnímodo, la pérdida del estatuto de veridicción de la imagen construye un individuo alienado e inseguro. Este motivo paranoico cuaja en películas como *La red* (*The Net*, Irwin Winkler, 1995), *Enemigo público* (*Enemy of the State*, Tony Scott, 1998), *Matrix*, *Arlington Road: temerás a tu vecino* (*Arlington Road*, Mark Pellington, 1999),

¹¹⁰¹ *Op. cit.*, pp. 250-251; entrecomillado en el original.

¹¹⁰² El padre de Spielberg, que trabajaba en esta industria, transmitió a su hijo su fanatismo por la ciencia, forjado en revistas de divulgación como *Astounding Science Fiction*; en Spielberg se demuestra fehacientemente que tecnoutopismo y *mid cult* pertenecen para el *Nuevo Hollywood* a la misma declinación. Por el contrario, en George Lucas resulta transparente cómo el ideal ruralista y religioso aparece amenazado por el desarrollo tecnológico, puesto al servicio del expansionismo imperialista.

Conspiración en la Red (*Anti Trust*, Peter Howitt, 1999), *Minority Report* (Steven Spielberg, 2001) o *El mensajero del miedo* (*The Manchurian Candidate*, Jonathan Demme, 2004).

En una proporción significativa, los títulos anteriores están protagonizados por sujetos expertos en el manejo de estas tecnologías, que emplean astutamente para contrarrestar la agresión del poder y subvertir el orden establecido, con una voluntad emancipatoria que trasciende las anécdotas que, con frecuencia, afectan personal y exclusivamente a los héroes en el arranque de estos films; un rasgo que lleva a Palao a denominar al subgénero “*thriller épico*”.¹¹⁰³ En efecto, lo que aquí se pone en juego no es la vida o la libertad del individuo en cuanto tal, sino como ciudadano, condición desde la que se ofrece como figura sobre la que el espectador puede proyectarse sin fisuras.

En el planteamiento de la pugna con las instituciones y organizaciones gubernamentales (con los manejos en la sombra de la CIA como blanco expreso o figurado de casi todos los dardos), implícitamente, se tematiza la funcionalidad ideológica del relato institucional como refuerzo de la lógica reproductiva del sistema. McMurria atribuye a este esquema una orientación populista, como respuesta liberal-humanista a la injusticia social, que, a su entender, explica su éxito global.¹¹⁰⁴ Sin embargo, de manera congruente con la línea que hemos venido manteniendo, no podemos más que ratificarnos en nuestra creencia de la ambigüedad práctica de este modelo de relato, tanto por el contradictorio punto de vista que transmiten acerca de la tecnología, como porque no parece casual que el pesimismo que caracterizaba los desenlaces de los ejemplares originales haya sido reemplazado por el triunfo del bien. Los espectadores asisten cíclicamente a un espectáculo a través del cual la tecnología presume de su ilimitado potencial y el poder expía sus pecados; de

¹¹⁰³ *Op. cit.*, p. 408. En otro lugar (RUBIO ALCOVER, Agustín: *Guía para ver y analizar Seven*, de David Fincher. Valencia-Barcelona: Nau Llibres y Octaedro, 2004; vid. en particular el capítulo 7.3., “Lo que John Doe significa”) nos hemos ocupado de la emergencia, cada vez más explícita y virulenta en el cine hollywoodiense contemporáneo y ligada al estado de ánimo generalizado hasta el *11-S*, del enfrentamiento entre un individuo progresivamente alienado y capidismuido y un Estado todopoderoso, al que el primero se siente en la necesidad de destruir como único, último y desesperado recurso, en un impulso de rebeldía suicida con tintes mesiánicos que, además, metafórica de la actitud paranoica de los propios Estados Unidos en su relación con el resto de la humanidad.

¹¹⁰⁴ *Op. cit.*, p. 129.

ahí que, como apuntan Company y Marzal, en el film de género neoinstitucional sólo quepa el “*happy-end* irremediable, donde queda restablecido el orden o equilibrio original que se había quebrado al principio del film”.¹¹⁰⁵

Inmediatamente después del trauma del *11-S*, ha repuntado la anticipación de las conspiraciones ficticias desde un mañana remoto hasta el presente, al tiempo que, en los ejemplares de futurología escapista, el paralelismo con los conflictos de la actualidad se ha tornado más descarnado. Ya se interprete como índice de compromiso con la angustia, ya se considere pastichización mercantilista del dolor, según nuestra argumentación ambas dimensiones no tienen por qué caminar por separado, ni tampoco han de juzgarse reñidas con una mayor fiereza en la crítica o un más explícito señalamiento de las grietas del sistema.

Asimismo, en la variante de última hora, la denuncia de la consolidación de la hiperrealidad como estrategia del poder alterna con la impregnación de las nuevas tecnologías de un perfil paranormal y maléfico. Esta corriente fantástica, empero, coincide con el *thriller* en el desasosiego que despiertan los usos perversos de las herramientas de última generación, avivado por una fuerza persuasiva que redundaba en la pérdida del estatuto de veridicción de la fotografía y el cine; y le da una vuelta de tuerca, al trasladar a la primera plana el excesivo realismo de las representaciones virtuales y el extrañamiento ante el mundo, en cumplimiento pesadillesco del manido tópico según el cual *la vida imita al arte*.

El miedo a los efectos físicos (psicosomáticos) de la exposición a la opulencia y la violencia audiovisuales, formales o morales, explícitas o implícitas,¹¹⁰⁶ se pone de manifiesto tanto en el símil con la droga –el artefacto de realidad virtual que proporciona una experiencia vicaria de elevado poder

¹¹⁰⁵ *Op. cit.*, p. 55.

¹¹⁰⁶ A este respecto, Odina estudia un caso extremo que causó conmoción internacional: el martes 16 de diciembre de 1997, la televisión de Tokio emitía un episodio de la serie de dibujos animados *Monstruos de bolsillo*, cuando, en su estridencia, un recurso visual (el destello de una *bomba vacuna*) resultó en exceso agresivo para sus seguidores infantiles, que sufrieron ataques epilépticos, desmayos, cortes respiratorios, convulsiones, vómitos de sangre y lesiones oculares; *op. cit.*, pp. 17 y ss.

persuasivo y adictivo, en *Días extraños* (*Strange Days*, Kathryn Bigelow, 1995)– como, especialmente, por la vía del fantaterror: un ejemplo expresivo es *El círculo* (*Ringu*, Hideo Nakata, 1998), en el que todos aquellos que se exponen a las imágenes contenidas en una videocassette fallecen al cabo de una semana, sin justificación racional. Los dispositivos de comunicación, registro o análisis aparecen como instrumentos dotados de la capacidad de levantar testimonio de verdades ocultas o amenazas latentes de carácter sobrenatural. A este respecto, vale la pena destacar un curioso fenómeno: la citada *El círculo* –también su *remake* hollywoodiense, *La señal* (*The Ring*, Gore Verbinski, 2002)–, y films como *Frequency* (Gregory Hoblit, 2000) o *Más allá* (*White Noise*, Geoffrey Sax, 2004), romantizan lo analógico, convirtiendo la textura del vídeo y el ruido audiovisual de los equipos de radioaficionado y de los televisores mal sintonizados en canales de comunicación con el otro mundo.

La aspereza que acostumbramos a asociar a lo real se transforma en índice de la irrupción de lo fantástico en los entornos cotidianos, tanto más creíble cuanto más ilegible se presenta la imagen: no andan lejos de esta estrategia textual ni *El proyecto de la bruja de Blair* (*The Blair Witch Project*, Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999) ni Dogme'95, si bien aquí el relato principal se identifica con la menos marcada textura cinematográfica, que designa la realidad visible. A través del *efecto multimedia*, expresión con que Palao bautiza las interferencias entre los soportes analógicos y el digital¹¹⁰⁷ –sometimiento de grabaciones a escrutinio informático; exploración de fotografías y vídeos de teléfonos móviles, etc.–, asoman en el fotograma aquellas otras dimensiones que el cine, por sí solo, no parece capaz de aprehender: en esta heterogénea *mise en abîme*, la imagen fotoquímica pone en imágenes y narrativiza su complejo de inferioridad para compensarlo.

¹¹⁰⁷ Vid. *op. cit.*, p. 441-442.

3.3.3. Una mirada sobrehumana: la imagen digital a la búsqueda de un sujeto.

La conciencia de que sobre la diégesis pende la amenaza de un eventual desdoblamiento en múltiples capas de realidad, genera automáticamente la duda en torno a la verdad de las imágenes; una duda en la que, por la experiencia acumulativa de ficciones delirantes, el espectador actual se encuentra cada vez menos incómodo, y que, compartida con el personaje, constituye a menudo su vía de identificación y enganche simbólico al texto. La reiteración en este extremo ha sido leída como una declaración de independencia con respecto a las verdades oficiales: reflejo de la oposición del ciudadano al control de los medios por el Estado, en el Hollywood contemporáneo, a juicio de Palao, se habría gestado una contestación a la anulación de los valores del humanismo, el individualismo y el racionalismo del paradigma informativo, “una especie de clamor por lo subjetivo en la ficción frente a la voracidad sin rostro del paradigma reticular del conocimiento”.¹¹⁰⁸ Sin embargo, hemos de precisar que el vigor y la eficacia de esta venganza o rebelión contra el *pensamiento único* estarían atemperados, o contradichos, por la tensión entre la crítica y el ensalzamiento consustancial a la reflexión del “cine digital” sobre su propia función ideológica. Por ello, nos inclinamos más bien por un entendimiento dialéctico de este fenómeno: a un tiempo reivindicación de una mirada autónoma y síntoma de una lacerante conciencia de sus restricciones, la agónica batalla por fundar un régimen audiovisual al que no escape detalle alguno, sin margen para el error o la ambigüedad, y la problemática posición del individuo en relación al mismo, se nos antojan sus claves psiconarrativas.

Una dialéctica esta que se deja sentir igualmente en el aspecto formal. Para Company y Marzal, el modo compulsivo en que el género de acción despedaza el espacio-tiempo configura una focalización narrativa que se define, aun en su resuelta apuesta por obsequiar al espectador con todas las perspectivas –o precisamente por ello–, por su radical exterioridad:

¹¹⁰⁸ *Ibidem*, p. 406.

“La cámara, obsesionada con mostrar la acción desde todas las perspectivas posibles, adopta *múltiples puntos de vista*, desde las distintas posiciones ocupadas por los personajes hasta lugares imposibles (ángulos cenitales, nadir, etc.), cuya información sólo puede obedecer a la mirada de un narrador implícito preocupado por ofrecer las *vistas* más sorprendentes y superficialmente bellas (es decir, carentes de interés metafórico o poético). El montaje del cine de acción contemporáneo, como sucede en el spot publicitario, representa el paradigma de la ubicuidad de la cámara, donde la administración de saberes narrativos está controlada por un sujeto de la enunciación que *habita* en la exterioridad del relato, consciente del *espectáculo visual* que construye para el *goce escópico* del público. La cámara simula adoptar sucesivamente el punto de vista de los personajes y puntos de vista absolutamente externos que responden a una mirada demiúrgica que todo lo ve”.¹¹⁰⁹

También Gaudreault y Jost ponen en relación la movilización de la cámara con la adquisición del don de la ubicuidad, reservado a dioses y novelistas, por el *gran imaginador*.¹¹¹⁰ Y, así, se nos impone con la fuerza de la evidencia un descubrimiento: la intensificación del peso de la tecnología, que en relación a la imagen digital se materializa en forma de alardes compositivos, soberbios (e imposibles) desplazamientos y disyunciones del espacio-tiempo, remite a ese *narrador implícito* con ínfulas de demiurgo, y lo sitúa en el filo entre la visibilidad y las sombras donde reside.

En el espectáculo audiovisual contemporáneo, la pulsión panóptica realiza un doble recorrido, del nivel macroscópico al microscópico: los procesos son mostrados tanto desde la máxima distancia imaginable como a una escala infinitesimal. En ambos casos, se pone en escena una mirada cuasidivina, que se complace en demorarse en los más ínfimos detalles. Esta hipertrofia ya había sido avanzada, y plenamente explotada, por los medios electrónicos en su constante recurso al plano corto (en escala y en duración), a la multiplicidad de ángulos y a la repetición. Entonces y ahora, se trata de una

¹¹⁰⁹ *Op. cit.*, pp. 55-56; en cursiva en el original.

¹¹¹⁰ *Op. cit.*, p. 98.

pulsión que nada tiene que ver con la poética objetual de los *pillow-shots*,¹¹¹¹ sino con la exhibición de la facultad, con el añadido de la última tecnología, de ir más allá de la superficie de las cosas y arrojar luz sobre su naturaleza íntima. De ahí que la *puesta en marcha virtual* de la cámara, como ocurre en el recurso que ha hecho célebre la serie *CSI*, en tanto que redobla la atención sobre dicha capacidad, represente una de sus más fetichizadas manifestaciones.

Idéntica función redundante se detecta en la copresencia de varios planos de realidad en el cuadro: el ejemplo de *Sospechoso Cero* (*Suspect Zero*, E. Elias Mehrige, 2004),¹¹¹² que recuerda intensamente ciertos ensayos formales del cine de los primeros tiempos para representar relaciones temporales, constituye una insoslayable demostración de poder que dinamita el visionado transparente; un gesto enunciativo destinado, no obstante, a hacer partícipe al espectador de lo que aquí son visiones telepáticas de los personajes y, en otros casos, son precogniciones, y que no divergen en exceso de recursos característicos de las escrituras postclásicas, como la “pantalla partida” (*split screen*) de *El estrangulador de Boston* (*The Boston Strangler*, Richard Fleischer, 1968).

La última observación abre un interrogante, relativo a los vínculos existentes entre estas fórmulas y las vulneraciones de la continuidad y la lógica observables en las tramas contemporáneas, guiadas o padecidas por personajes cuyo dilema principal parece ser el de la conciencia más o menos desarrollada de vivir en una ficción (o de su propia condición ficticia). ¿Cómo se articulan la exterioridad radical y esta subjetivización? Es decir, ¿cómo se conjugan la omnisciencia y la identificación de/con una mirada? A través de la inscripción en los fotogramas de la huella del actante a cuyo punto de vista corresponden, por medio de procedimientos visuales que, en la terminología

¹¹¹¹ Empleamos esta expresión, acuñada por Burch para referirse a los prolongados encuadres vacíos característicos de las películas de Yasujiro Ozu desde 1932, en su sentido genérico; vid. BURCH, Noël: *Pour un observateur lointain*, pp. 175 y ss.

¹¹¹² *Sospechoso Cero* plantea la existencia de individuos con una habilidad extrasensorial para la visión remota, que en la película se visualizan con la consabida mezcla de texturas, distorsiones cromáticas y aspectuales (como un círculo que combe una parte del fotograma, introduciendo un efecto angular), zumbidos en la banda sonora y un montaje asociativo en apariencia aleatorio, pero cuyo mecanismo para el encadenamiento de planos remite al célebre experimento Kuleshov, con el objetivo de inducir al espectador a experimentar las intuiciones funestas de los visionarios.

de Gaudreault y Jost, reciben el nombre de *operadores de modalización*, es decir, rasgos que tienen como objetivo identificar cualesquiera imágenes mentales –entre las que ellos mencionan imaginaciones, recuerdos y alucinaciones de los personajes– de la *realidad* de la diégesis. Con acierto, los narratólogos subrayan la deuda contraída por el cine de los primeros tiempos en la forja de su código con respecto a los formatos espectaculares decimonónicos, la linterna mágica y las *comic strips* (los “bocadillos”), y señalan su reconducción en la Institución al *raccord* de mirada.¹¹¹³

Podemos así hacernos cargo de las reglas del juego de esta faceta del modelo *mainstream*: la máxima espectacularización de la imagen se corresponde con su más egregia muestra de exhibicionismo narrativo, la de penetrar en sus criaturas sin comprometerse con las percepciones de éstas. Al fin y al cabo, ¿qué gesto más claro cabe al enunciador para reafirmarse en su autoridad que mostrar *lo inefable cinematográfico* (categoría dentro de la que caen lo pasado y lo futuro, lo oculto, lo imaginario, lo intelectual, lo espiritual...)? En la obsesión por rasgar el velo de las apariencias, los operadores de modalización provistos por la tecnología digital se emplean para representar las visiones de *lo otro*: el punto de vista *mejorado* de un personaje, cuya necesidad de emplear ingenios –como las primitivas gafas estereoscópicas de *La búsqueda* (*National Treasure*, Jon Turteltaub, 2004), que sirven para rastrear claves ocultas, escritas con tinta simpática, en incunables– alude a su natural limitación, identifica a los efectos –por medio de los cuales el espectador participa de dichas visiones– el empedrado del camino hacia la Verdad. En otros casos, como *Una mente maravillosa* (*A Beautiful Mind*, Ron Howard, 2001) o *La ventana secreta* (*Secret Window*, David Koepp, 2004), se recurre al desvanecimiento o realce de ciertos cuerpos en el interior del encuadre para expresar las dudas acerca del estatuto real/virtual de los mismos, normalmente, desde el punto de vista de los protagonistas, cuyo saber suele compartirse y a cuyas iluminaciones se accede (o cuyo engaño se comparte) a través de sus ojos.

¹¹¹³ *Op. cit.*, p. 147.

Aflora aquí cómo este habitual uso de la tecnología digital, consistente en la inscripción de la virtualidad en la diégesis, se densifica, se torna ambiguo: al fusionarse en la misma imagen el plano real y el mental, el cual puede captar por igual a una inspiración genial o a un delirio, al lado de la cualidad reveladora, epifánica, que permite figurar una dimensión tan cierta y presente como el mundo sensible, ya sea como remanente o como potencialidad, el carácter de la nueva apariencia resulta también dudoso. *Lo otro*, advierten tácitamente los efectos en su espectacular *otredad*, corresponde a un *realismo de la mente o de la memoria*; realismo este cuya fiabilidad habrá de dirimirse inquiriendo a aquél para quien designa lo real; esto es, al personaje, en la diégesis.

Es en este sentido también que la potencialidad expresiva del internegativo digital desborda el prurito esteticista a que se lo ha querido circunscribir: como los efectos aludidos, algunas de las modificaciones más notorias a que el procedimiento da pie (cambios de textura, retoque de color, etc.) funcionan como operadores de modalización, para marcar visualmente ciertos fragmentos, pero sin levantar acta de una focalización interna. Si en los fragmentos en que esta es explícita, alumbran una *narrativa en primera persona del subjuntivo*, análoga a la patente institucional de una serie de figuras de montaje –arpas, cortinillas, voces con eco...– para representar acontecimientos virtuales o indicar el paso de las imágenes a través del filtro de los recuerdos de un actante; aún más interesante resulta la forma en que, sin justificar a través de nombres en la diégesis el punto de vista omnisciente adoptado, delatan en grado variable (y dependiente de la conciencia del espectador empírico) la subjetividad de una instancia enunciativa que puede mantenerse aparentemente distante, e incluso invisible, pero cuya implicación, materializada, se hace ya innegable. En pocas palabras: si la narración en grado cero constituye un estado ideal (irreal), la meticulosidad y el preciosismo del neopictoricismo que parece estar abriéndose paso en el cine hollywoodiense lo arrastran en la dirección contraria, de modo que la carrera en pos de una radical despersonalización desemboca en imágenes que claman lo contrario. De hecho, incluso cuando la divinización del punto de vista se hace plena, no es posible hablar de borrado u ocultamiento, sino que late en ella un impulso o motivación que subvierte el *desideratum* de transparencia

total que la anima: véase al respecto el insólito plano de síntesis en que, desde la perspectiva cenital y lejana del Altísimo, el encuadre se licua para certificar el llanto del Padre/la lluvia que sucede a la expiración en *La Pasión de Cristo* (*The Passion of the Christ*, Mel Gibson, 2004).¹¹¹⁴

Podemos ahora regresar a la narración, para desentrañar las razones últimas de las rupturas de la continuidad, de la promiscua presencia de visionarios, dementes y demiurgos, de los quiebro y burlas a la racionalidad. El tópico prescribe una relación directa con la no linealidad de la edición. Sin embargo, con los argumentos que nos han conducido hasta este punto, intuimos que las causas de este fenómeno responden a una lógica más compleja y tortuosa: en la persecución de la adecuación sin mácula que para T. S. Eliot constituía el “correlato expresivo”, la insistencia en la reversibilidad del tiempo y las privilegiadas fórmulas del *dejà vu* y la premonición –encarnadas en dos figuras recurrentes, el psiquiatra y el narrador (novelista, guionista...), conocedores ambos de los códigos de la mente y de la ficción, doblemente perplejos ante su subversión–, como las restantes manifestaciones del desdibujamiento de los perfiles de la realidad, constituyen emanaciones de la poética fantástico-onírica que las nuevas tecnologías potencian –la alfombra azul del mar en *Buñuel y la mesa del rey Salomón* (Carlos Saura, 2001); las ensoñaciones lisérgicas de Hunter S. Thompson en *Miedo y asco en Las Vegas* (*Fear and Loathing in Las Vegas*, Terry Gilliam, 1998)–, de la paroxística anamorfosis¹¹¹⁵ del relato subjetivista –con frecuencia, identificado con psiques amnésicas, atormentadas y confusas, como en *Gothika* (Mathieu Kassovitz, 2003) o *El maquinista* (Brad

¹¹¹⁴ Este film constituye un filón para el analista contemporáneo: en su afán ejemplarizante, Gibson cifra la eventual eficacia de la película en la documentación hiperrealista del hecho de base. La concepción, pues, es una vez más ritual (como es de ley en las representaciones cinematográficas de la Pasión, desde Ferdinand Zecca) que narrativa. Sin embargo, la complacencia en el detalle escabroso y la dilatación del tiempo entroncan con una poética del exceso característica de la postmodernidad: la convicción de que en la máxima fidelidad histórica y en la extrema crudeza radica la posibilidad de revivir el acontecimiento original *en carne propia*, y que dicha vivencia conducirá a la verdad, convierten su contemplación, desde la más estricta ortodoxia católica, en un auténtico acto de comunicación y penitencia virtuales; no debe extrañar, pues, que el Vaticano la bendijera a su estreno...

¹¹¹⁵ Martine Joly ha definido la anamorfosis como “una de las maneras más ostentosas, y al mismo tiempo por ser irónica de las más lúdicas, de jugar con las reglas mismas de la perspectiva al demostrar que ésta no es sino una cuestión de punto de vista, en el sentido perceptivo mismo. La anamorfosis o la ‘analogía en broma’, tal como la llamó Barthes, consiste en esconder imágenes en la imagen y en hacerlas descubrir al cambiar de lugar al espectador, cambiar el punto de vista que le impone la construcción de la imagen principal por otro que, si le hace perder la visión ‘correcta’ de la imagen global, le permite descubrir otra allí escondida”; JOLY, Martine: *La imagen fija*. Buenos Aires: La Marca, 2003, p. 136.

Anderson, 2004); enfermas, como en *Identidad* (*Identity*, James Mangold, 2003), *El escondite* (*Hide and Seek*, John Polson, 2005) o *La ventana secreta*; o superdotadas, como en *El efecto mariposa* (*The Butterfly Effect*, Eric Bress y J. Mackye Gruber, 2003) o *Sospechoso cero*— e, inconscientemente, del vértigo que produce la virtualización. Con todo ello, la incertidumbre que atenaza a tantos protagonistas, la indeterminación acerca del estatuto de lo percibido, hace presa también en el espectador.

3.3.4. La rotura del espacio-tiempo y *el sentido del final*.

Hasta aquí hemos hilvanado un discurso explicativo de la traumática ambivalencia con que el cine de la era digital ha reaccionado a la introducción de los efectos, poniendo en escena narraciones que giran en torno a la subjetividad, y en las que la equivocidad de las miradas asistidas por lo digital construye un universo que se quiere más asequible, pero que les/nos sigue siendo esquivo. A continuación, vamos a abordar las repercusiones en las dimensiones espacial y temporal, para luego acometer el estudio de las transformaciones estructurales del relato institucional a partir de la apuesta por la serialidad y los desenlaces sorprendentes, muy tipificados, que en los últimos años han cubierto la distancia que media entre la excepción y la moda y, por fin, la norma; cuestiones que a primera vista pudieran considerarse heterogéneas, pero que mantienen una estrecha y profunda dependencia, puesto que el estallido de la armonía en y entre los órdenes topológico y cronológico, al primar el espectáculo en detrimento de la progresión, socava la coherencia, también, de los finales.

Esta tendencia ya venía siendo señalada con anterioridad a la generalización de los efectos digitales, como una inclinación del macrogénero de acción. Así, Gómez Tarín relaciona el énfasis en esta característica con el resumen —y aun la proscripción— de las catálisis:¹¹¹⁶ el neoespectáculo hollywoodiense consta de una sucesión de núcleos (entendiendo por tales las secuencias de derroche físico y de efectos); al no dar tregua al espectador, se acomoda a la *nuclearidad*, con la disolución de la unidad del texto como

¹¹¹⁶ *Op. cit.*, p. 1186.

paradójica consecuencia inmediata. Por su parte, Deleyto ha estipulado que la regla en el *blockbuster* es la estructura episódica, convertida en engarce de *set pieces* o escenas que, como los *gags* en la parodia, estimulan al espectador de manera autónoma, y no como el conjunto dosificado que propugnaba la narrativa clásica.¹¹¹⁷ Desde esta óptica, el giro final representaría el último estertor en una trama argumental y formalmente pirotécnica. De ahí, también, que Wood identifique como los dos males más significativos del Hollywood contemporáneo el exceso de montaje (*overediting* o planificación entrecortada) y la irresolución del actual *thriller* de acción:¹¹¹⁸ causa primordial y consecuencia última, respectiva e inadvertidamente.

A lo largo de las últimas décadas, en el seno del citado género, y de manera específica en las escenas que lo identifican, habría tenido lugar una mutación progresiva del modelo *mainstream*, esta vez no bajo la forma de secuencias de montaje a imitación del modelo Analítico-Constructivo: en la recuperación del aspecto autárquico del encuadre, por medio de una iluminación contrastada y artificiosa, y una cámara cuyo extraordinario dinamismo se traduce en un sistema compositivo tendente al desequilibrio, Company y Marzal desnudan la contigüidad entre el género de acción y el cine de atracciones.¹¹¹⁹ También Gaudreault y Jost, a propósito de *Rocky*, informan de la pérdida del sentido espacial que provocan el montaje acelerado y el recorte de la escala de los planos:¹¹²⁰ el desinterés por el entorno en que acontece la acción, a cambio de una hipertrofia figurativa de rostros y (porciones de) cuerpos, impide que el espectador se lo represente, siquiera en líneas generales.

En contra de lo que pudiera presumirse, la construcción de entornos virtuales por medios digitales no supone un cambio de signo, sino un avance en esta vía: si bien, como pronto veremos, el espacio *on* no difiere en demasía de su equivalente real –de hecho, como ocurre en la animación, la planificación sobre fondos de síntesis es, en sí misma, virtual, y cualquier cambio de plano representa una decisión consciente, independiente de las

¹¹¹⁷ *Op. cit.*, p. 279.

¹¹¹⁸ *Op. cit.*, p. 335.

¹¹¹⁹ *Op. cit.*, pp. 40-42.

¹¹²⁰ *Op. cit.*, p. 91.

eventuales restricciones relacionadas con la naturaleza o las limitaciones del mundo referencial del cine de imagen real–, al quedar pulverizadas las barreras físicas que constreñían la libertad de movimientos, el espacio *off* homogéneo se fractura y bascula desde la sujeción al criterio clásico hacia la heterogeneidad.¹¹²¹ El desencadenamiento de la cámara, que se desplaza por espacios no consecutivos por medio de barridos, panorámicas, *travellings* y *zooms* digitales, simulando continuidad al atravesar cualquier obstáculo, se organiza en planos-secuencia que funcionan como sublimes trampantojos de carácter demiúrgico, cuyo eje, claro está, radica en el desvelamiento de un espacio *off* tanto más espectacular y sorprendente cuanto más anisótropo.

No debe confundirse esto con la desreferencialización que a menudo se deduce de forma tan apresurada como temeraria. Por el contrario, en su estudio del paisaje virtual, López Silvestre registra cuatro tipos, vinculados a otros tantos modelos de ficción:¹¹²²

- 1) El futurista.
- 2) El regresivo o medievalista.
- 3) El arcaico-futurista, híbrido de los dos anteriores.
- 4) El “supuesto espacio cibernético”, cuyos recientes orígenes ubica en la aparición la informática e Internet, y al que atribuye una plasmación extraña e inestable.¹¹²³

Aunque la juzgamos incompleta –puesto que, al no dar cuenta de los paisajes modelados a imagen de los contemporáneos, muy extendidos, si es que no predominantes, reserva el concepto de virtualidad para aquellos que se apartan conscientemente (y distancian al espectador) de la realidad–, esta tipología subraya útilmente sus complejos lazos con el universo y la cultura. Y

¹¹²¹ COMPANY y MARZAL, *op. cit.*, p. 46.

¹¹²² *Op. cit.*, pp. 23-24.

¹¹²³ A propósito de este último, Vilches cita el curioso desplazamiento de la narrativa desde los escenarios urbanos al ciberespacio, que llama “regionalización”, y que puede hacerse extensiva a la amplia corriente del género que se adscribe al *cyberpunk*; *op. cit.*, p. 71.

es que, al fin y al cabo, entre los entornos estilizados a que López Silvestre aplica restrictivamente la etiqueta y los más naturalistas y cotidianos no hay una diferencia tajante: en el recurso al *chroma-key* y similares del género de acción, se crea una simultaneidad virtual, real en tanto que forma percibida por su apariencia fotorrealista que, al estimular la perplejidad del espectador, avisado de su imposibilidad física, refuerza la diégesis en la misma medida que la debilita. Ello resulta también evidente en la “inserción ‘intraplanaria’” que, en expresión de Palao, ponen en práctica films como *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1993) o *En la línea de fuego* (*In the Line of Fire*, Wolfgang Petersen, 1993) al combinar verosímelmente elementos contemporáneos con documentos gráficos que pertenecen a la Historia,¹¹²⁴ y que sólo adquieren sentido en la contradictoria apelación a la conciencia del público que entraña la operación del pastiche. Topamos de nuevo con la profunda ligazón de las vertientes espectacular y autorreferencial de las tecnologías digitales con su rentabilización narrativa y económica: es en la perfecta integración de lo que se sabe heterogéneo, en el borrado de las huellas de la intervención que uniformiza la apariencia del *mundo posible*, donde el efecto alcanza el punto álgido de su paradójica visibilidad (transparencia/opacidad), y donde, por lo tanto, radican el sentido y el éxito de la operación.

La distinción que Quéau establece entre los lugares virtuales y los reales resulta más prudente y ajustada: a diferencia de nuestro mundo, el espacio virtual no necesariamente se atiene a los principios de coherencia, invariabilidad en cualquier transformación y estabilidad en el tiempo.¹¹²⁵ Por ello y por todo lo dicho anteriormente, en la era digital el modelo *mainstream* se relaja a la hora de construir el entorno verosímil y habitable que perseguía la Institución, mas su abolición no es por completo incompatible con el ejercicio de una función orgánica a la progresión de la diégesis. Antes bien, en ocasiones la inconsistencia del espacio se corresponde con una indefinición paralela en el orden narrativo: así sucede en las escenas de interrogatorios de *Bajo sospecha* (*Under Suspicion*, Stephen Hopkins, 2000), en las que detective y testigos, sin moverse de las dependencias policiales, recorren mentalmente los espacios de la acción al hilo de las declaraciones, sobre

¹¹²⁴ *Op. cit.*, p. 424; entrecorillado en el original.

¹¹²⁵ *Op. cit.*, p. 25.

fondos cambiantes y heterogéneos, que se yuxtaponen por corte, en falsos *raccords* sistemáticos.

La inscripción en la imagen de la carga subjetiva como vacilación visual nos recuerda la servidumbre de los efectos a la estrategia de discriminación de las realidades paralelas antes descrita, como síntoma de la dialéctica entre la voluntad de mostrarlo *todo* y fundar un realismo integral y la constatación de cómo, por esta vía, el mundo se escurre y se enrarece. Una concepción tal casa a la perfección con la descripción que del régimen escópico barroco ofrece López Silvestre, quien, siguiendo a Martin Jay, lo opone a los dos que, históricamente, lo precedieron, a saber, el cartesiano-albertiano y al empírico. El barroco se diferencia de ellos en que

“...tiende a la dispersión y a la multiplicidad y gusta de lo peculiar y lo extraño. En efecto, si las miradas empírica y cartesiana son las propias de aquellos que creen en la posibilidad de conocer el mundo mediante la experiencia y la razón, el régimen barroco está fascinado por la *ilegibilidad* de la realidad a la que representa”.¹¹²⁶

Sin embargo, la clave del “cine digital” consiste en su contradictoria reacción a la apariencia impenetrable, abstrusa que presenta el mundo barroco, ya que insiste en sobreponerse a esa hechizante heterogeneidad. De modo que, como el propio López Silvestre advierte, la mirada contemporánea no es propia y exclusivamente barroca; por el contrario, el autor concuerda con Jonathan Crary en la consideración de que, desde comienzos del siglo XIX, predomina

“...un nuevo observador menos seguro de la fiabilidad de lo que ve y más consciente, por tanto, del carácter subjetivo de la visión (...) Una opción que en el fondo sigue teniendo algo de ilustrada, sigue aspirando a conocer: la mirada fenomenológica que sueña con imbricar al observador con lo observado...”.¹¹²⁷

¹¹²⁶ *Op. cit.*, pp. 28-29; en cursiva en el original. Su referencia es JAY, Martin: “Regímenes escópicos de la modernidad”; en *Campos de fuerza. Entre la historia intelectual y la crítica cultural*. Buenos Aires: Paidós, 2003, pp. 221-251.

¹¹²⁷ *Op. cit.*, p. 33.

El empeño en designar y ordenar lo inorgánico, a través de la tecnología, edifica una mirada *filoclásica* o, incluso, *ultraclásica*: difiere por la conciencia (y la exteriorización) de la inseguridad en sí misma en relación al mundo; mas el modo en que ilustra esta mutación –la fundación de un nuevo correlato expresivo, que se declara merecedora de idéntica desconfianza– revela una dualidad inescrutable, una contradicción sin escapatoria. La razón reconoce su insuficiencia, pero tampoco se le oculta la carencia de alternativas fuera de sí misma. El drama, en fin, está servido: ¿cómo objetivar *lo otro*, sino a través de los personajes? Pero, a la vez, ¿cómo y por cuál de tan precarias percepciones decantarse?

Parece claro que, en la medida que constituyen un *continuum*, el influjo desestructurador sobre la dimensión espacial se corresponde con cambios análogos en el eje temporal. Si en el cine de acción de los Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger, etc., las imágenes ralentizadas constituían ya un tópico ineludible, por medio del cual la exacerbación proximal del detalle espectacular se prorrogaba para satisfacción del ansia escópica,¹¹²⁸ el impacto de la digitalización ha seguido la misma senda a propósito del tiempo filmico: involuciones, rastreos por el espacio mientras la progresión cronológica se ha detenido, retazos de la cuarta dimensión que son fijados en el encuadre...; manipulaciones deslumbrantes sobre las que, en los relatos, pesa la duda de su motivación, como obediente seguimiento del curso de los pensamientos de los personajes, o como insurrección contra ellos. La absoluta maleabilidad del tiempo redundando en el retrato de un universo escindido: la realización de la virtualidad (su concreción, su adopción de una forma sensible para alguien en un aquí-ahora), contradicción *in terminis*, denuncia su inconsistencia, su condición *intrascendente* de *mundo posible*; como sugiere *Minority Report*, si el futuro es predecible y modificable, ¿acaso su existencia es algo más que una mera hipótesis –autodestructiva, además? Pero en el resultado, también, la objetivación y la subjetivación radicales se compatibilizan: ejemplo extremo, a través de la rotura de la simultaneidad de fondos y actantes en el interior del encuadre –que puede admirarse, por ejemplo, en el muy tipificado efecto de la

¹¹²⁸ COMPANY y MARZAL, *op. cit.*, p. 50.

cámara bala—, somos testigos de un mundo regido por la *voluntad de poder* de los héroes.

La tensión a que los giros finales someten a los relatos ha sido interpretada por Tomás Fernández Valentí como una vulneración de la lógica que los aleja del paradigma narrativo institucional,¹¹²⁹ cuya prueba más clara se hallaría en la convulsión de la identificación que se produce en dos films coetáneos de gran impacto, *El sexto sentido* y *Los otros* (Alejandro Amenábar, 2001), cuando sus respectivos protagonistas se descubren muertos. ¿Debe la generalización de los vuelcos, cuya extenuante, exasperante acumulación extiende la duración y compromete la verosimilitud, entenderse como un signo de la ruptura y la gestación de un nuevo régimen, relacionado con las tecnologías digitales? Consideramos, más bien, que se trata de un fenómeno asociado a otros, como la manierización y el gusto por el pastiche,¹¹³⁰ y que todos ellos derivan de mayor calado, la crisis de los grandes relatos de la postmodernidad. Ciertos aspectos de la digitalización (acceso aleatorio; indistinción de los contenidos, reducidos a pura información; predominio del factor cuantitativo...) la convierten en caldo de cultivo, soporte o trampolín de la narrativa espectacular que simbolizan los *desenlaces de relectura*. Es decir, que, entre las respuestas más comunes al esquematismo, se encuentra en la fluctuación entre el criterio clásico, el grado de clausura como factor principal para medir la satisfacción, y la proliferación de alternativas, el virtuosismo y los juegos: en los “extras” de las ediciones en DVD se materializa el deseo de saturar al espectador con opciones que cubran todas las preferencias relativas al desarrollo y conclusión de las narraciones. La multiplicación de finales intercambiables representa, pues, una secuela del cansancio por la artificiosidad, el formulismo y la conciencia, de donde se desprende una relación directa con la otra gran constante de la tendencia *mainstream*, que, en principio, pudiera pensarse opuesta: la serialidad.

¹¹²⁹ FERNÁNDEZ VALENTÍ, Tomás: “¿Películas con (o sin) trampa? Hacia una nueva narrativa”, en *Dirigido por*, núm. 331. Barcelona: febrero de 2004, pp. 44-51.

¹¹³⁰ La inclusión en los créditos finales de tomas falsas, escenas posteréditos y repeticiones de planos emblemáticos, que son moneda corriente en el Hollywood contemporáneo, se remontan, al menos, a los años sesenta y setenta.

La reflexión de Darley acerca de ella está condicionada por su consideración como “manifestación del *impulso repetitivo* que genera la reproducción técnica”. Persuadido del mecanismo de repetición en la diferencia –o, en sus palabras, el “extraordinario grado de *iteración* y *similitud*” subyacente–, lo liga con los modos de producción cultural de la sociedad de consumo;¹¹³¹ una relación que examinamos a fondo al abordar los mecanismos del *high concept*. Pero, junto a esta fundamental dimensión industrial, posee otra complementaria, a la que Company y Marzal se han referido y que podría resumirse como una cualidad *lenitiva*:

“El fin del espectáculo –un hecho siempre algo traumático para el público– será, sin embargo, compensado con la promesa de nuevas aventuras que vivirán nuestros protagonistas. Es por ello que la *serialidad*, común al relato moderno, principalmente el relato electrónico, se erige en la solución del problema, compensando así la *muerte del relato*. El espectáculo cinematográfico moderno funciona, pues, como una estructura episódica que repite, de un modo serial, las mismas fórmulas narrativas y espectaculares: de este modo, se suceden las series de películas como *La guerra de las galaxias*, *Alien*, *La jungla de cristal*, *Arma letal*, *Batman*, etc.”¹¹³²

Obviamente, la “muerte del relato” funciona en esta referencia en una doble acepción: como acabamiento de la fábula concreta y como liquidación de la ilusión de la idea misma de originalidad. Las estrategias mencionadas, disímiles y aun divergentes, pero, a la postre, fundadas en la necesidad de habilitar métodos viables en los órdenes estético-narrativo e industrial, se ponen en práctica para aplacar aquellos sentimientos.

Con todo, la relativa novedad de la opción del retorcimiento de los finales y su potencialidad disolvente para con la coherencia hacen recomendable ampliar su análisis, para alcanzar una verdadera comprensión de las discrepancias existentes con respecto a la configuración de los relatos y la posición del espectador en la Institución. *El bosque* (*The Village*, M. Night

¹¹³¹ *Op. cit.*, p. 201.

¹¹³² *Op. cit.*, p. 55; en cursivas en el original.

Shyamalan, 2004) sobresale como ejemplo paradigmático de las transformaciones y pervivencias en el cine de la era digital, en el que, si bien están a la orden del día el desdoblamiento de los relatos y la multiplicación de voces –rasgos ambos del modelo que Sánchez-Biosca denomina Hermético-Metafórico–, la lógica progresiva sigue vigente, de manera que los límites del Modelo Narrativo-Transparente permanecen, de hecho, intactos. ¿Cómo se explica el mantenimiento de ese equilibrio? Precisamente, en el desenlace, en el que se confirma que la causalidad sigue rigiendo y hay clausura narrativa: como punto que es en el que “se recobran y organizan todas las isotopías del discurso”, sin que queden cabos sueltos,¹¹³³ y aunque el espectador queda momentáneamente descolocado tras un giro que revisa las coordenadas históricas y geográficas en que se desarrolla la trama,¹¹³⁴ el final resulta fácilmente inteligible (y poética y discursivamente coherente).

Las repercusiones que los giros finales imprimen a estos films no conllevan desafío real, por cuanto proponen sorpresas asimilables por el espectador, subsumibles en una cadena de acontecimientos que invita a revisar aspectos estructurales concretos, pero no obligan a establecer una relación radicalmente alternativa, como supondrían el escamoteo del código por el cual se gobierna el universo propuesto o el descubrimiento de su condición arcana. *El bosque* y, con mayor claridad todavía, un título tan *polémico* como *Abre los ojos* (Alejandro Amenábar, 1998), al término del visionado, han impuesto una hipótesis de lectura *buena* o *canónica*. La diseminación de pistas para el espectador atento/iniciado fortalece la jerarquía en materia interpretativa –lo cual, huelga decir, nada tiene que ver con la libertad, sino con la competencia. Los *cortocircuitos de sentido* que producen la abismación del espectador no son sino conmociones momentáneas que, rápidamente, se reconducen en términos narrativos y son absorbidas por la lógica de los relatos; quiebros, nunca bifurcaciones, tras cuya asunción no resta ninguna ambigüedad. O, como afirma Sánchez-Biosca a propósito del Modelo Narrativo-Transparente:

¹¹³³ *Sombras de Weimar. Contribución a la historia del cine alemán 1918-1933, op. cit., p. 53.*

¹¹³⁴ Por lo que respecta al espacio-tiempo, y a pesar de la existencia de una linde física que opera como auténtica barrera entre dos épocas (de modo que el hecho de que la protagonista la atraviese es recibido por el espectador como si hubiese tenido lugar un salto de dimensión de carácter sobrenatural), lo cierto es que, en una vez desvelada la inexistencia de bucle temporal alguno, el espacio se revela continuo; es decir, por más que se juegue a inducir al espectador a creer que el discurso es heterogéneo, no hay tal, sino una contundente clausura.

“...la voz, por abundante que pueda ser, ha logrado una vez más uniformarse, homogeneizarse, jerarquizarse, y la entrada del espectador en la ficción se produce por la vía de un enganche entre el imaginario, dual y especular, donde el inconsciente del espectador se proyecta, y el simbólico, que le provee de un hilo fabricado con el lenguaje hasta la clausura definitiva. Esto es lo que denominamos sutura”.¹¹³⁵

Es así que la germinación en la corriente mayoritaria de una presunta amenaza a sus más arraigados principios se revela falsa, al menos cuando es despachada únicamente como tal. Parece evidente que estos vuelcos, en la medida en que persiguen agujonear y mantener en vilo al público, se corresponden con la lógica de las atracciones, como correlato de la excitación eminentemente formal de los interludios de acción; un indicio más de la complejidad de la propuesta, irreductible a una sola de las categorías del par espectáculo/narración, pero también de sus límites, siquiera intuitivamente demarcados por la orientación comercial de la producción. Por más que se haya convertido en un lugar común entre los cineastas afirmar que realizan obras abiertas que permiten un alto grado de libertad al espectador para construir sus propias interpretaciones, lo cierto es que se trata de una falacia, una declaración ornamental y sugestiva que juega con la moda de la interactividad y con el halago al consumidor, a quien se pretende convencer del mito de que reconocerle inteligencia pasa por dejar el texto efectivamente inconcluso para que él lo complete.

3.3.5. *Regreso(s) del eterno ayer: entre el ilusionismo y el barroquismo.*¹¹³⁶

Es hora de incorporar estos hallazgos a una reconsideración general del neoespectáculo contemporáneo, en la que se articulen las distintas transformaciones operadas en las últimas décadas para llegar a conclusiones acerca de su naturaleza: espectacular o narrativa, regresiva o progresiva, autorreferencial o desreferencializada, intergenérica o ajena a los géneros...

¹¹³⁵ *Ibidem*, p. 54.

¹¹³⁶ Tomamos de COMPANY y MARZAL la expresión *regreso(s) del eterno ayer*, con la que encabezan el capítulo de su estudio dedicado al tránsito del clasicismo a “las escrituras de la modernidad”; vid. *op. cit.*, pp. 25-73.

Para ello, consideramos conveniente comenzar por la pregnancia de sus imágenes, que, a nuestro juicio, constituye la característica de cuyo erróneo entendimiento se deriva un desmesurado cálculo del componente de innovación que entraña con respecto a la Institución y una infravaloración. Buen ejemplo de ello es Darley, quien, a pesar de reconocer la ambigüedad entre espectáculo y narración como una característica del Hollywood clásico, identifica “la abigarrada densidad, la riqueza y el carácter deslumbrante del campo visual perceptivo” como el gesto que desnivela esa proporcionalidad, zanjándola a favor del primero;¹¹³⁷ prueba palpable, por tanto, de la profunda reconversión del modelo *mainstream*, que, en manos de sus detractores, se confunde con el sumidero por el que pierde sus virtudes pretéritas. Wood identifica expresamente el cambio de milenio con un barroquismo autorreferencial que contrapone a la falta de conciencia del cine que considera digno de admiración, y ante el que el espectador mismo adquiere (o se le impide perder) conciencia de sí mismo;¹¹³⁸ reformulación del dogma de la *inocencia* del clasicismo, arruinado por un vicioso énfasis figurativo, surgido de la nada.

Sin embargo, como hemos visto reiteradamente, ni la intensidad de la inmersión diegética producida por el montaje transparente llegaba a anular la conciencia de la representación, ni aquella dependía tan solo del texto sino, al menos en igual medida, de la disposición del espectador, ni existen diferencias tajantes entre la Institución y el cine contemporáneo. Se impone una revisión a fondo de estos criterios y, sobre todo, de la equiparación de barroquismo con irrealidad e irrelevancia del contenido, ya que, como constata Gubern a propósito de la pintura barroca española, en la que coexisten relato y manifiesto –esto es, “lo que Benveniste distingue como historia y como discurso, la primera como narración objetivada y el segundo como interpelación ideológica al destinatario de la representación”–,¹¹³⁹ la significación es consustancial a ésta en tanto en cuanto interviene algún tipo de codificación o simbolización de referentes reales. La estilización, cuestión

¹¹³⁷ *Op. cit.*, p. 181.

¹¹³⁸ *Op. cit.*, pp. 334-335.

¹¹³⁹ *Op. cit.*, p. 97.

de grado, no actúa en detrimento de la transmisión de ideas, y su naturalización eclipsa su funcionalidad (económica e ideológica); deconstruyendo el vínculo entre forma y contenido que establecemos nosotros, como espectadores contemporáneos, podremos hacernos cargo de tales inferencias y llegar hasta las raíces del sistema.

Las mismas cualidades que aproximan el macrogénero de acción al espíritu barroco lo homologan con el cine de los primeros tiempos. Esta relación ha sido estudiada a fondo por Palao, quien, al analizar los dispositivos coetáneos del cinematógrafo, destaca su común pretensión de

“...obviar la heterogeneidad del espacio de la representación respecto a su exterior. Unos intentan la creación de un espacio ‘real’ envolvente; otros, buscan la saturación del encuadre por lo mostrado”.¹¹⁴⁰

Entre los primeros menciona el panorama y los Hale’s Tours, vinculados con ciertos géneros a los que el “cine digital” presta un inestimable y creciente servicio (el IMAX, el OMNIMAX...) y que problematizan la inmersión del espectador; en cuanto a la segunda opción, la propia del cine de atracciones, Palao pone de relieve sus similitudes con el audiovisual contemporáneo, ya que ambos tratan de “procurar la **saturación óptica del encuadre**, de hacer de la imagen una auténtica ‘cárcel del goce’ escópico, plenitud del acto”, a través de la espectacularización de la realidad. De ahí la gran cantidad de filmaciones de hecatombes incluidas en el catálogo Lumière.¹¹⁴¹

Ya esbozamos una explicación acerca de la insistencia en este extremo del actual modelo *mainstream*, a la que se une, ahora, la coincidencia con el cine primitivo. La propensión al exceso, la propiedad más acusada de la estética barroca, se manifiesta en el caso de los paisajes, según López Silvestre, tanto en el tamaño (vastedad, gigantismo, hipertrofia) como en la iluminación (claroscuro).¹¹⁴² Entre los argumentos más manidos de la crítica

¹¹⁴⁰ *Op. cit.*, p. 233; entrecorinado en el original.

¹¹⁴¹ *Ibidem*, p. 234; en negrita y entrecorinado en el original.

¹¹⁴² *Op. cit.*, pp. 44-49.

estética, este autor ha hallado, por un lado, el eterno moralismo prescriptivo, que abomina de su carácter excitante y reclama un uso terapéutico; y el rechazo de la estandarización y el reciclaje de las convenciones genéricas.¹¹⁴³ En ambos casos, lo que encontramos es la aplicación de un esquema invertido, que hace oídos sordos a la reclamación de una adecuada contextualización de dichas cualidades: ni la violencia constituye un fenómeno estrictamente audiovisual, ni el pastiche deriva de la pereza o el agotamiento de las fórmulas, ni uno ni otro son privativos del Hollywood del presente. Proponemos romper con la mera abominación de esos rasgos como premisa, para integrarlos en una teoría que aúne las vertientes industrial, tecnológica y estético-narrativa.

Para empezar, merece la pena destacar la coherencia del *tremendismo* con el predominio de la narración arquetípica y las estructuras elementales en el Hollywood reciente –como denota la reconocida inspiración jungiana de *La guerra de las galaxias*, vía la obra de Joseph Campbell *The Hero with a Thousand Faces*–, así como con el espíritu del *high concept* y del pastiche: remisión a la tradición, con el afán de activar la red de conexiones que llevan al reconocimiento y al consumo, sobre la base de la difusión del mito del progreso continuo (tecnológico-estético; dos polos entre los que se establece una relación necesaria y unidireccional). La espectacularización, desde esta óptica, se convierte en consecuencia y requisito para que el sistema pruebe aquel axioma, y el barroco en el régimen más apto para la explotación comercial en un marco industrial de las características descritas, como fehacientemente se demuestra en la relación consecutiva que existe entre fotorrealismo e hiperrealismo. El propio Darley, a propósito de *La máscara* (*The Mask*, Chuck Russell, 1994), la ha anotado:

“...[en la] fotorrealidad tridimensional de la película de acción real (...) se aporta corporeidad y verosimilitud a la hipérbole gráfica de la estética de los dibujos animados: fotografía imposible, pero de un tipo diferente”.¹¹⁴⁴

¹¹⁴³ *Op. cit.*, pp. 78 y 92-94.

¹¹⁴⁴ *Op. cit.*, p. 178.

Sin embargo, en virtud de su mentalidad finalista, diagnostica que este hiperrealismo, producto de las limitaciones, sólo puede contentar transitoriamente, como si el *barroquismo* y la *extravagancia* fueran consecuencias colaterales, y no parte de un programa estético y narrativo mucho más amplio y complejo.¹¹⁴⁵ Por el contrario, para nosotros la hipérbole representa una figura inseparable de la espectacularización y del pastiche (como medida de la superación de todo precedente). A todas luces, lo que cuenta en estas materializaciones es el *reconocimiento*, tanto del referente como de su valor como atracción, y no una auténtica convalidación con la realidad: en su análisis del poder de excitación de *Terminator 2: el juicio final* (*Terminator 2: Judgement Day*, James Cameron, 1991),¹¹⁴⁶ Darley describe la transfiguración que tiene lugar en el clímax en términos que no se esfuerzan en absoluto en disimular su fascinación por lo que entiende un uso de las herramientas digitales pionero por su capacidad persuasiva... sin advertir que esa escena encierra una referencia al film inaugural de la saga. La colocación en el primer plano de atención del *salto tecnológico* con respecto a un efecto que allí era mecánico pero que resultaba igualmente espectacular, refuerza la continuidad, sin rupturas, en materia de efectos visuales y confirma que la facturación del avance pasa por su designación como tal.

El sonido, y específicamente la música, sigue las mismas pautas, de acuerdo con una voluntad subyugante idéntica a la que rige en el terreno visual. Company y Marzal se refieren al peculiar “*realismo*” de que hace gala en este apartado el cine *mainstream*, a través del involucramiento del espectador. Altisonancia y previsibilidad configuran el manual de diálogo del estilo hollywoodiense.¹¹⁴⁷ A su relegación a favor de la música y los efectos se suma otro aspecto, apuntado por Chris Petit: en boca de personajes arquetípicos, la frase justa (cómica o lapidaria, por lo común) pronunciada en el instante álgido se transforma en *pop art*;¹¹⁴⁸ un calificativo especialmente afortunado, al sintetizar tanto la afinidad –incluso material, como se ha visto– con otras formas de expresión (la pintura, el cómic) como su carácter trivial y desenfadado, de complicidad en la ironía. En su función prioritaria –esto es,

¹¹⁴⁵ *Ibidem*, p. 179.

¹¹⁴⁶ *Op. cit.*, p. 175.

¹¹⁴⁷ *Op. cit.*, p. 52.

¹¹⁴⁸ *Op. cit.*, p. 14.

como “*refuerzo espectacular*”–, montada en relación a la imagen según un criterio coreográfico, la banda sonora presenta varios rasgos estables:¹¹⁴⁹

- 1) Bases rítmicas marcadas.
- 2) Acentuados cambios en los desarrollos melódicos.
- 3) Espacialización de la música.
- 4) Temas pegadizos –y, a menudo, piezas de intérpretes reconocidos, compuestas *ad hoc* o preexistentes, insertas mediante cesión o adquisición de los derechos.
- 5) Gran sinfonismo.

La composición musical típica del macrogénero espectacular supone, en opinión de nuestros autores, una de las pruebas más elocuentes del *horror vacui* que aqueja al modelo, en su vano y barroquizante empeño por seducir a su *paciente*:

“La banda sonora del film de acción revela la imposibilidad de un sujeto enunciativo que pueda permanecer en silencio: no deja de hablar en todo momento, con el fin de estimular permanentemente al público. El miedo al *vacío* parece revelarse como el fin último de la construcción sonora que, como ocurre en el clip musical o en el spot publicitario, tiene por objeto *hipnotizar* y *cautivar* la atención del espectador”.¹¹⁵⁰

Superior tanto en términos absolutos (en cantidad) como en términos relativos (en proporción a la duración de los films), con un volumen más elevado, su uso se debate entre la puntuación emocional las tramas –su función *clásica*–, y el acompañamiento/la intensificación de la excitación visual –en relación a las secuencias de acción. No obstante, aquí se demuestra palmariamente la vecindad con respecto a la Institución, puesto que, en ambos

¹¹⁴⁹ COMPANYY y MARZAL, *op. cit.*, pp. 44-45; en cursivas en el original.

¹¹⁵⁰ *Op. cit.*, p. 45; en cursivas en el original.

casos, la música apela a un nivel pre o inconsciente, irracional y emotivo, y existe una complacencia en la grandilocuencia y el subrayado que uniforma la lógica melodramática con la del neoespectáculo.

De la mano de sintetizadores y *samplers*, el debate en torno a la virtualización se ha contagiado al ámbito de la música cinematográfica, donde unos y otros gozan de amplia aceptación –y de honda raigambre, con precedentes como el *theremin*, empleado en el periodo clásico por Miklós Rózsa en *Días sin huella* (*The Lost Weekend*, Billy Wilder, 1945) y Bernard Herrmann en *Ultimátum a la Tierra* (*The Day the Earth Stood Still*, Robert Wise, 1951), o el *ondas Martenot*, al que Maurice Jarre recurrió en *Lawrence de Arabia* (*Lawrence of Arabia*, David Lean, 1962). Si en el caso de los *samplers* la emulación de los instrumentos reales exime de entrar en explicaciones más complejas, en los ejemplos citados como precursores de los sintetizadores aflora la motivación de las nuevas sonoridades –para representar estados alterados de conciencia o mundos exóticos, terrenales o extraterrestres–, lo que los sitúa entre el dominio de la metáfora y el de la vocación totalizadora que estalla en el “cine digital”.

Otrotanto sucede a propósito de las infinitas pistas de los programas de audio digital, que se dirían diseñados para la creación de tapices caracterizados por el estruendo, la saturación y la heterogeneidad de la materia prima sonora –los efectos, que a menudo ahogan la música–, esto es, para favorecer el hiperrealismo, y la cultura del reciclaje: la tentación del pastiche alcanza su apogeo bajo la forma del *temp-track* (apócope de *temporary track* o “pista provisional”), consistente en el empleo, en el transcurso de la postproducción, de temas preexistentes, de manera que acaban por condicionar las composiciones, e incluso, en ocasiones, por ser incorporadas tal cual a los montajes definitivos.¹¹⁵¹ El refinamiento de la citación, con la dialéctica variación/explicitación de las fuentes como táctica de legitimación a través de estilos reconocibles y éxitos anteriores, casa con el barroquismo de todo el edificio; asimismo, el fenómeno *fan* generado en torno a los *músicos-*

¹¹⁵¹ Un buen ejemplo sería *El reino de los cielos* (*Kingdom of Heaven*, Ridley Scott, 2005), en cuyo *score* se incluyen fragmentos de *Blade II* (Guillermo Del Toro, 2002) y *El guerrero número 13* (*The 13th Warrior*, John McTiernan, 1999).

estrella favorece la autorreferencialidad, individual y del sistema en su conjunto.¹¹⁵²

Wyatt califica la función que ejerce la música en el *high concept*, muy especialmente durante los créditos, como redundante y excesiva.¹¹⁵³ Es en los genéricos donde los efectos de montaje más heterodoxos toman parte: porciones y reencuadres que denotan una composición mosaical y dificultan, si no impiden, la inmersión. Ejemplos destacados serían *Las mujeres perfectas* y *Hasta que la ley nos separe* (*Laws of Attraction*, Peter Howitt, 2004), cuyos créditos consisten en sendas sucesiones de imágenes (de archivo, en la primera) sin *raccord*, en distintas formas y tamaños (y, en el caso de la segunda, en constante desplazamiento) sobre fondos negros. El análisis de los textos hollywoodienses invita, por lo que a las transiciones se refiere, a considerar la existencia de dos raseros, genéricos pero diferenciados: por un lado, el predominio de los códigos tradicionales, mientras la diégesis se desarrolla, y por otro los gestos más amanerados, reservados por regla general para los títulos o segmentos al margen de aquélla.

Conviene detenerse, no obstante, en un par de casos peculiares: por un lado, constituye un caso excepcional *Hulk* (*The Hulk*, Ang Lee, 2003), en la que, en instantes puntuales, el montaje juega a fondo la baza de la homología con el lenguaje del cómic, entre la página y el encuadre cinematográfico; sin embargo, no parece casual que esto, como también en *Entre copas* (*Sideways*, Alexander Payne, 2004), ocurra en secuencias de transición, en las que la información que aportan las imágenes resulta escasa, sin diferencias dignas de mención con respecto a las influencias del *videoclip*. Por otro, en *Abajo el amor* (*Down with Love*, Peyton Reed, 2003), el recurso a la pantalla partida remite al uso convencionalizado en los films protagonizados del tándem Rock Hudson/Doris Day, de conformidad con la operación *retro* que el film en su conjunto implica; el motivo, aquí, funciona como recordatorio o subrayado del

¹¹⁵² Apoya este diagnóstico la ya mencionada reutilización de los efectos sonoros de archivos comerciales o colecciones particulares a que Lara se refiere. Asimismo, y por lo que respecta a la cuestión del hiperrealismo auditivo, son interesantes las indicaciones que este autor realiza acerca de la tendencia a evitar las *atmósferas limpias*, “porque esa perfección no existe en el mundo real”; y de la recomendación de Tomlinson Holman de la idoneidad de evolucionar de la “aproximación directo-ambiente”, hoy predominante, a la “directo-alrededor”, en aras, claro está, de la inmersión espectacular; vid. *op. cit.*, pp. 160-161, 170 y 192.

¹¹⁵³ *Op. cit.*, pp. 41-42.

principal reclamo: rasgo identificador que trasciende la mera condición de referencia visual, al apelar a un modo de significación de apariencia ingenua y fuerte carga connotativa, cuya recuperación (*excepcional*) exige, claro está, su calificación como rasgo perdido, anacrónico. Pastiche y preventa (a través de la estrategia de dirigirse a públicos segmentados), y la constante (y por entero ambigua) reflexión del sistema acerca de su propia evolución industrial, técnica y representacional, hermanan ejemplos que en primera instancia pudieran parecer antitéticos.

La emulación de estilos y texturas del pasado, para la que con frecuencia la tecnología sirve (y se justifica) como medio para lograr una reproducción convincente, pone de manifiesto la mercantilización de la cinefilia, que no escapa a los términos en que el Hollywood contemporáneo plantea, publicita y rentabiliza su dialéctica interna. Este principio se aplica también a propósito de los géneros: Darley comprende que la familiaridad con éstos representa el fundamento de la relación espectral, pero, al mismo tiempo, describe el *blockbuster* como un objeto remiso a someterse a las categorías tradicionales. Frente a la complejidad que antaño –en el clasicismo y la literatura popular, según especifica– poseían estas variables en el plano de la significación, constata su devaluación:

“La idea de género que existe aquí resulta extremadamente abstracta y nominal: este “género” se halla en plena concordancia con la cultura de la imagen en general y con su carácter repetitivo y serial (...) son los propios géneros los que se han transformados en significantes históricos, convirtiéndose –de maneras diversas– en añadidos al almacén de estilos y figuras, o en objetos de pastiche y alusión: nuevos elementos para el juego de superficie que constituye la cultura visual contemporánea”.¹¹⁵⁴

Pero, cabe razonablemente preguntarse, si no era así en el cine *clásico*: variación y diferencia, como fuentes de reconocimiento y de placer. ¿Qué complejidad tenía el concepto de género en el clasicismo del que carece el cine contemporáneo? ¿Acaso la mixtura está reñida con la complejidad? Por

¹¹⁵⁴ *Op. cit.*, p. 226.

el contrario, el fenómeno refrenda nuestra intuición de que, con el formulismo (y su contrario, la frustración de las previsiones), la narración no se diluye, sino que, en la medida en que se torna autorreferencial, aun cuando sea para contradecir las convenciones, sigue girando fundamentalmente en torno a éstas. Se trata de una cuestión de conciencia y de conservadurismo industrial y estético-tecnológico, en la que se pone de relieve la primacía de la dimensión económica. La insistencia en la ruptura de las expectativas del espectador y la generalización del giro final deben entenderse como consecuencias de la compulsión *transcontextualizadora* del cine postmoderno; rasgo paródico, según Deleyto, en el que el texto “llama la atención sobre el significado de dicha convención y sobre la modificación de ese significado que el texto moderno lleva a cabo”.¹¹⁵⁵ Un film como *Lo que la verdad esconde* (*What Lies Beneath*, Robert Zemeckis, 2000) adquiere sentido como exponente de un sincretismo basado en el entrecruzamiento de los esquemas del *thriller*, el terror, el fantástico..., y como agónica explotación de la coartada del pastiche en una de sus manifestaciones más añejas, el *suspense* hitchcockiano, legitimado por su tradición como subgénero y por el interesado reconocimiento del magisterio de su fundador, con objeto de desarrollar una trama que sacrifica cualquier viso de verosimilitud o contención en el empeño de sorprender a todo trance. El resultado que arroja semejante proceso es una narrativa abiertamente intertextual, guiada por una lógica intergenérica, insatisfactoria en caso de ser contemplada desde cualquiera de las heterogéneas formas que la componen de manera aislada.

Retornemos por último a los efectos digitales en el neoespectáculo contemporáneo, esas visualizaciones hiperrealistas con una fuerte capacidad para asombrar: a la luz de los argumentos anteriores, habremos de concluir que, aun cuando lleguen a constituirse en reguladores de tramas convertidas en simples soportes para su despliegue, y en la medida en que se acompañan inexcusablemente de una compleja red de requerimientos genéricos y casan con la mentalidad barroca antes descrita, su fruición está motivada, sometida a condicionantes de orden narrativo e ideológico. Valga como ejemplo el citado recurso de la serie *CSI* –tomado en préstamo de *Tres reyes* (*Three Kings*,

¹¹⁵⁵ *Op. cit.*, p. 98.

David O. Russell, 1999)–, el cual, en cierto modo, funda la serie, al suministrarle el *leit-motiv* visual (impregnado, por añadidura, de la voluntad justiciera de reconstrucción de la Verdad en que se concreta la mitificación de lo digital en el terreno de la ciencia forense). La pervivencia del relato desmiente la conversión del medio en mensaje, si bien, ciertamente, el primero se solapa con el segundo y proporciona al producto las claves de identificación, promoción y enganche simbólico que explican su triunfo en la industria del entretenimiento.

Paralelamente, la fetichización de los efectos digitales nos sirve una razón de peso para rechazar la hipótesis bordwelliana de la *equivalencia funcional*, según la cual Hollywood se limita a asignar usos canonizados a las nuevas tecnologías: si bien ciertas muestras parecerían en principio corroborarla –así, el *morphing* que, entre el desenlace y el epílogo de *Salvar al soldado Ryan* (*Saving Private Ryan*, Steven Spielberg, 1997), marca una elipsis desde el rostro juvenil del protagonista hasta su aspecto senil, constituiría un sustituto refinado del fundido encadenado–, otras, como las movilizaciones virtuales de la cámara, la invalidan. Efectivamente, ni el *zoom* revelador de una focalización interna ni el esquema tradicional de montaje plano general+primer plano equivalen a la penetración de la cámara en la materia –el caso de *CSI*–, como tampoco un gran plano general equivale al *travelling* de retroceso hasta una vista de la Tierra desde el espacio exterior –como, por ejemplo, se construye la idea de la universalidad de la audiencia, respectivamente, en *Network, un mundo implacable* (*Network*, Sidney Lumet, 1976) y *El show de Truman* (*Truman's Show*, Peter Weir, 1998)–; y ello es debido a que, sutil pero decisivamente, en las dos contraposiciones anteriores, las aplicaciones digitales exhiben su recurso a las innovaciones a través de sendos gestos enunciativos en los que está presente el componente demiúrgico. En otras palabras: el énfasis en la tecnología, en tanto que la hacen visible para facturarla como mercancía vendible (esto es, para seducir al público), se circunscriben en la reflexión en torno a aquélla y entrañan un *plus* semiótico. La debilidad de la ficción gramatical que Bordwell edifica radica, por tanto, en su insensibilidad a esos posos de lucimiento, recargamiento y ensimismamiento, en los que el barroquismo y la autorreferencialidad del modelo en su estado actual, en relación directa con las vertientes ideológica y

económica, contradicen la pretensión de la Institución de construir un código en continua revisión; código en que se encarnaría una transparencia cambiante, que estaría diseñado y gestionado desde el ámbito productivo/creativo.

Por el contrario, parece claro que el interés por que la espectacularidad sea percibida entraría en colisión con dicho código. Amén de soslayar esta evidencia –y, con ello, perder la oportunidad de integrar ese decisivo aspecto en la comprensión del periodo *clásico* y su hipertrofia en el Hollywood contemporáneo–, tal postura peca, de nuevo, de minimizar la potestad del espectador, acudiendo al patrón conductista ya descrito. Nuestro criterio, que aspira a poner en valor la aportación de aquél, mantiene el equilibrio a propósito de su posición, de identificación/distanciamiento, frente a los efectos; una relación con respecto a la que conviene mostrar una escrupulosa prudencia, como la que deja entrever Wood:

“...debemos asumir una suerte de pensamiento doble [*doublethink*] automático en la respuesta del público: al mismo tiempo, sabemos y no sabemos que estamos viendo efectos especiales, un engaño tecnológico (...) El espectáculo –el sentido de la extravagancia temeraria y pródiga, sin límite de gasto– es esencial”.¹¹⁵⁶

El análisis de *El caso Bourne* (*The Bourne Identity*, Doug Liman, 2002), caso paradigmático de la irrealidad absurda, casi *naïf*, de las escenas de acción, arrastra a este autor a la conclusión de que es en la disposición de los espectadores a investir este estilo visual con el distintivo del realismo, en su extraordinaria inclinación a *creer*, donde debe rastrearse el fundamento pragmático del modelo.¹¹⁵⁷ En la misma línea, Company y Marzal refieren la construcción de un tipo de identificación que prima el componente afectivo. Todos los indicios sugieren que el público tiene clara conciencia de la irrealidad de este modelo de relato; un saber que no es óbice para la inmersión diegética. ¿Cómo? A través de la *suspensión voluntaria de la incredulidad*:

¹¹⁵⁶ *Op. cit.*, p. 147.

¹¹⁵⁷ *Ibidem*, p. xxxi (prólogo).

“...*simulando* no ser consciente de ello durante la proyección. En este sentido, el espectador acude al cine para gozar del espectáculo audiovisual, conociendo el *juego de lenguaje* que el discurso filmico articula”.¹¹⁵⁸

¿Qué ocurre cuando, como resulta habitual en el cine de la era digital, el sentido de la realidad aparece fracturado y la tecnología materializa *lo otro*? Ciertamente, la tipificación de los actantes, para lograr una adhesión sin matices, se ve sometida en tales casos a una fuerte convulsión; sin embargo, a través del mecanismo aludido de solapamiento perceptivo con el sujeto diegético que experimenta la duda, el espectador se identifica con aquél – consciente de la precariedad, de la escasa fiabilidad de ese vínculo, cuya problematicidad centra el interés– y, con ello, se abrocha a la narración.

Un entendimiento dialéctico, flexible, de las mutaciones del modelo dominante demuestra que es de la acentuación de ciertos rasgos consustanciales al mismo de donde nacen algunos de los aspectos más desafiantes para con sus reglas generales: así, las herramientas del internegativo digital (enfoque y desenfoque de fondos, adición o sustracción de luz, etcétera), empleadas para concentrar o dirigir el ojo del espectador sobre porciones del encuadre, se erigen en técnicas de fijación de la mirada del espectador. A la postre, ¿qué hay, más clásico, que ese propósito? Pero, al mismo tiempo, el subrayado de la materialidad de la imagen supone un paso más en la toma de conciencia del medio, y, programáticamente, enlaza con una concepción de la ficción cinematográfica fuertemente demiúrgica, en la que la aparente neutralidad de la voz enunciativa, en la convicción de su recién estrenada (o ampliada) omnipotencia –y guiada por la *necesidad* de hacer ostensible el espectáculo–, se resquebraja. Igualmente, su afán panóptico y *omnireperesentacional* actualiza el principio que subyace al mecanismo de sutura –puesto que, como en los ejemplares más adocenados del género de acción, es la satisfacción del deseo del espectador de ver más y mejor el que guía el proceso. Tensión en que la corriente *mainstream* parece tender a su disolución sin abandonar sus postulados, y que estalla en la que

¹¹⁵⁸ *Op. cit.*, p. 52.

constituye, sin ninguna duda, su más radical, paradójica y falaz formulación: la promesa de un cine interactivo.

En fin, en el neoespectáculo que Hollywood propugna, las aplicaciones de las nuevas tecnologías digitales apuntalan una serie de ejes estéticos, temáticos e ideológicos (virtualismo, panoptismo, afán por visualizar lo imposible, subjetivización, quiebra del cronotopo, postergación y encadenamiento de los desenlaces) de las que el “cine digital” no es más que heredero; cuestiones todas pertenecientes al repertorio neobarroco, del que el audiovisual constituye una porción muy significativa, mas no aislada o única (¿cabría decir que es “la punta del iceberg”?). A este respecto, hemos invertido el esquema tradicional, que atribuye a las herramientas numéricas (y, en particular, a la plétora de *imágenes-artificio* desarrolladas en postproducción) la iniciativa en la presunta revolución expresiva y narrativa del paradigma dominante, para, a través de su puesta en relación con fenómenos muy anteriores, iluminar el mecanismo que juzgamos se encuentra en la base de la evolución del sistema: la retroalimentación entre los viejos mitos del cinematógrafo, como la teleología del realismo integral, y los nuevos, como el digitofetichismo, en el imaginario de una industria siempre atenta a la rentabilización de sus productos. Por lo que respecta a la figura del espectador, si está acostumbrado a este menú crítico es a causa de su carácter intertextual y autorreferencial, a la inteligibilidad y la necrosis (alegórica) de los símbolos que maneja este modelo, y a una soberanía que desde las concepciones deterministas del montaje. Los análisis de nueve films digitales que componen la segunda parte de esta tesis doctoral servirán para contrastar estas conclusiones parciales.

PARTE SEGUNDA
ANÁLISIS DE FILMS DIGITALES

CAPÍTULO CUARTO

JUSTIFICACIÓN DEL CORPUS

En los capítulos anteriores hemos abordado cuestiones esenciales en torno a las auténticas implicaciones del proceso de digitalización de las tareas comprendidas en la fase de postproducción cinematográfica. Partiendo de un conocimiento exhaustivo de las tecnologías analógica y numérica, históricamente contextualizadas, que relativiza los mitos tecnofetichistas y tecnofóbicos, hemos apelado después, para un entendimiento profundo del panorama audiovisual contemporáneo, y más concretamente de un fenómeno como la progresiva decantación del modelo hegemónico por un espectáculo pródigo en efectos visuales y sonoros, a la consideración de un factor tan relevante como las determinaciones económicas y marketinianas. Todo ello, en fin, ha supuesto *de facto* una contundente toma de posición por nuestra parte en varios de los debates más vivos –interrelacionados, por más señas– en torno al porvenir de las formas (y) narrativas cinematográficas. Es ahora, sobre dicha base, el momento de acometer el trabajo empírico, que tendrá como objetivo primordial (y también como principio metodológico y criterio procedimental) el contraste de las conclusiones previas con un corpus fílmico concreto.

A todo esto, no podemos sino dejar constancia de la extrema dificultad que entraña la selección de una nómina de películas adecuada para llevar a cabo, de manera competente y con unas mínimas garantías acerca de la significatividad de los hallazgos que en los *textos ejemplares* pudiéramos detectar, la labor de examen recién enunciada. Nos parece imprescindible resaltar de antemano las muy peculiares, y comprometidas, circunstancias en que habremos de desplegar nuestro esfuerzo; y ello no tanto por descargarnos de responsabilidades, como porque creemos que *es de ley* (intelectual, epistemológica) reconocer expresamente la modestia de los resultados que en cualquier caso pueda arrojar nuestra zambullida en un número forzosamente reducido de casos prácticos.

Como primera providencia, conviene marcar distancias con otros modelos de investigación, lo que supone tanto señalar diferencias como, sobre todo, indicar las complicaciones adicionales a que estamos abocados sin remedio. Unas y otras brillan con luz propia desde la configuración misma de un objeto de estudio tan problemático como el que nos ocupa: bastará para que se entienda la idea que apuntamos la comparación con *entidades más convencionales*, como pudieran ser la filmografía de un cineasta, la producción de un estudio en un periodo delimitado o incluso algo más evanescente, y por tanto discutible, como la nómina de un género o subgénero. Y, si hemos empleado en la oración anterior dos términos en cursiva, no ha sido para sugerir un manejo desplazado de los mismos, sino, muy al contrario, para subrayar que los invocamos con plena conciencia.

Nada más lejos de nuestra intención que despreciar aproximaciones tan legítimas como las de las características antedichas; tampoco restar complejidad a sus objetos teóricos; ni, a la inversa, rehabilitarlos o reivindicarlos merced a la concesión de una *normatividad* o una *evidencia* con las que no comulgamos; ni mucho menos sustraer a su ejecución ni un ápice de cuanto tiene de arduo. Mas a nuestro entender es un hecho cierto que el empeño que tenemos entre manos choca ya en su planteamiento con el escollo del incierto estatuto que el “cine digital” ostenta en casi todas sus facetas. Su sustancia (su existencia) depende en cualquier caso de la aceptación de premisas que pueden llegar a ser antitéticas y en torno a todas las cuales dista de haber acuerdo, de modo y manera que el terreno por el que vamos a tratar de avanzar merece más que nunca el tópico calificativo de “movedizo”: los polos, aquí, son la radical indeterminación de una locución controvertida y la sobredeterminación que arrastra la red de idealismos y intereses comerciales que venimos glosando.

¿Cómo afrontar tamaña empresa? Nuestra respuesta (nuestra propuesta) consiste en no amagar el cuerpo para eludir un aprieto que se antoja inevitable, sino en empezar, justamente, por retomar la exégesis conceptual. Se impone una advertencia: el objetivo a corto plazo no radica en despejar el camino, sino, por el contrario, en reafirmar como punto de partida la polisemia de la expresión, de lo que se seguirá una comprensión alejada de

fundamentalismos y se fijarán criterios de representatividad (en atención a los cuales se establecerá un corpus que se desea, si no amplio, sí, al menos, ecléctico).

Evitaremos, eso sí, las reiteraciones, siempre impertinentes y molestas, en este replanteamiento de la noción de “cine digital”, que juzgamos imprescindible en razón del punto de llegada: ese horizonte de amplio consenso contra el que se recortará (se justificará) cualquier muestra, y muy en particular una amplia, como la que nosotros pretendemos (porque se nos aparece como la única opción defendible).

Así pues, procedemos de entrada a efectuar un desdoblamiento de la categoría, para observarla desde varias perspectivas distintas, aunque complementarias y rentables todas ellas para la consecución de nuestros intereses. Se tratará, en esta línea, de explorar los tres ejes principales desde los que se la suele pensar, a saber, como precipitado de visiones a menudo antagónicas (“cine digital”); como sinónimo de una serie de transformaciones tecnológicas y productivas operadas en la contemporaneidad (“cine de la era digital”); y como producto eminentemente reflexivo (“cine sobre lo digital”). Coordinadas estas que propiciarán la gestación de sendas tipologías, lo que nos dejará en disposición de marcar otros tantos dominios, y de cuyo cotejo —o escrutinio superpuesto— extraeremos valiosas lecciones para la (siempre provisional, transversal y relativa) cartografía en que se registran nuestras humildes aspiraciones inmediatas.

Por heterodoxo que pueda antojarse al lector un circunloquio como el que nos aprestamos a trazar, creemos que merece la pena focalizar en el arranque un detalle que sólo más adelante se revelará como algo más que una simple excusa: las paradojas parciales y las trampas lógicas que subyacen a las (in)definiciones de nuestro campo. Porque, más allá del obvio tecnologismo que se encuentra en el origen, es digna de un tratamiento detenido su condición de *(falso) oxímoron*: el “cine digital” significa, en primera instancia, ni más ni menos que un relevo en cuanto a soporte en un medio de expresión tradicionalmente asociado a la materia(lidad) fotoquímica; no obstante, como permite apreciar el hecho de que la raíz griega cuyo apócope se configura

como vínculo entre *lo viejo y lo nuevo* aluda al movimiento, resultaría inexacto, o cuanto menos tendencioso, ver una auténtica antítesis en las voces maridadas: de ahí que delimitemos nítidamente –con lo que, de paso, negamos la mayor de los detractores más furibundos de las mutaciones que están en curso– hasta qué punto (o en qué sentido) aceptamos que haya una contradicción interna del tipo de la figura retórica citada.

Sí es cierto, en cambio, que la reclamación de su especificidad es indicio, implícito pero inequívoco, de la voluntad de emprender dos trayectorias (refundación y segregación) que se proyectan ambiguamente sobre el pasado, al configurarse el nuevo objeto como superación y por oposición de aquel con el que se admite parentesco en grado de consanguinidad (el “cine *a secas*”, identificado con los medios analógicos). Si se añade a lo anterior la demanda constante de especial consideración para el “cine digital”, como perfecto y definitivo modo de representación, más acorde con el *espíritu* que animaba a la entidad prolongada –en tanto que potencial vehículo de unas ambiciones primigenias presuntamente insatisfechas hasta la actualidad–, nos topamos con la prueba palmaria de la (ya llamada por ese nombre en el capítulo segundo) *entelequia* que se encarna en la fórmula: abstracción apriorística polisémica –con tantas concreciones y matices como preconcepciones (¿debiéramos decir “presuposiciones” y “prejuicios”?) existen en relación a la esencia, la *buena forma* y las vías de desarrollo– que, como hemos intentado dilucidar, presupone una *teleología*, y que es *revisable a perpetuidad*.

He aquí el giro más novedoso, y uno de los hilos argumentales que, en nuestra disquisición, decididamente *crítica*, planeamos seguir. No nos queda más alternativa que asumir la distancia que nos separa de una indagación (en una materia) *normal*, dado que, como está visto, resultaría poco menos que imposible para nosotros (amén de escasamente operativo y científicamente erróneo) atacar la cuestión a partir de una definición fuerte –esto es, de un esclarecimiento preciso de la naturaleza (la *ontología*) de un objeto que se erige sobre cimientos tan quebradizos como los que manifiesta el cúmulo de formulaciones idealistas teóricamente deficientes (discúlpese el pleonasma) en que han ido a parar la práctica totalidad de tentativas de caracterización,

que se debaten entre la *tautología* (la atribución arbitraria al “cine digital” de unas dimensiones *per se*, en ausencia de un tratamiento sistemático que se remonte al propio concepto) y la *inducción* (la caracterización de aquél a partir de ejemplares concretos), y que se complican a causa de los condicionamientos glosados en el anterior capítulo. La reorientación pasa, entonces, por discernir cuáles son los criterios más extendidos o las respuestas recurrentes a la pregunta “¿de qué hablamos cuando hablamos de ‘cine digital’?”. Con una importante salvedad: la adopción del enfoque referido no debe ser contemplado en modo alguno como síntoma de una fe en la estadística aquí inaplicable, y menos aún como subterfugio democrático (o demagógico) para (evitar) enfrentarse al escurridizo elemento, sino como signo de un inmanentismo militante que habrá de aflorar en toda otra labor subsiguiente.

Un propósito se abre camino, de forma harto alambicada: desplegar el abanico de variantes que se identifican como modelos de “cine digital”, sin conceder al marbete más trascendencia que la de su grado de divulgación y para poner en práctica el impulso deconstructivo que nos alienta. Actitud esta que nos lleva a enlazar con las otras dos dimensiones del objeto que enumerábamos más arriba (recordémoslas: “cine de la era digital” y “cine sobre lo digital”), y que interactúan de forma ambivalente: porque, en un momento en el que las sociedades occidentales se encuentran inmersas en un proceso acelerado de transición cultural y tecnológica hacia un panorama íntegramente numérico, que despierta tantos entusiasmos como recelos y que repercute en las identidades individuales, el cine, inserto en la dinámica de un sector, el audiovisual, que está a la vanguardia del cambio y en el que la discusión ha sido, es y será especialmente encendido, es ya todo él, en más de un sentido, digital. Véase, a modo de prueba, la consideración excepcional de las producciones que no recurren (*que renuncian a recurrir*) a las nuevas tecnologías de postproducción: es en nuestro ámbito específico de estudio donde más notoriamente se pone de manifiesto la rentabilidad (la *rentabilización*) de una resistencia a la novedad que entra de lleno en la querrela y la exprime en su beneficio de manera consciente.

De semejante certeza se derivan dos constataciones, que valen por otros tantos principios de discriminación con los que afinar la composición del corpus, y que consignamos a continuación:

- 1) La relevancia de la retroalimentación entre los debates nominal, tecnológico, estético-narrativo... y el incremento, sustancial y sostenido, de los usos de lo digital en la producción cinematográfica, de la que se sigue la necesidad de tener en cuenta dicho auge.
- 2) La conveniencia de ampliar el campo para abarcar aquellos films que juegan a la disidencia.

Siendo ambos extremos difíciles de rebatir, asoma en ellos el peligro, también insoslayable, de la inconcreción total. En pocas palabras: la práctica ubicuidad de la reflexión (como medio de explotación económica, o baza publicitaria en la comercialización, de las posturas extremas) en torno a lo digital en el cine contemporáneo no debe conducir a la idea de que el abordaje de cualquier ejemplar pueda arrojar conclusiones igualmente significativas, puesto que, por esa vía, nos precipitaríamos en una espiral nociva (literalmente, disolutoria del afán taxonómico). Por eso, como complemento esclarecedor a este acercamiento, surge el atajo del “cine sobre lo digital”: si hemos aceptado que puede haber en la relación con el contexto un criterio, se impone dar la vuelta al argumento, para enfocar la cuestión desde la perspectiva de las películas –que es la que aquí nos convoca, dado que lo que nos proponemos realizar, precisamente, son análisis textuales. Y aquí, no cabe duda, será la capacidad de articular (de *incorporar*) representaciones –no necesariamente explícitas– en torno a la revolución que lo digital comporta en el universo (audiovisual y real) lo que las dotará de interés.

Sentados estos preceptos, y al hilo de los mismos, podemos pasar a desentrañar las dos últimas disyuntivas que han de plantearse para la determinación del repertorio sobre el que ejercitaremos la mirada: nos referimos a los límites geográficos y cronológicos de los títulos que constituyen aquél, a la sazón uno de los aspectos más peliagudos de cuantos se nos presentan. Una vez más, nos decantamos, en virtud de un prurito de

conservadurismo, por asegurar el terreno que vamos a transitar, antes de lanzarnos con paso firme. Parece obvio que, en ambos casos, existen dos opciones, si no excluyentes sí contrapuestas: la local (que estaría presumiblemente reducida a la cinematografía estadounidense, y en concreto hollywoodiense, dada la atención que le hemos prestado en los capítulos previos) y la global, en el primero; y la diacrónica (consistente en recorrer, a través de la selección filmica, un arco temporal que nos permitiría hacernos cargo de “aquello que en épocas sucesivas se ha identificado como ‘cine digital’”) y la sincrónica, en el segundo.

La resolución a ambas incógnitas se desprende, como no podía ser de otro modo, del “cine digital” con el que nos hemos comprometido. En cuanto a la primera cuestión, nuestra predilección a sopesar las alternativas (más aún: la repugnancia y el temor que nos produce pensar en un modelo totalitario cuya falsedad hemos denunciado en el capítulo tercero), nos arrastra a incluir films de procedencia dispar, tanto por lo que respecta a la dialéctica Hollywood *versus* independencia como a la más amplia, USA *versus* las restantes cinematografías mundiales (la europea, fundamentalmente). En el segundo de los órdenes, la decisión es menos sencilla, si bien, retrotrayéndonos de nuevo a los jalones conceptuales y metodológicos precedentes, el reconocimiento del vaivén que tiene lugar entre la *fiebre* general por el tránsito en sus cada vez más numerosas concreciones, el asentamiento del objeto de nuestros desvelos en el “ojo del huracán cinematográfico” (entiéndase tal cosa como su *convergencia* con una serie de tensiones que vienen de antiguo –filosóficas y empresariales; entre modos de producción; entre concepciones cinematográficas con narrativas y estéticas diversas y divergentes...–, siempre entrelazadas pero ahora *concéntricas*) y la emergencia en los textos de una *conciencia tematizadora*, hace que nos inclinemos por un camino, el sincrónico, que, parece claro, no procede que sea más que una profundización en el imaginario digital contemporáneo.

Debemos anotar, a estas alturas, la interposición de una circunstancia natural irresistible, que actuará en detrimento de la pretensión que acabamos de describir: decantarse por el presente, aunque se quiera candente, absoluto – como es nuestro caso: entre nuestros dos especímenes más distantes entre sí

en el tiempo media un lustro—, no significa más que convenir en poner coto a la muestra por el único cabo que nos es dado escoger: el punto de origen. Porque, por el contrario, el horizonte muta continua, inexorablemente (huelga decir que sin desplazarse él), así que nos vemos abocados a la paradoja de que, si el “cine digital” se postula siempre como anticipo del futuro (es decir, “se vende”, con todas las implicaciones que tan gráfica expresión conlleva, como intuición, a cargo de cineastas visionarios, de un destino que está por venir), las películas del ramillete que nosotros juntemos hablarán de un “cine digital” no sólo quimérico (como todo producto idealista) y abstracto (como entidad genérica constituida a partir de unos films, y no otros), sino, además, extinto (por perteneciente a una coyuntura pasada). A los, de por sí, graves inconvenientes de estudiar un proceso en marcha, sin apenas margen para echar la vista atrás, han de sumarse la frustración y la cautela de saber que cualquier diagnóstico se referirá a un presente caduco. Dicho queda, como un testimonio más de nuestra conciencia de relatividad.

Sólo queda ya detallar la lista de obras que, de entre un catálogo virtualmente infinito, hemos decidido someter al análisis detenido que corresponde en el apartado empírico, haciendo constar las razones que han contado para una designación en la que, a pesar de todo lo expuesto hasta aquí, no puede desterrarse una cierta contaminación con el componente subjetivo y que resulta a todas luces corto (son, en total, nueve los títulos que forman nuestro corpus) en relación a la ingente producción internacional que, aun intersecando los criterios antes especificados, podrían reputarse suficientemente representativos en una u otra medida como para hacerse un hueco en la nómina.

En sintonía con los argumentos expuestos, creemos provechoso comenzar en esta ocasión por el ejemplar más convencional en tanto que variante por antonomasia del “cine digital”, para ir deslizándonos luego hacia la periferia (esto es, aquellos casos cuya adscripción se antoja más conflictiva); opción esta en apariencia inocente, y aun obvia (y si se lee como “la única correcta” podrá apreciarse mejor el reduccionismo que pretendemos objetar procediendo de este modo), pero que generará, como se comprobará en seguida, algunos titubeos que deberemos asumir como prueba de una

complejidad impensable. Sin duda, *Star Wars: Episodio II – El ataque de los clones* es, de todos los textos que nos van a ocupar, el más emblemático del modelo espectacular que Hollywood propone como sinónimo y apoteosis de nuestro concepto: grabado, por añadidura, en CineAlta, este film se nos aparece como la viva imagen de una correspondencia férrea, total, entre los factores tecnológico, industrial y representacional.

Mas, si tratamos de iluminar el terreno adyacente bajo el mismo cómodo foco que procura ese encadenamiento, nos hallamos de inmediato en un callejón sin salida, porque los otros dos largometrajes rodados en ese sistema de vídeo de Alta Definición englobados en la muestra (*Vidocq* y *Dogville*) son el uno francés y el otro mayoritariamente danés. La descompensación que supone la inclusión de estas tres películas nos permite, entonces,

- a) resaltar la transitoriedad del contexto, y del concepto de “cine digital” que se destila del contraste de las alternativas que los films en cuestión ilustran;
- b) desmentir, a la luz de la versatilidad de los usos del mismo equipamiento, las asimilaciones simplistas de la tecnología digital al paradigma dominante;
- c) acreditar una diversidad inusitada, y una complejidad notable, en el panorama cinematográfico internacional, en el que variables nacionales específicas, que poco o nada tienen que ver con la digitalización, interactúan con ella.

Si, ahondando en esta vía ajena a esencialismos, nombramos otra tríada de títulos de imagen real, grabados con cámaras de vídeo digital de gama media, y en relación a la que, casualmente, se repite el esquema previo de nacionalidades (*Timecode*, estadounidense; *La inglesa y el duque*, francesa; *Celebración*, danesa), las impresiones enunciadas quedarán revalidadas, en tanto en cuanto

- a) mantienen puntos de contacto, que trascienden la anécdota de la identidad geográfica, con los que integran la otra triplete;
- b) comparten el propósito de explorar posibilidades expresivas y narrativas de los medios audiovisuales en líneas paralelas;
- c) coinciden en declarar un ambiguo programa revisionista-progresivista.

Otro tanto puede adelantarse a propósito de las dos piezas que se han entresacado en representación del pujante arte de la animación por ordenador: *Final Fantasy: La fuerza interior*, cuya presencia está sobradamente justificada por su condición de hito en la evolución y consolidación del género, por cuanto tiene de intento de desarrollar una estética hiperrealista capaz, a medio o largo plazo, de reproducir por medio de algoritmos la expresividad de los actores humanos; y *Waking Life*, insólito proyecto que funde (o, más precisamente, suma) imagen real con animación digital, a cargo de uno de los directores contemporáneos que de manera más sistemática y consciente han burlado las fronteras entre Hollywood y la más rabiosa oposición (tecnológica, industrial, representacional), y que funciona como contrapunto a la fallida iniciativa institucional que supuso la adaptación infográfica fotorrealista del videojuego *Final Fantasy*. El indiscutible carácter *experimental* de ambos textos, su dificultoso encaje en el sistema y su dispar suerte crítica y comercial, contribuirán a buen seguro a la reconducción del debate lejos de las consabidas lecturas dualistas, fáciles y trilladas.

Por último, respecto a nuestra única película rodada en soporte fotoquímico (*Memento*), y, por tanto, la menos digna del calificativo de “digital” –o, por mejor decir, aquella para la cual el marchamo no es un atributo *natural*, al que se accede *automáticamente* y *por derecho propio*–, ponemos de relieve aquí algunas de las cualidades que, a partes iguales, la hacen acreedora, por analogía con las demás, y denotan una autonomía ganada a pulso, enarbolada, ubicada en un carril intermedio: norteamericana, a caballo entre la gran industria y la independencia, y cuyo *tradicionalismo* por lo que se refiere a la tecnología de filmación no es óbice para que construya

un relato y un discurso de un gran radicalismo, con acusados y significativos entrecruzamientos con las constantes de los restantes componentes del corpus, y que conserva un pie en el modelo *mainstream*.

Hasta aquí los films sobre el que operaremos. El siguiente esquema recuerda sus datos fundamentales, y refiere la categoría hacia cuyo análisis están orientados los apartados correspondientes a cada uno de ellos:

Categoría analizada	Título	Año de producción	Director	Nacionalidad
Profilmico	<i>Vidocq</i>	2001	Pitof	Francia
	<i>La inglesa y el duque</i>	2001	Eric Rohmer	Francia
	<i>Waking Life</i>	2001	Richard Linklater	USA
Espacio y tiempo	<i>Memento</i>	2000	Christopher Nolan	USA
	<i>Dogville</i>	2003	Lars von Trier	Dinamarca*
	<i>Timecode</i>	2000	Mike Figgis	USA
Narración y relato	<i>Celebración</i>	1998	Thomas Vinterberg	Dinamarca
	<i>Star Wars: Episodio II – El ataque de los clones</i>	2001	George Lucas	USA
	<i>Final Fantasy: la fuerza interior</i>	2001	Hironobu Sakaguchi y Moto Sakakibara	USA

*con la aportación de capitales de empresas radicadas en Suecia, Francia, Noruega, Holanda, Finlandia, Alemania, Estados Unidos y Gran Bretaña

Sería lógico y legítimo reprobar la dispersión del elenco anterior. Para contrarrestar tal acusación, aduciremos que nos ha movido el propósito de ofrecer un panorama tan variopinto como los estrechos márgenes de un corpus de nueve títulos puede alcanzar a auspiciar, sin rebasar las fronteras del cine exhibido en salas comerciales. Entendemos que nuestra investigación, a fuer de honesta, debe tratar de dar cuenta del funcionamiento textual y cultural de productos que, nos guste o nos disguste, circulan entre nosotros –sin que ello signifique, en absoluto, la concesión a la taquilla de un papel preponderante: las películas que aquí consideramos, y que de una forma u otra ponen en cuestión las nociones tradicionales, son, indistintamente, superproducciones y largometrajes que se han gestado al margen de la industria, mas, poseen todos una marcada personalidad, y han gozado de repercusión en razón de estar ligados a la polémica acerca de los efectos de la digitalización en la narrativa y las formas cinematográficas. Se cubre así una batería de opciones (productivas y tecnológicas, expresivas y narrativas) de una heterogeneidad considerable, sin incurrir en la casuística. Hay un componente, imborrable, de

representatividad en cuanto a ciertos modelos –el primer film realizado bajo los principios del manifiesto Dogme’95; el que elevó el fotorrealismo paroxístico a la categoría de motivo comercial y de reflexión...–, que está en relación directa con el giro consciente y excesivo (la *inversión en el valor digital*, como reclamo que genera radicalismo) en el que creemos imprescindible indagar. Sólo cabe añadir que esperamos sinceramente que los aciertos que los análisis puedan encerrar, y las puntuales referencias a otros films que se puedan lanzar, compensen las omisiones u olvidos que el tribunal pudiera detectar.

En todo caso, queremos subrayar que en el establecimiento del corpus no han pesado juicios de valor, propios o ajenos, acerca de la bondad o maldad de película alguna. Sería una ingenuidad imperdonable pretender fundar nuestra selección, como cualquier otra, en pactos (componendas) imposibles, en particular cuando los fenómenos que las películas han de ilustrar se encuentran en plena efervescencia, y son tantas y tan diferentes las facetas que exigirían un tratamiento exhaustivo. Evitaremos, por tanto, en la medida de lo posible, la emisión de opiniones meliorativas o peyorativas, que, como mucho, saldrán a relucir entre líneas, dado que la finalidad básica, por cuyo cauce podrán filtrarse esas nuestras (des)calificaciones, consiste en desvelar cómo significa el “cine (de la era/sobre lo) digital”, o sea, qué código de comunicación construyen con el espectador; tarea esta en cuyo curso nos (retro)propulsaremos desde lo particular hacia lo genérico, tanto en lo semejante o coincidente, como en lo disímil u opuesto. Sólo a través de la recogida de estos postreros elementos encontraremos un más fino (perspicaz y crítico) entendimiento de los (que exigen para sí mismos la etiqueta de) principales modelos cinematográficos de la contemporaneidad.

Porque, y recuperamos aquí una de nuestras hipótesis de partida, renovada en el capítulo anterior, al mismo tiempo que vamos a tratar de inventariar los efectos expresivos y narrativos de la utilización de las nuevas tecnologías, advertimos que, de conformidad con el concepto de “cine digital” que venimos sosteniendo, daremos cuenta, de manera no menos enérgica, de los inextricables lazos que éste mantiene con los modos (productivos, representacionales, etcétera) tradicionales, puesto que –nunca será demasiado

insistir en este extremo— aquél es, también y paradójicamente, un “cine analógico”, en la medida en que le resultaría de todo punto imposible dejar de operar (de significar) *por referencia a algo*; lo que se traduce en la obligación, en verdad imperiosa, de arrojar luz, como parte de la caracterización en que nos hemos empeñado, sobre los innumerables aspectos en que se sustancia la irresoluble dialéctica entre continuidad y discontinuidad de ese objeto llamado cine, a cuya comprensión como un fenómeno mucho más complejo que el que diseña el determinismo tecnológico.

En cuanto a la metodología que se va a poner en práctica, el análisis textual nos va a proporcionar la base para la reflexión en torno a las transformaciones que se están dando en el profilmico,¹¹⁵⁹ en las estructuras espacio-temporales y en las nociones de narración y relato; categorías estas tres a cada una de las cuales corresponde uno de los tres capítulos de que se compone la tercera parte de esta tesis doctoral. En cada caso, uno de los ítems anteriores ejercerá una función jerárquica, lo que en absoluto excluye, empero, que los otros, con los que guarda los vínculos lógicos que a toda obra se le suponen, reciban cumplida atención. Asimismo, reservaremos espacio y fuerzas para el tratamiento de ciertos temas (tecnología, intertextualidad, mixtura de géneros, exceso, reflexividad...) por cuyo estudio ya hemos dado muestras de interés.

¹¹⁵⁹ Siguiendo a Gunning (*D. W. Griffith and the Origins of American Narrative Film. The Early Years at Biograph*, p. 19) y Gaudreault (*Du littéraire au filmique. Système du récit*, pp. 118-119), Marzal define el profilmico como “todos aquellos elementos dispuestos con anterioridad al rodaje, entre los que podemos destacar la decoración (donde cabe considerar el atrezzo como un recurso complementario), la iluminación y la caracterización del personaje (que incluye vestuario y maquillaje, pero también las técnicas de interpretación empleadas)”; e, inmediatamente, reconoce la “estrecha vinculación entre lo profilmico y lo compositivo”, tanto en términos teóricos como prácticos; cuestión esta especialmente espinosa en lo que atañe a las limitadas posibilidades a que el analista se enfrenta en su empeño de estudiar el profilmico, a través de datos de producción y del examen del otro, esto es, la *mise-en-cadre*. Vid. *Estructuras de reconocimiento y de serialidad ritual: el modelo melodrama en los films de David Wark Griffith de 1918-1921*, op. cit., pp. 287-288. En nuestro caso, nos enfrentamos a complicaciones adicionales, tales como la manipulación digital, generadora de simulaciones fotorrealistas indistinguibles en las que rige un cierto, aunque claro, sentido de búsqueda de la consecución del alarde, por razones diversas e interrelacionadas (tecnofetichismo; conciencia de que su rentabilidad *—id est*, la posibilidad de explotar publicitaria y económicamente la fascinación que despierta la maleabilidad de la imagen—; voluntad reflexiva...), de modo que la discriminación de ambas dimensiones deviene extremadamente problemática —de hecho, deviene uno de los temas privilegiados en torno a los que gira el cine contemporáneo—, e incluso el imprescindible apoyo en los hipotéticos materiales de producción, pasados por el filtro promocional, debe ser considerado en tanto que factor distorsionante, por sus repercusiones concretas en los textos mismos, sobre cuyo diseño se proyectan en el curso de toda la producción, y por el modo en que retroalimentan las fantasías de la mitología digital.

El formato de presentación consistirá en una sucesión de apartados autónomos, a razón de uno por film. La extensión que se consagrará a cada cual no será regular, porque desigual es su interés a efectos de nuestra investigación –el cual, quizás sea ocioso recordarlo, no tiene por qué corresponderse con su calidad. En este sentido, nos ha parecido más acertado, y riguroso, respetar las proporciones que cada ejemplar impone (o requiere), en lugar de estirar o acortar la redacción para darles unas dimensiones estándar artificiales. Los fotogramas y secuencias de imágenes a que se alude en los análisis están incluidas en un apéndice (“Anexo fotográfico”); las llamadas, en el código de identificación establecido [*fig. núm.*], se entrelazan en el texto, a la altura de los párrafos en que se les hace referencia, para un ágil seguimiento de aquél.

Anotamos una idea más: del examen de las películas se derivan interpretaciones que, sin pretensión alguna de agotarlos, pondremos por escrito, siguiendo una cierta lógica expositiva. Ha sido nuestra intención no perder de vista los planteamientos globales –narrativos y expresivos, poéticos y discursivos, etc.–, en los que se imbrican las cuestiones específicas en que ponemos el foco principal. Esta posición no es cosmética, ni responde a una preocupación por la amenidad, sino que constituye una apuesta meditada y fundamentada: en primer término, esta opción nos permite seguir adelante en la caracterización de la(s) identidad(es) mítica(s) del audiovisual contemporáneo; en segundo, sólo así podrá aflorar la coherencia estético-ideológica entre la aplicación de los recursos en liza y los restantes, al servicio de la poética que cada película construye; en tercero, entendemos que esta es una manera práctica de demostrar que, precisamente en tanto que metáforas interpretantes impregnadas del ideario y las obsesiones de la postmodernidad, el “cine digital” sigue *significando*, y sus productos siguen siendo analizables, en términos idénticos al analógico. Del mismo modo que hasta aquí hemos mantenido que la tecnología no es una entidad que evolucione en abstracto; ni es cierto que las innovaciones que están en curso en la fase que nos ocupa puedan desvincularse de las que se están operando en las restantes; ni es posible, por mecánico y simplista, establecer un esquema causal para explicarse las mutaciones. Juzgamos preferible, en lo sucesivo, ilustrar cómo los recursos de la postproducción digital se orientan en la misma dirección (o,

en su defecto, se oponen, con la consiguiente tensión) que, pongamos sólo dos casos, los usos puestos en práctica durante la grabación/filmación y los elementos analógicos, a los que sustituye o modifica, con los que se funde o alterna...

Por último, llegamos a la determinación de nuestras expectativas en cuanto a las conclusiones que eventualmente pudieran derivarse de los análisis: cualesquiera paralelismos o recurrencias que podamos descubrir no han sido previstos –más allá de la declarada voluntad por manejar un corpus tan rico como fuera posible, y cuyos condicionamientos no pretendemos aquí denegar–, sino hallados con posterioridad a la inspección individualizada de cada título, llevada a cabo uno por uno y precedida del correspondiente *découpage* sobre copias comerciales en formato doméstico (DVD). Solamente así es posible conceder el *beneficio de la sintomaticidad* a las sorprendentes identidades y los agudos contrastes que se detectan, indicativos ambos de la basculación del “cine digital” entre los polos de la homogeneización y la omnicomprensividad (formal, temática, genérica, etc.)–, de que habremos de levantar acta, y que no puede considerarse propiamente como el producto de un rastreo sistemático y consciente que haya influido en el curso de los análisis.

CAPÍTULO QUINTO EL PROFÍLMICO

5.1. *Vidocq*: reflexividad, esquizofrenia y espectáculo.

5.1.1. Las raíces del exceso digital.

En este primer subapartado, vamos a abordar la correlación entre un modelo de relato al que definimos con el calificativo de “esquizofrénico” –en la medida en que se sustenta en planteamientos dialécticos muy explícitos (por mor de la inteligibilidad), presenta actantes escindidos y se construye desde un punto de vista cambiante, que se traduce en fuertes convulsiones que afectan a la estructura narrativa y a la identificación espectral–; y la *poética de las apariencias*, tan cara al cine contemporáneo.¹¹⁶⁰ Cumpliremos este cometido dando prioridad a la exploración de un profílmico al que la idea de reflexividad se traslada, fundamentalmente por dos vías, a saber, el desbocamiento de la intertextualidad; y la aparición de espejos por doquier. En concreto, nos centraremos en las implicaciones de uno de ellos, que el villano de la función utiliza como máscara, cuyo carácter fantástico, directamente relacionado con el hecho de ser un producto infográfico, lo dota de una doble condición mítica: como *cristalización* del tecnofetichismo y

¹¹⁶⁰ Anacrónica y fantasiosa narración del caso más intrincado en la vida de un personaje verídico, el ladrón reciclado en agente del orden Eugène François Vidocq (Gérard Depardieu), la película se abre con la confrontación con un encapuchado en un taller de soplado de vidrio, de resultados de la cual el protagonista muere. Un joven que se presenta como su biógrafo oficial, Étienne Boisset (Guillaume Canet), se empeña en reconstruir sus últimos días, para lo cual empieza interrogando al ayudante del detective, Nimier (Moussa Maaskri). Éste le informa de que, por encargo del jefe de policía (André Dussolier), andaban tras la pista de las sospechosas muertes, presuntamente accidentales, de dos prohombres: Belmont (Jean-Pol Dubois), el mayor fabricante de armas de Francia, y Veraldi (André Penvern), químico. Boisset halla en el despacho de Vidocq unos prendedores, pertenecientes a Préah (Inés Sastre), una antigua amante del detective, los cuales, ocultos en los sombreros de las víctimas, atrajeron los rayos que los fulminaron. Acude a la joven, que le cuenta que, pese a descubrir el *modus operandi* del asesino, Vidocq no pudo evitar que falleciera un tercero, Ernest Lafitte (Gilles Arbona), director del Hôtel des Invalides. Siguiendo el hilo que siguió su admirado investigador en relación a los peculiares gustos sexuales de los difuntos, el cronista se entera del trato que éstos mantenían con un ser enigmático, el Alquimista, por el cual ellos le suministraban muchachas vírgenes y éste debía proporcionarles el elixir de la eterna juventud. Uno a uno, los informadores de Boisset son eliminados. Tras una segunda incursión en la oficina de Vidocq, el periodista encuentra unos pliegos en los que el sabueso relata su enfrentamiento con el Alquimista en su laboratorio, y da cuenta del descubrimiento de que los poderes sobrehumanos del criminal residen en que el espejo que emplea como máscara está fabricado con la sangre de las doncellas. Junto con Nimier y Préah, Boisset se encamina al taller donde murió el protagonista para sonsacar al soplador el nombre o alguna pista relativa a su cliente. Pero el artesano resulta ser Vidocq, caracterizado, que identifica a su biógrafo como el Alquimista. Tras una refriega en la que Nimier fallece, el psicópata, ensartado en un trozo de vidrio afilado, cae a las aguas del Sena.

como polo de emergencia de una dimensión legendaria en la trama. Estos retruécanos tienen como consecuencia la conversión de una cierta tendencia del cine *mainstream* en un espectáculo narrativo que sacrifica la verosimilitud a favor de un virtuosismo consciente.

Como se sabe, *Vidocq* tuvo el *honor* (y se benefició comercialmente) de ser uno de los primeros títulos en aplicar en la fase de grabación el prototipo desarrollado por Sony como cámara de Alta Definición. En este sentido, la película representa un caso palmario de cómo los efectos expresivos y narrativos de las manipulaciones operadas en postproducción (y restringidas, básicamente, a modificaciones de color, retoque y composición, con un empleo puntual de pantallas azules y de imágenes de síntesis) resultan inseparables de la aplicación del dispositivo de captación en la fase precedente, cuyas virtudes específicas no puede menos que exhibir. No podemos dejar de analizar esta dimensión promocional-reflexiva para hacernos una idea cabal del alcance y el sentido de las operaciones que nos ocupan, así que incidiremos en el modo en que los recursos de postproducción desempeñan un papel que es, en primer término, de apoyo o subrayado a las premisas y decisiones de una puesta en escena (en localizaciones y, sobre todo, en estudio; esto es, sobre un profilmico *real*, con el que el virtual mantiene coherencia estética y simbólica); pero, sobre todo, arrojaremos luz sobre su calculada aportación a la fetichización de la cámara.

Es digno de resaltar, a propósito de la figura del director, Pitof, su pasado profesional eminentemente técnico, como encargado de efectos visuales, a lo que, de tan obvio parece casi ocioso señalarlo, cabe atribuir el apabullante *look* que la película luce; su experiencia en la materia, tanto con medios analógicos como digitales (y, como veremos en seguida, las influencias que ya en los primeros absorbe y plasma en *Vidocq*),¹¹⁶¹ supone un buen motivo para evitar la atribución a la tecnología de un papel

¹¹⁶¹ Entre los films en que prestó sus servicios, figuran *Delicatessen* (Jean-Pierre Jeunet y Marc Caro, 1991), *Los visitantes ¡no nacieron ayer!* (*Les visiteurs*, Jean-Marie Poiré, 1993), *La ciudad de los niños perdidos* (*La cité des enfants perdus*, Jean-Pierre Jeunet y Marc Caro, 1995), *Alien: Resurrección* (Jean-Pierre Jeunet, 1997), *Astérix y Obélix contra César* (*Astérix et Obélix contre César*, Claude Zizi, 1999) o *Juana de Arco, de Luc Besson* (*The Messenger: The Story of Joan of Arc*, Luc Besson, 1999). Con posterioridad, tan solo ha dirigido un film, significativamente, en Hollywood y plenamente conforme con el modelo neoespectacular: *Catwoman* (2004).

preponderante o modificador de su *estilo*. Asimismo juzgamos conveniente, por más sutil pero también significativo, resaltar la presencia como firmante del libreto de Jean-Christophe Grangé.¹¹⁶² El dato contribuye a ubicar el film en una exitosa variante francesa del *thriller* postmoderno, de inspiración hollywoodiense (la influencia del esquema y los estilemas, e incluso de la pose misantrópica, de *Seven*, es patente a lo largo de todo el ciclo), pero complicada con la denominada “excepción cultural”, en la que pesa un cierto chauvinismo, que solicita del público la complicidad con el esfuerzo productivo que conlleva el calco del modelo americano.¹¹⁶³

Esta demanda se corresponde con una reclamación, desde el entramado del propio texto, del entronque del film con la tradición artística (eminentemente y por orden de especificidad occidental, europea y gala), que se sustancia, para empezar, en una apropiación de los referentes coetáneos para la que las innovaciones en postproducción juegan un papel primordial: las escenografías virtuales (en estricta correspondencia con el estilo de las reconstrucciones en estudio y las localizaciones acondicionadas) muestran un París tenebroso y abigarrado en grandes vistas panorámicas [figs. 1-3], con una insoslayable influencia romántica –en particular de los Géricault y Delacroix.¹¹⁶⁴ Es el caso de las dos escenas, mostradas en un montaje paralelo, en que se producen sendas muertes por caída de rayos [figs. 4 y 5], en las que se aprecia una fuerte tendencia pictorialista, que congenia con una estilización rayana en la arbitrariedad, particularmente notoria por lo que respecta a la exuberante paleta cromática –cualidad esta en la que los citados pintores fueron claros precursores, justo por la época en que transcurre la acción del film–,¹¹⁶⁵ lograda en parte por medio de la aplicación, en la fase de

¹¹⁶² Novelista (*Los ríos de color púrpura*) y ocasional guionista (la adaptación homónima de la citada novela –*Les rivières pourpres*, Matthieu Kassovitz, 2000–, *El imperio de los lobos* –*L’empire des loups*, Chris Nahon, 2005–).

¹¹⁶³ El presupuesto oficial, que ascendió a la muy elevada suma de 152 millones de francos, fue sufragado en régimen de coproducción por RF2K, TF1 Films y Le Studio Canal, un estudio de escala continental, con una red de distribución de salas propia, que depende de Canal Plus; éste, que forma parte del grupo Vivendi (al que pertenece Seagram/Universal), participa en un 80% de la financiación del cine francés actual, lo que da una medida de la muy relativa *independencia* y *francesidad* de *Vidocq*. Para un conocimiento más exhaustivo de la cuestión, vid. MCMURRIA, *op. cit.*, pp. 135 y ss.

¹¹⁶⁴ También es patente el paralelismo con los paisajes toledanos de El Greco, cuya condición de referente manierista por excelencia contribuye a caracterizar el modelo del que los programadores se esfuerzan por construir un análogo.

¹¹⁶⁵ “La atracción de Delacroix por el decorativismo del Veronés y las opulencias de Rubens se reconoce, asimismo, en la tela de 1840 *La justicia de Trajano*, de la que interesa destacar cómo el artista va avanzando

postproducción, de herramientas de retoque, pero que también es producto de los objetivos escogidos, del alarde de profundidad de campo y de la composición, vacilante entre el centramiento y el descentramiento.

Al mismo tiempo que este esteticismo nos aleja del terreno del realismo, asoman en algunas de sus manifestaciones colaterales otras facetas de importancia capital, que establecen puentes entre el tiempo del relato y el presente: la primera consiste, como en seguida saldrá a colación en el abordaje del profilmico, en que *Vidocq*, como film “de época”, hace gala de un naturalismo falaz, reflexivo y simbólicamente elemental, que, además, se justifica en su obviedad (se *naturaliza*). El exceso visual se reputa como un rasgo consustancial a la época en que transcurre la acción. La archiconocida fascinación óptica decimonónica funciona como referencia metacinematográfica autolegitimadora del exhibicionismo de los ingenios (ahora, la cámara digital); como una paráfrasis lógica (en cumplimiento del consabido cierre de la trayectoria circular del cinematógrafo— del paradigma *primitivo*).

La segunda se trata de la acentuación de una estética de contrastes de por sí descarnada en origen, la cual enlaza con las constantes genéricas del serial, al que se adscribirían las recreaciones cinematográficas más remotas del mito de Vidocq acometidas en Francia.¹¹⁶⁶ La película recurre sistemáticamente a la mostración del lujo y la miseria alternados, extremos ambos y visualizados a través de estereotipos, con una clara querencia por

en su concepción del color como elemento autónomo. Cuando en el Salón de aquel mismo año, donde presentó la tela, fue denunciado el caballo color ‘rosa’, Baudelaire, paladín una vez más de Delacroix, respondió: ‘*Como si no existieran caballos ligeramente rosados y como si, en cualquier caso, el pintor no tuviera derecho a pintarlos así*’, palabras que hacen pensar en un fauvismo *avant la lettre*”; en BORNAY, Erika: *Historia universal del arte, volumen VIII. El siglo XX*. Barcelona: Planeta, 1986, p. 248; en cursivas en el original.

¹¹⁶⁶ Aspecto este a través del cual se explica el efectismo de la trama del film que nos ocupa, mas no del todo su deriva fantástica; en este sentido, también resulta interesante comparar *Vidocq* con la visión más *institucional* del personaje —si bien a cargo del cineasta catalogado como el manierista por excelencia—: en *Escándalo en París (A Scandal in Paris, Douglas Sirk, 1946)*, se incide en la ambivalencia del mito, encarnado por George Sanders (“En todo hombre hay un San Jorge y un dragón”, es la divisa), y las apariencias están tematizadas (desde el recurso constante a los disfraces hasta el clímax, que tiene lugar en un parque de atracciones y en el cual el protagonista se bate con su criado y enemigo [Akim Tamiroff] con armas de atrezo, pasando por el sutil apunte que relaciona las representaciones literaria y cinematográfica clásica en su idéntica estilización, por medio del fundido inicial entre la capital orlada del principio del capítulo de las memorias de Vidocq con el fondo escenográfico, correspondiente a un *matte painting*, de la primera escena).

fórmulas y soluciones propias del melodrama popular (o del melodramatismo populista) cuya quintaesencia se halla, quizás, en el regodeo en las condiciones en que malviven las vírgenes incultas víctimas del Alquimista, mediante la escenificación de la suntuosidad y la indigencia en láminas elocuentes del medio (la arquitectura, el atrezzo, el vestuario...). En su plasmación se aúnan y se superponen los códigos de las dos épocas, y se garantiza el enganche del espectador al texto a un nivel tan superficial como eficaz. Maniqueísmo este que entra (sólo en apariencia) en contradicción con lo que se pretende un discurso íntegramente ambiguo acerca de las leyes por las que se gobierna el universo diegético en tanto que microcosmos sobre el que se proyectan las incertidumbres de la contemporaneidad, y acerca de los personajes que lo habitan.

5.1.2. Formalismo del microcosmos.

Pero procedamos ordenadamente, e iniciemos nuestro itinerario por el examen del profilmico. El paseo por el primer escenario del film –y en el que tendrá lugar, asimismo, el desenlace– resulta sumamente revelador: tras atravesar la sala por la que trajinan los obreros, el protagonista accede a una zona deshabitada, lóbrega y laberíntica, constituida por cámaras sumidas en una oscuridad total a las que dan paso vanos con arcos de medio punto de piedra ennegrecida. Luego, tras establecer contacto visual con su antagonista y perseguirlo, empuja una puerta cerrada que da entrada a una sala de planta circular, con un pozo que arroja llamaradas (digitales) en el centro [fig. 6].¹¹⁶⁷ Después de que el Alquimista golpee a traición a Vidocq, se enzarzan en una pelea. Encontramos aquí dos aspectos dignos de mención: la motivación del espacio, sospechosa e insoslayablemente pertinente en relación a la poética de la película, entendiendo por tal la omnipresencia de los reflejos como metáfora de (y como factor determinante para) un mundo inestable y engañoso; y la disposición propicia de las interioridades del taller, en todos los niveles y hasta en sus recodos, para acoger primero la cacería y más tarde el combate cuerpo a cuerpo; esto es, la tópica distribución del lugar, al servicio

¹¹⁶⁷ Llamamos la atención sobre la *calidad* del fuego, resultado de un artificio numérico que resulta *demasiado reconocible*; el fenómeno recibirá explicación más adelante.

de un *crescendo* dramático que se pliega dócilmente a las convenciones del macrogénero de acción.

Reviste el máximo interés profundizar en el primero de los puntos anteriores, ya que la evidente condición simbólica de los escenarios en relación al relato y al discurso constituye, a nuestro entender, una cuestión nodal. Los ejemplos son tantos que podría afirmarse, sin temor a exagerar, que todas las localizaciones declaran aquello que aportan a la descripción de un universo reconocible y autosuficiente, fundamentalmente ilusorio y en el que los personajes pugnan entre sí, desplegando sus habilidades para la representación: la fiesta donde actúa Préah; la redacción del periódico *El fisgón*; el prostíbulo; el fumadero de opio; el archivo de la policía...

No es casual que, a cada uno de los emplazamientos, le correspondan unos tipos humanos distintos, de la mano de los cuales –o, por sugerir una paráfrasis con una estructura narrativa cuya referencia habitual se encuentra en un texto paradigmático, acompañando a Boisset en su *ronda*– se configura, en paralelo y de acuerdo con los mismos criterios que rigen a propósito de los ambientes, el mundo de la ficción. En este sentido, llama poderosamente la atención, en primer lugar, la extrema tipificación de los personajes, a propósito de la que hay que citar la figura del inspector Tauzet (Jean-Pierre Gos), que se seca maniáticamente el sudor de la cicatriz. Como es de rigor en un film que convierte en rasgo distintivo la convocatoria de una maraña de referencias heterogéneas, esta característica enlaza con la veta granguñolesca del cine (y el teatro) francés, en una línea paralela a la de los Jean-Pierre Jeunet y Marc Caro¹¹⁶⁸ (cuyos referentes, con Marcel Pagnol a la cabeza, se remontan, en una genealogía imaginaria más exhibida que consistente, hasta el ilusionismo de Méliès), pero que emparenta asimismo con la obra de otros exitosos estilistas postmodernos, como es el caso de Terry Gilliam. Los actantes llegan a confundirse con las piezas de que se compone el profílmico, a lo que la puesta en escena ayuda en grado sumo: paradigmática es, al respecto, la visualización, en un plano frontal, de la pareja de secuaces del susodicho inspector, a cuyas espaldas quedan confinados a una función

¹¹⁶⁸ Este último, identificado en los créditos como responsable de la “creación gráfica de los personajes”.

ornamental, de manera plenamente coherente con su condición de meros comparsas, o *extras sin frase*, estética, que no narrativamente, realizados [fig. 7]. Todo, tanto lo real como los productos de la infografía, se aviene a la caracterización de un universo legendario y convencional, ficticio e intertextual.

Si los personajes funcionan como formas puras, integradas en el espacio tanto en el nivel visual como en el narrativo y el simbólico, la trayectoria opuesta tiene también lugar, como bien atestigua el valor narrativo de las sombras: la fantasmagórica, agigantada por la perspectiva —y con cuyo punto de vista acechante, amenazador, nos identificamos—, que sigue a Boisset de camino a la oficina del periodista Froissard (François Chattot) [fig. 8]; y también en los cuartos del rotativo, donde, a través de las ventanas y en contraluz, se vislumbra una arenga revolucionaria [fig. 9]. Entre el profilmico y los actantes se gesta, entonces, una suerte de correspondencia, profunda y total, a la que la armazón espacio-temporal, que reposa en el montaje alternado, presta una contribución decisiva, al visibilizar y hacer asequible el contraste (la dialéctica) de los espacios yuxtapuestos (o contrapuestos). Véase al respecto la visita al bulevar del Crimen, en el barrio del Temple, donde se satisfacen “todos los vicios”, seguida de la inoportuna irrupción del inspector encargado de investigar la muerte de Vidocq a la mansión donde el jefe de policía (y, según el interesado, también un ministro) retoza en una elegante orgía con numerosas cortesanas en una amplia estancia rococó. Si la puesta en escena de la travesía de Boisset por una estrechísima callejuela, a cuyos lados se arraciman las prostitutas y los efebos que se le ofrecen con lascivia, está compuesta por planos sin *raccord*, contrapicados volcados sobre los figurantes hasta la asfixia y miradas directas a la cámara; la del salón libertino es un dechado de equilibrio compositivo, con movimientos de cámara pausados, continuos y complementarios, a la que no es ajena la irónica simetría de los guardaespaldas gemelos del inspector.

La impresión acerca de la retroalimentación sin fin entre el profilmico, el relato y el discurso quedará ratificada para quien preste atención a las condiciones atmosféricas. Citaremos aquí la carrera de Vidocq y Préah a bordo de un coche de caballos, bajo la incipiente tormenta, hacia el Hotel des

Invalides, con el objetivo de salvar la vida de Lafitte. Las ventanillas, sobre las que se deslizan las primeras gotas de lluvia [fig. 10], plasman nítidamente el nexo que se establece entre el motivo del cristal y el del agua (en alusión metonímica al aparato eléctrico), en estrecha vinculación con la economía narrativa y el sentido profundo: porque mientras que la amenaza del estallido de la tempestad alimenta el dramatismo, el vidrio remite tanto a la (in)sustancialidad del universo como al influjo del Alquimista, el cual, en tanto que dominador de la naturaleza (merced al ingenioso método que ha desarrollado para dirigir los rayos sobre sus enemigos), gobierna también la diégesis.

5.1.3. Funcionalidad simbólica del profilmico y conciencia narrativa.

Otrotanto cabe concluir a propósito del atrezzo, cuyos elementos, a través de sus utilidades secretas, hablan a los personajes, en la misma medida en que éstos demuestran su saber acerca de este particular al servirse de ellos, de la regencia de mecanismos, análogos a los que el montaje cinematográfico implica, en su entorno. En relación a esta cuestión no podemos dejar pasar las condiciones en que tiene lugar el descubrimiento de las notas manuscritas de Vidocq en su despacho, allanado por Boisset: si con anterioridad habíamos asistido a la penetración en el laboratorio accionando el cortapuros, en esta ocasión la clave (la *llave*) se halla oculta en un obscuro artilugio mecánico (reconocible en los títulos de crédito iniciales, en un guiño más que explícito a *Seven*) [fig. 11]. Item más: varias escenas atrás, el prendedor de Préah que Vidocq conservaba como fetiche (y cuya ambivalencia demuestra su funcionalidad como armas del crimen en los asesinatos de Belmont, Veraldi y Lafitte), blandido primero por el protagonista y luego por Boisset para sonsacar información a la interesada, motiva una elipsis y un *flashback*, con sendos *raccords* sobre el objeto en cuestión obtenidos mediante un *morphing* [figs. 12 y 13]. Corolario: en manos de (formulémoslo de manera más clara: *manipuladas por*) los personajes, las piezas del profilmico se transforman en instrumentos que dan pie, por igual, a la apertura de trampas y a la consecución de nexos intersecuenciales, cuya identidad última demuestra el hecho de que unas y otros ostentan el mismo valor, a saber, son

imprescindibles para el *seguimiento* (y entiéndase por tal tanto el *progreso* como la *intelección*) de la pesquisa.

Desviemos ahora el foco hacia el vestuario y el maquillaje, que nos suministran multitud de ejemplos acerca de los desplazamientos puestos en práctica. De conformidad con la reflexión en torno a las apariencias que se impuesta, el transformismo y el recurso a las máscaras a que muestran inclinación los personajes nutren la consolidación de la cadena que componen estereotipación y conciencia, relato y discurso: para Vidocq, el travestismo es una técnica habitual de espionaje (su profesión) [fig. 14]; para Préah, falsa bailarina asiática [fig. 15], se trata de un medio de seducción (lo que equivale a decir, en su caso, un medio de vida: su exotismo, tan espurio como, presumiblemente, el de las pupilas que la *madame* presenta a Boisset, representa un aliciente en una cultura fascinada por lo insólito y lo bizarro); para Boisset, atribuirse el papel de biógrafo oficial del protagonista supone tener acceso directo a las fuentes (y seguir adelante con su mortales propósitos).¹¹⁶⁹ Estos tres trazos delimitan con pulso firme el grabado de una sociedad hipócrita, compuesta por delincuentes, arribistas y manipuladores de toda laya, donde fingir y desconfiar por norma son requisitos para la supervivencia, y en la cual el disfraz, a la orden del día, ejerce, a la vez que su función primaria, otra simbólica (en el registro de la sinécdoque).

El delirio estalla en la escena del desenmascaramiento del asesino (que lo es, literalmente), en la que los inopinados detectives (Préah, Boisset y Nimier) portan sendos pañuelos [fig. 16], justificados por la toxicidad de las emanaciones, pero que, asimismo, son un motivo visual más que obvio del baile de máscaras, por medio de las cuales los personajes pretenden engañarse entre sí: mientras Boisset interroga al soplador, ambos permanecen cubiertos, el primero porque teme que el otro pueda reconocerlo como su cliente (el Alquimista), y el segundo porque, en realidad, es Vidocq; cuando este último afirma que no le vio el rostro, el periodista se relaja y, simulando fastidio, se desemboza, tras lo cual el protagonista y sus compinches hacen lo propio [fig. 17].

¹¹⁶⁹ La denuncia de la virtual omnipotencia del periodista, amparado por su estatuto, representa un lugar común contemporáneo del macrogénero de acción.

5.1.4. Ambivalencia y esquizofrenia.

Hechos estos hallazgos, es momento de profundizar en la equívoca naturaleza de todos los personajes y sus vínculos con los desequilibrios internos del relato. Para ello, resulta perentorio hacer recuento de los ribetes más espinosos del mismísimo Vidocq, sobre cuya enigmática figura ausente se plantean serias dudas, visibles desde un primer momento. Así, la ausencia de diálogo en toda la escena inicial se rompe cuando el protagonista pronuncia, justo antes de aceptar su derrota y precipitarse sobre el fuego, tres frases *para la posteridad* (“Espera, espera. Si he de morir, antes quiero saber. Quiero verte la cara”) sobre las que conviene detenerse, porque definen su personalidad, que guarda una perfecta correspondencia con su oficio, e introducen congruentemente las ideas (visuales y simbólicas) de intercambio e identidad con el asesino –recuérdese que, desde su punto de vista, Vidocq contempla el reflejo de su propio rostro en la máscara del Alquimista, hasta que éste le concede el privilegio de retirársela, en un gesto de respeto por el cual se sustituye la imagen del uno por la del otro [figs. 18 y 19].

Luego, cuando la diva Préah explica a Boisset que Vidocq “no era un santo” y que delató a sus compañeros de correrías para ingresar en el cuerpo de policía, se refiere a los remordimientos del protagonista, que no creía ni en la honestidad de los propósitos que lo habían guiado en aquella decisión, ni en la de sus motivaciones presentes. Por el contrario, se alimentaba conscientemente de su propia ambivalencia moral, convencido como estaba de que “como él, todos tenemos una parte oculta”, en un claro indicio de que su olfato radicaba, precisamente, en su capacidad para identificarse con sus oponentes.

El tercer y más rotundo motivo de recelo¹¹⁷⁰ proviene del jefe de la policía, que arroja sobre la memoria de Vidocq la insidia de su complicidad, quizás incluso de su identidad, con el Alquimista. Detalle este sorprendente,

¹¹⁷⁰ Podríamos citar algunos otros, como el temor de la víctima atemorizada con quien Vidocq se topa en las inmediaciones del laboratorio del Alquimista, que constituye un indicio tópico acerca de la incapacidad práctica de distinguir entre las categorías de amigo y enemigo.

ya que poco antes había reconocido su valía y lo había reivindicado como uno de los suyos (“nuestro mejor hombre”); claro que él mismo fue el promotor de su expulsión del cuerpo y había acudido a él para implorarlo que investigara las dos primeras muertes, lo que da idea de un carácter autoritario y voluble. La esencial revisión de la condición de Vidocq en la trama, de víctima a verdugo, que se sugiere en este punto, concuerda con el trazado de un universo inescrutable, en el que la búsqueda de verdades absolutas (e inaprensibles, por inexistentes) da lugar a estos radicales giros –al albur de la conveniencia de cada sujeto, en cada instante–, está condenada de antemano al fracaso y nos predispone, como espectadores, a esperar (aceptar, ¿desear incluso?) cualquier contingencia; desde que Vidocq esté vivo hasta que el personaje que ejerce como maestro de ceremonias de una trama adscrita al subgénero de la encuesta, y con quien nos hemos venido identificando, se revele como el asesino.

5.1.5. Reflexividad y convencionalismo.

Pero echemos de nuevo la vista atrás, al prólogo, que contiene apuntes en el orden estrictamente formal muy valiosos para la determinación del punto de vista, lo que resulta imprescindible tanto para apurar el discurso como para hacernos cargo de la propuesta narrativa y expresiva. El plano que inaugura la película consiste ya en un reflejo sobre la superficie rodante de un recipiente al que se está dando forma –indistinguible (o, al menos, *no claramente identificable*) tanto por lo que se refiere al objeto en sí como al cuerpo reflejado, dada la velocidad a la que se mueve, aunque parece dibujarse una espalda desnuda en plena faena. Del mismo tono dorado del espejo tras el cual el Alquimista oculta su rostro, lo encontramos relevante por cuanto alude tempranamente a las dialécticas transparencia *versus* opacidad y concreción *versus* abstracción, ambas indicativas de una indeterminación; hace ostentación de las portentosas cualidades (la invisibilidad) del recién estrenado dispositivo de grabación; se complace en desorientar al espectador, colocándolo ante un trampantojo que le hace creer que se halla prematuramente de frente a la máscara del villano, mostrada en el cartel oficial (dimensión metacinematográfica esta acreditativa de la proyección del diseño promocional en el propio texto que prueba, además, la interrelación de

todas las facetas reflexivas de la película); y plantea, al hilo de todo lo anterior, la idea de la invulnerabilidad de la mirada demiúrgica, en una anticipación que implica las claves de la trama y del punto de vista: el cronista/asesino se *sitúa ante el espejo* y advierte con soberbia de sus prerrogativas.

Es más: si nos remontamos al rótulo inaugural (“París, 1830”), subrayado por un único, breve redoble musical intercalado –cuya confusión con los efectos diegéticos connota el convencionalismo de todo, incluido un “profilmico sonoro” estilizado e irreal; como mítico, legendario e intertextual es el propio universo de ficción–, podemos detectar que, además de servir, con insuperable economía de medios las coordenadas espacio-temporales para que el espectador se ubique, siquiera mínimamente, en su imitación de la tipografía de una primitiva máquina de escribir (y Étienne Boisset, el periodista y “biógrafo oficial” de Vidocq que a la postre se revelará como el Alquimista, posee una: indicio primero, por tanto, de su *autoridad* sobre el relato), con las minúsculas con un defecto que las fragmenta, una indicación de la escisión en la que coinciden (necesariamente) el caótico mundo en el que tiene lugar la acción y la psique del narrador.

No cabe duda de que la esquizofrenia del punto de vista está, por un lado, directamente relacionada con la construcción del relato, que es una vuelta de tuerca a la estructura de muñecas rusas. La sucesión de testimonios personales que Boisset recoge de primera mano dan cuenta, por estricto orden cronológico, de una investigación previa: la que llevó a cabo Vidocq (el cual, en cada segmento –es decir, según refieren las fuentes que consultó–, interroga a otro u otros personajes), hasta dar con el Alquimista. El hecho de que toda la información provenga indirectamente (por persona interpuesta) genera una inseguridad permanente, que la puesta en escena registra. Estúdiense a modo de ejemplo la reconstrucción de la compra de las vírgenes por parte de Belmont, Lafitte y Veraldi, y la posterior, correspondiente a la orgía: la primera es inducida a partir de la lectura de las notas que Froissard tomara de los testimonios de los familiares de las víctimas, y está sometida a tantos filtros que resulta enteramente imposible discriminar dónde acaba la realidad y dónde empieza la ficción (la fértil imaginación/enferma psique de

Boisset, enfebrecida además por la apresurada clandestinidad de la consulta de los archivos periodísticos; la veracidad del texto del periodista, presumiblemente florido y sensacionalista; las reservas que manifiesta Boisset al respecto, despreciándolo como “habladurías, chismes de alcohólicos”). La escena destaca por su intensísima estilización: una ambientación extravagante, con *smog*, coches de caballos y vestimentas tan desusadas como sus caricaturescos portadores (botas de punta que se apoyan en estribos, un turbante con plumas, un gorro militar de piel de leopardo, un casco romano); ausencia total de diálogo, a favor de una música que explora el eje ingenuidad/ominosidad; una drástica reducción de la paleta cromática; montaje rítmico, en el que la reiteración de un mismo esquema (llegada de los villanos; llamada a las aldabas; transacción; tiernos gestos de arroparlas para que suban confiadas a los coches; miradas torvas y fijas por parte de ellos y huidizas, hacia un fuera de campo indefinido, en el caso de ellas) y su dinamización, acompañada también con la música, recalcan el angustioso *crescendo* dramático; escala reducida a grandes primeros planos, con saltos acusados; angulaciones ostentosas; alternancia de la ocularización interna con una exterioridad no marcada; efectos sonoros alterados por el eco; iluminación de contrastes; *steadicam* tan ávida e inquisitiva que, en algún caso, llega a chocar con los actantes; grandes angulares... Topicidad y mitificación, subjetividad y ambigüedad, exhiben así sus poderosos, inextricables vínculos.

Lejos de resolverse, la dialéctica se radicaliza cuando Froissard toma la palabra para narrar la bacanal subsiguiente, a la que asistió personalmente. Las imágenes, que corresponden en esta ocasión a la reconstrucción imaginaria de Boisset a partir del episodio evocado, pero cuya audición directa se nos escamotea, oscilan entre los polos de las cadenas oposicionales objetivismo-centramiento-simetría-equilibrio-distancia y del subjetivismo-descentramiento-asimetría-desequilibrio-proximidad. En pocas palabras, a la fiabilidad que destilan los planos iniciales –a los que un ligerísimo desplazamiento identifica como correspondientes a una ocularización interna–, más algunos intercalados en la escena y el último, de espléndidas, pictóricas composiciones, se opone la conciencia de la imposibilidad de una vivencia real tan cercana de la experiencia de las muchachas, embriagadas de alcohol y drogadas con opio por sus captores.

Trasladémonos a la escena en que el fraudulento biógrafo de Vidocq transita por el bulevar del Crimen, donde la planificación se torna inconexa, con movimientos de cámara que no se compadecen con el punto de vista *real* de Boisset, cohibido y remiso a detenerse. El fragmento, en el que se inserta un primerísimo primer plano furtivo que lo muestra estático y –permítasenos la licencia del juego de palabras, puesto que resulta muy pertinente– extático, con una extraña mirada, entre atraída y repugnada, supone la confirmación del influjo siniestro que arrastra por igual al personaje y a la puesta en escena. Pero es que, de paso, frena la progresión del relato y abre una brecha en la unidad espacio-temporal que invita a interpretar, retroactivamente la escena (y, prospectivamente, la peripecia toda del antihéroe) como una mezcla entre percepciones directas e imágenes mentales; productos e indicios de una psique enferma cuya visualización para nuestros ojos nos ubica en (nos identifica con) el dudoso *aquí-ahora* en que el discurso se construye a la vez que la narración se diluye, dejando al descubierto la mentira en que se funda.

Podría pensarse, dados los ejemplos presentados, que el hálito fatídico se reduce a cuanto involucra al personaje de Boisset, y que tiene en su insania una explicación suficiente. Sin embargo, para advertir la mayor complejidad de la cuestión basta con contemplar la fluctuación entre la interioridad y la exterioridad radicales que se experimenta, también, al acompañar a Vidocq en su, diegéticamente, primer y definitorio asomo a la cruda realidad; un juego a través del cual se construye una rápida y efectiva identificación, al tiempo que se dejan entrever las aristas, las contradicciones y los peligros que aquélla implica. Es el caso de la dialéctica que se establece entre la frenética determinación del protagonista y la muchedumbre que se agolpa en el interior de la fábrica, la cual, a diferencia de aquél, se agita confusamente o permanece quieta (*comparece* ante y para la cámara). El recargamiento de los primerísimos primeros planos de los rostros, prácticamente abstraídos del marco físico, se acompaña de interpretaciones expresionistas: el detalle de una cara sin ojos y con la boca abierta en una mueca de esfuerzo; una espalda sobre la que caen unas greñas descuidadas; un niño que cruza el encuadre portando algo, y cuyos ojos deforman el ángulo forzado y la lente; un gran contrapicado del torso musculoso y desnudo de un obrero, indistinguible el

rostro... Son estampas de alienación, ante las que la faz contraída de Vidocq (en primeros planos estelares, algo más sostenidos –prolongados y estables–), que funciona como soporte propiciatorio de la identificación del espectador, se diría que borda el, por lo demás transparente, símil infernal.

En los detalles discontinuos de los obreros, la convivencia del descentramiento con la corta escala confiere al encuadre una paradójica clausura, una cierta sensación de autarquía, que sugiere su correspondencia a una ocularización interna que, caso de ser tal, no puede ser más que enfermiza. Una vez que la planificación se estabiliza y se centra en Vidocq, dos planos de conjunto, tomados con *steadicam* de seguimiento (a espaldas y en avance uno, de frente y en retroceso el otro), lo captan, dominante su silueta en un encuadre centrado ligeramente contrapicado, y lo dotan de una dimensión física que rima con su condición protagónica y mítica. Su rápido, aunque trabajoso, avance, de izquierda a derecha, abriéndose camino a codazos y empujones, se alterna luego con planos de la siniestra cotidianidad de la fábrica. En las galerías, los barridos de la cámara primero, subrayados por tópicos efectos sonoros, y una dinámica *steadicam* que avanza en línea recta, vuelven a apuntar a un punto de vista subjetivo, al que el dispositivo cinematográfico dota de un poder suplementario que lo torna siniestro. Al advertir el Alquimista –a quien el espectador goza del privilegio de ver antes que el propio Vidocq, mientras camina con calma– que alguien camina sobre sus pasos, se gira hacia la cámara: en el espejo que le cubre el rostro, aparece Vidocq, lanzándose a la carrera en pos de él: se trata de una composición digital, con el reencuadre debidamente tratado para darle el aspecto hiperreal de un reflejo sobre la superficie imperfectamente pulida de un material fantástico indeterminado. Dos planos idénticos, con sendas panorámicas, los muestran, sucesivamente, pasando por un mismo punto, en una clara indicación connotativa de la puesta en escena acerca de la identificación entre protagonista y antagonista. Lo más destacable de la lucha consiste en la presencia constante en la banda sonora de los gruñidos de Vidocq y la grandilocuencia de la música coral, que refuerzan el carácter excesivo y antinaturalista de la (sobre)actuación, coherente con el efectismo de la pelea de artes marciales, así como los ostentosos saltos de escala que median entre plano y plano (deformados, además, los más cerrados, como en el caso de los

ojos fuera de las órbitas del protagonista, incapaz de contrarrestar el ímpetu de su enemigo).

5.1.6. Intercambio y repetición.

Para encontrar un exponente aún más claro del colapso (que no disolución: ambas categorías están muy presentes, para contaminarse y desmentirse como absolutos) del dualismo identificación/distanciamiento por lo que respecta tanto a Vidocq como a Boisset, juntos y por separado, manejaremos dos escenas en gran medida antitéticas, cuyos paralelismos conviene no pasar por alto. En una, Préah reta a Vidocq a descubrir cómo quitarle el vestido tradicional khmer –un desafío que prueba la conciencia por parte de ambos de actuar con arreglo a sus respectivos papeles, en una comedia o *quid pro quo* en la que el hecho de representarse, jugando con sus armas (la belleza y la capacidad de seducción, por parte de ella; la perspicacia y la maña, por parte de él), aporta un punto excitante. La sensualidad de la demora en el acto de desnudar al sujeto del deseo (y la urgencia por hacerlo) queda refrendada por un montaje sin *raccord* de tomas cortas, subjetivas, de detalles de la bata; pero lo que aquí en verdad importa es la disociación que tiene lugar entre la puesta en escena y el saber de Boisset, puesto que la interrogada no desvela la naturaleza de sus relaciones con el detective, sino que afirma, con notoria parquedad y convicción, que eran “estrictamente profesionales”. Derivación omnisciente o fruto de la intuición del sagaz periodista, la correspondencia con el punto de vista de Vidocq en tan íntima ocasión permanece en la indeterminación, como una incógnita.

Para encontrar la segunda, debemos dar un salto hasta la inspección del laboratorio clandestino del Alquimista. La reconstrucción visual, colindante con el *gore*, de las torturas padecidas por las víctimas (con los consabidos fugaces primeros planos desencajados, sin sonido o con gemidos con eco, detalles de cadenas, etc.), tiene como pretexto su correspondencia con la *imaginación* de Vidocq. Sus cualidades estéticas remiten al encuentro de Boisset con Nimier, en el que, a la vista de las notas y dibujos de éste a propósito del caso, se alternaron *flashes* idénticos, justificados entonces como el resultado de la lectura de los escritos por parte del impresionable periodista,

pero que, *a posteriori*, exhiben un carácter anfibológico irreductible, en tanto que recuerdos en primera persona del asesino, cuyo punto de vista adoptó Vidocq, y también el espectador. Las evocaciones se ofrecen como filtradas a través de múltiples mediaciones que problematizan su estatuto (y explican sus peculiaridades), si bien resultarán ser –o, al menos, podrán con toda legitimidad interpretarse como– recuerdos directos (lo que también justifica la vaguedad de la puesta en forma).

Pero hay otra dimensión del texto que aflora en esta escena, cuyo tratamiento se nos antoja indispensable y para cuya comprensión hemos de remitirnos a la estructura. Y es que la complementariedad de las averiguaciones de Vidocq y Boisset alcanza aquí su cenit: el periodista, intruso en el despacho de aquél, halla las páginas en que relata esa incursión furtiva en los dominios del psicópata. La lectura del manuscrito constituye el escalón definitivo, antes de la *milagrosa* reaparición del propio investigador, en el periplo detectivesco del joven, en tanto que supone la reconstrucción de la última investigación de aquél, la mimetización de su proceder detectivesco y una indagación en los rincones más oscuros de su personalidad. La metamorfosis en Vidocq por parte de Boisset no entraña, en el fondo, más que una repetición del trayecto del otro para fagocitarlo a él. De ahí que lo que se presumía una vindicación hagiográfica aparezca, en primera instancia, como un plan urdido por su némesis para borrar el rastro que permitió al detective dar con él, pero, a la postre, se revele como la estrategia de éste para atrapar al culpable de su *muerte*. El solapamiento de los tres recorridos demuestra a las claras una mutua empatía que adensa la (in)definición psicológica del genial protagonista.

La puesta en escena proporciona, por medio de una rima, una valiosa pista acerca de la identidad secreta de Boisset: la visualización de su huida, rompiendo la cristalera y aterrizando ileso varias alturas más abajo, guarda significativas similitudes con la escapada del Alquimista en su primer combate con el protagonista; salvo por la capa, que, en aquel caso, le confería un aire sobrenatural, el gesto con que Boisset se rehace y se incorpora, enfatizado por las coincidencias de una planificación enfática (ángulo cenital) [fig. 20] traza un claro paralelismo con el episodio precedente. A propósito de

éste reviste importancia capital su preciosismo, que en modo alguno aspira a ocultar la artificiosidad en que se basa, que se corresponde con el personaje y su acción: identificado tan solo a través del vestuario, se hace incorpóreo gracias a la infografía, que sustituye la capa (pieza del profilmico hasta ese instante real) por una simulación, una suerte de arabesco en caída libre hasta el suelo [fig. 21]. Al carácter cuasiabstracto de la visualización, y a la inverosimilitud del instante (ya que se pone en pie sin dilación), sirve como respuesta el gesto de asombro de Préah, a partes iguales distanciador (nos incita a disfrutarlo en tanto que alarde espectacular: lo digital identificado como tal) e integrador (nos interpela a regresar a la diégesis) [fig. 22].¹¹⁷¹

Sólo planteándonos en tales términos el reto y el enigma que este clímax implica podemos atisbar la interacción entre lo orgánico y lo numérico, lo real y lo virtual, y su impacto en los órdenes expresivo y narrativo: como vimos, la máscara del Alquimista se identificó desde el mismísimo plano inicial con la cámara; pero el nuevo dispositivo de captación de imágenes precisa de la ayuda del ordenador (en postproducción) para mitificarse. Analícese la visualización de la *aspiración* del alma de Marine Lafitte (Isabelle Renault) [figs. 23 y 24]: en tanto que en la concepción misma del proyecto late una voluntad autopromocional, el componente reflexivo se inscribe primero en el texto, a la vez literal (materializado, evidente) y simbólicamente (con un pretexto narrativo fantástico, sobrenatural); la máscara ilustra de forma inmejorable que *lo digital es un espejo con cualidades mágicas que la cámara sola (mediante la toma directa de imágenes en el profilmico real) no puede captar*. El efecto tiene ser perceptible y reconocible (ha de ser, valga la redundancia, efectivo), y, sobre todo, actuar en el universo diegético; esto es, afectar a los personajes de manera dramática, incontestable, rompiendo la continuidad y la lógica narrativa. Las llamaradas del pozo y la vulneración de la ley de la gravedad a cargo de un personaje supuestamente humano han de ponerse en relación con la profusión de imágenes especulares y sombras chinescas, los destellos que se

¹¹⁷¹ En cambio, con anterioridad, un elemento del profilmico (la iluminación) se había confabulado con el montaje (el *raccord* de dirección) para embaucarnos: nos referimos al instante en que una *steadicam* sigue a Boisset, que acaba de separarse de Froissard, por la espalda; el personaje se frena y, cuando es alcanzado, echa a correr hacia delante; una sombra aparece por la pared, sugiriendo que, efectivamente, es acechado, y, acto seguido, el periodista es asesinado.

producen en el experimento que Vidocq [fig. 25], los rayos que el villano dirige contra sus víctimas [fig. 26]... El precio para rentabilizar el espectáculo es su designación; y, para ello, la tematización de la visualidad, como una de las obsesiones medulares que es de los tiempos que corren, provee una coartada perfecta. La indeterminación entre el carácter supletorio y trascendental de los efectos visuales que tan nítidamente se perfila aquí nos lleva a reafirmarnos en la idoneidad del planteamiento de derribar las barreras tajantes entre los componentes analógico y digital, y entre filmación y postproducción.

5.1.7. Dualismo y leyenda.

Por supuesto que un radicalismo tal conlleva efectos sobre, o se corresponde con, el universo diegético y la propia diégesis. La película, edificada sobre la poética de la crisis, se entrega a la invocación de una serie de ejes oposicionales (pureza *versus* perversión, virginidad *versus* prostitución, vida *versus* muerte...), cuya explotación redundante en la vaga turbiedad del registro poético al que el film se adscribe. La idea (la apariencia) de complejidad se construye a partir de oposiciones iconográficas y simbólicas muy asequibles, en un tejido alegórico coherente y trabado, con raíces en el modelo *clásico*. En este sentido se cifra la avenencia entre maniqueísmo y ambigüedad a que más arriba hicimos referencia. Caben aquí múltiples aspectos del texto íntimamente unidos, como la búsqueda de los narcisistas Belmont, Lafitte y Veraldi por el elixir de la eterna juventud;¹¹⁷² la superchería de la elaboración de dicha pócima con el fluido vital de las vírgenes; o el descubrimiento de Vidocq de que el espejo-máscara del Alquimista, así facturado, absorbe las almas de las víctimas.

Obvio es que se produce aquí una quiebra: cuando la viuda de Lafitte rememora para Boisset, entre los efluvios del opio, el encuentro, presenciado por ella misma, entre los tres difuntos y el Alquimista, la descripción de la legendaria figura insiste en la dualidad (no tener rostro *versus* tenerlos todos) y ahonda en la vena fantástica, si bien se mantiene como explicación racional

¹¹⁷² Un tema, el de las perversiones a que conduce la obsesión por la propia imagen, que, como ya se vio en el capítulo tercero, resulta plenamente contemporáneo.

para su palmaria inverosimilitud la drogadicción de la testigo. Mas, a partir de la lucha entre Vidocq y el Alquimista en el laboratorio de éste, el fiel de la balanza se desequilibra definitivamente hacia el platillo del género: el antagonista se desvanece a voluntad y, tanto a ojos de Vidocq como a los nuestros y a efectos diegéticos, sus ágiles movimientos, reforzados por sendas manipulaciones ejercidas en el curso de la postproducción (la cámara lenta¹¹⁷³ y los efectos infográficos), le otorgan los dones de la omnipotencia y omnipresencia. En adelante, no hay marcha atrás, porque ha quedado sentado que no hay más realidad que aquella que el film autocodifica, y que consiste en la sistemática frustración de las expectativas, por inversión, en relación a todos los núcleos narrativos.

Para una adecuada comprensión de este extremo, retomemos la cuestión de la estructura. El carácter climático de la secuencia pre-créditos funciona como auténtica declaración de principios acerca de la imbricación entre dos facetas íntimamente unidas: el modelo industrial y el estético-narrativo bajo cuyas alas el film se acoge. La muerte –simulada, aunque no será hasta el colofón cuando se desvele un dato tan crucial– del héroe a manos del antagonista, en una escena cuya duración exacta es de cuatro minutos, sienta las bases de una trama que trastoca los patrones clásicos en lo tocante a esquema narrativo y punto de vista (ya que de la pesquisa no se encarga el protagonista, a quien en todo momento se considera difunto), sólo para al final rehabilitarlos.¹¹⁷⁴ Porque los quiebras de la trama no son óbice para que, al borde del tercer acto, las investigaciones paralelas y entrecruzadas (Nimier y Préah han investigado por su cuenta, con lo que sus caminos convergen con el de Boisset a orillas del Sena; y a los tres los acecha el inspector Tauzet, que informa a su superior de que se dirigen al taller de soplado de vidrio en busca del artesano a quien el Alquimista había confiado la elaboración de su máscara) los devuelva al punto de partida; ni para que la inminencia del

¹¹⁷³ Su inserción, que recorre también los dos polos de la dialéctica subjetividad *versus* objetividad, puede verse como un anticipo de la única posibilidad de conciliación: índice de la vivencia psicológica, íntima y (sentimental), de un suceso –y emanación, por tanto, del personaje (Préah, justo antes del *flashback*); pero también gesto soberano (tipificado, esteticista) de la enunciación, en respuesta (ficticia, claro está) a la sublimidad del instante (el sombrero del director del Hotel des Invalides, justo antes de que el rayo caiga).

¹¹⁷⁴ Merece la pena destacar las acusadas similitudes existentes entre el *score* de Bruno Coulais para *Vidocq* y el popular tema central del *Dracula de Bram Stoker* (*Bram Stoker's Dracula*, Francis Ford Coppola, 1992), compuesto por Woyzek Kylar; un sintomático ejemplo de intertextualidad musical.

clímax sea señalada por el jefe de policía con una frase altamente explícita en su apelación a la conciencia del espectador: “Es el momento de la verdad”.

5.1.8. Juego de espejos.

El desenlace lleva a sus últimas consecuencias la lógica de la materialización de la reflexividad, que se proyecta sobre el profilmico y que, al ser conscientes de ella los personajes, también modifica el curso del relato. En esta línea debe leerse la revelación de que Vidocq no se soltó por lo que vio *bajo* la máscara (o sea, no se suicidó), como el Alquimista intuía – intuición que dio pie a la encuesta (que no es tal, sino su contrario), para eliminar todas las pistas que llevaban hasta él; e, irónicamente, es esa trayectoria la que lo conduce al desenlace que trataba de evitar (por lo que tampoco resulta ser eso, sino su opuesto: esto es, no un encadenamiento de victorias del malvado, sino una gradual caída en la trampa que le han tendido el héroe y sus ayudantes)–, sino que se dejó caer al pozo por lo que vio *en* la máscara: un hueco salvador en el pozo. Inversión, por tanto, del valor del espejo mágico, destilado del tecnofetichismo, ilustrador de Verdades recónditas (la ambigüedad del alma de Vidocq): de *sustractor* de vida y *dador* de muerte a instrumento de salvación; y la sabiduría del detective acerca del *principio de reversibilidad* y la *identidad de contrarios* como fundamento de su triunfo.

La apoteosis adviene en la celada que Vidocq dispone para contrarrestar las facultades del Alquimista, consistente en un círculo de espejos [fig. 27], cuyos reflejos en la máscara producen un intensísimo brillo –y una oscilación en la imagen– que lo deslumbra y desorienta [fig. 28]: es la cumbre de la rentabilización del efecto digital, que, de paso, nos provee del primer ejemplo del fenómeno de la *performativización* (o espectacularización narrativizada) del profilmico; un giro consciente de primera magnitud, con el que nos reencontraremos a menudo. Una vez que lo tiene a su merced, le coloca un espejo ante la máscara que, como por ensalmo (en cumplimiento de una lógica inexplicada, tautológica), extrae las almas de las víctimas [fig. 29]: visualización de lo imposible, en la que los rostros, desencajados y azulados en el instante del tránsito, abandonan la máscara y se desvanecen en el aire,

ante la mirada atónita de Vidocq, que gruñe al experimentar el tacto [fig. 30].¹¹⁷⁵ Mezcla de vapor y polvo, el efecto infográfico convoca infinidad de referencias: el espíritu como duplicado del organismo;¹¹⁷⁶ el mito de la última imagen (sus propias caras agonizantes), registrada en las pupilas de los difuntos; el bíblico “polvo eres...”;¹¹⁷⁷ los valores simbólicos del azul; la elevación como trayecto bondadoso... Se configura, así, un sentido de la espiritualidad agnóstico, que concuerda con la poética de la reconciliación de contrarios: lo que vemos no es indicio de eternidad, sino de una tranquilizadora nada; una no-vida que es, en realidad y definitivamente, tal cosa. Materialización simbólica de la idea de justicia inmanente, de reparación de los crímenes, de triunfo del bien, la *encarnación digital* de la abstracción no destruye ni esteriliza, sino que se configura como portadora o productora de otro símbolo, otra visión de mundo, edificada sobre las viejas connotaciones.¹¹⁷⁸

En fin, y por lo que atañe a la relación entre el profílmico y la postproducción digital, anotamos varias ideas:

¹¹⁷⁵ La *sensorialidad* de la simulación es aquí fundamental, pues la reacción del personaje ante la misma, como la boca abierta de Préah, *resuturan* al espectador identificado y posibilitan la catarsis.

¹¹⁷⁶ Los orígenes de la representación del alma como duplicado de la encarnadura son oscuros, pero en cualquier caso son anteriores a la Edad Media: “Tema poco frecuente fue la figuración del tránsito del alma, que existe en el románico bajo dos formas que ya vienen de la antigüedad para representar las dos partes del espíritu humano que trascienden a la muerte: la sombra y el alma. Esta segunda tomaba la forma de volátil, mientras que la primera era una imagen en miniatura o ‘eidolon’, y tanto una como otra aparecen frecuentemente abandonando el cadáver por la boca y así se expresa el concepto del alma como aliento o respiración, de tal manera que el alma se exhalaba con la última expiración. La mentalidad medieval buscó una fórmula más ajustada al público fundiendo los conceptos de alma espiritual y ‘eidolon’, y la representación por medio de la figura humana permitía una continuidad de lo visible. En el románico esta ascensión del alma en forma de figura humana era tomada por dos ángeles, ya sea llevada en una mandorla o por medio de un lienzo”; SEBASTIÁN LÓPEZ, Santiago: *Iconografía medieval*. San Sebastián: Etor, 1988, p. 408. Nos reencontraremos con este tropo en *Final Fantasy: la fuerza interior*.

¹¹⁷⁷ “...quia pulvis es et in pulverem reverteris” (Gen., 3, 19).

¹¹⁷⁸ El epílogo resulta enormemente ilustrativo acerca del mecanismo por el cual la voluntad de revelar (hacer asequible y exhibir) la moral(eja) –que pasa, claro está, por inscribirla en el texto–, provoca que el universo mismo y los actantes resulten afectados. Ante la tumba de Nimier, el jefe de policía se refiere al cambio de régimen (Carlos X ha huído). La turbulencia de la época, y el radicalismo (ante cuya auténtica trascendencia se mantiene, desde la contemporaneidad, un irónico escepticismo) del vuelco político, casan con la poética dual. Sobre el futuro, el jefe afirma que, a él, le espera en el mejor de los casos, la cárcel, y en el peor la guillotina; “o a la inversa”, apostilla, con estoicismo y sarcasmo. Se niega a exiliarse, y se resigna a su destino: “Lo asumo. Después de lo que hemos vivido...”, afirma, entre el pesimismo y la sabiduría del escarmentado (por la diégesis y el discurso: sumamente elocuente esta asunción, por parte del personaje, de los principios, constructivos y *filosóficos*, del film). Además, quién sabe: como el último movimiento de cámara indica (un *travelling* digital de retroceso desde el que la aparentemente objetiva visión de la marcha de los personajes mientras conversan, se transforma en plano subjetivo, desde el interior de un nicho, en el que un reflejo y un efecto de sonido sugieren la presencia acechante del Alquimista, en un último guiño a su condición de demiurgo), en un mundo tan incierto, el futuro inmediato puede deparar cualquier sorpresa. Y es que cualquier plan *lógico* está condenado a sucumbir a los caprichos del espectáculo audiovisual.

1) la correspondencia estética, funcional y simbólica de los elementos virtuales y reales que lo componen –razón por la cual ha sido imprescindible acometer el estudio de los segundos, con el objetivo de integrar ambas dimensiones en la interpretación del texto, al servicio unos y otros, de las estrategias conscientemente puestas en marcha para la creación de sentidos–;

2) como única pero fundamental matización a lo anterior, la espectacularización del producto del artificio tecnológico, distinguiéndolo audiovisualmente de lo analógico (la imagen y el sonido efectivamente grabados), como exigencia para la rentabilización (económica y poética) de aquél;

3) el retruécano a la reflexividad textualizada (en forma de sombras, rayos, reflejos, etcétera), como juego típicamente neobarroco en el que la tematización de la mirada funciona, además, bajo la coartada de la intertextualidad con el cine de los primeros tiempos (al tiempo que apunta la interrelación entre las dimensiones autorreferencial y promocional del “cine digital”);

4) la narrativización de ese profilmico digital espectacularizado, en una trayectoria circular por la que se ahonda en la conciencia, pero que, lejos de destruir el tejido del relato, resulta coherente tanto con éste como con uno de los ejes temáticos recurrentes del “cine digital” (el de visualizar lo imposible).

5.2. *La inglesa y el duque: revisionismo y barreras representacionales.*¹¹⁷⁹

5.2.1. Animación de las estampas históricas.

A propósito del análisis del experimento con un profilmico digital primitivista¹¹⁸⁰ que representa el film que encabeza el presente subepígrafe, tendremos ocasión de vislumbrar las implicaciones intelectuales del trabajo formal con un punto de vista que se quiere *autoral*, coherente con una dilatada trayectoria previa,¹¹⁸¹ y omnicomprendivo (puesto que abarca y entrelaza estética y moral), pero que señala sus propios límites y renuncia a imponer su versión de manera absolutista al espectador. La paráfrasis cinematográfica de un texto histórico, el diario personal de la aristócrata escocesa Grace Dalrymple Elliott (1757-1823), ex amante del duque de Orleans que padeció los rigores de la Revolución Francesa, tiene por objeto atender a un testimonio condenado al olvido.¹¹⁸² La duplicidad enunciativa que encontramos en la recreación (dos tipos de rótulos, dos voces que se alternan), unida al peculiar aspecto y funcionalidad de los telones pintados que servirán de decorados para

¹¹⁷⁹ Tomamos el calificativo de “revisionista”, aplicado al díptico que *La inglesa y el duque* compone con *Triple agente* (*Triple agent*, Eric Rohmer, 2003), de HEREDERO, Carlos F.: “Rohmer y el Frente Popular”; en *Dirigido por...*, núm. 336. Barcelona: julio-agosto de 2004, pp. 30-31.

¹¹⁸⁰ Mientras que las escenas en interiores están grabadas en escenarios construidos en estudios por el decorador Antoine Fontaine, en los exteriores, los actores están grabados frente a pantallas azules, y estas imágenes insertas en telones pintados por el artista Jean-Baptiste Marot, a partir de cuadros, grabados y planos de la época (FERENZI, Aurélien: “Entretien Avec Eric Rohmer”; en http://www.sensesofcinema.com/contents/01/16/rohmer_french.html); entre los artistas en que se inspiró Marot, Ángel Quintana ha detectado la huella de acuarelistas como De Nachy y Hubert Robert cuyas obras están expuestas en el Museo de Carnavalet (QUINTANA, Ángel: “El punto de vista moral”; en <http://www.cinematruffaut.com/pub/arxiu/lainglesayelduque.htm>).

¹¹⁸¹ La continuidad entre la concepción escenográfica y las implicaciones ideológicas del presente film con respecto a las dos adaptaciones de textos históricos acometidas previamente por Eric Rohmer (*La marquesa de O –Die Marquise von O...*, 1976– y *Perceval el galo –Perceval le Gallois*, 1978–) debe servir, de hecho, para relativizar el carácter revolucionario de lo digital, como medio de expresiones y significados nuevos. En otro orden de cosas, conviene apuntar que el coste declarado fue de 39 millones de francos, y que Pathé se encargó de la distribución doméstica.

¹¹⁸² La acción transcurre entre 1790 (concretamente, en el reencuentro entre Grace Elliott [Lucy Russell] y el duque de Orleans [Jean-Claude Dreyfus] el día antes del primer aniversario de la toma de la Bastilla) y 1793; no obstante, la trama propiamente dicha arranca cuando, en 1792, la Revolución se recrudece y la protagonista huye de París. Regresa a petición de madame Meyler (Hélène Dubiel) para salvar al marqués de Champcenetz (Léonard Cobiant), a lo cual Felipe de Orleans, pese a su enemistad con el interesado, acaba prestando también su ayuda. A raíz del voto favorable a la muerte de Luis XVI del duque, como diputado de la Convención, Grace rompe su relación, pero, bajo el Terror, restauran sus lazos de amistad, poco antes de que él sea conducido a la guillotina y ella quede libre. No vamos a proceder a un análisis comparado sistemático con el texto autobiográfico, si bien haremos alusiones puntuales a él cuando lo juzguemos oportuno, citándolo por la traducción española (DALRYMPLE ELLIOTT, Grace: *Diario de mi vida durante la Revolución Francesa*. Madrid: Valdemar, 2001).

los exteriores (los cuales, en términos perceptivos, parecen indiferenciados, pero cuyos componentes, como corresponde a los entornos virtuales tridimensionales, se revelan reales en términos prácticos), pone en evidencia el convencionalismo del universo cinematográfico: superficie plana, sobre la que cualquier elemento es deliberadamente dispuesto, y a la que se dota de credibilidad únicamente en la medida en que es rentable para la exposición de un relato que lleva aparejada una visión de mundo.

Por su relevancia, como anticipo de todas las constantes expresivas, narrativas y discursivas del film, hemos de prestar una atención muy especial a la escena de apertura. Los títulos de crédito iniciales fijan discretamente las coordenadas representacionales del film. Su simplicidad formal (en letras blancas sobre negro) y nominal (corresponden a los dos protagonistas, al título de la película, a la obra original, al *autor* –el referido a las tareas de Rohmer, “adapté et mis en scène par”, es deliberadamente arcaizante y remite a sus postulados y su trayectoria como firme defensor de la noción de “puesta en escena”–, y al resto del elenco) resalta, de paso que se apela a un código tradicional, un espíritu y un entendimiento del arte cinematográfico deudores del teatro, en el que lo sustancial de la función reside en las interpretaciones. El alegre minué que suena de fondo (el canto de principios de la Revolución *Ça ira*, en un apunte maliciosamente irónico: “Todo va a mejorar”, reza la letra de este documento, cargado de optimismo, de los prolegómenos de la Revolución) funciona igualmente como un recurso polisémico y transcódico: la melodía, tanto por su sonoridad como por el papel, introductorio y enmarcador, que desempeña –sólo durante la recitación de la *historia de fondo*, y durante los créditos finales, se permitirá el cineasta, en continuidad con unas arraigadísimas convicciones, hacer uso incidental de este elemento–, coincide con la convención escénica clásica de arrancar con unas notas), que convoca esos mismos valores (tradicción, sencillez, intimidad...). La caracterización de la operación remite a una concepción, estigmatizada como narrativa y estéticamente vetusta (amén de éticamente antidemocrática), de la representación.

Un montaje de estampas fijas, que se suceden por fundido encadenado, ilustra la narración que lleva a cabo una voz *over*, atenta básicamente a las

relaciones entre Grace Elliott y el duque de Orleáns, y que, bajo el pretexto del carácter tópico en este modelo narrativo-representacional de la mención de las residencias de los protagonistas, presenta los principales espacios en que se desarrollará la trama. La citada voz, masculina y juvenil, rehuye cualquier apunte psicológico y se decanta, en cambio, por suministrar datos históricos, desde el presente (refiere los hechos en pasado). El tono asertivo y didáctico contiene y arropa el discurso memorialístico, aunque también se distingue de éste, formalmente para empezar.

Mientras se ubica la acción temporal (“Durante la Revolución...”) y espacialmente (en la casa particular de la protagonista, en una calle nueva al norte de los Campos Elíseos, la rue Meromesnil), las imágenes de los exteriores cumplen con todas las convenciones del paisajismo urbano de la época: bajo un cielo azul con densas nubes, de un blanco puro, que no ocultan el sol, los personajes aparecen agrupados en corrillos heterogéneos, en representación de diversos estamentos (los pequeños aristócratas, acompañados por una sirvienta captada en amanerada postura –las manos entrelazadas en el regazo; la cabeza girada con respecto al resto del cuerpo, en escorzo; el cuello doblado sobre la niña que se dirige a ella–; Justin (Daniel Tarrare), el valet, y Nanon (Carolina Morin), la dama de compañía de la protagonista, hablando a la puerta; los caballeros, de pie y de espaldas, leyendo un bando; el coche de caballos...). Los interiores consisten en telas correspondientes al salón y a la cámara de la casa de la Elliott, amuebladas según el gusto imperante (estilo Luis XVI), en que transcurrirá buena parte de la acción. Las dos primeras, tomadas desde un mismo punto, muestran, respectivamente, dos rincones de una misma estancia; lo significativo consiste en que una parte de la habitación aparece en ambas, y una sombra en diagonal indica que corresponden a idénticas condiciones de luz, como si estuvieran realizadas con un intervalo mínimo o representaran una “visión privilegiada”.

Más interesante resulta el instante en que la planificación se centra en los retratos de medio cuerpo de Grace Elliott, de la dama con su hija y del duque de Orléans, colgados en las paredes. Cuando el narrador refiere las líneas generales de la biografía de la protagonista con anterioridad a la Revolución, se enfoca el cuadro correspondiente a ella –y en el cual la

retratada mira directamente al pintor y al espectador—, primero en un encuadre amplio y escorzado, en el que su figura está enmarcada por la orla sobre la pared, y por fin en uno más cerrado, en el que la rodea un fondo oscuro indiferenciado y resultan muy visibles las irregularidades de la superficie del lienzo que, a todos los efectos, vale por un primer plano en el que, por la vía de la connotación, existen ya tanto una rudimentaria caracterización como claros indicios de empatía: Grace Elliott es sincera y un punto desafiante; mira, literalmente, de frente, con el largo cuello firme y la barbilla elevada [fig. 31]. La pintura representa (y se designa a sí misma como) un primer filtro, en el que existe ya un ejercicio de visualización de la personalidad, y cuya textura remite a la distancia insalvable que nos separa de la realidad propiamente dicha: los códigos de la época están, por tanto, inscritos en los significantes que sirven de base. Retrato cortesano, pues, en múltiples sentidos: como medio de representación característico, con unas limitaciones constitutivas (bidimensionalidad, estatismo) y unas convenciones y condiciones coyunturales (en el caso de este género, la pose, evidente, y la favorable disposición que se supone al artista, como parte de una transacción con la modelo).

Pero, por más que la mujer mire de frente, sólo en tanto que la cámara se sitúa a la distancia y en el ángulo adecuados, pueden sus ojos hallar en nosotros a su interlocutor y constituirse en punto de partida para la construcción de la identificación espectral. Gesto este en apariencia sencillo e incluso obvio, pero que entraña una considerable complejidad, en tanto que declara su servidumbre a las convenciones y códigos representacionales de un periodo en el que el arte ejerce una función propagandística a expensas del poder, con plena conciencia de las implicaciones éticas y estéticas de su peculiar adaptación de las memorias de Grace Elliott, como portavoz, para que su visión de mundo y sus valores (personales, en su obra; y de clase, en tanto que estandarte, y en tanto que las convenciones del modelo artístico que ella adopta y de que ella se sirve, reafirman aquéllos) adquieran forma cinematográfica, análoga y eficaz —o análogamente eficaz—, que se erige en metáfora anticipatoria o resumen *en abîme*: su *aproximación* a la representación, idealizada, que el personaje histórico proyectó de sí misma (y, si la mirada al espectador/a la cámara delata

la pose, no puede sino reconocerse que el cuadro tiene, desde una cierta perspectiva, la condición de autorretrato, semejante a sus memorias), resulta imprescindible para que la mujer pueda trascender su inercia y su relegación y establecer una comunicación de tú a tú con nosotros, espectadores cinematográficos actuales, en la que las mediaciones no provienen de la enunciación actual, sino de los códigos, interesados –radicalmente tendenciosos– y de un naturalismo problemático (figurativo, pero imposible de confundir con la realidad, y consciente de una subjetividad que no se esfuerza por ocultar), del relato vivido.

Al enunciador sólo le cabe reconocer su alienación, su habla por boca de otro: no hay deshonestidad, ni traición, ni engaño, sino un acto, puntual, de justicia, consistente en reproducir con fidelidad una palabra, de alguien que cayó en desgracia, que ha sido adulterada con el pretexto de *ponerla en perspectiva*. Como su retrato, colgado en una pared y contemplado de soslayo, carece de unos ojos con quien entenderse, a su testimonio, bajo el prisma de la Historia, reducido su valor a una nota erudita a pie de página y desactivado su componente emotivo, se le sustrae todo atisbo de humanidad: es necesario, pues, restituirlo a su contexto, es decir, trasponerlo respetando las reglas y fórmulas de un modelo genérico que invita a la vivencia en primera persona, considerándolo única y exclusivamente en sí mismo y despojándose de todas las referencias intertextuales y saberes que se inter-ponen, supuestamente para dar lugar a una visión desapasionada, pero que en realidad la desvirtúan, malogrando la experiencia del *pathos*. Asimismo, el paso de los protagonistas, de simples objetos pertenecientes a un pretérito remoto (un universo plano e indistinguible), a seres vivos, traza una trayectoria en la que se concretan los límites morales rohmerianos: por un lado, el respeto por la humanidad; por el otro, el recordatorio de la condición ejemplar de todo aquello que compone el relato.

En el cuadro de Felipe de Órleans se repite el gesto de presentación en dos tiempos, con un detalle del cuadro ovalado en la pared y un corte a una toma más cerrada, que muestra el rostro, recortado sobre un fondo de un tono oscuro uniforme, como en un primer plano [fig. 32]. Resulta fecunda la comparación con los retratos precedentes de la serie: porque, como en el de

Grace Elliott, y a diferencia de los de Jorge IV y la pequeña Georgiana Augusta Federica Seymour –que adoptan poses de afectación y de timidez respectivamente, conscientes ambos de estar sirviendo de modelos–, el duque dirige también una mirada de inteligencia a su espectador, pero su postura presenta contrastes muy marcados con la de la protagonista (da el perfil derecho; levemente cargado de hombros, mantiene la barbilla casi pegada al pecho, y con el cuello corto cubierto por un pañuelo y una golilla; no sonríe, y su mirada carece de toda dulzura...) que no pueden sino ser leídos como elementos para una caracterización bastante más ambigua que la de nuestra heroína, menos clemente con unas omisiones entre cobardes y aviesas.

El prólogo informativo concluye, con un claro sentido cíclico, con la mención a las dos residencias parisinas del duque, en el Palacio Real y en el actual Parque Monceau: aunque ambas se muestran en vistas amplias, en la primera vuelve a incidirse en la estética costumbrista urbana, con una perspectiva general de la plaza a ras de suelo, desde el ángulo más lejano de la fachada del edificio y numerosas figuras cuidadosamente dispuestas por todo el espacio –en otra representación idealizada de armonía interclasista: floristas y aguadores alternan, en actitudes galantes que se concretan en gestos estereotipados, con caballeros y damas con miriñaque...–, mientras que la segunda corresponde a una panorámica frontal, desierta, de una mansión rodeada de verdor, con un riachuelo en primer término y, nuevamente, nubes y claros alternándose en el cielo.

Pero el detalle más llamativo consiste en cómo, tras un rótulo sobre negro que sitúa la acción en 1790, las figuras del primer telón se animan: imposible tomar la repetición como un gesto inocente, puesto que el conocimiento previo (y tan reciente) del citado escenario acentúa la violencia del choque motivado por el hecho repentino e inopinado de que cobre vida. Igualmente, en la medida en que resulta indiscernible si en el primer caso [fig. 33] nos hallábamos ante un telón y en el segundo [fig. 34] ante una composición digital de un *frame* congelado sobre un fondo pintado, o si en ambos casos se trata bien de lo primero (con un corte a una composición con las características especificadas en el instante en que las figuras se ponen en marcha), bien de lo segundo (en cuyo caso, sencillamente, se trataría del paso

de la composición indicada a una reproducción a la velocidad de rodaje de la capa correspondiente a las figuras), el objetivo de simular la animación de una estampa de época, en cualquier caso, se cumple absolutamente.

Lo digital se configura así como prolongación, o puente involutivo con lo pictórico; porque, nos permitimos insistir en tan crucial aspecto, tanto en el caso de que tras la vista del palacio del parque Monceau y la fecha la pintura la estampa ha sido sustituida por una composición de imagen real y pintura extremadamente fiel que, en el instante deseado, pasa a reproducirse a velocidad normal; como si la animación consiste en un trampantojo, por corte, del cuadro al efecto visual; como si ya en su primera aparición inanimada el cuadro correspondía a un composición de imagen real y pintura; resulta de todo punto imposible detectar diferencias estéticas sustanciales, tanto entre las representaciones del mismo motivo como entre ésta y las demás imágenes que componen el montaje. Lo cual resulta determinante, ya que pone de manifiesto de manera elocuente la contigüidad entre ambos regímenes representacionales: lo chocante de esta imagen consiste en que se nos antojaba figurativa pero no naturalista en el sentido fotográfico, pero se ha puesto en acción, con el consiguiente desdibujamiento de la frontera, que se presumía tajante, desde la cual se discriminaba entre ambos regímenes (géneros, formatos) estéticos.

5.2.2. Primitivismo, distanciamiento y transparencia.

Podemos ya proceder al análisis de escenas correspondientes a la diégesis. Y empezaremos destacando, a propósito de las que movilizan exteriores, varias interesantes facetas de su *primitivismo*: podemos señalar, por ejemplo, la limitación del número de telones (que se corresponde con la concentración de la práctica totalidad de la acción en interiores en un par de estancias de la mansión de Grace), y su escala invariable,¹¹⁸³ que dan pie a una sensación de monotonía y austeridad que posee una clara intencionalidad

¹¹⁸³ Para señalar las horas del día, las variaciones en los mismos consisten, por lo general, en cambios cromáticos, en la iluminación, apoyadas por los efectos de sonido; por ejemplo, en uno de los dos planos generales de la calle Meromesnil en perspectiva, el atardecer en que transcurre la acción está representado por el azul desvaído del cielo y el trino de los pájaros.

narrativa y discursiva: la recuperación cíclica de los fondos delata la inevitable simbolización del espacio y deja la estructura al desnudo.¹¹⁸⁴

Otro es su carácter claramente intertextual, ligado a una muy deliberada función distanciadora:¹¹⁸⁵ es absolutamente elocuente al respecto el predominio de la clausura compositiva, la frontalidad y la amplia escala en la inmensa mayoría de las escenas aludidas, que remiten a la unicidad del punto de vista teatral. Pero podemos tomar un ejemplo concreto, como el de la llegada del carruaje en la que viaja la protagonista a un puesto de guardia, a la entrada de París. En el plano de situación, así como la fuerte perspectiva dirige la mirada hacia la izquierda, de tal manera que la atención recae sobre el vehículo en su avance, otros aspectos de la composición (su amplitud, excesiva; la inmovilidad de la cámara; la falta de una vista más corta, bien por corte, bien mediante un seguimiento físico por parte del dispositivo cinematográfico, que se adapte rápidamente al escoramiento y el alejamiento del coche; la posición del soldado que le da el alto, muy desplazada) dan pie a una tensión entre integración y acentrismo. E inmediatamente, cuando el soldado lee en voz alta el salvoconducto, sobre un plano semisubjetivo en el que Grace, de nuevo reencuadrada a través de la ventanilla, aparece de frente a la cámara, el último término (que, en una representación naturalista, debería visualizar las porciones correspondientes del marco físico: concretamente, la fachada del edificio al que se dirigirán a continuación, y que en el plano de situación aparece en perspectiva) es un fondo gris homogéneo. Semejante anacronismo en la articulación de los planos, que abstrae a la figura de su contexto, sirve como indicio de que nos movemos en un terreno que parafrasea el cine preinstitucional.¹¹⁸⁶

¹¹⁸⁴ La inversión del sentido del avance sobre los telones se erige en un indicio añadido de circularidad narrativa consciente: cuando, al borde del clímax del desenlace, tras pasar una noche detenida, conducen a Grace en presencia del Comité, pasan, calle abajo, por delante de la iglesia barroca ante la cual el duque de Orléans fuera aclamado al paso de su carruaje, en una dialéctica que apunta al contraste entre las dos situaciones; también cruzan el puente sobre el Sena, en sentido contrario a la ocasión en que, a su vuelta a París para salvar a Champcenetz, los soldados se asomaban por la ventanilla y le dirigían gestos obscenos.

¹¹⁸⁵ Función esta a la que contribuyen decisivamente los efectos sonoros diegéticos, en particular cuando suenan de fondo durante los rótulos como anticipación de la visualización de la acción; en efecto, esta mecánica, que se consolida en las elipsis, contribuye a la dialéctica integración/distanciamiento, en tanto que, a la apertura de la imagen, la artificiosidad de los exteriores, contrarrestada por el naturalismo sonoro, se redobla y se hace insoslayable.

¹¹⁸⁶ Rohmer ha declarado, en entrevistas como la recogida en la página web citada más arriba, que empleó *Las dos huérfanas* (*Orphans of the Storm*, David Wark Griffith, 1921) como fuente de inspiración.

Las escenas que se desarrollan en interiores registran diferencias ostensibles con respecto a las otras, en una dialéctica provechosa, en primer término (aunque, como se comprobará en su momento, no solamente), para la estrategia de la desubicación. A través de las ventanas, se divisan fondos híbridos, compuestos, por ejemplo, en el primer término por elementos de atrezzo realistas (una rama que se balancea al viento) y, en el segundo, por telones pintados de estilo preimpresionista, en una mezcla que el ojo del espectador contemporáneo no puede dejar de advertir. Sin embargo, ni la dialéctica interior/exterior ni la evidencia de la artificiosidad de ambos entra en contradicción con la célebre transparencia rohmeriana, que pasa por una depuración casi total del cuadro, frontal y clausurado, al que los actantes se adaptan y por el que se disponen simbólicamente. La escena más ilustrativa en este sentido es la que tiene lugar en el hotel St. Marc, y en el que la protagonista, el duque de Biron (Alain Libolt), madame Laurent (Marie Rivière), el general Dumouriez (François Marthouret) y un ayudante de campo aguardan la noticia de la sentencia que la Convención dicta en el proceso contra el rey: en el salón, el campo-contracampo entre las damas, en un lado del cuarto, y los posibilistas Biron y Dumouriez, naturaliza una puesta en escena fuertemente estilizada, reducida apenas a una calavera representacional que comienza por las posiciones de los personajes en el espacio; el resultado es el obvio correlato de la disparidad de criterios que manifiestan el general y Grace, y que afecta, precisamente, a la dialéctica entre moral y conveniencia, pasión y juicio, verdad e interés, como principios de actuación. Más tarde, tras la recepción de una nota según la cual el duque acudió a la Convención a las ocho, todos, a excepción de Biron, que camina arriba y abajo, permanecen sentados, parcialmente vueltos hacia la cámara, en un plano de conjunto de marcada frontalidad que contrasta abiertamente con la escena previa: el cambio del campo-contracampo al de escala más amplia, que posee la connotación inequívoca de retratar a todos los presentes *unidos en la preocupación*, se corresponde con la dócil adopción por parte de los personajes de posturas ligera pero inconfundiblemente forzadas, al dictado de un diseño compositivo preestablecido y sobredeterminado, esto es, destinado a la transmisión directa de un sentido.

Otro de los aspectos en que se pone de manifiesto la correlación entre teatralidad (o, más concretamente, la acepción específica que de tan impreciso concepto hace gala el film), formulismo y artificiosidad, reside en la mostración de las acciones en toda su extensión: los encuadres suelen encontrarse vacíos tanto al principio como al final de las escenas, de manera tal que asistimos, respectivamente, al ingreso y salida de los personajes, bien del propio encuadre, por los bordes del mismo, bien a través de puertas o vanos simulados en los telones que representan los exteriores –en algunos casos, con redundancias tan notorias como la que se produce en la primera escena narrativa del film (entendiendo por ello la primera que involucra el movimiento de cuerpos de imagen real), en la que tiene lugar una vuelta al plano de situación, en una toma de larga duración que se limita a registrar la desaparición del coche de caballos del duque por una calle lateral en el extremo izquierdo del encuadre.

Pero es en las excepciones a la norma donde más claramente se desvelan los presupuestos representacionales y narrativos: así sucede cuando, ante las revueltas del 10 de agosto de 1792, mientras Grace prepara la ropa para huir y Nanon entra en el encuadre, por la izquierda, para informarla de que las autoridades han prohibido que nadie salga de la ciudad. Cuando le sugiere una opción que, a oídos de Grace, suena válida, sobre su silencio y el gesto de girarse hacia la criada, un fundido encadenado indica tácitamente la aceptación del plan. La caracterización del sentido de la teatralidad se ve matizada: es un no naturalismo plenamente conforme con la tradición cinematográfica.

Desde esta misma óptica deben enfocarse las múltiples lecturas en voz alta que llevan a cabo los actantes, y que funcionan como una forma desnuda, de noble estirpe escénica, de narrativizar situaciones no visuales. Varios son los ejemplos, y en todos ellos hallamos detalles dignos de mención, pero nos limitaremos a los que tienen que ver con la peripecia del salvamento del gobernador de las Tullerías, Champcenez. Cuando Grace recibe la carta de madame Meyler solicitando su presencia en París para socorrer a aquél, fugitivo de las autoridades revolucionarias, la posición de cara a la cámara de la protagonista subraya el convencionalismo de la recitación. Luego, mientras

el notario le expida el salvoconducto necesario para ello, hará expreso el mandato de que regrese antes de las doce, en un gesto en el que se deja traslucir la consecutividad entre la verbalización de la información relevante para el relato y la performatividad del documento, de la que el espectador ha de ser partícipe para resultar efectiva. Aún más tarde, cuando un soldado, tras revisar la licencia de Grace dentro de la garita del puesto de guardia, se lo devuelva en señal de aprobación, justo cuando antes de que ella lo recupere, un superior desconfiado se lo arrebatara, con una inoportunidad que acentúa la violencia y el convencionalismo de la situación, y que se acompaña de una panorámica de reencuadre hacia la izquierda sobre el plano americano original: la irrupción del contratiempo impredecible. Por último, en el cierre de esta aventura, la protagonista recibirá en su mansión de campo una carta (a la puerta, a plena luz del día), que leerá (dentro, de pie, de espaldas a una pared perpendicular al eje de la cámara), en una escena cuya manifiesta artificiosidad se sustenta en la conjunción de cuatro factores, a saber: las condiciones en que la lectura se produce (en voz alta, aunque destinada a sí misma; el lugar y la postura); la heterogeneidad de los rótulos, que transcriben fragmentos correspondientes a las memorias en estilo directo, y la recreación audiovisual (inserta ésta, además, en dos bloques de aquéllos), para relatar una misma anécdota; la incongruencia de la recepción de la carta en una localización y la lectura en otra; y la disparidad entre ambas, hasta el punto que puede considerarse esta breve escena como una de las que más claramente corroboran la idea de una puesta en escena dialéctica (exterior *versus* interior; ambientación diurna y predominio de los tonos fríos y azulados *versus* calidez e intimidad acentuada por los tonos dorados).

5.2.3. Disyunción de figura y fondo.

Para profundizar en la discrepancia entre los verosímiles correspondientes a los exteriores y los interiores, una escena en la que el protagonista masculino transita en su carruaje contiene pistas de enorme interés. El vehículo, a bordo del cual va el duque leyendo, abandona el Palacio Real y enfila hacia una calle lateral. El traqueteo dota de credibilidad el plano medio del personaje, mientras que el fondo, pintado y borroso, que se entrevé a través de la ventanilla, produce el lógico extrañamiento resultante de la

persistencia de trazas de un código no naturalista, incompatible con el de la porción más significativa del encuadre. Por añadidura, el paso del fondo que representa la plaza al carruaje del duque, y viceversa, nunca resulta satisfactorio, dado un cúmulo de detalles visuales, como la fijeza de los planos correspondientes a los exteriores *versus* la movilidad de los interiores –en los que la artificialidad de los fondos, atenuada en los primeros, resulta particularmente violenta, lo que impide la integración siquiera en el rudimentario entorno imaginario que aquéllos construyen–; la invisibilidad del duque *desde fuera* –para sus conciudadanos y para nosotros mismos, que sabemos que se encuentra dentro del carruaje sólo por el *raccord* de dirección y porque lo jalean, pero la distancia, la negrura de la ventanilla en el plano de situación y las anomalías de un montaje que resulta abrupto a causa de la unicidad del punto de vista en los exteriores, lejos de corroborarlo, menguan su credibilidad (de hecho, en un primer visionado, las apariciones del carruaje pasan enteramente inadvertidas, y en ningún momento el ojo y la mente se fijan, entre tantos estímulos, en la entrada de los coche, lo que es lógicamente imprescindible para que la acción sea legible); el vacío –o, al menos, la ausencia de figuras humanas– desde la ventanilla por la que el duque contempla el exterior (esto es, desde la que se representa la revolución); y en ausencia del esquema plano-contraplano, o de *raccord* de mirada, entre Orléans y quienes lo aclaman.

Ambos espacios se configuran así como estancos, anisótropos: el duque no comprende lo que ocurre en el exterior, porque *no pisa la calle*. Más aún: el modo en que se desplaza no tiene parangón con el de los ciudadanos *de a pie*, hasta el punto de que, a efectos de puesta en escena, no ocupan el mismo espacio: el suyo es un interior, un palco móvil con vistas al mundo desde el que exhibirse de través y observar al paso, de refilón, una imagen plana y reencuadrada, sin libertad para seleccionar los objetos de la percepción o revertir el movimiento –nótese la forzada postura del duque al asomarse para saludar a sus partidarios: su torpeza para manejarse en un espacio tan estrecho, que tiene su correlato en la nula capacidad de maniobra de la cámara, se traduce en la obsolescencia del plano, cuya *disfuncionalidad* en su última aparición resulta insoslayable–; y, al mismo tiempo, es, él mismo, un personaje distante y carente de rostro: un símbolo.

5.2.4. Originalidad funcional de los telones pintados digitales.

Esta disyunción del profílmico, escindido entre los actantes, por un lado, y los fondos pintados, por el otro, que se antoja literalmente infranqueable, posee un atenuante fundamental, que Grace Elliott interiorizará y empleará en su beneficio. El primer indicio tiene lugar cuando ella y Nanon se asomen a una ventana circular desde la que se divisa la ciudad [fig. 35], para contemplar los disturbios del 10 de agosto, momento en el que experimentamos la identificación con el punto de vista de las mujeres: en un telón pintado que representa una gran vista general, un grupo de alborotadores corre calle arriba, hacia el Palacio de las Tullerías, desde el que se eleva hacia el cielo una densa humareda negra [fig. 36]. El intenso efecto de extrañamiento que aquí se produce responde, en primera instancia, a la comisión de una notoria *incorrección sintáctica*: nos referimos, claro está, a la falta del plano frontal de las mujeres, a partir del cual reconocer la panorámica como el contracampo de una mirada que nos es negada; pero, por otra parte, la profundidad del telón –de la que es prueba el avance de los que amenazan de muerte a “la austriaca”– ocasiona un choque que no es propiamente preinstitucional, porque, en contra de la platitud que nuestros sentidos nos muestran de modo irrefutable, el espacio se revela tridimensional, explorable.

En línea con el descubrimiento anterior, la protagonista será a continuación testigo directo de una salvaje agresión física: en un gran plano general de la plaza Luis XV, mientras tratan de escapar y pasar inadvertidas para la masa sedienta de sangre, asiste junto a Nanon al linchamiento de un guardia suizo. La puesta en escena reviste un interés considerable: justo cuando la imagen empieza a aclararse, en mitad del fundido, entran por el borde izquierdo del encuadre, a media altura [fig. 37]. Grace retiene a Nanon para tranquilizarla, en un plano medio corto, en el que vuelve el rostro para contemplar el asesinato del soldado [fig. 38]. Esa mirada da pie a un plano de conjunto de los plebeyos, arremolinados en torno al guardia caído, en el instante en que uno de ellos le clava un sable. Y es precisamente en este instante, en plena comisión del cobarde asesinato de un hombre indefenso (el único visualizado en todo el film), cuando tiene lugar un salto de eje saturado

de sentido: el detalle casi cenital del arma rasgando el uniforme a la altura del estómago del soldado [fig. 39], cuyo rostro apenas resulta visible, con la consiguiente efusión de sangre –mancha densa y escarlata, tan parca como gráfica–, rompe con la tónica de férrea frontalidad de los exteriores al trasladarnos *al otro lado*, para que experimentemos la identificación con el punto de vista del verdugo; vivir la representación desde dentro equivale a adentrarse en el horror y la culpa. De vuelta al plano anterior, las espectadoras de esta escenificación hiperreal de la revolución –a través de cuya presencia en el interior de la misma accedemos a aquélla (en todos los sentidos: por el seguimiento de su peripecia; por la identificación con su punto de vista, humano y visual...)- han de darle la espalda como mecanismo de defensa para soportarla, en un gesto que metaforiza la operación que supone la propia película y que acredita la pervivencia del pensamiento baziniano en Rohmer: mirada de soslayo al espectáculo de la muerte, para aminorar su impacto, o en la vana esperanza de que tratar el acontecimiento como lo que es, pero que no puede ser en la diégesis (solamente una imagen plana, una representación ubicada en un plano distinto e inaccesible), lo torne inofensivo.

Apuntemos, ahora, otras dos aplicaciones sucesivas del salto de eje cargadas de intención. La una tiene lugar cuando un grupo de revolucionarios da el alto, frente a una iglesia, al carruaje en que la protagonista regresa a París. El cochero charla con un grupo de revolucionarios, que le llaman la atención sobre los cadáveres que se amontonan en un carro –el cual queda a la izquierda del encuadre, varios pasos por detrás del coche de Grace. Sobre la torsión del cuello del conductor [fig. 40] se produce un corte a un detalle de los pies de los muertos que asoman debajo de las mantas [fig. 41]; pero lo llamativo, aquí, consiste en la incompatibilidad entre ambas unidades: el inserto de la carreta de los cadáveres es inasumible como correspondiente al punto de vista del cochero, porque está tomado, como es de rigor en el régimen primitivista, de frente al escenario; otra vez la visualización de la muerte, por más que sea fuertemente elíptica, causa desubicación y extrañamiento.

La otra se produce de inmediato, cuando el carro llega, por una calle lateral, a una avenida por la que avanza una marea humana, realzada por la

perspectiva elevada sobre la escena, y que, otra vez y en consonancia con la indistinción de las figuras a causa del acentrismo, roba protagonismo al coche [fig. 42]. Por corte, la cámara capta de frente a la masa, que avanza de cara con la cabeza de una mujer en una pica: el hecho de que el primer término aparezca despejado, sin ningún elemento que estorbe la contemplación del ordenado avance del grupo, con los portadores de la cabeza en primera fila [fig. 43], constituye una manifiesta inverosimilitud en la que salta estrepitosamente el *raccord* de posición con respecto a la densa afluencia de gente en el plano de situación previo. Reencuadrada a través de la ventanilla, en un plano de cabeza y hombros escorzado, Grace, que asiste a la marcha en perpendicular al paso de los rebeldes, a su derecha, rompe a llorar, al escuchar que se trata de la favorita de la reina, madame de Lamballe [fig. 44]. Entonces, en un plano que rompe con la frontalidad del escenario (tomado desde el exterior del carruaje, por la izquierda, con la turba de perfil, al fondo), llega hasta ella el portador de la pica, que le pone delante la cabeza, en un gesto tácito pero nítido de amenaza. Ante su visión, la protagonista no puede reprimir un grito, y el choque emocional que aquí sufre se traduce en un plano medio, con un salto de eje, en el que el objeto que la espanta asoma por el borde inferior del encuadre.

La protagonista *aprende* –o, al menos, ella demuestra tener conciencia de ello– que, a pesar de su platitude, los telones poseen profundidad, e incluyen elementos de atrezzo, pintados unos y tangibles otros, pero que, en cualquier caso, son *reales*, y por tanto utilizables. Existen dos ejemplos preclaros, indicativos, además, de una gradualidad estética, narrativa y simbólica: en el primero, de noche, en Los Inválidos, Grace y Nanon, precedidas por un viejo criado, Baptiste, que porta un faro, se despiden al pie del trozo derruido de la muralla por el que la aristócrata marcha hacia Meudon para refugiarse del caos reinante en la capital; en el segundo –en la escena inmediatamente posterior, separada de aquélla mediante un fundido encadenado–, Grace entra por la derecha, arrastrándose y sollozando, en un escenario que representa una gran vista general del paisaje rural, con la mansión en lo alto, bajo la luna. Se apoya en el tronco de un árbol talado al borde del camino y se lleva las manos a los botines para descalzarse y masajearse los pies magullados, en una aproximación en dos tiempos (primero a ella, en plano americano, y luego a

un detalle del pie izquierdo) seguida de un corte a plano medio para reflejar sus padecimientos de dama delicada, y una repetición del detalle del pie, cuando vuelve a calzarse. Pero es lo que ocurre a continuación lo que más nos interesa: en un plano medio, al oír –como nosotros, espectadores, identificados con sus percepciones mismas– un silbido, se vuelve para mirar por encima del hombro. En el plano general, un hombre aparece en una curva del camino, así que, en un inserto del tronco, ella se esconde, y, de regreso a la vista más amplia, el hombre pasa de largo sin percatarse de su presencia [fig. 45]. El papel vital que desempeña el madero caído, como antes la muralla mellada, indica que, en el profilmico, atrezzo y dibujos no sólo son iconográficamente indistinguibles –porque, a primera vista, todos parecen artificiales y lisos–, sino que, del relieve que resultan poseer, se deriva la existencia de recovecos diegéticamente aprovechables,¹¹⁸⁷ puntualmente provistos por la enunciación. La posterior ausencia del tronco, en las dos veces en que este telón reaparece, suministra dos preciosos indicios acerca de su funcionalidad, al servicio de las exigencias narrativas (y, a través de ello, del sentido ético a que se pliega la representación) y del desideratum simbólico: cumplida su función dramática primordial, sencillamente, se esfuma; en cambio, en la última de esas ocasiones (tras la pelea con el duque por su voto a favor de la muerte del rey), los nubarrones negros y la vegetación mustia, de ramas retorcidas, funcionan como correlato de la dureza de los tiempos [fig. 46].

5.2.5. Desarrollo de la conciencia del espacio.

Por si tales ejemplos no fueran suficientemente expresivos, la conciencia del espacio –y de la puesta en escena– de Grace provoca un deslizamiento definitivo del film hacia el alegorismo que casa tanto con la instalación de la representación en el ámbito lingüístico y narrativo teatral clásico (o *clasicista*) como con la opción del distanciamiento. Así queda patente cuando Grace y el gobernador de las Tullerías, al divisar a Pulchérie, la cocinera *sans-culotte*, se detengan a cierta distancia, *a resguardo* tras el recodo que forma un inmueble retranqueado en la acera de enfrente y,

recortados contra el telón que representa la calle Meromesnil en perspectiva, con la casa de la protagonista en la mitad izquierda del encuadre, resuelven que ella camine delante [fig. 47]: el contraste entre la confidencialidad de la pareja y su proximidad a los actantes de quienes se esconden en este cuadro interpela al espectador como un aparte. El rasgo se intensifica en los interiores: una vez dentro de la casa, en el dormitorio, la acción transcurre inicialmente en un plano de estudiada y nada naturalista composición frontal (acentuada por la exacta perpendicularidad al eje de la cámara de la pared del fondo; no por casualidad, donde esconderán al gobernador de las Tullerías), a la que, significativamente, son más bien los personajes los que se adaptan, y no a la inversa —a pesar de las discretas panorámicas de reencuadre—: ingresan por el borde izquierdo del encuadre, en primer término, sientan a Champcenez dando la cara a la cámara en un ligero escorzo, y se distribuyen a su alrededor, llenando el encuadre y ofreciéndose también ellos al escrutinio de la cámara.

Cuando Grace resuelve que ella debe meterse en la cama para disuadir a los soldados encargados de la patrulla de registrarla y despide a Justin, mediante un corte directo que supone una elipsis, aparece ya en camión y acostada, en un cuadro idéntico por lo que respecta al ángulo en relación a la escena, pero de escala más corta, tal que las molduras y las cortinas que flanquean el lecho reencuadran a la protagonista, tendida de cuerpo entero [fig. 48]. La analogía con un escenario, con el telón izado, es obvia: la salvación pasa, no por casualidad, por la forja de una representación dentro de la representación. El pequeño escenario, cuidadosamente diseñado para que, a primera vista, parezca que solamente cabe la propia Grace (empotrado contra la pared, comprimiendo, con la inestimable colaboración de la puesta en escena —la invariable frontalidad de los planos correspondientes—, el espacio por detrás de ella para restar importancia a la tercera dimensión), se configura como un marco propicio para el despliegue de sus dotes actorales; de ahí que eche mano magistralmente, con plena conciencia, a sus principales armas: su capacidad de seducción y su condición de extranjera.

En aplicación de las enseñanzas extraídas del hallazgo de oquedades en los telones —que, contra la lógica visual, han resultado ser porosos,

permeables–, de la interacción con el profilmico, plano pero tridimensional, de los exteriores, se desprende la idea de crear en el profilmico realista un hueco invisible, apoyándose en la engañosa impresión de plitud. En adelante, hasta la irrupción del pelotón, la puesta en escena consiste en una sencilla pero totalmente pertinente alternancia de campo-contracampo, entre el citado cuadro frontal de ella en la cama y el espacio opuesto, con las entradas y salidas por la puerta, sobre la que se proyectan todas las expectativas y angustias de la protagonista, desde una perspectiva ligeramente escorzada y escorada hacia la derecha, para reflejar su punto de vista y construir así la identificación espectral.

La entrada de la tropa se corresponde con una vuelta al plano de conjunto frontal de la escena durante todo el primer tramo, y un notorio cambio en el que visualiza el contracampo de Grace: si bien se mantiene el ángulo –con lo que persiste la identificación con su punto de vista–, el nuevo presenta una escala más amplia, lo que no impide que rápidamente se sature, ante la afluencia de soldados [fig. 49]; de nuevo, encontramos una enunciación que se anticipa apenas a los hechos, en demostración de que le son conocidos, y unos actantes que aceptan unas limitaciones asaz convencionales. Entre el oficial jacobino y Grace se entabla entonces un diálogo, registrado en planos y contraplanos medios cortos, en el que ella administra sabiamente sus recursos dialécticos para convencer a su oponente de su buena voluntad: “Estoy temblando. Su visita me ha asustado mucho. Pero viendo que son buenos, corteses y discretos, y sabiendo además que soy inocente, mi temor se ha disipado totalmente. Si lo desea, me levantaré y los acompañaré a ver la casa”. Habla lentamente, tragando saliva y afectando esfuerzo y coraje para dominar el pánico y pasar por alto la repugnancia, propia de una delicada aristócrata extranjera, ante la grosería de los soldados. Una vez más, texto y subtexto discurren por cauces independientes, en una invitación tácita a discriminar tres niveles, a saber: el contenido del parlamento; la lectura más verosímil y previsible del interlocutor que pueda hacer de ellas aquel a quien van dirigidas en la diégesis; y los propósitos que la emisora persigue, que resultan transparentes para nosotros y que rigen su siempre consciente actuación.

Tras el registro, captado en el plano de conjunto frontal, y la breve discusión en planos y contraplanos medios cortos que se entabla entre Pulchérie (Charlotte Véry), la cocinera *sans-culotte*, y Grace, en un bando, y el oficial, en el otro –que reprende severamente a la protagonista, calificándola de “mala ciudadana”, por no haber delatado a Champcenetz–, la tropa primero y la criada luego abandonan la habitación. En el plano corto de conjunto del lecho, la aristócrata permanece *unos segundos interminables* inmóvil, reprimiendo el jadeo, con el cuerpo y el rostro reflejando una tensión insoportable, por la irresolución antes de permitirse relajarse o prorrumpir en lágrimas de histeria, y menos aún a animar a Champcenetz a salir de su escondite [fig. 50]: gestos grandilocuentes, casi expresionistas, para transmitir tales emociones, de las que depende el *suspense*.

En el plano de conjunto largo de origen, una vez que el gobernador de las Tullerías se deja caer en la silla, con Nanon a sus espaldas, y, resollando y sin mirarla, elogia su sangre fría y se pregunta qué habría sido de ellos si el oficial hubiese aceptado el ofrecimiento de ella de incorporarse, ella toma la palabra y se incorpora. La importancia de su largo y muy retórico monólogo de respuesta¹¹⁸⁸ es subrayada por un parsimonioso *zoom* de aproximación, visible en la medida en que describe además una trayectoria irregular, con panorámicas de reencuadre primero hacia la izquierda y luego hacia la derecha, hasta plano medio corto, sólo roto para mostrar el contraplano de Champcenetz escuchándola con atención. El fragmento, que en el nivel formal mismo posee una fuerte carga literaria, supone un esfuerzo de introspección artificioso por parte de la protagonista, durante el cual el fluir natural del tiempo dramático se detiene, de manera tanto más brusca cuanto que, si las acciones anteriores se sucedían sin solución de continuidad y con una

¹¹⁸⁸ Por su extensión, lo consignamos en nota al pie: “No ha sido así. Pero no tengo ningún mérito. Es verdad, en ese momento me sentía perdida, pero, al oír un suspiro vuestro bajo el colchón, recuperé el juicio y Dios me inspiró más valor del que he tenido en toda mi vida. Cuando acepté, sin reflexionar demasiado, la misión de madame Meyler, estaba lejos de suponer que fuera tan peligrosa, e, ingenuamente, creía que era por alguien con quien... Perdonadme, [alguien con quien] me ataban más lazos de amistad. Confieso que, cuando llegó la patrulla, lamenté por un instante no haberos abandonado, como vos mismo pedísteis, a vuestra suerte. Pero, al sentir la amenaza de esos miserables y la inminencia del peligro, fui presa de una especie de exaltación casi sobrenatural que me empujó a no sustraerme al peligro, sino más bien a afrontarlo junto a todos los inocentes que sucumben bajo esta barbarie, y cuya suerte me avergonzó de pronto no compartir. El horror que me han producido las atrocidades que he presenciado hoy es tan fuerte que sin duda alguna habría subido con gusto al cadalso. Si vos caíais, yo habría caído con vos. Ya lo veis: al perder el miedo, me he salvado y os he salvado a vos”.

sensación permanente de amenaza, ahora ésta se ha diluido por completo: es momento de recapitular. Imbuida por un afán de expresar sus motivaciones profundas sobre los sucesos recién acaecidos –y presenciados–, que ha de interpretarse como un recurso para hacer explícito el discurso ético de la propia película, describe su proceso de concienciación, esto es, cómo, al encajar su peripecia individual en la tragedia colectiva, pudo trascender la mezquindad de sus temores y de sus sentimientos. En efecto, la indiferencia de Grace Elliott hacia Champcenetz, con un punto de animadversión, hace más valiosa su entrega, porque la despersonaliza y la convierte en un acto moral: su cualidad simbólica y su integración en el relato cinematográfico, en contraste con su condición anecdótica, entre otros muchos episodios, dentro de las memorias de la aristócrata, carentes de la aguda conciencia de la estructura que aquí se evidencia, discurren parejas. La interrelación de los códigos, narrativos, poéticos (véase la mención que hace al suspiro del fugitivo como detonante: reflexión sobre un gesto, o signo, *convencional* –convenido: patética expresión de desvalimiento dirigida tanto al público como a la heroína, cuya intervención salvadora solicita) y discursivos, tematizados, resulta patente, tanto por parte de Grace como del espectador.

Pasemos ahora al tenso encuentro entre el marqués y el duque, en casa de Grace, en que se ha de decidir el destino del primero, en manos del segundo. La presencia de Champcenetz, de espaldas y detrás de un biombo [fig. 51], se justifica como una medida de precaución ante la eventual intrusión de alguien ajeno a la conjura: otra vez, la interposición de un cuerpo opaco, en un interior, encuentra en la puesta en escena (frontal, reductora de la ilusión de tridimensionalidad) una cooperadora necesaria para la producción de un trampantojo eficaz; su ayuda es inestimable para engañar a los posibles espectadores reales. Y ello es así porque, al igual que, en los exteriores, el hecho de que el espacio de los telones pueda ser hollado a pesar de su plitud no deja de causarnos asombro (y de distanciarnos), en los interiores aceptamos que el ardid, aun siendo tan rudimentario, surta efecto, en virtud de una poesía que se proyecta sobre el relato y ejerce una función real, como si los otros actantes poseyeran la inocencia de un espectador inconsciente, anclado en una concepción del profilmico primitivo analógico ante el cual creíamos encontrarnos, no como éste, por obra y gracia de lo digital.

5.2.6. Limitaciones de la interacción con el entorno.

Por el contrario, aunque de manera coherente tanto con la lógica descrita como con la progresión dramática, cuando las tornas cambien para la protagonista, en el último tramo de la película, y sea ella a quien persigue la justicia, su búsqueda de aberturas o grietas donde acogerse se revelará infructuosa: véanse al respecto la escena en el calabozo, en la cual trata de sustraerse en vano al acoso de los *sans-culotte* pegando la espalda al minúsculo refugio, carente de profundidad, que le ofrecen un rincón y una chimenea [fig. 52]; la siguiente, en una sala de espera atestada, en la que su habilidad para adaptarse al espacio sólo le alcanza para apoyarse en una columna; o la posterior, en la antesala de la estancia en que se reúne el comité que ha de juzgarla: de planta cuadrada, Grace no puede hacer otra cosa que permanecer sentada en la bancada que la recorre por los lados, ocupados, además de por ella misma, por un soldado, una pareja abrazada, y el presidente de la sección de Roule con su ayudante, confrontados unos con otros sin alternativas.

Lo que estos tres ejemplos suponen de negación de los anteriores, que sugerían una relación de privilegio de la protagonista con su entorno, implica asimismo una reafirmación tácita de Rohmer en sus posiciones: no hay correlación entre el mundo y el personaje, sino acaso el empeño por parte de éste de aplicar su ingenio para sobreponerse a la adversidad, o como interpretación poetizante. La escena del ajusticiamiento del rey resulta definitiva en este sentido: se abre con dos rótulos tomados de sus memorias,¹¹⁸⁹ en los que la condición funesta de las condiciones atmosféricas se identifican como correspondientes a su lectura. Luego, rechaza el ofrecimiento de Nanon al tenderle el catalejo (“No, no quiero verlo”), corroborando de palabra lo que su posición indica, de espaldas a una acción tan distante que queda fuera del alcance de la vista —que, de hecho, sabemos que *no cabe* en el telón inmóvil (“Todos están quietos”, afirma Nanon, en una reflexión no exenta de una certera ironía)—, pero que desdichan su presencia en un altozano con óptima

¹¹⁸⁹ “El día de la muerte del rey fue el más terriblemente triste de toda mi vida. Hasta las nubes parecían de luto... / Meudon está en alto, y con un catalejo se podía ver la plaza Luis XV”.

visibilidad sobre la escena y sus insistentes preguntas [fig. 53]. Grace pasa por un primer instante de euforia al leer en el lejano clamor de la jauría un indicio de la revuelta popular que desea (“Una revuelta del pueblo. ¡Alabado sea Dios”) y Nanon se resiste a comunicarle que el júbilo se debe a que la ejecución se ha consumado: dice no haber visto “nada”, y “no saber” qué ha pasado. Pero ella lo adivina: “Yo sí lo sé. Y tú también. Vámonos, no nos quedemos aquí”. La discrepancia entre la extrema sobriedad y la falta de épica de tan determinante episodio histórico, y su propensión a exaltarse por una acción invisible, que ella misma se niega a ver por un instinto de protección – y poder, así, refugiarse en una fantasía a la que finalmente renuncia–, en una interpretación abonada al registro de la pantomima, constituye aquí el eje de distanciamiento.

Sólo aceptando la existencia de una tensión entre el universo y el personaje, que reacciona y se rebela desde la limitación, es posible dar con la sustancia representacional y moral del film. Retomemos, para ello, la escena en que Grace arriba a Meudon, y centrémonos por un instante en la longitud del plano general en que el hombre pasa de largo por delante del tronco tras el que Grace se oculta, de incalculable valor para determinar la economía del film en relación a la temporalidad: mientras que en su arranque resulta evidente la existencia de una microelipsis no marcada (no es creíble que, en el lapso correspondiente al plano anterior –que se corresponde con exactitud con el empleado por la protagonista para ocultarse–, el desconocido haya recorrido el trecho que el montaje le atribuye), la salida es mostrada en su integridad, hasta el punto que el fundido encadenado que enlaza con el cuadro siguiente coincide prácticamente con el instante en que el desconocido traspone por el extremo inferior derecho del encuadre. Escena, la posterior, que se desarrolla ya en la finca de Meudon, y en la cual los ladridos del perro despiertan a las criadas, que escoltan a Grace al interior de la casa. Con el prolijo seguimiento que del curso de esta acción, hasta en sus más nimios detalles, tiene lugar, se nos impone una certeza: según una concepción dramática (escénica y narrativa; dimensiones que se entienden inextricables) *anacrónica* en el más noble sentido del término, la verdad de la representación reside en el respeto del tiempo de la vivencia de los eventos. Y, a la inversa, la síntesis no sólo es permisible, aun cuando implique incurrir en una incongruencia espacial, sino

incluso conveniente, si no supone menoscabo para el *pathos*: de ahí la microelipsis que se produce entre los dos últimos planos que ponen el broche a la escena, entre los que, además, hay un fallo en el *raccord* de posición notorio y altamente significativo (las tres mujeres pasan de comparecer ante la cámara, caminando de cara a ella, a enfilar los escalones de perfil).

5.2.7. La fábula: fidelidad *versus* verosimilitud.

Estas revelaciones nos abocan a reflexionar acerca de otra de las tensiones que recorre subterráneamente el texto, y que consiste en la inveterada cuestión de la fidelidad y la verosimilitud. La película se toma ciertas licencias con respecto al relato original, cuya veracidad en ningún momento se discute expresamente; y lo hace en bien de la coherencia en el diseño de los personajes y la trama, así como de la eficacia comunicativa (o sea, del potencial catártico) de la fábula. La escena que abre la película difiere flagrantemente del documento histórico, por medio de dos rótulos entrecomillados (“Al volver de Inglaterra, el duque vino a verme... / Era la víspera de la fiesta de la Federación, en el primer aniversario de la toma de la Bastilla”) –lo que los identifica como extractos de las memorias de Grace Elliott– que, según los datos con que contamos, son enteramente apócrifos –no sólo eso: suministran información para datar el encuentro que seguidamente se escenifica, y que, de acuerdo con el texto original, jamás tuvo lugar.¹¹⁹⁰

Este desfase entre el relato que sirve de inspiración y el que pone en escena la película nos depara una clave interpretativa esencial: ya la entrada del carruaje del duque en casa de Grace para visitarla –en una metonimia que remite a la presentación de ambos, con menciones expresas a sus respectivas residencias; no en vano, la secuencia se había iniciado en el instante en que el duque emprendía el camino, desde la suya–, está cargada de connotaciones. La escena del reencuentro arranca con un primer plano de la ex amante, dedicada a corregir la declamación de la fábula del zorro y las uvas que, de

¹¹⁹⁰ La memorialista refiere que el duque regresó de Inglaterra la noche del día 13 de julio, y que se vieron la noche siguiente, no porque Orléans la distinguiera con una visita a su casa, sino en el transcurso de una cena “con el duque de Biron y otros”; *op. cit.*, p. 53.

memoria, realiza una huérfana que ha tomado a su cargo. Tampoco es casual el recurso a la fábula, género didáctico en su apogeo en la época, que implica otra reflexión metacinematográfica (por supuesto, ausente en el original): su carácter parabólico y su afán moralizante, definitorio y determinante para cualquier texto adscrito al género, entronca con la conciliación entre ética y estética a que aspira Rohmer, e invita a ser leído como un guiño reflexivo.

Además, si el diálogo entre el zorro y el cuervo se presta en primera instancia a ser interpretado como un guiño transparente acerca de la efímera popularidad de que goza el duque entre el bando revolucionario –como una advertencia de que los vítores del populacho forman parte de una estrategia urdida por demagogos–, no es menos cierto que también se proyecta, en razón del sentido poético que destila el montaje, sobre la relación entre los protagonistas, que se tiñe de ambigüedad: las pullas que a renglón seguido intercambiarán, entre bromas y veras, entre expresiones sinceras de cariño y ocultaciones mutuas, son manifestaciones de la militancia de ambos en sendas facciones hostiles entre sí. Incluso los favores que se dispensan el uno al otro, podrían responder, igualmente, al cálculo, de modo que, para la propia Grace Elliott, el duque podría representar el cuervo de la fábula; en cualquier caso, cabe la duda razonable a propósito de si, en su día, se entregó a Orléans no por su belleza, ya que salta a la vista que no se trata de un hombre precisamente agraciado –y, de hecho, de perfil, la nariz aguileña hace pertinente la analogía con dicha ave–, sino por interés.

Otro buen indicador de cuál es la estrategia de adaptación se encuentra en la anécdota de la lectura de las cartas al duque de Biron, verídica en líneas generales –o, al menos, según el relato memorialístico, que consigna que ese fue el motivo de la visita, y alude al descreimiento en el tarot de la protagonista–, pero en la que se introduce un cambio tan sutil como significativo: en el film, Grace establece un vínculo dialéctico entre sus pronósticos y los precedentes, para echar en cara a su interlocutor que en el pasado no siguiera sus consejos (“Me rogáis que os diga la buena ventura. Ya os la dije, y no me creísteis”, empieza; ante las protestas del otro, que la corrige, porque “me dijisteis verdades que se cumplieron antes de marcharme con el ejército”, añade: “Pero no las tuvisteis en cuenta. Habría deseado que el

duque y vos mismo hubiérais tomado más en serio lo que os dije”). La afición al esoterismo, que ciertamente no encaja en la caracterización de nuestra heroína, se revela como un medio para ejercer influencia en materia política sobre sus poderosos amigos, plenamente consciente –y sincera al respecto– tanto de la falsedad como de la utilidad de la superstición, en la medida en que la fe de los otros puede hacer que el aura profética de que sus sensatas previsiones se revisten en ese género discursivo, fuerzan a los crédulos a actuar con arreglo a los augurios.¹¹⁹¹

Mas si hay una ocasión en que la divergencia con respecto al original resulta iluminadora, esa es la escena del duelo por madame Lamballe, auténtico punto de giro de la trama. Analicémoslo detenidamente: a su llegada a la casa de madame Meyler, Grace se permite dar rienda suelta a la angustia y la ira, relatando, entre lágrimas pero con las palabras medidas, las circunstancias del bárbaro crimen cuyos efectos (la cabeza en la pica) ha visto en todo su horror. La trabazón de las enseñanzas estéticas, narrativas y morales brota incontenible: la actuación rehuye el naturalismo, la cámara mantiene las distancias y se vadea la tentación de fragmentar la acción en aras de la catarsis ritual aplazada. Si la rudimentaria y desmañada puesta en escena del desfile de *patriotas* (y más concretamente en los planos relacionados con la cabeza cortada de madame Lamballe, vista tan de pasada y, al mismo tiempo, tan grotescamente falsa) alcanzaba una de sus cotas más elevadas en una película que se complace en poner en evidencia los artificios en que se sustenta la representación, ahora, la expresión del duelo no puede sino exhibir la armazón interpretativa. En otras palabras: no es, porque no puede ser –no está al alcance–, una auténtica manifestación de aflicción (que, a buen seguro, sería no verbal y se escoraría hacia la histeria), sino la representación, acorde con los códigos al uso, de un sincero desconsuelo; una declamación, tan poco creíble y distanciadora como su desencadenante, de manera que el énfasis en el pavoroso hecho, glosado con una minuciosidad insoportable, sea

¹¹⁹¹ No es casual que, en esta misma conversación, algo más adelante, Grace pronuncie unas palabras que redundan en la idea de la determinante intervención de las mujeres en el curso de la Revolución, desde el ámbito privado, por vías heterodoxas, o alternativas e intercaladas con las formas convencionales de persuasión directa: “Si pudiera convencerlo [al duque, de votar a favor de la libertad del rey]... Daría mi vida por ahorrarle ese deshonor. Más de una vez he intentado hacerle comprender sus errores. Parece convencido, pero luego se va a casa de esa madame de Buffon, que me sucedió en su corazón y cuya política es la de Laclos o de Merlin”.

inasumible para el espectador. Bajo la superficie de esta escena late la fe, como medio para curar la insensibilidad y la atrofia de la mirada contemporánea, en la reformulación del distanciamiento: evitación de la catarsis para inducir a una conciencia más aguda y crítica; desidentificación, y reconocimiento del luto ajeno como tal –de hecho, como irreproducible, salvo bajo la apariencia de un monólogo repleto de convencionalismos–, para romper con el vicioso y falaz círculo de simulacros hiperreales: de ahí el golpe a la mesa, y las frases cargadas de rabia que la protagonista pronuncia, preguntas retóricas incluidas, que forzosamente son recibidas por el espectador como una interpelación y un reproche (“¿Pero en qué tiempos vivimos? Y esos filósofos, hablándonos de la razón... ¡Que abran los ojos!”).

También por eso, en el mismo plano, la protagonista se recompone y pide que madame Meyrel le cuente a quién espera que ayude a salvar. Es aquí donde Rohmer efectúa algunos cambios significativos, tanto en su reacción de sorpresa y reticencia como en el *background*, acentuando la tensión entre Orléans y Champcenetz, porque este episodio se va a convertir en parte fundamental en el arco dramático de Grace Elliott y del propio film. Acaba de producirse el tránsito del primer al segundo acto: la impotencia que la protagonista ha sentido ante la situación de injusticia e impunidad ha hecho que cobre conciencia (*que abra, ella misma, los ojos, y nosotros con ella, en respuesta a su petición*), y de ello extraerá la energía para socorrer al gobernador de las Tullerías, en nombre de valores trascendentes. “No quiero que os comprometáis por alguien ajeno y que puede seros antipático”, afirma su anfitriona al enterarse del conflicto entre el duque y el fugitivo, y los sentimientos cuanto menos ambivalentes de la aristócrata inglesa hacia éste. Todo –la relación causal entre la visión de la cabeza de madame Lamballe y la decisión de dar protección al marqués de Champcenetz; la escenificación, apelando expresamente a la racionalidad y los valores del público, del instante en que el dolor se transforma en motivo de rebeldía– forma parte de un relato en el que los hechos históricos son organizados, de conformidad con un patrón que opera para ejemplificación del espectador.

5.2.8. Ambigüedad de la imagen *versus* conciencia de la representación.

Huelga decir que, por esta vía, ha quedado por el camino no ya el naturalismo, sino también cualquier forma de inocencia. La interpretación afectada no debe confundirse con un signo de adanismo. Muy al contrario, abundan las situaciones en las que resulta insoslayable su reverso: la ambigüedad constitutiva de la imagen, que, en relación a los actantes, se pone de manifiesto en la cualidad impenetrable del rostro humano, e impide el éxito de cualquier pretensión introspectiva. Como un claro apunte en este sentido cabe entender el *travelling* de seguimiento por la derecha del carruaje en que viaja Grace, de camino a París, en auxilio de Champcenetz, sobre la misma vista general de Meudon en que se desarrolló la escena de su ocultación al paso del aldeano: reencuadrada en plano medio a través de la ventanilla, mira al vacío con gesto adusto, lo que resulta tan sugestivo como ambiguo y, en definitiva, enigmático: ¿Rememora aquel encuentro? ¿Siente incertidumbre por el encargo que le aguarda en París? Si algo es seguro aquí es la imposibilidad de asegurar el significado, más allá de la dimensión puramente factual.

Aún más complejo es el conflicto que asoma al regreso de la protagonista a sus aposentos, tras la ejecución del rey. En un único plano de conjunto frontal, con panorámica lateral a la izquierda de seguimiento a ligero contrapicado, Grace constata la incongruencia entre su profunda pena y su serenidad, en un ejercicio de reflexión en el que la representación proclama su condena al fracaso de lo falso: si de por sí el hieratismo de la intérprete resulta distanciador, ella se encarga de llamar la atención sobre él, como si la magnitud del padecimiento lo hiciera inexpresable, insondable incluso para la paciente, hasta tal extremo que al personaje le pareciera que su actitud depende de una fuerza ajena, y la actriz reconociera su condición de tal.

Y es que nadie hace, en todo el film, otra cosa más que interpretarse a sí mismo, representar para los demás. Por gusto o por necesidad, la inclinación de los actantes a fingir da pábulo a un dilema irresoluble, por el cual la identificación con la protagonista deviene problemática, pero que, con todo, explicará el triunfo de la subversión que ella encarna en el clímax. En este

punto se hace imprescindible profundizar en la relación de Grace y el duque de Orléans, a cuya ambivalencia nos hemos referido a colación del temprano (y doble) paralelismo que se establece con la fábula del zorro, el cuervo y las uvas. Las escenas que siguen contienen infinidad de indicios que abonan la hipótesis de la turbiedad de sus sentimientos. Así, tras la incorporación de Grace y su reunión con el duque para agasajarlo (en plano medio), ella se aleja para vestirse. Con mirada rijosa, él toma asiento, mientras ella, que le concede permiso para permanecer en la habitación en señal de confianza, completa su aseo de cara a él; clara muestra de su falta de prejuicios a la hora de hacer ostentación de sus encantos femeninos y, lo que es más significativo, de una instrumentalización, parcialmente consciente, del vestuario (en este caso, de desvestirse) para predisponer al interlocutor a su favor.

En planos y contraplanos fijos (desnivelados, a causa de la posición sedente de él, de la que se desprende su inferioridad en esa situación), se reflejan sus respectivas intervenciones. Cuando la diferencia de pareceres a propósito de la revolución empieza a asomar, él se levanta, le da la espalda y le habla contemplándose en el espejo, mientras que ella, que se escabulle alegando que “Las nuevas ideas, si son aplicadas con moderación por la autoridad legal, encuentran en mí una decidida aprobación”, se refleja también en un espejo –símbolo de la duplicidad de ambos, y de su escisión entre razón y sentimiento, o, más bien, del duelo interior que ambos mantienen entre la lealtad al otro (amor) y a sí mismos (la conciencia, las propias convicciones y el orgullo)–; cuando se encona y alcanza la máxima violencia (verbal), el plano-contraplano los muestra, a pesar de su proximidad física, enfrentados con la mirada, los dos rígidos, de perfil, y ocupando encuadres autónomos, sin compartir ni siquiera el espacio que media entre ellos.

El procedimiento se repite cuando pasan al salón de té contiguo: después de que ella rechace tácitamente la invitación de él a enterrar su desacuerdo, estrechándole las manos y diciéndole zalamerías –en un plano americano en el que ambos ocupan el centro del encuadre–, se sientan el uno frente al otro –así que el resto de la conversación transcurre invariablemente en plano-contraplano. Las dudas que ambos abrigan respecto de la lealtad del otro, a causa del enrarecido clima político, salen a flote: se cruzan acusaciones

directas de conspirar (él, a ella, por su reciente viaje secreto a Bélgica, por mandato de María Antonieta, del que lo han informado “sus espías”; ella, a él, de ser “el instigador de las jornadas de octubre” y de financiar a la Guardia francesa); en ambos casos, la declaración de confianza que sigue tiene un carácter ritual que, además, entraña la súplica al interlocutor de que desmienta los cargos o, al menos, cese en sus actividades: ninguno de los dos las tiene todas consigo acerca de la moralidad o la inspiración en nobles ideales de los actos del otro. Y, en la conclusión, un gesto no verbal sirve de refrendo de sus diferencias irreconciliables: él le ofrece la mano, que ella acepta; el encuadre, en el que ella ocupa la mitad derecha, con el brazo extendido y estrechando la mano de él, justo en el borde izquierdo, simboliza la posibilidad, más bien precaria y forzada, de que, con amor, salven la distancia que los separa.

Podemos citar más ejemplos, diseminados a lo largo de toda la película, y tan significativos como los contenidos en ese primer encontronazo: en el diálogo que precede a la confesión de Grace al duque de que da asilo a Champcenetz, recogido primero en planos y contraplanos medios, ambos personajes discuten con argumentos, para respaldar sus visiones antagónicas y sus actitudes contrapuestas: la de la Elliott se presenta bajo la forma de un reproche y una advertencia (“Creéis dirigir la revolución, pero es ella la que os lleva adonde nunca quisisteis ir”), mientras que la del duque está condensada en una réplica (“Son [los crímenes recientes], en verdad, terribles; pero en toda revolución se derrama sangre, y, una vez se ha empezado, no es posible detenerlos [a los insurrectos] cuando uno desea”) y una reformulación del perverso tópico de que *el fin justifica los medios* (“Sí, es verdad, pero hay que tener visión de futuro. La revolución será buena y útil para nuestros hijos, pero es terrible para nosotros”). A lo largo de toda esta escena, Jean-Claude Dreyfus da una vuelta de tuerca a la prosopopeya, tanto por lo que respecta a la declamación, arrastrando las consonantes, como a los ademanes. Ello resulta especialmente notorio desde el instante en que se incorpora y, mientras da vueltas por la habitación, hace bruscos giros y gesticula con vehemencia de cara a su interlocutora –desde cuyo punto de vista, en contrapicado, está captada una actuación plenamente consciente de su condición de tal: de nuevo, no es un instante real, porque la verdad del momento representado es dudosa (como acontecimiento del pasado) e inalcanzable (a través de la

representación), y porque la crisis de indeterminación es la cuestión misma en torno a la que gira la escena; de modo que, en definitiva, lo que hay es la producción, con mímica y con palabras, de un actor (a un tiempo el personaje histórico y el intérprete contemporáneo) que sabe, y no puede escapar a una certeza que está detrás hasta de sus más nimios actos, de la conveniencia de transmitir sinceridad y contundencia de cara a una(os) espectadora(es)/oyente(s) que abriga(n) hacia él sentimientos ambivalentes. De ahí el amaneramiento con que, en el tramo final, en respuesta al gesto de Grace de levantarse para suplicarle, le agarra las manos, se las besa, habla con voz quebrada, suspira, pone los ojos en blanco o los cierra o pasea la mirada por su melena ávido de deseo....: el discurso amoroso del duque para con Grace está confundido y contaminado por su afán de persuadirla de su honestidad política. Al mantenernos a raya, la grandilocuencia de la interpretación nos hace tomar conciencia de la imposibilidad de resolver nuestra duda a propósito de su maquiavelismo, que se corresponde con la de la protagonista acerca de si la apelación a su *amistad* es un recurso.

Algo similar ocurre durante la filípica que dedica al gobernador de las Tullerías el duque de Orléans, en la que aprovecha para explayarse: un plano medio corto individual recoge su exuberante despliegue de lenguaje no verbal (inclinado y con los hombros encogidos; los ojos ora entornados, ora desorbitados, pero siempre fijos en su *víctima*; la boca crispada mientras habla entre dientes). Pero es que, antes de eso, cuando Grace le comunicara que Champcenetz se estaba cobijando bajo su techo, el duque había hecho gala, además de su condición de consumado intérprete, de una conciencia de la situación que se proyecta, como no puede ser de otra manera, fuera de la diégesis: en efecto, al reprender a su interlocutora se inclina hacia adelante, gruñe, se ahoga, arrastra las consonantes; pero, para agraviar a su invisible adversario, a quien intuye cerca, eleva la voz en sus reproches e insultos, mientras mira en todas direcciones, con el objeto de hacerlo sabedor de su deseo de no ocultar el rencor y el desprecio que le profesa, en un gesto que denota su conciencia de formar parte de una (múltiple) representación.

Saltando ahora a la convalecencia de Grace tras la muerte de Luis XVI, nos topamos con una escena sumamente valiosa, por cuanto en ella el

convencionalismo que tratáramos más arriba de la lectura en voz alta de las misivas enlaza de pleno con la cuestión de la ambigüedad de las motivaciones y los sentimientos. Desde el lecho, la protagonista pide a su dama de compañía que le lleve la escribanía, y redacta una carta para el médico –cuya atención debe a la cortesía del duque–, en la que pide al galeno que informe a Orléans de su intención de obsequiarlo próximamente con su presencia. La aparición de la Elliott en el reflejo del espejo en el contracampo, cuando se enfoca a Nanon, advierte de una doblez que la recitación de la epístola, a medida que la escribe, confirma, porque tan antinatural proceder no es sino el subterfugio que emplea la protagonista para hacer saber a la otra de su cambio de actitud para con su protector.

Sin romper su silencio, en un contraplano medio corto, la dama de compañía escenifica su sorpresa para obligar a su ama a extenderse: deja de coser, levanta la cabeza, desorbita los ojos, parpadea, alza las cejas...; los aspavientos precisos para plantear la interrogación con claridad meridiana pero tácitamente, como si estuviera pugnando para reprimir una demanda de explicaciones a la que como doncella no tiene derecho. Una interpretación no naturalista y medida al milímetro, pues, cuya conciencia brota del reparto de papeles existente en la diégesis: la actriz despliega un catálogo de mohines estereotipados, porque también Nanon, en su posición subalterna, sabe que su comportamiento es una impostura. No entraña menos complejidad, ni revela una menor premeditación, la actitud de Grace Elliott, porque, con su declamación, al llamar la atención de su criada, tiene la oportunidad de embellecer una maniobra desesperada para salvar la cabeza que pasa por hacer chantaje emocional al duque, presentando el soliloquio, además, como una graciosa respuesta al estímulo del rostro mudo de Nanon.¹¹⁹²

¹¹⁹² “Me miras sorprendida. No creas que he perdonado al duque, pero me manda cada día cartas tan afectuosas que no puedo evitar enternecerme un poco. Me ha enviado a su médico, y me ruega con insistencia que vaya a verlo cuando me haya recuperado. Le debo esa visita. Y no tengo otra salida. ¡No quiero morir por nada! Cuando salvé a Champcenez en septiembre, mi vida no contaba en absoluto, pero, ¡no quiero subir al cadalso por el mero hecho de ser sospechosa! ¿Sospechosa de qué, Dios mío? Hasta ahora no había querido irme de Francia, a la que consideraba mi patria de adopción: hice de su rey mi rey; y ahora que no está vuelvo a Inglaterra. Y sólo el duque tiene el poder, espero, de procurarme un pasaporte. Me lo debe, por haber desoído mis consejos cometiendo un crimen. Así redimirá un poco su delito”.

5.2.9. El relato y la representación de la Historia.

En este universo, volcado de suyo en la simulación, la creciente intransigencia de una revolución sobre unos individuos que observan cómo los va atenazando, conlleva no sólo que la mascarada se generalice y se torne cada vez más sofisticada, sino que la reflexión dentro y fuera del relato acerca de la performatividad de palabras, gestos y símbolos se haga, lógica y forzosamente, obsesiva.¹¹⁹³ Es la tónica dominante en toda la segunda mitad del film, que, significativamente, se anticipa en las postrimerías de la peripecia relacionada con Champcenetz, cuando la discusión entre Grace y el duque deriva hacia la rotura del juramento por parte de Luis XVI: el delito que Orléans le imputa (“...rompió el juramento hecho a la nación”) no es reconocido por ella, porque fue contraído bajo coacción y porque la legalidad republicana constituye una farsa, al arbitrio de los intereses inmediatos de sus cabecillas (“¡Un juramento sin valor! Esa gente no cree ni en Dios ni en el diablo”). Una escena que, a la sazón, se cierra cuando la protagonista estrecha la mano del duque, en un ademán protocolario de ofrecimiento y aceptación, por cada una de las partes, de protección.

El detonante del angustioso repliegue en las formas, empero, consiste en la traición que implica el voto del duque a favor de la muerte del rey. La paráfrasis de la parte del mensaje que consigna las palabras para la posteridad con que Felipe de Orléans justifica su apoyo a la sentencia (“Únicamente preocupado por mi deber, sabiendo que quien haya atentado contra la soberanía del pueblo la merece, voto por la muerte”), tiene lugar sobre un plano medio corto de la protagonista, que llora desconsolada. La frase, lejos de exonerarlo, desde el punto de vista de Grace, magnifica su delito: la declaración, al remarcar de manera explícita el sentido del voto, demuestra la conciencia de quien asume públicamente la sentencia de muerte como propia, lo que la hace doblemente lacerante y redobla a oídos de la heroína su gravedad –aunque, ya de suyo, supone una afrenta personal, al convertir en falso el juramento. No cabe desmentido más gráfico a la falacia exculpatoria

¹¹⁹³ De hecho, cuando la protagonista emite una opinión acerca del duque, incide en su incompetencia para la oratoria: “El duque es muy amable, y tiene el mejor carácter posible, pero es la persona menos adecuada para dirigir un gran partido. Ni su educación, ni su espíritu, ni sus habilidades lo capacitan para una posición tan importante (...) No está dotado para hablar en público. Lo llaman ‘el diputado mudo’”.

según la cual el individuo puede renunciar al papel que le corresponde jugar en un contexto (*el telón de fondo de la Historia*) que nada tiene de abstracto; ni prueba más palmaria de la responsabilidad de un solo hombre en la comisión de un crimen político de trascendencia histórica; ni ejemplo más brutal de la performatividad de los actos verbales de quien defendía la inocencia y el idealismo de sus manifestaciones de apoyo a la Revolución, así como la ilusión de conservar la pureza, manteniéndose al margen de las decisiones colectivas y limitando astutamente las propias intervenciones a discursos testimoniales, que la actuación del príncipe: “361 votos a favor, 360 en contra. Su voto fue decisivo”, comenta el duque de Biron, hurgando en la herida.

Los disconformes responden con acciones que dejan constancia de que, desde sus parámetros morales, la repugnancia que les despierta exige una reacción externa inmediata, personal y proporcionada al agravio: por eso, el joven ayudante de campo de Biron¹¹⁹⁴ arroja impulsivamente su guerrera al fuego, al tiempo que proclama su negativa, *en conciencia*, a seguir en el ejército (“Me avergonzaría llevarlo, ahora que la nación se ha deshonrado. ¡Que la República encuentre los defensores que merece!”) [fig. 54]; y Grace, nada más regresar a su residencia parisina, se apresura a quitarse las alhajas, a ordenar a Nanon que ponga fuera de su vista las prendas y las joyas que le regaló el duque de Orléans [fig. 55], y a descolgar el retrato de éste, mientras hace una descarnada alocución melodramática (“Nunca he odiado tanto a alguien como lo odio a él en este momento. No puedo soportar tener cerca de mí ningún objeto que le haya pertenecido, y como le pertencí en otro tiempo, tampoco me soporto a mí misma”), en un plano americano en el que aparece recortada contra una pared sobre la cual el vacío que la decepción del duque deja en el alma de nuestra heroína se corresponde con la ligera descompensación del cuadro, del mismo modo que el gesto de ella de dar la espalda a la cámara, para hurtar a la vista su rostro avergonzado, funciona como un acento artificioso, pero congruente con la conciencia de la acción a la que acompañan. Actuación para la galería en la que no ha lugar al naturalismo, porque la situación consiste, precisamente, en la puesta en escena

¹¹⁹⁴ A quien en las memorias se identifica como Rataux, de Nancy; *ibidem*, p. 110.

de lo que una mujer dice son sus sentimientos más recónditos, y en la que la insuficiencia de la representación resplandece, martirizadora: ningún símbolo puede compensar, y menos aún revertir, aquella realidad contra la que adquieren (sin)sentido.

Sólo ahora es posible entender del todo las implicaciones de la dialéctica entre interiores y exteriores, por su correlación con dualismos invocados por el duque en el interior de la diégesis (privado *versus* público, amor *versus* responsabilidad) para defender sus actuaciones políticas como pertenecientes a una esfera distinta a aquella en la que se dirime su relación con Grace (y en la que el relato se centra, como el título de la película indica). Punto de partida, además, de un cuestionamiento de la trascendencia de los discursos que se proyecta sobre el propio film. De rebote, el desmentido de la falacia de la intrascendencia de las *poses* pone de relieve el valor *real* de aquél: del mismo modo que las peripecias individuales están incrustadas en la Historia, la representación no es inocente ni inofensiva, a fuer de artificiosa; antes bien, la puesta en escena de un conflicto amoroso puede ser un medio de expresión de ideas y un vehículo para ejercer el cambio social.

Dos frases de Orléans (“En vuestro salón todo eso parece fácil de hacer. Ojalá lo fuera tanto en la realidad”) delimitan entonces el terreno del relato cinematográfico, como escenificación de un conflicto con propósito moralizante (claro predominio del diálogo dramatizado, para ilustrar posturas contrarias, en interiores; exteriores planos), por oposición al de la Historia, en una eficaz reclamación de comprensión que tiene la virtud, a su vez, de adensar la dialéctica entre lo público y lo privado –puesto que la declaración del personaje lleva implícito un reproche y una petición a discriminar sus *cuixas sentimentales (lo que ocurre entre estas cuatro paredes)* de sus convicciones, en contradicción con el chantaje emocional que él está practicando y con la evidencia, previamente puesta de manifiesto por Grace, de sus desventuras y la dimensión colectiva están indisolublemente unidas, al igual que esta representación, en tanto que apólogo.

5.2.10. La simulación y el repliegue en las formas.

Ello nos devuelve al profilmico, que registra un giro, en paralelo al descrito, de la mano de los actantes. Tras aquella primera reacción inocua, la protagonista se sitúa, como de costumbre, a la cabeza de la tendencia, manejando magistralmente símbolos desnudos para rentabilizarlos, si bien el nuevo orden la pondrá en peligro. Tomemos el reencuentro de Grace con el duque en una salita del Palais Royal, en cumplimiento de la promesa de visitarlo. El luto riguroso que guarda Grace [fig. 56] encubre, y a la vez clama, un reproche callado, con la elocuencia inequívoca pero exculpatoria de las tradiciones culturales: la connotación del color negro responde a una codificación en la que no ha intervenido el sujeto, de modo que la sospecha o el recelo sobre los hipotéticos valores personales añadidos que el espectador (el duque de Orléans, en este caso) siente se diluyen, y aun puede que se transformen en un recordatorio de la culpa y una prueba de mala conciencia: no es por elección, sino por obligación, que la Elliott encarna un significado simbólico que se resuelve en sí mismo, y si el duque adivina un signo de amonestación es porque se sabe en falta. La *afectación* –polisémico término, oportuno en sus dos acepciones, como aflicción y como falta de naturalidad– de la portadora (pálida y pesarosa, distante y meliflua, atormentada por la represión) corrobora que la astuta estrategia del luto tiene una paráfrasis gestual y actitudinal: no se trata sólo de hacer llegar (de *concienciar*) al príncipe de su censura, sino de mortificarlo haciéndole ver el sufrimiento que le produce el firme pero malsano deseo de Grace de no zaherirlo, de no mostrarse cruel con él a pesar de su reprochable comportamiento.

Todo significa, y todos los significados están controlados, de modo que la tematización recurrente e incansable, y las vueltas dialécticas, se interponen y desmienten tanto la aparente desnudez de la puesta en escena como la presunta sinceridad de los personajes. Inevitablemente, la conversación recae sobre el luto (“...y si queréis llevar luto por el rey, llevadlo, pero decid que es por un pariente, u os veréis en un apuro del que nunca podré sacaros”, dice Orléans), y acaba provocando la histeria del aludido: “¡No podéis ni debéis juzgarme!”, ruega, de rodillas zarandeando a Grace, un Orléans sudoroso, presa del remordimiento; sobreactuación también por parte de él, que se

regodea en su patetismo: “Quizás sea más digno de compasión de lo que podáis imaginar. Soy más esclavo de mi facción que cualquier otro en Francia”.

Así como en este episodio la heroína se sale con la suya, peor parada quedará tras el vuelco que se produce en relación a otro de los factores en los que se concreta la correlación entre profílmico y representación: nos referimos a la extraordinaria relevancia que se concede, en el último tramo del film, a las comunicaciones escritas. Dos escenas sucesivas sientan las bases: en la primera, el duque informa a Grace de sus infructuosos esfuerzos para conseguirle un pasaporte, por la oposición expresa de una alta personalidad política, y le recomienda que, en previsión de registros, se deshaga de cualquier documento comprometedor; en la segunda, que se desarrolla en la misma habitación, la visita de Orléans tiene un motivo bien definido, que prueba la clara progresión dramática con respecto a la escena anterior: destruir una carta, que pidió a su amiga que custodiara, en la que su hijo, el duque de Chartres, leal a la corona, censuraba su conducta en el juicio contra el rey.

El paso de las *palabras* a los *hechos* (de la advertencia a la quema) que se ven obligados a dar se corresponde con el estrechamiento del cerco en torno a ellos (de la interceptación de las misivas, al procesamiento y al cadalso): escalada dramática, y tránsito de la amenaza simbólica a la física. El cuchicheo mediante el cual se comunican, perfectamente audible, remarca la teatralidad del registro interpretativo –y narrativo-representacional. El duque insiste: “Os aconsejo que queméis todas las cartas, incluso las más anodinas, que guardáis en los cajones”. Luego pasan a la estancia contigua, donde el de Orléans se detiene ante el hueco en el lugar que antaño ocupaba su retrato, y cuya visión –aunque se nos hurta la contemplación de su primera reacción, al situarse de espaldas a la cámara, como Grace en el momento en que lo descolgó– hace que pierda el hilo (por un instante, parece como si quisiera decir algo al respecto, señalando el vacío alzando el brazo por encima del hombro, pero en seguida lo deja caer), baje la cabeza, cambie de tema con un ligero ademán de aturdimiento y se hunda en un sillón: “Ahora ya no me queda nada, ni familia ni amigos (...) Puesto que ya nadie me ama, ¿de qué me sirve vivir? ¡Adiós!”, proclama con desolación, en referencia a la difícil

situación a que lo aboca la traición de su hijo, pero aludiendo veladamente al rencor que ella le guarda. Tanto las ofensas mutuas, pronunciadas con énfasis dentro de sentencias lapidarias (él a ella: “No creo que el Ser supremo esté de parte de los tiranos”; ella a él: “¡No lo está de los perjuros!”), como sus manifestaciones físicas de cariño (ella se abalanza sobre él, como si lo fuera a besar en la boca, y se demora en la mejilla; él, abriendo la boca, corresponde besándola en la frente) están cargadas de melodramatismo.

Pero esto no hace más que preparar la acometida final, que tiene lugar “la tarde del mismo día”. Unos oficiales comunican a Grace que el presidente de la sección de Roule ordena que se revise toda su documentación. Aquí ya todos los personajes se interpretan a sí mismos con arreglo a los que juzgan sus intereses, y las actitudes que prevén favorables para mostrar su dominio de la situación: el oficial –viejo conocido, ya que es el mismo que comandaba a la tropa cuando la farsa de Champcenetz– exhibiendo su elegancia y su escrupulosa observancia del reglamento; Grace, con una ironía insolente, adoptando una mirada cínica; y el mencionado presidente de la sección de Roule, un hombrecillo redicho, haciendo gala de displicencia y espíritu legalista. Los gestos están en consonancia con las palabras, contagiados, además, del mismo afán por mostrar la propia superioridad y obtener de ello una ventaja práctica, como se demuestra durante el registro del escritorio: el burócrata trata de infundir temor a la protagonista para que pierda los nervios y se traicione, agitando los dedos en torno al objeto de su inspección, en señal de celo; ella se complace en exhibir su dignidad, y transmitir la ridiculez de un trance que le resulta cómico, colaborando con calma y diligencia, al tiempo que arquea las cejas.

El descubrimiento de la carta de Geodfrey Webster para Fox precipita los acontecimientos. Ante las quejas, muy en razón, de Grace por la absurda imputación en que se basan para conducirla en presencia del Comité, el acompañante del presidente le espeta: “El Comité decidirá. Además, tenemos órdenes de detenerla hoy mismo”; una frase en la que quedan patentes el despropósito y la perversión de una justicia revolucionaria que recurre al registro domiciliario, la violación de la intimidad de la correspondencia y a la interpretación intencionada de indicios delictivos para basar una acusación sin

pruebas y dar apariencia de legitimidad a una captura dictada de antemano. No obstante, es en la colocación de la banda tricolor [fig. 57], que el alguacil atusa al juez con ridícula coquetería, donde brilla en toda su malevolencia la sobredeterminación de los objetos: la ceremonia con que los captores se invisten con la enseña nacional desencadena otras representaciones (la comunicación de la detención bajo la fórmula estipulada; el gesto grandilocuente, pretendidamente acongojante, del funcionario al abalanzarse sobre Grace), frente a las que sólo cabe la ironía. La deconstrucción del símbolo se contagia a todo cuanto a él va aparejado, esto es, la *actuación* –la acción del personaje; la interpretación del actor– y el *sentido* –sus fundamentos y su finalidad.

5.2.11. El distanciamiento como salvación.

Sólo cuando, bajo un cuadro que contiene el icono de la justicia, con la leyenda “Légalité” en el pie [fig. 58], que funciona como otra solicitud de distancia, suba a prestar testimonio ante el Comité, compuesto por prominentes figuras de la Revolución como Chabot (Michel Demierre), Vergniaud (Serge Renko), Guadet (Christian Ameri) u Osselin (Eric Viellard), y por el que ronda el mismísimo Robespierre (François-Marie Banier), Grace retoma las riendas de la representación. Todos los signos la asimilan a la intérprete que es (en el frente diegético, pero también en la representación cinematográfica tomada en sí misma): el plano frontal en relación al estrado, tomado sobre las cabezas de los presentes; la elevación de la tarima sobre la que toma asiento, de cara al público; el plano-contraplano que se entabla entre los dos descompensados bloques (ella, con aire recatado –la delicadeza y discreción con que mantiene las manos en el regazo– frente/contra todos los demás)... La identificación con su punto de vista, reforzada por la panorámica lateral, de izquierda a derecha, de los miembros del tribunal, que tiene lugar cuando ella barre el espacio que la rodea con la mirada en ese mismo sentido, marca un salto, un relevo en el mando y un detalle de reflexividad ambiguo, puesto que representa no tanto sus sentimientos reales como una proyección interesada de su intimidación al estar acorralada. Grace no se limita a mostrarse desafiante, sino que escenifica su dura pugna interior para sobreponerse a su desvalimiento; y, como indican las reacciones de sus

opponentes –todos hombres– y el hecho de que el plano incorpore las huellas de dicha dialéctica individual, logra que su sentido de la situación se transmita nítidamente.

El sobre de la discordia incluye dos manuscritos, a cual más expresivo del enroque consciente –e iluminador de la lección moral– de un film cuyos personajes entienden la *actuación* primero como la emisión de proclamas, más tarde como la discusión a propósito de las palabras de otros, y por fin como la rendición al exterminio o la escapada de la muerte por culpa o gracias a ellas: por un lado, contiene un documento histórico (el manifiesto de Latouche-Treville); por otro, una carta que glosa el anterior, y en la que el firmante hace una encendida loa de la Revolución (que califica como “uno de los acontecimientos más gloriosos de nuestro tiempo. Los derechos del hombre son, en verdad, el único fundamento de toda constitución racional”; después de que ella traduzca la primera mitad con voz neutra, la lectura del fragmento siguiente, que corre a cargo del traductor, se carga, al contacto con la visión de Grace en actitud de escucha respetuosa, e incluso emocionada –las cejas ligeramente alzadas; la mirada dura e inescrutable, con leves pestañeos ocasionales; un brazo cruzado sobre el pecho y ambos puños apretados–, de amargura, acidez, malevolencia y justa ira.

Su reconcentración, que destila distanciamiento, no es, en contra de lo que pudiera parecer (corrijámonos: *no sólo es*), una forma de “no interpretación”, sino un recurso obligado, y la más refinada manera de restregarles su victoria; se trata, literalmente, de la única actuación correcta que cabe en su lugar, puesto que no le está permitido alzar la voz para oponerse, pero, además, tampoco le interesa, porque el discurso –entiéndase por tal tanto el contenido de la carta como el viciado proceso en que se halla inmersa–, amén de exculparla, implica por sí solo una diatriba a la deriva inquisitorial de la revolución. De modo que es en ese decir sin decir algo prohibido, diciendo además sin decir la sangrante contradicción entre los nobles principios enunciados y el absolutismo de la censura, donde eclosiona el potencial subversivo del texto, al solidificarse los vínculos entre la peculiar forma de la protagonista de ejercer la portavocía de los represaliados y la concepción del apólogo moral que el film pone en pie, entre la equívoca

actitud *de umbral* que ella mantiene y el modo de representación –expresivo y narrativo: de significar, en suma– por el que la película se decanta.

En su brusquedad, el desenlace replantea todas las cuestiones anteriores: primero, Grace es identificada de manera inequívoca como una actriz por el plano frontal en que descorre las cortinas de su lecho [fig. 59]; luego, mientras Nanon la termina de vestir, Justin entra muy agitado e informa a su ama de que no ha podido entregar el mensaje porque el duque ha sido detenido a las cuatro de la mañana. La reacción de la protagonista –cuya mano, al levantar el brazo para transmitir la orden, se refleja en el espejo– consiste en pedirle que vuelva a colgar el retrato del duque [fig. 60], ante el cual –en un detalle frontal del cuadro, fuera de contexto, con la voz de ella en *off*– reza en inglés: “*Padre misericordioso, ten piedad de él*”. Ambos gestos, que brillan por su convencionalismo y por su pequeñez, no hacen sino remitir a la impotencia de quien los lleva a cabo, consciente de ello: en sus manos sólo está llevar a cabo una rehabilitación simbólica y alzar una plegaria. La superflua grandeza de su gesto es el mismo que el que la propia película se arroga, en su primitivismo formal y su nobleza ética: para representar, narrar, conmover y convencer bastan las imágenes justas, por muy toscas o planas, artificiosas o vetustas que puedan parecer.¹¹⁹⁵

¹¹⁹⁵ Lo que sigue prolonga estas ideas: un redoble anuncia la *Marcha lúgubre*, a cuyos solemnes compases se suceden, sobreimpresos al retrato del duque, dos rótulos en letras blancas, pertenecientes al registro de la Historia, sin marcas –no entrecomillados–, que dan cuenta de su ejecución. Tras un fundido a negro, abre a un puro *tableaux*, saturado de connotaciones: la protagonista, en una mazmorra iluminada tan solo por un ventanal enrejado en lo alto, posa con las manos entrelazadas, en una composición de conjunto cuyos lados están notoriamente difuminados y en leve penumbra. Todos sus acompañantes, con plena conciencia de la situación, mantienen una postura erguida y miran a la cámara (o, como la dama a la izquierda de Grace, vuelve solamente el rostro, con la vista fija en un punto bajo, fuera del cuadro, en un gesto artificioso corriente en el régimen estético –pictórico– que sirve de referencia). Nuevos rótulos informan del destino de Grace (“Para esa fecha, Grace Elliott ya había sido arrestada. / Mientras caían las cabezas de sus compañeros de cautiverio... / ...ella esperó su turno, que nunca llegaría.”). Cuatro de los modelos masculinos se destacan hasta primer término. El primero de ellos propina un empujón no exento de cierta violencia a Grace para caminar de frente. El paso al frente *versus* la pugna entre el deseo de quietud y el profundo estremecimiento que produce el miedo a una muerte inminente –y por la conciencia de que moverse implica, simbólica y literalmente, la muerte. La cámara pone una parte importante del esfuerzo, haciendo *zooms* de aproximación a sus rostros, para captar la fijeza de los ojos de los cuatro, que provocan el desdibujamiento del fondo. Tras un último fundido a negro, se abre a un primer plano de Grace, con la espalda pegada a la pared; se establece un agudo contraste entre la palidez de su rostro y la oscuridad del fondo, desenfocado, donde se adivinan rostros y siluetas en tinieblas (“Y la caída de Robespierre le devolvió la libertad”). Su mirada, directa y fija, y sus labios expresan una angustia a duras penas contenida, que entra en contradicción con el feliz desenlace de que el rótulo da cuenta.

Enumeramos las principales conclusiones que se infieren del análisis del concepto de profilmico digital que *La inglesa y el duque* pone en pie:

1) renuncia al naturalismo (a la que el profilmico contribuye, por medio de la decantación por los telones pintados, la heterogeneidad real/virtual de los fondos en interiores y la inserción de sonidos realistas en el espacio *off*), como reafirmación en una concepción clasicista de la representación con connotaciones múltiples (al servicio del distanciamiento general; como forma de reconocimiento del convencionalismo y la ejemplaridad de la fábula; como desmentido de la predeterminación del realismo integral...).

2) cuestionamiento del umbral del figurativismo y designación de lo digital como puente involutivo con la expresión pictórica;

3) intertextualidad preinstitucional, matizada por medio de la funcionalización poética del rasgo distintivo de los entornos virtuales tridimensionales (explorabilidad *versus* *platitud*).

4) conciencia representacional, manifiesta en la interacción de los actantes con su entorno (vestuario, atrezzo), con una clara progresión estética y narrativa (el denominado *repliegue en las formas*) que, además, resulta coherente con la peculiar opción representacional adoptada, y con la sustancia simbólica e ideológica de la interpretación del texto que hemos ofrecido.

5.3. *Waking Life*: la maleabilidad como la marca del demiurgo.

5.3.1. Un concepto de independencia.

En las páginas que siguen vamos a ocuparnos de la que, sin duda, constituye la película más extravagante, y quizás también compleja, de nuestro corpus, tanto desde el punto de vista técnico como desde el estético y

el narrativo. *Waking Life* representa un caso extremo dentro de la caudalosa corriente cinematográfica contemporánea consagrada a la exploración de las potencialidades de lo digital en relación a los medios audiovisuales; en especial, por la manera, en verdad abrumadora, en que la tematización de dicho impacto se erige en principio y fin de un texto que plantea abiertamente todas las nociones tradicionales, y cuya trama misma versa sobre la existencia de relato.¹¹⁹⁶ Nuestro objetivo va a consistir, en esta ocasión, en desarrollar una reflexión acerca de cómo la total reversibilidad de las nuevas imágenes funciona, de conformidad con la referencia explícita al gnosticismo (con las correspondientes implicaciones metanarrativas y religiosas que conlleva),¹¹⁹⁷ como una excusa para que el demiurgo demuestre sus prerrogativas –y el autor empírico presuma de sus lazos con aquél.

Merece la pena, para empezar, que nos detengamos en los métodos de rodaje y postproducción que se pusieron en práctica para un acabado que sólo cabe calificar de insólito. Grabada con cámaras de vídeo digital de consumo, los planos fueron sometidos a tratamiento sobre plataformas G4 (Apple Macintosh) con Rotoshop,¹¹⁹⁸ un *software* de animación definido por su

¹¹⁹⁶ La película sigue las andanzas de un muchacho que, al poco de llegar en tren a una ciudad, es atropellado, pero en ese instante despierta en su cama, en casa. Sin saber cómo se desplaza de un espacio a otro, y angustiado por la imposibilidad de abandonar la extraña dimensión onírica en la que despierta una y otra vez, mantiene encuentros con un heterogéneo plantel de individuos, que le suministran pistas acerca de cómo conducirse en el universo del inconsciente.

¹¹⁹⁷ El gnosticismo constituye una doctrina religiosa, mística y filosófica que se remonta a los primeros tiempos del cristianismo. Los gnósticos abominan de la materia, producto de un demiurgo, y confían la salvación del hombre a los *eones*, seres intermedios entre Dios y la dimensión terrenal (categoría a la que, en la poética de la película, pertenecerían todos los personajes con quienes el protagonista se relaciona). Su identificación con la actividad creativa viene dada por su fascinación demiúrgica; no en vano, Harold Bloom ha llegado a elevar la herejía gnóstica al estatus de “religión de la literatura”; vid. BLOOM, Harold: *Genios. Un mosaico de cien mentes creativas y ejemplares*. Barcelona: Anagrama, 2005, p. 28.

¹¹⁹⁸ En concreto, se emplearon cámaras Sony TRV900, y una PC1. La grabación se llevó a cabo en Austin (de donde es oriundo el director, Richard Linklater), Nueva York y San Antonio), con un equipo reducido y en tan solo 25 días, empleando como localizaciones los domicilios del propio director y del jefe de animadores, y sus pertenencias como atrezzo. En cambio, para la postproducción se precisó de los servicios de 30 animadores; las estimaciones de los responsables del proyecto indican una correspondencia de 250 horas de trabajo por minuto de película animada. Según la página web oficial, “A diferencia de una película típica, en la que la edición no empezaría hasta que el rodaje se hubiese completado, Linklater y su montadora, Sandra Adair, la hicieron en gran medida sobre la marcha. Linklater se encontró con que el orden de las escenas se iba revelando por sí solo mientras él las rodaba. Según su descripción, al montar ‘me levantaba por la mañana y pensaba: «Vale, esta escena debería ir después de esta otra, ese es el nuevo orden». Fue un proceso largo e intuitivo”; <http://www.wakinglifemovie.com>; la traducción es nuestra. Tanto el desfase entre la duración y la inversión (en recursos y en personal) entre una y otra etapa, como la descripción del procedimiento, entrañan para nosotros interés por cuanto entroncan claramente con la mitología tecnofetichista libertaria, y tienen una proyección nítida en un texto que se identifica como íntimo, contingente y utópico, en línea con otros films de Linklater al margen de la industria o directamente experimentales, como *Slacker* (1991) o *Tadpole* (2002).

creador, Bob Sabiston, como “rotoscopio interpolado”, y que los dota de una apariencia pictórica en la que el referente no llega a diluirse, con lo que se conserva un cierto grado de indicialidad, con el que entra en contradicción un componente de manipulación igualmente insoslayable. El resultado denota una fuerte influencia del comic *underground* estadounidense, un movimiento que para su director supone el medio más directo de ejercer la independencia sin perder pie con la cultura *pop*:¹¹⁹⁹ dibujos de trazo sencillo y una paleta cromática reducida, que sustraen la tercera dimensión y dotan a los cuadros de una apariencia plana, pero cuyos perfiles fluctúan de forma notoria, en parte a causa de la sustracción de fotogramas alternativos y la sustitución por los anteriores, repetidos, que generan la sensación de que el movimiento se reproduce de manera defectuosa, trémula y retardada. La acción transcurre entre ligeras sacudidas que minan, o dificultan, un hipotético visionado transparente (debido a que Rotoshop mezcla las formas vectoriales de los *keyframes*), así que también en el eje sintagmático hay un trabajo de estilización. La mencionada fluctuación, que guarda, como veremos, una correspondencia íntima con los planteamientos sobre la vida y el arte de este film-ensayo, es tanto más perceptible en la medida en que los componentes (objetos, personajes...) que incluye el encuadre no mantienen ni la sincronía ni la homogeneidad que se presupondrían lógicamente por su copresencia. El rotoscopio interpolado permite tratar separadamente los elementos y cuerpos, de modo que unos (a menudo, el fondo) se mantienen uniformes e invariables, mientras que otros (los cuerpos que interactúan en primer término) se mueven entre ligeros espasmos.

5.3.2. Trascender las apariencias.

La estilización que las intervenciones digitales imprime en las imágenes registradas con las cámaras de vídeo funciona como un recordatorio constante de la dialéctica identidad/alteridad que existe entre el universo *real* y el

¹¹⁹⁹ *Waking Life* fue malamente distribuida por Fox Searchlight Pictures, la división independiente de una de las *majors clásicas*, la Twentieth Century-Fox. Tras ser proyectada en la edición de 2001 del festival de Sundance, pasaron varios meses hasta que los ejecutivos se decidieron a adquirir los derechos. Para Peter Biskind, estas penalidades convierten el film en un exponente preclaro de los daños que la desnaturalización, por la fagocitación e instrumentalización de la etiqueta *indie* por parte de la gran industria, causaron a los proyectos más arriesgados. Vid. BISKIND, Peter: *Down and Dirty Pictures. Miramax, Sundance & the Rise of Independent Film*. London: Bloomsbury, 2004, p. 425.

diegético, siempre y necesariamente recreado. Esta idea está implícita en los créditos, a pesar de su extrema simplicidad. Consistentes en letras en caracteres azules de grosor variable, fluctuantes, y de los que se desprende un halo borroso y expansivo [fig. 61], el concepto filosófico y el empeño artístico que recorren la película se hacen sutilmente presentes: la posibilidad de captar el espíritu de las cosas, sustancia invisible que no puede representarse sino como un duplicado o destilado de las cualidades físicas –perceptibles y, principalmente, visibles– de aquéllas, o mediante símbolos estereotipados; aura apegada a la materia, de la que nace y con la que muere, y que sólo es accesible a través de la percepción natural (de ahí la coherencia de la apuesta estética de conservar el poso indicial de las imágenes grabadas: el procedimiento de animación aplicado, consistente en el retoque digital, habla del desinterés –o, incluso, de la imposibilidad ontológica– en extirpar por completo la huella originaria), pero con la que no constituye propiamente una unidad (como demuestra el desfase entre la muerte física y el final de la actividad cerebral). En fin, lo que aquí se plantea es el sueño irrenunciable a *formalizar* o corporeizar lo invisible, para ampliar los márgenes de lo *decible* y hacer del cine un medio integral (e integralmente elocuente), y la constatación de la imposibilidad de prescindir de la materia y de escapar al juego del lenguaje: nominalismo *versus* convencionalismo, orden *versus* caos, finitud *versus* infinitud y materialismo *versus* espiritualismo se configuran como antinomias insatisfactorias por su propia vocación de absolutos.

De conformidad con la reflexividad de que el film hace gala, tales ideas se plantean más adelante con toda explicitud, al tiempo que en el orden icónico se representa su correlato. Es fundamental a este respecto, porque sienta las bases para la comprensión del discurso que subyace a la sistemática superposición de signos, iconos, símbolos, emblemas... en las imágenes, el monólogo de la chica que enuncia una hipótesis acerca del origen y el sentido del lenguaje (la necesidad de comunicarse). Al plantear la insuficiencia de éste, el choque con la barrera de lo comunicable (“Gran parte de nuestra experiencia es intangible. Gran parte de lo que percibimos es inexpresable, es indecible”, porque las palabras “son inertes, son simples símbolos, están muertas”), está manifestando una frustración por su tosquedad y una voluntad de trascenderlo que no puede interpretarse sino como que lo expone por

delegación. Impresión esta que corroboran las estrategias representacionales compensatorias que la enunciación pone inmediatamente en práctica [fig. 62]: los símbolos, tipográficos (la @ que forma un mechón de la cabellera) e icónicos (las gotas de agua, la oreja, el corazón, los ojos del tigre); los esquemas (el trayecto hasta el cerebro de la palabra, la cuadrícula para expresar abstracción); los códigos cromáticos (el azul del agua, las franjas amarillas y negras del tigre, el blanco etéreo de la palabra); las analogías con cualidades concretas de los referentes (el desordenado desplazamiento de los líquidos sobre los sólidos con arreglo a la ley de la gravedad; el lento y sinuoso acecho del tigre por la espalda; la palabra como una masa informe que se desplaza por el aire haciendo piruetas)...

El hecho de que, como sucede también en otros casos a lo largo de la película, en el punto en que un actante incorpore una idea, tenga lugar una inversión en recursos nuevos, a la medida de aquélla, proclama la obvia congruencia entre el discurso de cada personaje y el de la enunciación. Por lo tanto, la sustancialidad del matiz (cuanto de original e intransferible hay en lo que la chica aporta) apunta más allá de una forma audiovisual que surge y se adapta, espontáneamente, a la materia viva que late bajo la superficie –el profilmico. En efecto, alude a la voz que, desde la selección misma de los testimonios, a través de la puesta en escena y la postproducción (y, aquí, la *animación* de las imágenes), está reescribiendo aquella sustancia primigenia, para someterla y hacerla coherente con la concepción y los intereses (de todo tipo: argumentativos, para empezar, pero no únicamente) propios.

5.3.3. Existencialismo y contingencia.

Asoma aquí, por vez primera, el posicionamiento ético que va aparejado a la estética elegida, no exento de una autocrítica que, como es de rigor, alguien pronuncia en el texto. Se encarga de ello un profesor universitario, a cuya clase sobre existencialismo asiste el protagonista y con quien posteriormente prolonga la charla, primero paseando y luego sentados a una mesa, en un bar. El hombre desmiente la imagen de desesperación y angustia que comúnmente se atribuye a Sartre, ensalza el concepto de responsabilidad (“Es algo muy concreto. Somos tú y yo, hablando, tomando decisiones,

actuando y asumiendo consecuencias”) y reniega del victimismo postmoderno (“Cuanto más hablas de la persona como construcción social o como confluencia de fuerzas, como algo fragmentado o marginado, lo que haces es abrir todo un mundo de excusas”). Pero es en la contigüidad con el código del documental donde radica el meollo. El protagonista actúa como un entrevistador-presentador que asume un papel pasivo, reducido a la mera condición de oyente empírico e hilo conductor: un plano detalle, de seguimiento de los pies de profesor y alumno mientras caminan sobre un pavimento cuadriculado, con panorámica ascendente a plano medio de espaldas, da paso a un largo primer plano del hablante, en medio del que se inserta un plano medio frontal, con cámara al hombro de retroceso, que muestra el avance de los dos interlocutores. Fundamental, para la sensación de naturalidad, es la contribución de la banda de sonido, en la cual, merced a la captación en directo, se adivina el rumor lejano del tráfico.¹²⁰⁰ Por último, la última escena, tras un plano de situación que los muestra sentados el uno enfrente del otro en una mesa de un local público (con el consabido murmullo, muy apagado, de fondo: no se trata del típico efecto que naturaliza y verosimiliza la escena desde la óptica institucional, sino del resto sonoro de realidad, ininteligible, que acompañaba a esos dos hombres en el instante de *una charla que tuvo, efectivamente, lugar*), descansa fundamentalmente en un dilatado plano medio del profesor, seguido por un contraplano, de idéntica escala, del chico. Y, precisamente sobre la claridad de la planificación, sobre la inmediatez y sobre la ostentación de artificios técnico-estéticos reducidos a una condición puramente artesanal, se proyectan las palabras del profesor acerca de la responsabilidad como algo concreto que se respira en el *aquí-ahora*: el valor reside en mostrar el producto del propio trabajo, rudimentario y elocuente.¹²⁰¹

¹²⁰⁰ La revisión del estatuto de la banda sonora musical, que corresponde a una orquesta de tango a la que se muestra en sendas escenas (la primera, al comienzo, correspondiente a los ensayos; la segunda, en el desenlace, a un concierto en un pub) reproduce el dilema fundamental del film: lo *real*, lo *capturado*, lo *contingente* (*el profilmico sonoro*), se transforma, a través del montaje, en *efecto incidental*.

¹²⁰¹ Estas conclusiones tienen una prolongación, y también un planteamiento menos halagüeño, en una posterior disertación a propósito del libre albedrío a la que el protagonista atiende en calidad de entrevistador, según la lógica identificatoria del documental y el sustrato que posee: nosotros somos ese hombre interesado que, a través de la palabra de los otros, sopesa argumentos que *están en el aire de los tiempos*, que forman parte de él en la medida en que él pertenece a la cultura y la sociedad en las que tanto las preguntas como las respuestas son relevantes y representativas. Tras citar a Aristóteles como la referencia plenamente consciente y desarrollada más antigua de la cuestión –aunque, en este caso, el ente a quien se atribuía una intervención determinante sobre el destino del hombre era Dios–, su interlocutor opone las ventajas de la fiabilidad de las

Ello conlleva una advertencia de la máxima relevancia: la verdad (en tanto que metáfora) y la influencia (la responsabilidad social) de la representación. Ambas cuestiones se hacen transparentes en el carácter tragicómico de una escena: en la barra de un pub, el barman escucha una anécdota de un camionero, salpicada de visualizaciones correspondientes a la dimensión ficticia que evocan las palabras del narrador, discriminadas como tales por medio de mutaciones de los cuerpos (marcadas con fundidos de los reales a los recordados) y efectos sonoros: el torso desnudo del hablante cuando recuerda la corpulencia de su contrincante y el cuchillo “de doce pulgadas”, que lanza un destello y un sonido estridente al materializarse en el puño cerrado [fig. 63]; la copa que se hace añicos y la vela que se desploma a causa del grito a pleno pulmón con que reproduce el que emitió su atacante; la pistola, cuya cualidad translúcida connota su carácter imaginario, que sacó de la caja registradora; la jeringuilla que forma el humo de un cigarrillo que fuma un parroquiano al fondo, mientras el narrador especula con que su antagonista estuviese drogado [fig. 64]; los orificios y las grietas que se forman en el cristal de la cámara, que representan los efectos que virtualmente causan los

leyes físicas –el avance tecnológico– con el dilema existencial a que nos precipita –dado que somos sistemas físicos, complejas estructuras de carbono, sobre todo agua; instante este en el que por su rostro, de abajo a arriba, asciende el nivel de dicho líquido: esta lúdica *ilustración* –el icono que corrobora el discurso– se basa en una analogía cualitativa parcial, referida a la interacción entre los cuerpos (el agua y el hombre): homogeneidad, con la superficie agitada por el movimiento a medida que “se llena el recipiente”; aparición de burbujas; carácter incoloro –que provoca que el tono de la piel se vuelva pálido... Cuando el agua se disuelve, de la boca le empiezan a salir pompas, la última y más grande de las cuales contiene un signo de interrogación –en correspondencia con la alusión a la consistencia del dilema: la burbuja como consecuencia y remanente del agua, tras la evaporación. Luego, mientras explica la mecánica químico-eléctrica que subyace a las más nimias acciones físicas, a la altura del cráneo se le superpone el cerebro (visualizado como una masa arrugada y naranja), aparecen impulsos nerviosos (rayos amarillos que se extienden hacia el brazo) y el sistema muscular se le transparenta bajo el brazo (como líneas negras en una masa granate): no sólo hay aquí ilustración de la palabra, sino también desvelamiento de los procesos en curso; es decir, puesta en imágenes de lo real-invisible. La mención del *Big Bang* se acompaña de un estallido –curvas rojas que se expanden desde el centro del encuadre–; el resultado del mismo toma dos formas sucesivas: una primera macroscópica –un enjambre en perpetuo movimiento de círculos amarillos y rosados anillados (los planetas), y una segunda microscópica –un hervidero de puntos, blancos y rosados, con dobles órbitas rojas y amarillas (las partículas subatómicas), en lo que debe leerse como una alusión indirecta a la identidad de la naturaleza a todos los niveles (un motivo visual simbólico, congruente con la visión de mundo). Cuando se refiere a la mecánica cuántica, la condición impredecible de las partículas se materializa en la conversión de los círculos amarillos con órbita roja, idénticos entre sí, en formas caprichosas –un coche– que revolotean, erráticas y traviesas, alrededor del filósofo. Por último, en el momento en que expresa su preferencia por ser “un engranaje en una máquina determinista” en lugar de formar parte de los “efectos aleatorios en un sistema caótico”, su rostro se transforma en una rueda dentada gris (con las gafas encima del tornillo central, a modo de nariz), circundada de ruedas amarillas de menor tamaño. Su conclusión (“Hay que encontrar sitio en nuestra visión de mundo para las personas”) se corresponde con un empañamiento de las gafas –una modificación de la graduación para adaptar la percepción a los conocimientos en el estado actual–, visualizado como una profusión de reflejos verdosos.

disparos que el hombre, en su relato, efectúa en dirección al objetivo [fig. 65]... La ácida moraleja de este episodio, en absoluta sintonía con la táctica de la plasmación en forma de suplementos, radica en la conclusión: tras el minucioso relato, el hombre se saca de la chaqueta una pistola, esta sí totalmente real, que, dice, lleva desde aquel incidente; el hecho de portar un arma de fuego para protegerse se perfila como una decisión forzada por las amenazas de una violencia que ya sólo existe en la mente y en la imaginación, por miedo. De ahí el carácter hiperreal del intercambio de disparos y la efusión de sangre que sigue: por accidente, los hombres que acababan de brindar se acribillan mutuamente, entre sendos charcos de fluido corporal y con onomatopeyas de acompañamiento en cuya visualización se aprecia la influencia del comic (“Blam”, “Splat” y “Oof”) [fig. 66], tras lo cual la sangre se extiende por la pantalla (un líquido rojo que desciende irregularmente y lo cubre todo): la paranoia –esto es, la percepción como reales de peligros inexistentes– da pie, en primera instancia, a la toma de medidas de prevención; y la obsesiva representación de la violencia acaba generando *efectos perversos* perfectamente contrastables, en un ciclo sin fin.

5.3.4. La imagen por capas o la visualización de lo latente.

Pero las implicaciones de la voluntad de trascender las apariencias son más profundas. Para apurarlas, hemos de referirnos a dos escenas en las que la explicitud de los comentarios de los actantes y la profusión de efectos coinciden para apuntalar la estética, el discurso y la íntima conexión entre ambas facetas. En una, tras un trayecto en metro, en el puente de Brooklyn, una serie de destellos concéntricos e irregulares como pétalos de colores estridentes se transforman en un hombre con cabello rizado (cuyas similitudes con las citadas formas naturales fundamentan la conversión) [figs. 67 y 68] y voz atiplada –una vuelta de tuerca al estereotipo del lunático inspirado que enuncia verdades en un lenguaje lapidario, evasivo y paradójico. Las tonalidades entre las que se mueve el cielo nocturno tras el *skyline* (rojo, naranja y violeta), y las luces del puente, connotan la sensualidad cosmopolita de Nueva York. La retahíla de citas que el personaje lanza al aire (alude en dos ocasiones a versos de Lorca correspondientes a *Poeta en Nueva York*; compara la vida con una novela de payasos de Dostoievsky; y menciona

anécdotas de Thomas Mann y Giacometti) se corresponde hasta tal punto con el ambiente que se materializa, en un ejemplo óptimo de la retroalimentación descrita.¹²⁰²

La otra, aunque anterior, va un paso más allá en la puesta en evidencia de las propias claves. El protagonista asiste a la proyección de una película que lleva por título *El instante sagrado* (*The Holy Moment*) –una cita de Bazin que tiene vocación de resumir su visión de mundo y del cine (con cuya interrelación, por más señas, comulga Linklater). Un personaje con los sempiternos ojos prominentes y la cabellera flameante explica que el cine, más que narrativo (“Evidentemente, existe lo narrativo en el cine porque ocurre en el tiempo, como la música. Pero uno no piensa en la historia de la canción y luego la compone. Tiene que brotar del momento”), constituye un medio de representación ligado a la realidad a través de lo concreto y revela el carácter sagrado de cada instante. Denuesta el “ridículo” intento de Hollywood de reducir al cine a la condición de mero sistema vehicular de ficciones, ya que “lo que importa es la persona” –razón por la cual defiende el *star system*.¹²⁰³ Los dos hablantes acuerdan experimentar la sacralidad del

¹²⁰² Los destellos se alternan, en ocasiones confusamente, con las visualizaciones sinestésicas que evoca su exaltado discurso: las estrellas de cinco puntas concéntricas, sobre fondo blanco, que, con los ojos fuera de las órbitas, acompañan la exclamación de un “¡Oh!”; las bolas blancas que se desprenden de sus manos y tras cuya caída se elevan figuras blancas, que se sujetan unas a otras como globos, con narices rojas, con motivo de la comparación de los seres humanos con coautores de una novela de payasos de Dostoievsky; las líneas sinuosas, rosadas y violáceas, que, por detrás de su cabeza, exceden los márgenes del encuadre, mientras ensalza la alienación como experiencia valiosa y apasionante; los dos haces amarillos que, emergiendo también por detrás de su cabeza y perdiéndose por ambos extremos, se agrandan, para representar los faros del coche que atropelló a Giacometti, según la anécdota que refiere en ese preciso instante; los dos círculos, violeta el uno y blanco el otro, que, sobre sus palmas abiertas, acompañan el despliegue de lenguaje no verbal con que recalca la dialéctica entre el entendimiento de la vida y la experiencia de la vida, y que se funden y se consumen en una bola de fuego cuando recalca con un gesto el reto de simultanearlos; las torres ondulantes que se aparecen a su espalda cuando afirma que “en las noches realmente románticas del yo voy a bailar salsa con mi confusión”... Entre las afirmaciones más relevantes del caricaturesco personaje, destacan dos consecutivas que sintetizan la ambición de trascender la percepción natural y el conocimiento a través de los sentidos, que se halla en el origen de las intervenciones sobre la imagen captada: “La vista es una prueba para ver si podemos ver más allá. La materia es una prueba para nuestra curiosidad”.

¹²⁰³ En otra escena, dos mujeres de unos treinta y tantos años –con aspecto juvenil, moderno: el estilo de la animación se corresponde con los parámetros del diseño *chic* contemporáneo– charlan en un bar. Una de ellas cita la teoría de Benedict Anderson sobre la identidad, según la cual el reconocimiento propio en una fotografía (“esta imagen bidimensional”, en palabras de la chica: una alusión a la condición mínima de la fotografía, *distinta de la vida a la que fue sustraída*, que invita a extrapolar el razonamiento a la interpretación de la tarea de manipulación que implica la estrategia representacional aplicada a lo que fueron estos mismos fotogramas, del diálogo entre las dos mujeres) exige la construcción de una historia, “que es, en realidad [*actually*], una ficción”; es decir, la atribución a estas formas en movimiento, no naturalistas, del carácter de personajes, presupone una tarea ficcionalizadora múltiple –compuesta por sendas capas superpuestas: la recreación de figuras humanas o antropomorfas, que canalizan pensamientos y sentimientos con los que identificarnos; y la restitución imaginaria de *seres concretos que fueron*, latentes tras

momento que están viviendo y, después de que el oyente señale que “todo son capas. Está el momento sagrado, y luego la conciencia de intentar vivir este momento. Como la forma en que ocurre en el cine el momento real, y los personajes que fingen estar en otra realidad”, se transforman en nubes, recortadas contra el cielo azul.

Conviene destacar varios detalles de esta conversación: como primera providencia, hemos de referirnos a la irrupción de lo contingente como índice de la verdad cinematográfica, que tiene lugar cuando el hablante interrumpe la glosa de la teoría baziniana para advertir a su interlocutor de que tiene un mosquito en la mejilla, y matarlo dándole una bofetada: lo que se presenta como una anécdota casual y divagatoria funciona como plasmación de la ontología misma –y es que sólo es posible transmitir esa connotación como tal convocándola bajo esa apariencia y sin formularla racionalmente, esto es, afectando espontaneidad para que se desprenda la impresión de que se trata de un gesto improvisado, al margen del guión; se trata, en suma, de una estrategia de ilustración divergente, pero complementaria, de la inscripción disruptiva en el significante de trazos visuales que remiten conscientemente a la enunciación (ya que a nadie puede ocultársele, dada la pertinencia y la rentabilidad significativa de este incidente, que está *ordenado* por esa categoría, que, por razones de eficacia en la transmisión del sentido, ha tenido que optar en este caso por negarse; de lo que se colige la identidad de fondo de las posturas que se presumen antitéticas).¹²⁰⁴

Pero, sobre todo, lo que nos interesa aquí es enfocar las ya habituales manipulaciones de la imagen para acompañar desde el significante, por medio de iconos, el sentido de las palabras. Es el caso del destello que despidе la

manipulaciones de muy diversa índole, la más visible de las cuales, en este caso, consiste en la animación de las imágenes.

¹²⁰⁴ En varios momentos, aflora la idea de que las cualidades de la imagen original exigen un tratamiento acorde a su esencia; ambos tienen que ver con la iluminación, no por casualidad, natural. Citaremos solamente dos de los más significativos: el primero consiste en un primer plano de perfil del protagonista, con travelling de seguimiento, en una escena de transición, en que el rostro sombrío del protagonista adquiere por un instante una tonalidad encendida y, en apenas un par de segundos, lo atraviesan los más variados matices del rojo, el naranja y el rosa, a causa del reflejo del sol en el rostro, huella de lo real, en un estereotipo esteticista, a la que se reconoce, por imborrable, el mérito de ser reinterpretada; la segunda es un plano medio de la pareja que dialoga en la cama, con la espalda apoyada en el cabezal, en que ella desvía la cabeza para admirar el efecto que, en ese instante, producen los rayos al colarse por la ventana.

mano que agita en el aire el comentarista al mencionar el cristianismo de Bazin; el gran rayo que lanza y la explosión que, como una reacción química, convoca con las manos cuando define la imagen cinematográfica como encarnación divina; los rectángulos, de líneas blancas accidentadas, que traza con los dedos, y que se expanden hasta confundirse con el encuadre, cuando indica la capacidad del cine para investir de un carácter epifánico aquello que capta; y, por último, el desvanecimiento del contexto –el mobiliario y las paredes de la habitación salen volando– y la conversión en nubes, índice de la consecución del instante perseguido –la *consagración*, emanada de los sentimientos reales de las personas (ya no personajes) que comparecen ante la cámara, cuando la verdad adviene con toda su fuerza de convicción [figs. 69 y 70].

La gran paradoja consiste en que ya no parece bastar con la ambigüedad de la imagen pura, y este efecto ha de ser (re)forzado por medio de un artificio radical: el enunciador produce capas –o, en este caso, las discrimina virtualmente, sustrayendo la *real*, el *aquí-ahora* en que los personajes se empeñan (y nosotros, espectadores, nos empeñamos con ellos) en experimentar, conscientemente, el momento sagrado, y aísla una sola, invisible, correspondiente a éste; los márgenes de la realidad se estrechan hasta esfumarse y dejar paso a la pura expresión audiovisual del concepto, perteneciente al otro orden, el de la imaginación y la mente, el sueño y el cine, cuando sucede el milagro de que el universo obedezca al sujeto. Pero el éxtasis se alcanza en contadas ocasiones, y podríamos preguntarnos si acaso no son, en realidad, inasequibles, o una pura metáfora. La fe de Linklater, en la que se demuestra la sintonía del viejo esquema conductista con la mitología digital, consiste en inducir a ese estado, fundando un soporte para él con los nuevos medios técnicos: si el significante se erige en continente de indicios de esa sacralidad; si, en el extremo, se transforma él mismo, todo él, en pura, plena expresión material de ella; si la visibiliza y la objetiva; si la significa transitivamente, evacuando la otra dimensión; el espectador, necesariamente, comulgará y experimentará la vivencia representada por esa imagen suprarreal, que le habla de una verdad que permanece dormida bajo la superficie y a la que el retoque no ha desvirtuado, sino que, al contrario, ha realizado y vuelto unívoca, perfecta.

5.3.5. La animación como forma de disidencia.

Al hilo de la glosa de la principal paráfrasis baziniana que el texto incluye, queremos llamar la atención sobre una, anterior, a través de la cual podremos poner en relación las claves ético-estéticas del film con tres cuestiones centrales, a saber, el dilema en torno al relato; la tipicidad de los personajes; y la conciencia narrativa. La escena en cuestión arranca cuando, a la salida de la estación, el conductor de una lancha rodante, un tipo tocado con una gorra náutica cuya cháchara es una pura alegoría (llama al chico “marinero, al coche “mi velero”, “travesía” al viaje, le anima a subir “a bordo” o “embarcar” y a no quedarse “en tierra”, anuncia que “levamos anclas”...), se ofrece a llevar al protagonista. Durante el trayecto, su monólogo discurre como primera manifestación del humanismo de signo existencialista a cuya glosa el film se consagra: se refiere a la conveniencia de que el mundo de un individuo sea una emanación de su personalidad –una convicción que, en la medida en que condiciona sus actos y guía todos sus pasos en la vida, retroalimenta el egocentrismo–; y compara el parabrisas del taxi con “una pequeña ventana sobre el mundo” en la que “cada minuto es un espectáculo”. Asimismo, desliza claves que contienen parciales respuestas a las cuestiones que se presuponen (y que, de este modo, se imponen) al espectador: anima a aceptar y dejarse llevar por un mundo con el que no siempre se está de acuerdo, e, incluso, a menudo resulta incomprensible, porque “el mar no rechaza ningún río” y “el viaje no requiere explicaciones, sólo pasajeros”; y, siguiendo una metáfora entre el talento en pintura y en la vida, hace una exaltada defensa de la transgresión de los límites preconcebidos (“No te preocupes por pintar dentro de las líneas. ¡Pinta por fuera! ¡Coloréalo todo!”).

Sus gestos, en la medida en que cobran sentido como *manual de instrucciones del texto* acerca de la correcta disposición ante la vida y el film, y acerca del espíritu que anima/explica sus peculiares opciones estéticas, denotan una aguda conciencia por parte del personaje de su condición de tal – y una gran complacencia en subrayar y evidenciar dicha conciencia. La impertinencia del discurso, (aparentemente) no sometido a un relato por lo demás extremadamente tenue; la extravagancia inmotivada del personaje (o

todo lo contrario: exhibida con orgullo, exagerada, barroquizada para amoldarla a una idea; en perfecta adecuación con un monólogo que se presenta como trivial, idiosincrásico e intercambiable, de resonancias tarantinianas); la proliferación de signos de distanciamiento (la mirada directa a cámara; el movimiento labial del pato de goma –que también mira al objetivo–, que convierte en portavoz y partícipe del mensaje a un objeto inanimado que representa a un animal no racional)... hacen imposible interpretarlo sino como cesión de la palabra por parte del personaje a una instancia superior –o, como complemento a la idea de tal cesión, previamente a la misma, como reclamación, toma y reafirmación por el enunciador de sus prerrogativas.

La elección de un estilo de animación no naturalista, *arbitrariamente pintarrajeado y coloreado*, contradice la moda fotorrealista imperante en el “cine digital” (a menudo, identificada como su única, irresistible y esencial tendencia), planteando así, desde el seno de aquél (y alimentándose en buena medida de las mismas raíces mitológicas), un modelo disidente. El gesto, verbalizado, constituye una primera llamada, a la que se sumarán constantes apelaciones a la complicidad, que corren a cargo de los entrevistados, y que discurren en paralelo a la aparición de incitaciones al distanciamiento y a la convocatoria de un haz de referencias a movimientos de vanguardia. Estúdiense a este respecto, en primer lugar, la clase que imparte un simio, el cual lee unos folios mientras proyecta una película en 16mm, “Ruido y silencio”. Durante su alocución, se refiere a que “nuestra crítica” empezó por “la duda”, la cual se transformó en “nuestra narrativa”; y a que “el lenguaje normal no podía contar” la nueva historia; se creó así “una situación de euforia y amistad, una microsociedad subversiva en el corazón de una sociedad que la ignoraba. El arte no era el fin, sino la ocasión y el método de encontrar nuestro ritmo...”. La planificación se reparte entre las imágenes de la película, en las cuales se suceden los planos correspondientes a gestos privativos, estereotipados y rituales de un concierto de rock –el público saltando desde el escenario, el cantante con el dedo medio erguido, el guitarrista que estrella el instrumento contra el suelo, las melenas subiendo y bajando en éxtasis...–,¹²⁰⁵ y los detalles

¹²⁰⁵ Alusión esta en la que hallamos un nuevo guiño reflexivo por parte de Richard Linklater, cuya condición de melómano especializado, no sólo es de sobra conocida para sus afectos, sino que, además, constituiría la

del proyector cinematográfico –que propicia la lectura del discurso del chimpancé como referido a otro sujeto subcultural: los involucrados en el movimiento *underground*, empeñados en la renovación del lenguaje sin restricciones. Al término de la escena, mientras en la película una mano pega sobre un fondo blanco y desordenadamente las palabras mecanografiadas correspondientes a la frase “Volver a empezar por el principio”, el mono afirma que la certidumbre que guiaba a la colectividad que se ampara bajo el *nosotros* consistía en que “un nuevo mundo era tan posible como el viejo”: invocación a romper con cualesquiera reglas artificiales, trampas del poder, a propósito de la cual, en el hecho mismo de presentarse en forma de bobinas de película, no cabe pasar por alto cuanto implica de autoprescripción.

El siguiente ejemplo que invitamos a considerar a propósito de esta cuestión se desarrolla en la barra del pub del tiroteo. Un anciano que compara al ser humano contemporáneo, con toda su tecnología, con un “superchimpancé” –un término que remite a la escena anterior, en una clara advertencia acerca de su complementariedad. Plantea la cuestión de por qué “las verdaderas alturas del espíritu, del verdadero artista, del santo, del filósofo, son raramente alcanzadas” –de modo que hay más distancia entre Platón o Nietzsche y el ser humano medio que entre éste y el chimpancé–, y la historia del hombre no es una trayectoria “de progreso, sino una interminable e inútil adición de ceros” desde los griegos, en el 3.000 a.C. Él mismo aventura las dos únicas respuestas posibles: que la principal característica de la especie sea bien el miedo, bien la pereza. Aunque funcionan en el marco de un discurso pesimista, el corolario de las palabras del viejo constituyen una llamamiento a las trincheras y a la acción, complementaria de la nostalgia que el simio expresaba en la escena anterior de la audacia y la falta de prejuicios e inhibiciones que animaba a los revolucionarios de la generación anterior. Llamamiento a rehabilitar la utopía (artística –expresiva y narrativa–, económica, política, tecnológica, filosófica, antropológica), central en la era digital –por las promesas (representacionales, industriales...) que el mito numérico lleva aparejadas–, tan teórico y explícito –o tan explícitamente

base de su posterior *Escuela de rock* (*The School of Rock*, 2003), una película orientada al público juvenil mayoritario en la que el citado estilo funciona como metáfora de una esperanza de subversión que, cómo no, se proyecta sobre el discurso, para problematizar la adscripción del propio producto al paradigma hollywoodiense.

teórico— que cabría calificarlo como descarnado, y que resulta por momentos irritante en su apuesta, de indiscutible coherencia, por un discurso argumentativo, sin la coartada ni el parapeto de una ficción edulcorante.

No obstante, es la tercera y última —también la más sugerente— de las anotaciones la más reveladora. Ya en el tramo final del film, cuando el protagonista está a punto de aceptar el acabamiento de su itinerario (narrativo y vital), escucha en un bar a una mujer, que cuenta con nostalgia una experiencia mística pasada dentro de una comunidad armónica. Su aspecto y su edad —unos cincuenta años, el pelo recogido y una imagen aburguesada, severa y gris, en la que la austeridad pugna con ciertos aderezos suntuarios (los pendientes, el reloj, el anillo, las cejas finamente depiladas, los labios pintados, el maquillaje que se adivina sobre el cutis)— convocan tácitamente el fantasma del movimiento *hippy*, otro de los fetiches de Linklater y de la generación X, como la gran oportunidad perdida para haber consumado una revolución de los esquemas de pensamiento, las costumbres, el orden sociopolítico... que quedó aplazada *sine die*. Afirma que el poso principal de la era cerrada y evocada consiste en la convicción de que uno mismo es “sólo una estructura lógica, un lugar donde alojar todas las abstracciones momentáneamente”; y manifiesta el orgullo por el “don” de haber sido “parte” de una experiencia “consciente”: “La vida bullía a mi alrededor y cada momento era mágico. Amaba a todo el mundo conciliando todos los impulsos contradictorios. Eso era lo que más me gustaba, conectar con la gente”.

Todas las expresiones adquieren una polisémica, pero profundamente coherente, resonancia a la luz de la experiencia onírica del protagonista: las iniciativas comparadas (los ramalazos místicos del gnosticismo y el *hippismo* —ambos sincréticos—; los resabios filosóficos del existencialismo —con ribetes postmodernos, *new age*—; las reflexiones artísticas —prurito *underground*, referencias a los *-ismos*—; las también omnívoras ínfulas autorales que convierten la película en un compendio de alternativas a la doxa cinematográfica —animación, influencia del cómic, renegación de la narratividad...—), en la medida en que comparten un sentido de la trascendencia, el ansia de búsqueda de una verdad compleja y el deseo de contribuir a la utopía, riman en todos los órdenes; y la melancolía de la mujer

no puede sino interpretarse más que como una llamada, *aquí y ahora*, a través de este film nuestro o de la propia experiencia, ínfima y cósmica, en tantas cosas –en lo sustancial– idénticos a aquel proyecto abortado, al coraje, a no traicionarse con una vuelta atrás a todas luces insatisfactoria.

La relación del discurso con la reflexión acerca del giro que supone la digitalización se pone al descubierto en dos escenas consecutivas: en la primera, un hombre plantea que la evolución en curso procede de dos modelos de información, analógico y digital, que, según el viejo paradigma evolutivo, deberían cometer hasta la imposición de uno, pero que, según el nuevo, coexistirán, reforzándose mutuamente para dar lugar a una “neohumanidad” contraintuitiva; una evolución que trascenderá la frialdad de la eficiencia y la adaptación social actualmente aceptadas como males menores –y que se traducen en parasitismo, dominación, moralidad, guerra y depredación–, y consagrará los principios de veracidad, lealtad, justicia y libertad. Justo cuando concluye este manifiesto utopista y se arrellana, la pecera que ocupa el foro, a sus espaldas, es sustituido por un fondo negro, con una espiral, que actúa como transición por fundido parcial, con motivación gráfica (el delirio que se proyecta hacia el futuro, como ilusión y enigma), del último término, al anticipar el final de la secuencia –que concluirá, propiamente, por corte directo.

5.3.6. Palimpsesto onírico.

A continuación, el protagonista, en su casa, mira el reloj-despertador de la mesilla. Los *dígitos*, sustituidos por composiciones carentes de significado [fig. 71], constituyen, a la luz de la hipótesis del genio tecnofetichista, un indicio de que la fusión de lo digital y lo analógico está teniendo lugar ante unos ojos, los del personaje y los nuestros, que desconoce ese nuevo código en gestación. Gesto metalingüístico en el que, con independencia de su significado primario (el protagonista intuye, y nosotros con él, que habita un sueño), la inestabilidad de los números genera un efecto siniestro, relacionado con el exaltado vértigo de las connotaciones anticipatorias que adquiere. Porque estos arcanos *neodígitos*, como esta película, y como el Arte que produce la una y los otros –que, al fin y al cabo, son una misma cosa:

reelaboraciones de una materia filmica robada al mundo visible—, hablan el depurado lenguaje que está por venir. La planicie de la imagen de las apariencias ha sido trascendida; por obra y gracia de la animación que convierte la representación en palimpsesto, se ha fundado una imagen total, en la que tiene cabida lo invisible, y que da cuenta, herméticamente, de una hiperrealidad espiritual.

Nos topamos de nuevo con uno de los planteamientos centrales del texto: la consecutividad de las experiencias cinematográfica y onírica; cuestión esta en la que el profilmico, y las modificaciones operadas en el mismo, adquieren importancia capital, en tanto que sustrato imprescindible para que exista continuidad (reconocimiento, en el extremo), pero también para la discriminación —como indica, de manera incontestable, el episodio del reloj-despertador. Hallamos otro magnífico y temprano ejemplo en el tren del cual el protagonista se apea: en el lateral del vagón, donde debiera figurar el nombre de la compañía “Amtrak”, y disimulado por la ubicación de las primeras letras en el extremo izquierdo del encuadre y la utilización de los caracteres tipográficos reales de la citada compañía, se lee “(D)reamtrak” [fig. 72]. La manipulación digital se reputa como generadora de una doble onírico, una *dimensión otra*, muy apegada al referente (el universo real), pero en la que los matices, por su propia sutileza, deben ser leídos (más aún: *atendidos*) como índices de la diferencia. Ficción, sueño y arte comparten un rasgo esencial: aunque tienen una especificidad formal y *narrativa* (a saber, los mecanismos de condensación, disociación, desplazamiento... por los cuales se constituyen las metáforas), los tres se *refieren* a la realidad, que se encuentra, de hecho, latente en ellos. *Se le superponen*: en todo momento hablan de ella (no pueden dejar de hacerlo, porque forma parte de ellos, experiencias como son inscritas en el eje principal de la vida diurna, consciente, real) y le influyen.

Es en las transiciones donde la analogía entre sueño y cine tiene una de sus manifestaciones más expresivas. Urge establecer aquí un paralelismo entre la capacidad de volar del protagonista —véase la primera ocasión en que lo hace de adulto: luego de consultar la hora aberrante que el reloj-despertador indica, sale volando por el tejado de casa, y sigue una sucesión de planos

generales cenitales, en los que la cámara se desplaza sobre una urbanización compuesta por viviendas unifamiliares y una carretera que se supone correspondientes a su mirada— y el *zoom* de aproximación a la ventana del apartamento donde los amantes a quienes incorporan Ethan Hawke y Julie Delpy permanecen en cama; recurso este que constituye una cita del movimiento de cámara inaugural de *Psicosis* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960), y cuya importancia radica en que, no identificada con el protagonista, caracteriza, como mecanismo de enlace intersecuencial, un punto de vista que se desplaza a voluntad. Pero la contigüidad entre ambos *géneros* se pondrá de relieve con la máxima elocuencia en la escena en que el protagonista sobrevuela la ciudad y entra en el cine en el que se proyecta *El instante sagrado*: una vez que el personaje sabe de su total potestad sobre el sueño y ha aprendido a hacerla valer, se produce una significativa decantación por la cámara subjetiva, capaz de cubrir cualquier trayecto con independencia de la altura, la distancia y la escala. Encarnando el modelo de narrador omnisciente que se identifica como una instancia pseudoonírica (y que, en la era digital, se complace en trascender cualquier limitación física real, verosimilizando la puesta en escena de lo imposible como una simulación hiperreal de base tecnológica renovada: la docilidad de la materia, que se torna elástica, a lo que aquí se añade la fusión entre imagen real y animación), el personaje se cuela entre los intersticios de la marquesina de un cine, la atraviesa y desemboca en el palco, en un gesto que remite al enunciador todopoderoso de *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941), el cual, por mediación de un enigmático delegado diegético, que ejerce la función de hilo conductor de la investigación, atendía al testimonio de la ex esposa del magnate colándose por la claraboya del club en el que ella cantaba: no es en absoluto casual que la escena que sigue gire en torno a la ontología baziniana, que impregna tanto la concepción teórica del cine como la praxis de Linklater. La continuidad perceptiva, la mutabilidad del espacio profilmico, la oscilación del encuadre... se citan para emular los mecanismos oníricos (o los estereotipos cinematográficos, en gran medida contruidos por analogía con referentes literarios, a propósito de las condiciones audiovisuales de dicha experiencia).

5.3.7. Sentido y sinsentido del espacio.

Por lo que se refiere al marco físico en que el protagonista mantiene sus encuentros (y también en el que se desarrollan aquellas escenas en las que su presencia no es corpórea), oscila también entre la idoneidad de los lugares emblemáticos y la absoluta impertinencia. En cuanto a la primera opción, es forzoso mencionar la aparición del edificio del Capitolio como fondo del que se aleja el coche del ciudadano que realiza una proclama antisistema incendiaria [fig. 73]. Unido a la discontinuidad y la heterogeneidad del contexto, distinto en cada plano, el significado iconográfico y político del emplazamiento redobla su condición de gesto enunciativo que completa el sentido de las palabras, mostrando el rostro del poder que el hombre denuncia/impugna. Como alternativa, la insignificancia lúdica que se advierte en el diseño de los paisajes que se divisan a través de la ventana que enmarca la cabeza del filósofo, con una marcada inclinación al contraste para visibilizar su cualidad cambiante (si bien un tono azul homogéneo la atenúa): árboles secos, de ramas desnudas y retorcidas, con otros de formas redondeadas y cargados de frutos; plantas desérticas, como cactus; palmeras; campos y pinos; la torre de Pisa, inclinándose a ojos vista...

Llegados a este punto, hemos de retrotraernos a una de las escenas más enigmáticas de toda la película, y, al mismo tiempo, una de las más reveladoras a propósito de la congruencia de la estructura del relato con las premisas estéticas: aquella en la que tiene lugar el atropello del protagonista. Vamos a engancharnos a ella en el instante en que el conductor del taxi en el viaje pregunta al protagonista adónde lo lleva, y, ante su indecisión, el otro pasajero (Richard Linklater) toma la palabra y dicta unas instrucciones tan complicadas y precisas como improvisadas para señalarle un destino. Cuando pregunta adónde corresponden esas señas, el taxista afirma: “Yo tampoco lo sé, pero es algún sitio. Y determinará el resto de tu vida”. El protagonista se apea y, tras caminar brevemente, se agacha a recoger un papel en la calzada; cuando lo lee (y, con él, en plano semisubjetivo, vemos que reza: “Mira a tu derecha”) y obedece, un coche lo atropella.

En el contexto de la reflexión a propósito de la significatividad de lo radicalmente contrario al sentido –el hecho de encontrar la muerte en un lugar que se define por ser tan bueno como cualquier otro, pero al que un encadenamiento de circunstancias, ajenas al sujeto y que se presentan como producto de la clarividencia, vuelve *crucial* (de cruce): el Destino–, el espacio y el tiempo (diegéticos) se configuran como apriorismos sobredeterminados: el protagonista se limita a interactuar con ellos, a atravesarlos; pero los restantes seres y objetos, obedeciendo a un hado de carácter absolutamente antojadizo y omnipotente –como demuestran la incongruencia de señalar un punto de destino cualquiera con tanta prolijidad, y la advertencia del rótulo que previene y motiva el atropello mortal–, sientan las bases para la calamidad.

La poética del film lleva implícito el canto a la intransitividad del mundo y el planto por la imposibilidad de someterlo; dos facetas íntimamente relacionadas. Tras hacer una apología de una cosmovisión radicalmente individualista/subjetivista, la enunciación nos presenta el lado más crudo de su contrario: el relato trágico existe como espejo deformante de un mundo en el que sucede lo inexplicable; el retorcimiento de los acontecimientos que conducen a este punto, por medio del cual el enunciador hace imposible que nadie pase por alto su intervención, pone de manifiesto que el propio palpito demiúrgico que sobrevuela el relato constituye el mejor, y quizás el único, modo para ilustrar, por medios narrativos, la vivencia siniestra del acontecimiento inverosímil, que se resiste al orden, el control y el entendimiento, y que es donde precisa e inequívocamente se detecta la irrupción de lo real: no tenemos más pruebas de la existencia de lo otro que nuestras percepciones, esto es, conocemos el mundo filtrado por nuestra mente; mas la conjura de eso otro, ¿acaso no prueba el error de creernos soberanos?

Si, en la vida, se dan circunstancias como las que acabamos de presenciar (ese accidente que aguarda donde la víctima no tenía por qué estar), este relato concreto, como el arte mismo, no puede dejar de incluir un análogo –ya que, recordemos, nos movemos en un registro específico y condicionante, el de inscribir nuestro trazo sobre el profílmico (léase: estilizar el mundo, la

vida), pero respetando sus esencias: el reto consiste, en fin, en lograr una recreación que, en tanto que apela al reconocimiento de lo irreductiblemente real, de lo que no puede dejar de ser (todo aquello en la ficción ante lo que se asiente, por verídico), transmite una emoción profunda y legítima; y este principio no sólo está reñido con el borrado de máculas de la faz del mundo para falsearla o simplificarla, sino que exige lo contrario, esto es, un tratamiento ambiguo: el enunciador no puede más que poner en escena un evento en el que emerja con toda crudeza y contundencia el enigma del sinsentido. Retomando las metáforas onírica y cinematográfica, en el cine, en el sueño y en la vida, hay sendos dilemas subyacentes, análogos: el demiurgo, el inconsciente, Dios. Y, así, se anticipa la gran cuestión que planteará el film: cómo superar la parálisis a que aboca la conciencia de estar expuestos a las añagazas de un mundo (un espacio-tiempo; diegético, soñado o vital/real, tanto da) que parece discurrir con independencia del hombre, pero que sólo sabemos con seguridad que “es” para nosotros, y en el que el lacerante desajuste entre la realidad, regida por una mano invisible –¿quizás nuestros demonios, como en una pesadilla?–, y el deseo, se sabe eterno.

5.3.8. Umbrales del reconocimiento y la identificación digitales.

La disolución del universo diegético, reconocidos su convencionalismo y su sobredeterminación, entronca, una vez más, con el discurso de la película, e involucra no sólo el espacio profilmico, sino también a los actantes, a los que esas mismas cualidades son aplicables. La más clara demostración de este extremo tiene lugar bien avanzado el film, y conlleva el correspondiente vuelco en la trama, en la medida en que el protagonista se hace cargo de la revelación como una información fundamental para el devenir de su propia peripecia. Prestemos la atención que merece la escena, que arranca con la conversión de su más reciente interlocutor en una silueta negra con un halo múltiple constituido por formas irregulares y circulares, y el desvanecimiento del puente de Brooklyn, en el que se desarrolla la acción. Un *travelling* vertical al *skyline* funde con uno descendente a un aparcamiento nocturno, cubierto con una capa de niebla roja, espesa, compacta y antinatural. Una figura, compuesta por cuadrados parpadeantes de tamaño considerable avanza hasta primer término y, convertida ya en un ente antropomorfo con rasgos

concretos y peculiares –cabeza rapada, perilla, ojos hundidos, cejas finas y picudas– [fig. 74], mantiene con el protagonista un breve intercambio, tras el cual, mientras sale del encuadre por el ángulo inferior derecho, en fotogramas sucesivos, el rostro se transforma en una masa negra cuyo perfil queda reducido a una cuadrícula, y se desintegra en una forma abstracta, translúcida [fig. 75].

El recurso cubista funciona ahora por analogía con la constitución digital de cuerpos a partir de pixels, con lo que aporta una definitiva pincelada connotativa acerca de lo discutible de los mecanismos por los cuales se inviste de un carácter figurativo definido a una representación, al tiempo que cuestiona los umbrales mismos de la corrección (y la transparencia, comúnmente identificada con la anterior) que se están asentando a raíz de la migración tecnológica, reivindicando este *neograno* como recurso estético. Un detalle este que, de paso, trae otra vez a colación la reflexión acerca de la relación espectral forjada con el estilo de animación digital puesto en práctica a lo largo del film, y de los límites que rigen tanto en el terreno pictórico como en el cinematográfico (que en este particular, y a efectos prácticos, comparten un mismo código, como demuestra *Waking Life*), tanto para el reconocimiento como para la proyección de las categorías de que depende la identificación; límenes que, como la comparación con la experiencia onírica atestiguan, se tornan difusos e imprecisables, pero, en cualquier caso, más laxos y menos atados a la percepción natural de lo que comúnmente se cree y el modelo dominante dogmatiza.

Lo que viene a continuación ahonda y radicaliza el planteamiento: una insegura combinación de panorámica y *travelling* verticales con *zoom* de aproximación, acompañada por notas fuertemente discordantes en la banda sonora que connotan (y reflejan) confusión, da paso, por medio de una cortinilla horizontal ascendente señalada por una barra amarilla, al desplazamiento de la cámara, en panorámica diagonal descendente más *zoom* adelante, por un muro cubierto de pintadas, sobre el que se apoya una chica con la que el protagonista intercambió miradas de deseo en la estación de tren. La tendencia a la abstracción, que problematiza el reconocimiento y pone de relieve el convencionalismo de nuestras percepciones, alcanza su cota más

elevada: no es hasta que el encuadre incluye la figura de la muchacha que la imagen plana es inteligible a ojos del espectador y se constituye en espacio, siquiera mínimamente habitable, con una escala, una distancia [figs. 76 y 77]...

5.3.9. Un punto de vista siniestro.

Y, si hablamos de retroalimentación entre el sujeto y su entorno (insistimos que en su integridad, incluyendo a los demás actantes), es obligado abordar el giro que una relación semejante conlleva en la ficción, donde todo ostenta aquella función para la que ha sido dispuesto. Así, los elementos que componen el atrezzo (la nota en medio de la calzada, el reloj-despertador, los interruptores de la luz) revelan, al hilo de sus funciones mágicas, su predestinación, al dictado del demiurgo, y su conflictiva, onírica transitividad en relación al protagonista. Hemos de tratar detenidamente aquí la mirada que se proyecta sobre la televisión, como uno de esos *otros mundos que están en este* de que hablaba Paul Éluard, y con el que el protagonista interactúa según reglas muy similares a como se conduce con sus congéneres –el *zapping*–; de ahí que todo lo que ve componga un palimpsesto que contiene nuevas indicaciones imprescindibles para la resolución de su dilema onírico-existencial. En la primera escena en la que se dedica a la contemplación, entre otros programas, ve una entrevista en la que un hombre afirma sostener que “esta perfección imperfecta es suficiente y completa en cada momento indescriptible”, y que “un solo ego es un mirador muy estrecho para ver esta experiencia. Mientras la mayoría se plantea su relación con el universo, yo contemplo las relaciones entre mis diferentes yos”; y la conferencia de una anciana con el pelo blanco muy corto y grandes gafas se refiere a la “venerable tradición de brujos, chamanes y visionarios que han perfeccionado el arte del viaje onírico, el denominado estado de ‘sueño lúcido’, en el que, controlando los sueños, podemos descubrir cosas que no podríamos aprehender en estado de vigilia”. Se trata de sendas pistas, que deben sumarse a tantas anteriores, acerca del valor cognoscitivo de dos experiencias homologadas (la onírica y la cinematográfica), como *excursiones en la otredad*, esto es, formas de identificación –comuni(caci)ón– con todo aquello que se presume ajeno, pero que, en tanto que pasa por la propia conciencia, se

incorpora a la mente colectiva de la que el individuo, en perpetua gestación, forma parte.

En la segunda, aparece primero la marioneta de un sacerdote con sotana –manipulada a través de hilos bien visibles por tres manos incluidas en el encuadre: malévolos gestos acerca de la representación que cuestiona los parámetros desde los que recibimos los estímulos de los medios, ya que, al tiempo que se pone en boca del títere una respuesta maniquea del interrogante de qué hay más allá de la vida, se levanta acta de los condicionamientos (sociales, políticos, religiosos) que subyacen a los discursos cuya encarnación en personajes concretos (figuras con rostros humanos) dota a aquéllos de poder de convicción: la *figuración* queda, de este modo, bajo sospecha, o incluso marcada con el estigma de servir y facilitar la alienación– afirma que “En el infierno te hundes al nivel de tu falta de amor. En el cielo te elevas al nivel de tu plenitud de amor”; Steven Soderbergh refiere un diálogo entre Louis Malle y Billy Wilder acerca de la nula rentabilidad de una película que versa sobre “un sueño dentro de un sueño” –y que puede leerse como una ironía reflexiva acerca del rechazo que, se asume, genera *Waking Life* en sus farragosas y pedantes elucubraciones y “no (o mínimamente) narrativo”–; en un documental de naturaleza submarina, un buzo, que lleva grabada en el traje de neopreno, a la altura del pecho, la leyenda *Night Mares* (un juego de palabras entre “pesadilla” y la asociación entre “mar-noche”, que redundante en la simbología a que la segunda parte del film ha acudido: los contradictorios sentimientos, entre la atracción y la repulsión, de la *zambullida en lo desconocido*), reconoce que “Esto me produce un poco más de aprensión” [fig. 78]; por último, la anciana conferenciante alude a la raigambre filosófica y literaria de la analogía entre muerte y sueño para sugerir la existencia de un vínculo más que metafórico, *literal, denotativo, real* –nos reencontramos, así, con el corolario del nominalismo y el figurativismo radicales: la verdad del símbolo–: “¿No tiene sentido que la muerte esté envuelta en un sueño? ¿Que tras la muerte, la vida consciente siga en un ‘cuerpo onírico’? Sería el mismo cuerpo onírico de nuestros sueños habituales, sólo que en este estado posterior a la muerte no podríamos volver a despertar. Ya no podríamos volver a nuestro cuerpo físico”.

Los patrones antedichos nos sirven para afrontar la selección y la organización de los testimonios: por un lado, despiertan en el protagonista un sentimiento siniestro idéntico, fruto de los ecos de sus propios pensamientos que advierte en la forma y el contenido de los discursos ajenos; por el otro, dejan entrever la voluntad de construir un discurso dialéctico y omnicomprendido, unido a un sentido de la progresión narrativa que consiste, precisamente, en el gradual suministro de pistas acerca de la posibilidad de una trama. Trayectoria esta que, en contra de lo que pudiera presumirse, no se contradice con el aspecto azarosamente polifónico que el texto presenta, puesto que las implicaciones de dicha cualidad constituyen uno de los ejes del relato.

5.3.10. Estilización y estereotipación.

Asimismo, los tipos humanos, y el tratamiento a que se los somete a través de la puesta en escena y la postproducción (en todas las operaciones, de muy diversa naturaleza, que caben bajo ese paraguas: desde el montaje –y, aquí, la estructuración de las entrevistas– hasta la animación), distan de ser inocentes. Véase el ejemplo del hombre que resume la historia de las relaciones entre el individuo o sus congéneres, el ser humano, su entorno y la tecnología: el manoteo, el parloteo, la caracterización misma (imposible determinar el origen del mecanismo, indudable, de retroalimentación entre el individuo real y el estereotipo: ¿responde el segundo auténticamente a un tipo (un patrón o modelo de ejemplar) humano real, o, por el contrario, éste se ha barroquizado, adoptando el aspecto externo –las maneras, coherentes con la psicología según el criterio clásico, con la simplificación que conlleva– de su doble ficcional caricaturesco?), lo definen como un *sabio loco*, del mismo modo que el modelo de manipulaciones digitales que aquí se practican (deformidad, desproporción), como la escala del plano, la posición de la cámara, etc., provocan un escoramiento hacia un paradigma representacional tendente al expresionismo [fig. 79]: sea cual sea el orden que se atribuya al proceso, lo cierto es que, para garantizar la comprensión nítida de los significados, el recurso a la tipificación y la exageración (en los más variados órdenes, desde el gráfico hasta el del diseño de los personajes), parecen

ineludibles –e, incluso, como (cada vez menos) tácitamente se indica en la película, legítimos y deseables.

Es en esta línea que debe abordarse la inserción de la escena protagonizada por Ethan Hawke y Julie Delpy, los intérpretes de la pareja de enamorados cuyos encuentros y separaciones narran *Antes del amanecer* (*Before Sunrise*, 1995) y *Antes del atardecer* (*Before Sunset*, 2004). Si bien no hay alusiones expresas a los nombres de los personajes o anécdotas específicas que identifiquen de forma inequívoca a los dos personajes que vehiculan, en la filmografía de Linklater, la idea de la reunión de los amantes, conscientes de su condición de estereotipos, como necesidad emanada de un tópico literario y cinematográfico; ambos funcionan en un registro tal que, en ausencia de *marcas contradictorias* (pongamos por caso: la mención de nombres diferentes para el uno y la otra), en presencia de ciertas trazas coincidentes (los actores, perfectamente reconocibles –y no parece casual, en este sentido, que el estilo de la animación en este segmento sea menos estilizado y más naturalista, con escasas licencias y variaciones con respecto al sustrato profilmico– [fig. 80]; el diseño psicológico de los personajes y el tipo de relación que mantienen –gestos idiosincrásicos, muletillas conversacionales, propensión a la digresión pseudofilosófica, recurrencia en iconos generacionales, como atestiguan la mención a Timothy Leary y la disquisición en torno a la reencarnación...–), y dadas ciertas condiciones peculiares, de índole intertextual (las presuposiciones acerca del espectador modelo de *Waking Life* como un iniciado, admirador y *reconocedor* de la obra de Linklater-autor: quien se enfrenta a este film minoritario, con toda probabilidad, está al tanto de las peripecias de sus más emblemáticas criaturas en sendos films de culto) y discursiva (la relajación que induce la conciencia general de los textos y los personajes involucrados, más la formulación de la hipótesis onírica, que atenúa el único reparo que, en atención a la lógica, pudiera plantearse, a saber, el hecho de que los caracteres que incorporan Hawke y Delpy sólo mantienen dos fugaces encuentros, con una década de separación), favorecen o promueven la integración del episodio en una cadena.

Conviene entrar a valorar el matiz que introduce el recurso al retoque animado en el devenir de estos dos personajes, que no es otro que reafirmar y poner el acento al discurso que vehiculan los otros films, por la vía de la coherencia sutil del experimento formal que aquí se pone en práctica con aquél. Porque es en este breve fragmento, en el que no se llaman por sus respectivos nombres (Jesse y Celine) y reflexionan acerca de la imposibilidad *ontológica* y *metafísica* de demostrar(se) la propia existencia –incluido, además, de manera no totalmente pertinente en un film cuya dispersión, por lo que respecta a los protagonistas, remite a la categoría de la (heterogénea) identidad colectiva (cuestión esta, a mayor abundamiento, a la que se refieren Hawke y Delpy)–, donde sus respectivos caracteres tienden a transparentarse: en tanto que sus perfiles (físicos, humanos) se desdibujan, su condición individual se pone en crisis, confundidos como quedan entre la pléyade de criaturas que, tanto en este texto concreto como a lo largo de toda la obra del director (quien, mediante esta operación, se señala como responsable y demiurgo), ejercen como portavoces de una idea (la vaguedad de la subjetividad). Ellos son los mismos porque, en definitiva, en la ficción todos lo son. Pocas veces la condición de un texto resulta tan clara como en *Waking Life*, donde el discurso consiste, propiamente, en exposición en voz alta, sin coartadas ni apenas más coberturas diegéticas que la indagación en la propia noción de relato.¹²⁰⁶

5.3.11. Omnicomprensividad del discurso.

Muchos de los segmentos atestiguan la pretensión de elaborar un diagnóstico psicosociológico de la contemporaneidad, lo que, como indicio de la vocación omnicomprensiva del empeño artístico (y más concretamente

¹²⁰⁶ También se nos antoja significativo el hecho de que de esta escena sea de donde procede el título de la película; concretamente, de una frase de ella, que dice sentirse como una anciana moribunda que echa la vista atrás, “como si mi vida consciente [*waking life*] fuera sus recuerdos”. Él le da la razón y, tras citar la impaciencia de Tim Leary por experimentar los seis últimos minutos de vida cerebral, tras la muerte física, concluye que hay ahí una forma de inmortalidad –o, al menos, una *esperanza de (otra) vida* que, además, no podemos saber si es, efectivamente, la dimensión en que nos encontramos inmersos. Añade que, quizás, él mismo sólo sea un personaje en la mente de ella, y que, en todo caso, sería tan real como todo lo demás. Por último, ella opone argumentos racionales en contra de un concepto literal de la reencarnación, y, a partir de una sentencia de un bioquímico, según el cual los instintos de los miembros de una nueva especie corresponden a la herencia acumulada a lo largo de un billón de años, define aquélla como “una expresión poética de lo que en realidad es la memoria colectiva”. Él se suma a esa idea, y la esgrime para explicar las coincidencias en los saltos, aparentemente espontáneos, en la ciencia y el arte.

narrativo), se proyecta asimismo sobre la trama: así es como sale a la luz la unidad (la identidad) que subyace al soliloquio de un preso cuyo cuerpo, de un tono rojo uniforme, en contraste con la gama de grises del entorno de la cárcel, ilustra su carácter sanguíneo;¹²⁰⁷ a la soflama contra las oligarquías económica y política del conductor del megáfono –cuyo rostro también adopta un tono rojizo a causa de la furia–; y al homicidio accidental del camarero y el parroquiano amistosos amantes de las armas de fuego... Pero, ampliando el campo, también es el caso del joven nihilista con quien se reúne el protagonista a la salida de una cafetería y que, con escalofriante tranquilidad, rellena un bidón de gasolina y se quema a lo bonzo, mientras realiza una declaración de frustración y rebeldía contra el sistema –cuyo carácter autodestructivo, necesitado de guerras, hambrunas, inundaciones, terremotos, etc., pone en relación con el del individuo–, haciendo expresa una invectiva contra la limitada participación en la vida pública a que da pie la democracia bipartidista, en los términos típicos de la juventud norteamericana contemporánea (“Ha llegado el momento de que proyecte mi inadaptación y mi insatisfacción en los esquemas sociopolíticos y científicos. Que se oiga mi carencia de voz”).¹²⁰⁸

A menudo, el testimonio de los intervinientes mantiene una relación lógica con el que se prestara en la secuencia precedente, al cual modifica, y con el de la siguiente, que hace lo propio con él. Ello es muy evidente en las declaraciones del filósofo a propósito del libre albedrío, que matizan la previsible respuesta que la brutalidad exhibida por el preso ha podido provocar; asimismo, la exposición final del vigor del irresoluble dilema y de la necesidad de reevaluar la posición del individuo, desorientado, en el mundo, da paso a la llamada a la participación en la demolición de las estructuras que lanza al aire el hombre del megáfono, quien anima a rebelarse contra el “estado empresarial esclavista” que condiciona masivamente al

¹²⁰⁷ La arbitraria dialéctica cromática que aquí se deja sentir, remite a experimentos formales y narrativos que pudieran suponerse en los antípodas, como *Sin City* (Robert Rodríguez, 2005).

¹²⁰⁸ Ídem a propósito de los cuatro chicos con tatuajes, barbas, peinados y atuendos que los identifican como miembros de bandas, que lanzan consignas contra el sistema capitalismo y la sociedad mientras atraviesan una zona urbana deprimida y arrasada, llena de pintadas, entre las que se puede distinguir el emblema anarquista. Uno de ellos, mientras se alejan de un anciano de aspecto quijotesco encaramado a una farola, que ha rechazado su ayuda y ha dicho no saber qué hace abrazado al poste, advierte a los demás de que “no es peor que nosotros. Él es todo acción y nada de teoría, nosotros somos todo teoría y nada de acción”.

individuo imponiéndole la participación en un debate espurio, propio del siglo pasado (religión, política), cuyos términos controlan, a través de “la codicia, el odio y la inseguridad”, “dos equipos de administradores” –demócratas liberales y republicanos conservadores– que luchan por la presidencia de “Esclavismo y Compañía” (*Slavery Incorporated*).

De las palabras de los sucesivos interlocutores se desprenden, entonces, pensamientos que interpelan al espectador a seguir el rastro reflexivo, del que pueden inferirse los principios por los que se gobiernan tanto el film como el universo: el sentido del texto y el sentido de la vida constituyen una misma cosa. Y es que, como advierte al protagonista, en una escena breve pero crucial, un anciano de barba blanca y voz queda hay que liberarse de “lo negativo, que es nuestra propia voluntad de la nada”, porque “decir sí a un instante es decir sí a toda la existencia”. El hombre juega con las similitudes fonéticas entre los términos *instant* y *existence* en el idioma inglés, nutriendo la poética de la identidad de contrarios (lo concreto y lo abstracto, lo específico y lo genérico, lo singular y lo plural, lo local y lo universal, lo puntual y lo eterno) y anticipando la homologación final entre la muerte y “el sí”, para lo que el propio Linklater se (re)encarnará. Varias son las trazas que indican simbólicamente la relevancia de la revelación: el aspecto venerable del anciano, que connota su autoridad a través de la estereotipación, más la disposición justo al término del primer tercio; sin embargo, la ya aludida concisión de la escena, la discreción del hombre y el hermetismo de la sentencia, enmascaran esa importancia.

5.3.12. Surgimiento del relato.

Este marcaje explícito de los puntos de giro nos conduce a una reflexión, de todo punto necesaria, acerca de las implicaciones de la acusada desnudez estructural del texto. Considerable interés a este respecto presenta cuanto acontece al protagonista en el transcurso de la escena que se desarrolla en el interior de una construcción de madera, blanca y diáfana, con una vidriera que la hace asemejarse a una iglesia. Dentro mantiene conversaciones acerca de distintos aspectos de los sueños –su apariencia real, su condición de refugio con respecto a las insatisfacciones de la vida y la posibilidad de su

control— con tres individuos: el primero impugna el argumento principal para minimizar la importancia de los sueños —el hecho de que “sólo son reales mientras duran”—, a partir de la obviedad de que dicho rasgo se da, de manera idéntica, en la vida; se identifica como un *onironauta* (perteneciente al género de los “exploradores del mundo onírico”, empeñados en “trazar mapas físico-mentales de los sueños”); y demuestra que los dos estados de conciencia que se suponen opuestos, vigilia y sueño, a efectos del sistema de actividad neuronal que crea nuestro mundo, no se distinguen, ya que la producción de serotonina, que inhibe la activación de la vividez del recuerdo mientras estamos despiertos (por una cuestión de eficiencia adaptativo-evolutiva), se interrumpe durante la fase REM del sueño. El segundo, un tipo con un pantalón de peto y un tatuaje en el antebrazo que toca el banjo, lo alecciona sobre el error de creer que se vive cuando se está “en la antesala de la vida”, la conveniencia de “combinar las habilidades racionales de la vigilia con las infinitas posibilidades de los sueños” y la necesidad de proteger el ámbito de intimidad y libertad que la experiencia onírica —y la artística— supone en un mundo cada vez más mercantilizado (“Ya es bastante malo vender tu vida consciente por el salario mínimo, y ahora consiguen tus sueños gratis”). El tercero, un conocido del protagonista a quien no esperaba encontrar, se identifica como “un lubricante social del mundo onírico”. Escucha el sueño que el protagonista le cuenta, describiéndolo como “absurdo, como una película rara” con “gente hablando” de manera “intensa”. Su interlocutor le explica las ventajas de reconocer los sueños y abrir así las puertas del estado de lucidez para divertirse —momento en el que un pin del rostro de un payaso que lleva prendido de la chaqueta se agranda, para ilustrar el concepto—, y le da tres pistas para hacerlo: la hora en los relojes digitales es ilegible, como si los circuitos estuvieran estropeados; la letra pequeña también, por inestable; y es imposible ajustar los niveles de luz. Añade que está perfeccionando su capacidad de visión en 360°. Al salir, y después de que lo haga partícipe de una frase carente de sentido que Louis, un personaje recurrente, le dice en sueños al oído (“Super *perfundum* en el primer crepúsculo del día”), el chico intenta apagar la luz, pero las dos posiciones del interruptor corresponden al encendido (“On”). Mientras mira extrañado a sus tres interlocutores —en un plano subjetivo de la sala, que se torna inestable—, sale volando.

La primera cuestión destacable consiste en el alto grado de conciencia que revela el suministro, en el punto medio, de múltiples informaciones relevantes para el entendimiento del peculiar relato (destaquemos las dos principales: que el protagonista sigue soñando y que es posible mantener bajo control esta faceta de la experiencia). La segunda, estrechamente vinculada a la anterior, radica en la identificación con el protagonista, como pone de relieve el hecho de que nuestro acceso a la certeza de esa posibilidad, y a los medios para ejercer el mando en cuestión, coincida con el del personaje, lo que da paso a la segunda mitad del film, en el que el conocimiento y la explotación de la pertenencia al registro del sueño de todos los acontecimientos se encuentra presente de manera constante, modificando la disposición y la relación que, tanto lo que se revela más que nunca un *hilo conductor diegético* como nosotros, espectadores, establecemos con el universo –y aun cabría decir que altera también la propia diégesis. La tercera consiste en que permite entrever la vigencia de una lógica expositiva, narrativa y simbólica: los tres interlocutores del protagonista trenzan un razonamiento progresivamente impecable, desde la fundamentación científica de la credibilidad de los sueños hasta la revelación de cómo sacarle partido, pasando por el señalamiento de ellos como último reducto de la soberanía del sujeto, asediado por un poder interesado por desacreditar la imaginación –y, en este sentido, la analogía con la mitología político-tecnológica del cine y el arte en la era digital sigue recorriendo el film subterráneamente: así lo demuestran la declaración del segundo interlocutor acerca de la domesticación a que se ha sometido ya a nuestra vida consciente, saldada, y el intento de extender la dominación al terreno de la imaginación con un modelo de entretenimiento (dentro del cual el cine de ficción hollywoodiense ocuparía un lugar destacado) estrecho, idéntico a sí mismo y publicitado como el único y perfecto tipo que se corresponde con el simulacro de vida previamente impuesto; y la alusión del tercero de los hablantes al desarrollo de la visión en 360°, que constituye un guiño a los experimentos audiovisuales virtualistas.

Otrotanto ocurre en la transición del segundo al tercer acto, en la que el protagonista entabla relación con dos jóvenes. El primero, que se identifica como “un soñador”, lo aborda junto a las vías del tren. Como afirma que la costumbre ha quedado deliberadamente desterrada, hasta el punto de que “ya

no existe”, el protagonista se desvanece, convertido en una silueta anaranjada [fig. 81], hasta que le anima a no desistir y seguir haciéndolo, “con las manos y con la mente”, para resolver los graves problemas del mundo en “la época más excitante que nos podía haber tocado vivir. Y sólo está empezando”, momento en que recupera la corporeidad.

El segundo reniega de que en su vida ya sólo cabe la repetición, y anuncia que “ahora la fecha de mi partida está fijada”; en cambio, dice al protagonista: “Has empezado a encontrar tus respuestas. Te parecerá difícil, pero la recompensa será grande”. Mientras, con tono monocorde, le recomienda cómo explotar a fondo sus percepciones para luego llevar consigo “los recuerdos en la bolsa de viaje”, se transforma en una figura etérea de color rosáceo, con rostro humanoide [fig. 82], hasta que, con una sonrisa, se evapora –convertido en líneas ascendentes, como vapor, y una burbuja a la altura de la cabeza. En sucesión, ambos testimonios ejercen dos funciones, interdependientes: dirigidas tanto al protagonista como al espectador –que experimenta una fuerte identificación con aquella instancia en el gradual acceso a la clarividencia–, las amonestaciones se proyectan conscientemente sobre la diégesis y sobre el discurso, en el punto exacto en el que se consuman los dos tercios del film. Señalamiento, pues, no sólo explícito, sino dialéctico, como simboliza la coincidencia en la incorporeidad de los dos estados entre los que se debate: si en la primera escena el peligro de anulación a manos de la negatividad atenaza al protagonista, que coquetea con la idea de cejar en el empeño de hallar respuestas, en la segunda, asiste a la gozosa *asunción* de un igual, que, desde la sabiduría que él persigue, justo antes de aceptar la muerte/participar de la gloria, lo alecciona: tentación de renunciar por anticipado y dejarse arrastrar a la comodidad del simulacro y la mediocridad –abandonando la proyección– *versus* atrevimiento de aspirar a la beatitud “eterna e infinita”, con el incentivo de la visión de la ajena. Llamada, asimismo, a recapitular pistas y elaborar hipótesis, aplicar la paciencia a la contemplación de un film complejo y nada convencional y mantener la confianza en la existencia de una resolución, un sentido por el que seguir batiéndose en el relato y en la vida: en suma, prepararse para el tercer y definitivo tercio, en el que se promete tácitamente anudar los cabos sueltos y dar satisfacción a las dudas narrativas y existenciales suscitadas.

Mención aparte merecen las dos intervenciones de literatos, que declaran sus ambiciosos programas. En una, un joven negro, cuyos ojos se abren desmesuradamente, en un gesto idiosincrásico, pero también estereotipado, de la excentricidad propia del artista iluminado, comenta la clave significativa de una obra, presumiblemente suya, cuya descripción, aunque abstrusa, coincide y se proyecta conscientemente como hipótesis interpretativa de la propia *Waking Life*, sobre su relación con la Historia del Cine y con el universo *real actual*: precisa que el personaje principal es “la mente, su dominio y capacidad de representación”; añade que, en el momento presente, las experiencias “liminares, límite, fronterizas”, se están convirtiendo en la norma; y realiza una apología de lo fragmentario, ya que las multiplicidades y distinciones, inasequibles para la mente antigua, contienen, en su esencia y singularidad, los medios para conocer “ese algo común que lo mantiene todo unido”, de modo que desde la radical subjetividad es posible remontarse hasta una objetividad cósmica –en una nueva alusión a la reconciliación de contrarios–; e indica que la gran mente nueva “aún no existe” –es claro: sólo puede hacerlo cuando trascienda la mente del demiurgo y cristalice en un texto. Guiño en el que se hace evidente la vertiente metadiscursiva del film, consagrado a la reflexión acerca del potencial de la Obra, que debe entenderse como texto concreto y como la historia completa de la representación; como instrucciones de lectura de la filmografía de Linklater en tanto que producción significativa de un agente creador, y también como principios aplicables a cualquier universo –la Creación incluida– desde la perspectiva del ser humano, dadas sus capacidades perceptivas e intelectivas.

La segunda tiene lugar en el pub, justo antes de la carnicería. Al fondo del local, una chica pregunta a un muchacho de qué trata la novela que dice estar escribiendo: “No hay historia. Sólo es... gente, gestos, momentos, arrebatos, emociones fugaces”, contesta exaltado. Cuando le pregunta si es en algún sentido autobiográfica (“¿Sales tú en la historia?”), responde que no lo cree, aunque “es como si fuera leyéndola y después escribiéndola”. Reformulación, altamente consciente, de la obsesión de “decirlo todo” que anima al diseñador de este (de cualquier) *universo mítico*, y a los lazos entre

autor empírico, demiurgo y microcosmos, entre la identificación extrema y la atribución de una exterioridad y autonomía totales.

5.3.13. Estructura laberíntica.

Waking Life constituye un texto paradigmático de la contemporaneidad, en el que el componente neurótico subyacente a la actividad narrativa es elevado a la categoría de mecanismo rector del universo diegético. Es más, este es el sentido de la narración que afanosamente se abre paso, y aun podría decirse que se trata del único nivel en el que tal categoría existe: la aventura del protagonista, que atraviesa espacios y mantiene conversaciones sin ilación aparente, consiste, propiamente, en descubrir cómo la dispersa, heterogénea secuencia de situaciones que protagoniza involuntariamente (ya que se ve arrastrado a ellas por una instancia superior e invisible, una enunciación que, según sospecha, es su inconsciente, en el transcurso de una experiencia onírica; sin que medie un acto volitivo por su parte, ni haya desplazamientos entre los distintos espacios y tiempos que le den confianza en la continuidad del mundo, y le indiquen que se halla en “la realidad” –o cuya carencia, a la inversa, alimenta su creencia de que no puede habitarla) se aviene a relato; un relato que sólo se entiende y se percibe como tal después de asumir la vigencia de un discurso filosófico explícito, pero nada trabado –porque, de hecho, se trata de una defensa de lo parcial, lo fragmentario, lo aproximativo y lo interdisciplinar desde la parcialidad, la fragmentariedad, la aproximación y la interdisciplinariedad.

En definitiva, el film plantea al espectador, a través de la identificación con un personaje perdido e ignorante de las leyes de un universo cambiante, un juego, cómo no laberíntico, cuyo premio consiste en el restablecimiento de un orden, un sentido, al que se llega por inferencia de las claves diseminadas a lo largo del texto; encrucijada esta en la que se pone de relieve la insalvable deuda con el patrón narrativo esencial –o, siguiendo con la metáfora a la que la propia película recurre, la atracción que ejerce un paradigma irreductible, aun cuando se lo somete a la máxima tensión, forzamiento, oscurecimiento y borrosidad. Aunque el relato no parece preexistir, y su existencia misma, en crisis a lo largo de todo el texto, se encuentra permanentemente en duda, se

parte de la naturalidad del esfuerzo racional, por parte tanto del personaje como del espectador, por construirlo. El hallazgo en el desenlace del sentido corrobora, a la postre, el acierto de dicha búsqueda. Resumámoslo con una tautología con la que a buen seguro coincidirían todos los personajes que construyen el discurso, que es el relato, del film: nada habría tenido sentido si (al final) no hubiera un sentido.

Ya el prólogo (la escena que precede a los créditos) contiene varios tópicos, al tiempo que cuestiona implícitamente –y tal cosa supone tanto interrogación como afirmación reflexiva– la narratividad. El film se abre con un fundido desde negro a un detalle de un papel plegado, surcado de colores y números, que una niña ofrece a un chico de su misma edad como invitación a un juego. El niño escoge un color, de entre los cuatro que se le dan a elegir, y luego dos números, al azar. La joven pitonisa ejecuta el código y le lee una sentencia enigmática, pretendidamente trascendental, que se supone definitoria del sentido de la vida de su elector, a quien deja boquiabierto: “El sueño es el destino” (“*Dream is Destiny*”).

Después de un detalle de la leyenda, en el extremo descubierto del papel doblado, y por corte directo que acentúa la brusquedad de la elipsis (y a la que contribuye el salto de escala), bajo un cielo nocturno surcado por un cometa, el mismo muchacho sale al porche de una casa unifamiliar suburbial y camina por el jardín. Con la vista puesta en la estela blanca –y los ojos, de un tamaño imposible, exceden los límites que marca el óvalo del rostro: he aquí una metáfora visual de la curiosidad infantil, a partir de un estereotipo (que, en nuestro idioma, cuenta incluso con una frase hecha: “con los ojos como platos”) [fig. 83]–, empieza a levitar: las zapatillas de deporte pierden contacto con el suelo y su cuerpo da una vuelta sobre sí mismo en el aire. Se agarra al tirador de la puerta de un coche que hay aparcado en la entrada, y, flotando cabeza abajo, cierra los ojos.

5.3.14. Deconstrucción del actante.

De nuevo por corte, un gran primer plano de un joven con los ojos cerrados y la cabeza reclinada contra el cristal de un vehículo en marcha;

cuando los abre, la cámara hace *zoom* de apertura para mostrar al muchacho – cuyos ojos grandes, además de la contigüidad del montaje, delatan como el niño de la escena precedente, más crecido– a bordo de un tren, que mira por la ventana. Reaparecen así varias ideas recurrentes en todo el cine, *mainstream* e independiente, de la era digital: el peso de las experiencias infantiles, prerracionales, como condicionamientos para el comportamiento y la psicología individuales en la vida adulta; el elemento onírico como parte fundamental de la vida, de cuya realidad deviene inextricable; la intuición de una mecánica oculta, tan aparentemente sencilla y como intrincada, sólo aprehensible a través de signos convencionales (colores y letras), que además ha de expresarse a través de un lenguaje abstruso, hecho de tópicos, y cuya existencia depende absolutamente de la ilusión del sujeto a quien se refiere, pero que, desde que es escuchada, adquiere un carácter emblemático: la frase, para el niño, ostenta un poder místico; es reveladora, desde el determinismo mágico de la mente infantil, de un orden natural que permanece en la sombra; y, en el umbral de la vida adulta, permanece, como una reminiscencia, en la base de todo su sistema de pensamiento.

Por otro lado, se nos antoja al menos tan significativa y digna de consideración como estas emergencias temáticas y filosóficas la simplicidad, casi el arcaísmo, de los mecanismos por los cuales este sentido toma cuerpo: la explícita designación de una escena prologal, delimitada por dos rótulos; la adscripción de dicho preámbulo al subgénero que podríamos catalogar como de “traumas infantiles” –puesto que no de otra cosa se trata, sino de la presentación de un acontecimiento que invierte o *pone patas arriba* (literalmente) la visión de mundo de un niño–, para, finalmente, mostrar al protagonista a la edad y con la fisonomía que lo caracterizarán durante el desarrollo de la diégesis; y, sobre todo, los indicios por medio de los cuales una transición entre dos instantes entre los que median varios años, en la que, además, se articulan una experiencia onírica –no marcada como tal, sino por la imposibilidad física de la misma, dada la violación de la ley de la gravedad que en el transcurso de la citada escena tiene lugar– y una real, hacen, más que asequible, inequívoco, el muy complejo vínculo que aquí se establece.

Se trata de dos espacios y dos tiempos enteramente dispares, a excepción de la continuidad que establece entre ellos un elemento, a saber, la atención que se presta a sendos individuos con los ojos cerrados (el primero se duerme, el segundo despierta); y entre ambas figuras hay acusadas diferencias, la más notoria de las cuales es la edad.¹²⁰⁹ La puesta en escena y el montaje indican, por medio de la indefinición entre denotación y connotación, ponen sobre el tapete la cuestión de la identidad: la panorámica que recorre de abajo a arriba (de la cabeza a los pies) el cuerpo del niño flotando en el aire, seguido por el primerísimo primer plano de los ojos cerrados del tardoadolescente, establecen una relación dialéctica, sustentada en sendas contradicciones (pies *versus* cabeza y movimiento *versus* fijeza de la cámara), tan relevantes y elocuentes como las coincidencias, entre las que podemos enumerar la condición individual y masculina del sujeto del plano; la escala de ambos encuadres (un detalle de los pies que *colisiona* con uno de los ojos); la (in)acción de los protagonistas (el sueño); ciertos rasgos (los ojos grandes) [fig. 84]; la presencia de medios de locomoción (un coche, un tren: sus funciones son, empero, divergentes, ya que el primero servía para anclarse al mundo, y el segundo para desplazarse), que sugieren la idea de sendos viajes que tienen el sentido de trayectos hacia el conocimiento; el mantenimiento de peculiares relaciones con el contexto físico (cabeza abajo, transgrediendo la ley de la gravedad, en un caso, y pasivo, pero describiendo una trayectoria firme y preestablecida por el espacio, en el otro)...

Se sientan, de este modo, las bases para un cuestionamiento sistemático, que el texto refrendará, de dicho problema. En realidad, dada la voluntad de romper con la falacia de que a un texto le corresponde una interpretación canónica, el prólogo proclama la impertinencia de la alternativa entre las dos lecturas alternativas que aquí se plantean: ¿es el adulto el que sueña ese vuelo infantil, o, por el contrario, es el niño quien, en la fantasía en que se ha embarcado (ya que “el sueño es el destino”), tiene una premonición del final al que está sentenciado, cuando, adulto, alcance a punto de morir el sentido de

¹²⁰⁹ Una de las cuestiones que se plantearán expresamente a lo largo del film, por boca de uno de los científicos que prestan testimonio y legitiman el discurso, sea el de la radical disparidad biológica de un mismo ser humano en distintas épocas de la vida, como demuestra fehacientemente la total renovación de las células de que se compone su organismo cada siete años –y lo advertirá, en un fragmento posterior, una chica que charla en un bar.

la vida? Pero, sobre todo, la mecha que se ha prendido aquí es la de la deconstrucción de la figura del protagonista, cuya identidad, en todo caso dudosa, depende de convenciones y de la gracia de la puesta en escena (los ojos grandes, las rimas entre los planos correspondientes a los dos espacios-tiempos).

Incidamos en esta vía, puesto que por ella podemos remontarnos al siniestro punto de vista que se configura, que incorpora la tensión entre exterioridad y correlación, que entraña una complejidad considerable y de cuya adecuada comprensión dependen las del relato y el discurso. Para ello, conviene que analicemos la escena inmediatamente posterior, en la cual el joven camina por el vestíbulo de la estación, en un *travelling* de retroceso de seguimiento, en contrapicado, en el que el segundo término, con la techumbre abovedada en una fuerte perspectiva, “se desencaja”. Este detalle visual remite al cubismo, e identifica el proyecto estético con el propósito de desarrollar una mirada fenomenológica, en sintonía con unos presupuestos filosóficos (discursivos) cuya explicitación, supuestamente para iluminar aquél, se revelará como el “tesoro” del clímax (el sentido como *macguffin*). Y constituye un indicio, al mismo tiempo, del vínculo que se establece con el personaje: seguimiento frontal, a su altura, de la caminata (con lo que ello conlleva de esfuerzo de extremar la identificación con los parámetros mentales del personaje), con el consiguiente, y explícito, *desdibujamiento* del entorno, que, a sus espaldas, adquiere unos perfiles movedizos. Es el sujeto – estable, en primer término– el que lo dota de consistencia –precaria–, e incluso de existencia –en tanto que es pensado–: de ahí su aspecto mudable, que identifica el segundo término, y el plano mismo como conjunto/disjunto, como un producto, o “reflejo” –una plasmación en imágenes de un referente no físico, la objetivación de algo subjetivo: la memoria del contexto no visualizado–, de la representación que el personaje se hace del *aquí-ahora*: un yo acerca del que no caben dudas, y un marco espacio-temporal que varía constantemente según la perspectiva –cuya parcialidad y escasa fiabilidad se asumen por las obvias limitaciones del punto de vista propio.

Pero, claro está, tampoco esa imagen externa del yo corresponde sino a una representación, como más adelante aprenderá el protagonista. Decisivas

son dos escenas consecutivas (ya citadas: el estrambótico monólogo que escucha en el puente de Brooklyn, y el encuentro en el garaje), consagradas a profundizar en ese enigma, en las que la multiplicación de los indicios de que la totalidad del universo onírico, en sus personajes, sus espacios y sus relaciones, irradia del sujeto a un nivel preconsciente, es recibida por éste como un síntoma de neurosis que provoca un radical extrañamiento: la aceptación de que todas las cosas ajenas constituyen piezas de uno mismo aboca al entusiasmo y el vértigo de la disolución de la frontera esencial, entre la interioridad y la exterioridad; todos los límites asumidos como naturales se revelan falsos: nada es ya imposible, y ahora se entiende por qué; de ahí que el primer interlocutor proclame que “todos somos coautores de esta euforia danzante, porque hasta nuestras incapacidades están de fiesta”. Mas, al mismo tiempo, el reconocimiento de que *lo otro es lo uno* exige el peaje de la renuncia a la identidad, que sume al sujeto onírico en la oscuridad y la confusión, y lo pone en trance de desaparición; tal es la conclusión de este ponente (“Y cuando uno se da cuenta de que es un personaje de un sueño de otro, eso es la conciencia de uno mismo”), en lo que supone una revelación de primera magnitud para el protagonista: él no es más que una imagen residual del auténtico yo, el demiurgo que todo lo sueña. Lo formula sin ambages su siguiente instructor, que le espeta que la imagen de sí mismo que observa en ese momento es su “yo onírico. Y así, quien parece ser en el sueño no puede ser quien eres realmente. Esto es una imagen, un modelo mental”–, en que el único medio de que dispone para superar la ignorancia de sí mismo pasa por examinarse en el espejo de los demás: “Aún no te has encontrado contigo mismo. Pero la ventaja de conocer a otros mientras tanto es que alguno puede presentarte a ti mismo”. Por fin ha encontrado la respuesta a la cuestión de qué supone saberse personaje de un sueño, que dirigió a la chica de la secuencia anterior, si bien el hallazgo, en un lugar inesperado –en sí mismo– resulta sorprendente y un punto frustrante.

5.3.15. Maleabilidad y sueño.

La maleabilidad de la imagen digital, por tanto, materializa un discurso análogo a la asociación libre: todo es reversible, mudable en cualquier cosa según dicta el deseo; y, como para el inconsciente cualquier coincidencia es

significativa, toda posibilidad narrativa *es*, desde el instante mismo en que se la plantea un sujeto (el protagonista, el espectador). De ahí el tímido surgimiento de una subtrama amorosa, que se interroga sobre su propia verosimilitud: mientras el protagonista habla por teléfono desde una cabina [fig. 85], cruza una mirada con una joven sentada, que le sonríe –en dos planos subjetivos, con miradas directas al objetivo por parte de la chica: un primero americano, desde el punto de vista físico de él; y un segundo medio, con *zoom* a primero, que corresponde a su punto de vista espiritual (mental/sentimental; esto es, expresa en imágenes, con un movimiento que *literaliza*, la atracción que ejerce sobre él la muchacha, la cual se adueña de todo el/su campo visual –no parece casual que el fondo sea blanco: el rostro destaca, resplandece, arrebatada el sentido de la ubicación y suspende el tiempo– : en este gesto se demuestra que también tras los recursos de la puesta en escena más tradicionales y estereotipados late el impulso de objetivar lo subjetivo) [fig. 86]. Justo antes de que tenga lugar el segundo, más ardiente y explícito, cruce de miradas, el protagonista dice a su interlocutor: “Sí, supongo que nos veremos luego”; el *zoom* a primer plano de la chica que sigue, se ofrece, entonces, como un guiño por parte de la enunciación, que promete su reaparición, aunque el vago emplazamiento a un reencuentro no se refiere, en teoría, a ella: puesta en escena y montaje coadyuvan para sugerir un sentido que nos sitúa en un universo alternativo (recordemos: esto no es el mundo real, sino una representación que se asemeja a él), en el que rigen las reglas de la ficción. La sugerencia se filtra a través de un gesto tan estereotipado como tópica es la caprichosa ley narrativa que consagra la serendipia: los amantes han de reencontrarse, en virtud de una convención que justificamos interesadamente como aquella llamativa variante de la casualidad que, cuando tiene lugar en el mundo, llamamos azar o destino; y no hay más remedio, ni cabe apelar a que la realidad no funciona así. Así que, ya en el último acto, el protagonista se reencuentra con la chica (o se cruza con una chica que dice ser aquella con la que intercambié miradas de deseo en la estación). Coqueteando, ella le pregunta si la reconoce y rememora su encuentro. El protagonista dice no estar seguro. Ella lo abraza y lo besa.

En su siguiente confrontación con el sexo opuesto, la diégesis vuelve a convertirse en terreno de reflexión, acerca de los delirios tecnofetichistas, de

la analogía con el sueño y de las utopías; y, para ello, la instrumentalización de lo digital resulta crucial, pues sólo a través de ello la opacidad del mundo puede ser trascendida. De noche, en un parque, el protagonista choca, a la entrada de un pasaje subterráneo, con una chica. Se excusan, pero ella lo retiene y lo instiga a abandonar un modo de conducirse por la vida que define con una muy gráfica metáfora contemporánea, “con el piloto automático”, y que compara con el de las hormigas en la colonia: atento a las convenciones sociales y en el que todo acto comunicativo está supeditado a la supervivencia, propia y del sistema. Como él asiente y cita a D.H. Lawrence para resumir el sentimiento que ambos comparten de ser dos individuos que, en lugar de pasar de largo, aceptan “la confrontación de sus almas”, ella le ofrece la mano y le dice que “entonces es como si se conocieran”. Luego, lo invita a intervenir en una *soap opera* virtual, en la que los participantes interactuarían a partir de sus dobles diseñados por ellos mismos, en los que proyectarían sus anhelos. Tras mirar el reloj, el muchacho responde que sabe que está soñando –porque los dígitos son ilegibles y porque, según dice, él no lleva reloj de pulsera desde cuarto curso; ése, precisamente– y le pregunta cómo es ser un personaje en un sueño. Ella le replica con el mismo interrogante, pero él se atribuye la ventaja de contar con “una perspectiva consistente” sobre un “espectro completo de conciencias”: sus interlocutores le cuentan ideas vagamente familiares, pero que al mismo tiempo le resultan muy ajenas, y que configuran un universo al que se siente raramente muy conectado, “porque en general he tenido una actitud pasiva, no respondía”; cuando ella repone que “no tiene por qué ser pasivo no responder verbalmente. Nos comunicamos a muchos niveles simultáneamente”, para corroborarlo, él indica un rasgo peculiar del entorno onírico: “Casi todo la gente que me encuentro, y casi todo lo que quiero decir, es como si lo dijeran por mí, casi a mi señal”. Por último, atribuye al sueño actual una cualidad premonitoria y definitiva, “Es como si me estuvieran preparando para algo”.

La escena desarrolla la cuestión de la anamorfosis que caracteriza tanto a la experiencia onírica como a la cinematográfica, en varios niveles: el primero consiste en las condiciones mismas del encuentro, en relación al cual la apelación de la chica a actuar natural y humanamente trae a la memoria del protagonista las palabras de D.H. Lawrence; el poso de éstas en su mente,

como expresión quintaesencial del deseo de forjar una relación más veraz y profunda con sus congéneres, se retroalimenta con el episodio soñado (es decir, sienta las bases para su realización, una vez que el sujeto controla, siquiera precariamente –una vez que la designa como el estado alternativo a la vigilia–, su inconsciente en la dimensión dúctil que conforma el presente). También late el dilema de la correspondencia entre el individuo y el mundo en las vacilaciones que los hablantes atribuyen, y reconocen como constitutivas e irresolubles, a los siniestros sentimientos frente a un entorno surgido de sí mismo: lo ajeno se adivina propio; la inactividad –esto es, la máxima exterioridad posible– y la *demiurgia* –la antítesis de la anterior: la total responsabilidad sobre lo otro– se confunden...

Por añadidura, merece la pena resaltar las sugerencias que se deslizan, a través del símil con el sueño, a propósito de la naturaleza tanto de la experiencia cinematográfica, en general, como del presente film, en particular –y las vías de desarrollo que, respectiva e interrelacionadamente, pueden divisarse. Los dos aspectos que deseamos subrayar tienen que ver con el mito de la interactividad: el primero consiste en el carácter liminar de la vivencia de la imagen, que estimula al espectador y obtiene de él reacciones no por mudas menos reales; el segundo está encerrado en el proyecto que la chica cuenta al protagonista, que enlaza con una de las posibilidades que autoras como Marie-Laure Ryan o Janet H. Murray han sopesado en sus especulaciones acerca del porvenir de un cine virtualista, influido por formatos eminentemente postmodernos como el *happening* y los juegos de rol: la descripción de la muchacha, que reproduce punto por punto la seductora exposición de un arte a la medida del usuario, soberano para escoger su avatar en un universo complaciente, atestigua la infiltración (consustancial a la forma narrativa, pero inflacionaria en la era digital a causa de la difusión de la mitología tecnofetichista) del ansia por tomar las riendas del universo ficticio en el ideario y las promesas del cine contemporáneo.

Existe un vínculo evidente entre la deriva ensayística y metacinematográfica del film y la casi total esfumación del profilmico que aquí se produce; mas, si bien podemos aceptar la existencia de un paralelismo entre el tipo de espectáculo no narrativo propuesto y la relación onírica que el

personaje, en la diégesis, mantiene con el universo y las restantes criaturas – un entorno abstracto, presto a desvanecerse: de ahí que la presente escena se desarrolle sobre un escenario cuya oscuridad sólo rompen sendos focos que arrojan sendos cercos de luz perfectamente delimitados sobre los personajes, artificiosamente teatrales– [fig. 87], nuestra experiencia como espectadores sigue difiriendo en lo fundamental, porque el ajuste de la progresión a nosotros, en tanto que usuarios, sólo se consigue al precio de un extremo control enunciativo y una escrupulosa administración de la información, con un final único pretrazado, una *filosofía* vehicular, etcétera; asimismo, la sensación de la total identificación con un mundo demiúrgico, ajeno y propio a la vez, creado sobre la marcha por nuestra mente, sólo es posible de manera *asintótica*, como metáfora y bajo la perentoria necesidad, insostenible como norma, de que la narración gire reflexivamente en torno a la cuestión del misterio de esa correspondencia, además de basarse en la erección de un protagonista predefinido (no elegido libremente) que sólo aceptamos como *alter ego* tras una designación y un drástico vaciado de carácter. *Waking Life* emerge, en este sentido, como una pieza de incalculable valor para comprender los límites inquebrantables que separan el arte cinematográfico de la plena realización de la mitología digitofetichista.

5.3.16. Confrontación con el demiurgo, muerte y consumación.

En el desenlace se deja sentir, como en los dos films previamente analizados, la conciencia del progresivo y simultáneo desvelamiento de las claves estéticas, narrativas y simbólicas. A la entrada de un *drugstore* abierto las veinticuatro horas, el protagonista se cruza con un viejo que le confía: “Al volverse el modelo más complejo y sutil, dejarse llevar no basta”; la frase, que funciona como una advertencia acerca de la conveniencia de volver la mirada hacia uno mismo para actuar, da paso, tras el giro que han supuesto los recientes hallazgos, al último bloque, el de la difícil resolución: ya sólo queda dar el “sí”, aceptar la fusión con el absoluto. El planteamiento panteísta cristaliza a continuación, a través de una anécdota muda, extremadamente gráfica –y recurrente hasta la estereotipación en la ficción con ribetes oníricos, místicos o esotéricos–, cuando, en un parque, una anciana que realiza un retrato a otra muestra el resultado al protagonista, que se topa con una

representación de su rostro [figs. 88 y 89]: la identidad de lo (en apariencia) radicalmente diverso –viejo *versus* joven, mujer *versus* hombre...– se resume, de este modo, en la imagen misma de la inversión de la racionalidad; imposible ya representar la idea de forma más elocuente y asequible. A continuación, se cruza con un hombre barbudo, que se dirige a él para decirle: “Lo último que dijo Kierkegaard fue ‘recógeme’”. La interpelación –que, en el *phrasal verb* del original en inglés (“... *up*”), contiene explícitamente, a través del adverbio, la idea de elevación, que anticipa el desenlace y remite a la iconografía de la vida eterna celestial–, constituye una pista, de una explicitud ya máxima –con arreglo a la lógica, aludida por él mismo, de la dosificación de la información en sus dos valores interrelacionados (vitalmente preparatoria y diegéticamente reveladora)–, acerca de la decisión última que le aguarda.

En un pub, tras sentarse y seguir durante unos instantes un concierto, se incorpora y camina hacia el piso superior, donde encuentra, jugando a un *pin-ball*, a su acompañante del coche-barco –quien dio, al azar, las precisas instrucciones que lo llevaron a la muerte; un personaje, el de instancia onírica del yo en quien se delega el papel de demiurgo, que interpreta Richard Linklater para hacer hincapié en el desdibujamiento de la frontera entre autor empírico y enunciador. La máquina recreativa, en la que el jugador se entretiene impulsando una bola en direcciones aparentemente aleatorias (y en cuyas casillas aparece una puntuación *redonda*: 11111), simboliza la arbitrariedad con que se conduce en relación a la diégesis, y en particular su indiferencia con respecto al protagonista; de ahí que, siguiendo con la alegoría abismada entre las evoluciones de la esfera de metal sobre el tablero y el mapa global del film, cuando éste acabe de explicar el encadenamiento de falsos despertares en que se encuentra inmerso, justo después de que exprese el temor de estar muerto, la bola que lo representa desaparezca por un orificio sin que el jugador pueda evitar que se pierda: en efecto, ha alcanzado la última estación en su trayecto vital y cognoscitivo.

A propósito de la situación que le refiere, el último interlocutor decide contarle un sueño; pero, a modo de doble preámbulo, cuenta el argumento de una novela de Philip K. Dick, *Fluyan mis lágrimas, dijo el policía*, y una

anécdota (seguramente apócrifa) contenida en un ensayo del citado escritor – interrelacionados argumento y anécdota, entre sí y con el relato onírico; imprescindibles ambos para comprender éste (aún más: *generadores* de él), con lo que se consolida la idea de identidad y retroalimentación entre ficción, realidad y sueño en un todo, la vida–: se trata de las “sinietras” coincidencias entre personajes, relaciones y situaciones de la citada novela, que Dick escribió a gran velocidad, “como si estuviera canalizándola”, ciertos acontecimientos de su vida cuatro años después y pasajes del Libro de los Hechos de los Apóstoles (que, tanto cuando escribió *Fluyan mis lágrimas, dijo el policía* como cuando descubrió los ecos de la novela en su realidad, aún desconocía); un *dejà vu* múltiple a partir del cual Dick se reafirmó en su fe en el gnosticismo –que supone que un “demiurgo o demonio” alimenta la ilusión de que transcurre el tiempo mientras el mundo permanece, en el año 50 d.C. (fecha de redacción del Libro de los Hechos de los Apóstoles), ignorante del inminente advenimiento del Mesías. El relato se desvela como el producto de un discurso ensimismado. El sueño se conceptúa como delirio naturalizado: el monólogo interior de una psique escindida –al que, al asistir desde la identificación, se asume como diálogo. La *omnicomprensividad* se traduce en la final identificación de todos los términos, conceptos y experiencias acerca de las que el film diserta: vida y condición humana, sueño y muerte, narración y discurso, sujeto y humanidad, cine y arte, representación y simbolización...

En el sueño –durante cuyo relato aparecen junto al narrador, en la mitad derecha del encuadre, siluetas negras translúcidas que representan las principales figuras a que se refiere, con formas estereotipadas y en acciones ilustrativas: la eficiencia comunicativa de la imagen por la vía de los tópicos culturales, las convenciones artísticas de las épocas evocadas...– se suceden un medium (un busto que realiza lenta, solemnemente un pase mágico con la palma abierta por delante de la cabeza) que castiga al protagonista por su escepticismo haciéndole levitar para demostrar sus poderes; Lady Gregory, la mecenas de Yeats (a propósito de la cual el narrador se refiere, mientras aparece una silueta femenina con un tocado decimonónico –una imagen que él parece querer evocar imaginariamente, para sí y para su interlocutor, con el gesto de extender una mano–, al curioso, típicamente onírico, fenómeno de que se diera el reconocimiento sin haberla visto nunca. La visualización de

Lady Gregory [fig. 90] zanja la contradicción, obligándonos a aceptar la necesaria vaguedad de las imágenes mentales y oníricas –una metáfora, al fin y al cabo, para expresar el pensamiento abstracto, transcribiéndolo y reduciéndolo a categorías sensoriales–, esquemas sólo comparables en términos iconográficos con los estereotipos, como la clave para racionalizar una experiencia conceptual), que corrobora la teoría de Phillip K. Dick con una excepción: sólo existe el instante actual, en que Dios pregunta al hombre si quiere “ser uno con la eternidad”, de modo que “la narrativa de la vida de todos” es “el paso del ‘no’ al ‘sí’”; luego aparece el perro del narrador, resucitado después de diez años pero al que le supura una herida putrefacta, y Lady tose y vomita una sustancia nauseabunda. El narrador concluye el relato expresando la convicción de que el sueño supuso una auténtica visita al reino de los muertos.

Cuando el protagonista lo interroga acerca de cómo despertar de una experiencia onírica análoga, primero se muestra evasivo y luego, mientras le recomienda que “sencillamente lo haga”, porque “es fácil” y “algún día ya no podrá”, mirándolo directamente con los ojos desmesuradamente abiertos, le pasa la mano por delante de la cara y le ordena “¡despierta!”. El gesto, irónicamente teatral, remite al pase mágico de la silueta del medium; parodia de la performatividad esotérica que, en sí, expresa la impotencia total de quien sabe y dice que no puede realizar por otro una acción semirrefleja, casi tautológica (cuya voluntariedad resulta, en todo caso, dudosa), surte, no obstante, efecto, de manera plenamente previsible y coherente: la palabra es eficaz en boca del personaje –doble– onírico adecuado (el demiurgo-delegado, esto es, la instancia del yo que ostenta un poder ilimitado sobre la imagen residual –el protagonista–, a quien manipula desde el descreimiento en su propia capacidad y sin que ningún interés o implicación le vaya en ello: no es sino el inconsciente, caprichoso, errático y travieso, que no tanto se aplica a torturar a la imagen residual del yo cuanto supone su reverso, el cual, actuando de acuerdo con su propia lógica, trampea y coopera sin motivo ni conocimiento ni voluntad ni convicción).

La última secuencia certifica la consumación de la trayectoria vital del personaje, que es también la del ser humano y, por ende, la de la narración: el

tránsito del “no” al “sí”, que, como no puede ser de otra forma, constituye –y se narra, y se representa como– el cierre de un ciclo: el chico se despierta en la cama, se pasa las manos por el rostro, camina por una avenida y cruza un puente...; llega a la casa de la infancia, donde pasea por el jardín, cubierto de hojarasca y recorre la vivienda con la mirada. Al lado del coche de la primera escena, eleva la vista al cielo y empieza a levitar y fracasa en el intento de agarrarse, con un gesto torpe, lánguido y sin convicción, al tirador de la puerta del coche dos veces. En un largo plano nadir, la silueta, negra al contraluz, recortada contra el cielo azul y las nubes blancas hacia las que se eleva, abre los brazos; se convierte primero en una cruz, luego en un punto, progresivamente translúcido, hasta que por fin se pierde de vista, y funde a negro: el demiurgo, a través del poder omnímodo que le proporciona la animación digital, vuelve a reducir, así, al actante a una categoría meramente objetual, convencional y a su arbitrio para proclamar su discurso.

El esquema que sigue resume las implicaciones del estudio del profilmico digital según *Waking Life*:

- 1) identificación de los restos de indicialidad icónica con la reivindicación de un *cine de la contingencia*, sobre los cuales la práctica del retoque en postproducción se reputa como el procedimiento por el cual se revela lo inefable;
- 2) elección de un estilo de animación no fotorrealista como refutación del impulso totalitario hacia el realismo, entendido como concepto unívoco y universal, y como medio de expresión propia;
- 3) convocatoria de un profuso haz de referencias, estéticas y narrativas (*underground*, vanguardias: intertextualidad), pero también políticas, filosóficas, religiosas, históricas...;
- 4) vinculación con el digitofetichismo libertario, en sus múltiples dimensiones (dominio absoluto sobre la imagen, desarrollo y

presentación de la obra al margen de la industria y sus interferencias/condicionamientos...);

5) funcionalización de la maleabilidad de la imagen para una tematización estética, narrativa y discursiva de la tópica cadena analógica vida-sueño-cine/ficción;

6) cuestionamiento de los umbrales de reconocimiento, por medio de la exploración de la dialéctica abstracción *versus* concreción;

7) recurso a la estilización, al simbolismo y la estereotipación, cuya condición ineludible pone en evidencia el convencionalismo de la representación;

8) anulación o desvanecimiento del profilmico como culminación de la deriva ensayística y metacinematográfica.

Como cierre al capítulo quinto, subrayamos la recurrencia de ciertos rasgos en el tratamiento digital del profilmico, como son la reflexividad y la intertextualidad con múltiples modelos de referencia (con un significativo énfasis primitivista, ora como signo de ilusionismo, ora para identificar una concepción clasicista de la representación); aspectos estos en los que aflora la vena autorreferencial del “cine digital”. Asimismo, las relaciones entre las muy diversas estrategias y técnicas puestas en marcha (como demuestra el hecho de que las tres películas recurran al tratamiento híbrido de componentes analógicos y digitales), confirma la conveniencia de una aproximación al análisis de los efectos de la postproducción integrada en un estudio de los textos atento a las prácticas de producción (esto es, integral). A continuación, abordaremos el estudio de las categorías de espacio y tiempo.

CAPÍTULO SEXTO ESPACIO Y TIEMPO

6.1. *Memento*: pasado, ambigüedad, convencionalismo.

6.1.1. El valor digital en un panorama reflexivo.

En el bloque que inauguramos, nos proponemos estudiar, tomando tres nuevas películas como otros tantos casos prácticos, los cambios en las concepciones del espacio y el tiempo que pueden estar teniendo lugar en la era digital. En este primer ejemplo, vamos a comprobar cómo una pirueta de montaje típicamente manierista, unida a la inducción al espectador a experimentar una identificación crítica con otro protagonista semiconsciente de su condición de demiurgo, desemboca en una puesta en evidencia del convencionalismo del edificio ficcional todo, en su idéntica, ineludible condición poética.

Una vez más, debemos comenzar advirtiendo de la relativa importancia, y la interdependencia con otros factores y dimensiones, de la aplicación de las herramientas de postproducción digital en el aspecto y la estructura que presenta *Memento*: debemos recordar, en primer término, que la película está rodada en soporte fotoquímico,¹²¹⁰ y podemos añadir que no contiene efecto alguno que no pudiera conseguirse por medios tradicionales.¹²¹¹ No obstante, la

¹²¹⁰ La película es una producción desarrollada entre las compañías New Market, Summit Entertainment y Team Todd (Suzanne y Jennifer Todd), coetánea de *Waking Life* (con la que coincidió en Sundance en 2001), y cuya mejor suerte cabe atribuir a su más pragmática concepción: véanse su coste, medio (5 millones de dólares), y el concurso de dos intérpretes con tirón comercial gracias a éxitos recientes a sus espaldas (*L.A. Confidential* –Curtis Hanson, 1997–, en el caso de Guy Pearce; *Matrix*, en el de Carrie-Anne Moss). De la distribución se encargó IFC Films, un canal televisivo estadounidense creado a mediados de los noventa como escisión de Bravo que diversificó sus actividades para abarcar el suministro a salas de productos extranjeros e independientes (vid. BISKIND, *Down and dirty pictures. Miramax, Sundance & the Rise of Independent Film*, p. 231). Por lo que respecta al director, Christopher Nolan, la película constituye un ambiguo punto medio, y de inflexión: tras una *opera prima* sin apenas repercusión, *Following* (1998), *Memento* se basó en un relato de su hermano Jonathan, titulado *Memento Mori*; y sus dos siguientes films, *Insomnio* (*Insomnia*, 2002) y *Batman Begins* (2005), si bien mantienen algunas constantes estéticas y temáticas de su obra previa, están ya insertas en la maquinaria hollywoodiense.

¹²¹¹ La montadora de *Memento*, Dody Dorn, ha apuntado su escepticismo acerca de la auténtica trascendencia de la aplicación de las herramientas digitales. Aunque durante su etapa de formación y en sus inicios en la profesión montaba sobre celuloide, para el film que nos ocupa se decantó por la vía más habitual en la época, la de la edición no lineal *off-line*. En concreto, Dorn montó la película en Avid, cuya principal ventaja consistió, según su testimonio, en que le permitió cumplir con unos plazos de postproducción muy ajustados (de cuatro meses), lo que habría resultado inviable de haber sido la postproducción tradicional (analógica);

ruptura de la linealidad (aquí radicalizada, convertida en gesto programático y seña de identidad, y, por fin, tematizada) –también, en menor medida, la elevación del recurso a la alternancia de fragmentos de color y de blanco y negro, como *operador de modalización*– constituye un rasgo cuya tipicidad en la era digital justifica sobradamente su examen desde nuestros presupuestos: dada la oposición que hemos venido manteniendo a planteamientos mecanicistas, cabe, precisamente desde los mismos, estudiar un ejemplar como éste, que acude al instrumental digital sin una voluntad de apurar todos los recursos que tiene a su alcance, como un producto en el que las mutaciones directas e indirectas que afloran muestran la interferencia de otros factores (industriales, ideológicos...) característicos de la contemporaneidad, y cuyos lazos (estéticos, narrativos, discursivos) se remontan a fechas muy anteriores al advenimiento de la *revolución* en nuestro campo.

Los efectos de sentido de *Memento* están enraizados en una concepción cinematográfica tradicional: en su arsenal de figuras de montaje no hay espacio para nada más que cortes, encadenados y fundidos, perfectamente factibles por medios analógicos; y el registro en que funcionan aquéllas es idéntico (esto es, cada una funciona según la codificación clásica). No cabe atribuir, de entrada, a la postproducción más función que la mera consecución del proceso de *facturación* del relato, con arreglo a las previsiones del guión: nos encontraríamos, siguiendo el razonamiento, ante una de tantas producciones en las que la incuantificable contribución de lo digital (merced a la edición no lineal) se restringiría, como anotamos en el capítulo segundo, a agilizar las tareas del montador –en particular, por lo que se refiere a la visualización inmediata de las transiciones– y alentarle a experimentar alternativas.¹²¹²

vid. al respecto los artículos de DORN, Dody: “*Memento*”, en *The Editors Guild Magazine*, vol. 23, núm. 3. Hollywood: mayo-junio de 2002, reproducido en http://www.editorsguild.com/newsletter/MayJun02/best_film_editing/memento_editing.html; KAUFMAN, Debra: “A *Memento* from Dody Dorn”, en <http://www.digitalproducer.com/articles/viewarticle.jsp?id=26895>; y DIORIO, Carl: “Cool cuts, hot careers. Eleven eclectic pix compete for top editing honors”, en *Variety*. Hollywood: jueves, 21 de febrero de 2002; reproducido en <http://www.variety.com/index.asp?layout=awardcentral2002&content=jump&nav=news&jump=article&articleid=VR1117861077&categoryid=1186&cs=1>).

¹²¹² En la entrevista con KAUFMAN, Dody Dorn apunta expresamente esta idea: “Poder ver de inmediato los fundidos y otros efectos visuales, y trabajar más ampliamente con el sonido y la música en el ordenador, probablemente inspira ideas imaginativas que, de otro modo, no llegarían a probarse. Sin embargo, los

La argumentación que vamos a desarrollar a continuación se concilia con este punto de partida, pero añade un matiz fundamental: a nuestro entender, el film constituye un magnífico exponente de la metaficcionalidad del modelo dominante (y del régimen cultural general), que debe más al espíritu postmoderno que a la digitalidad; en su germen se detecta una clara voluntad de reflexionar, en concreto, en torno al poder del montaje –y de incitar al espectador a percibirlo en paralelo. Ello conlleva, en primera instancia, un componente de estilización; y, lo que es más importante, al término, un vuelco por el cual el tropo de montaje se activa. Así, se configura una hipotética trayectoria, completa aunque nebulosa, contraria a la anteriormente glosada en el orden de fuerzas e influencias entre las transformaciones de la tecnología y del modelo: la conciencia del medio que promueve la *osadía* digital como origen de una fascinación que alumbraba una metáfora interpretante que es, también, un vanidoso *canto a sí mismo* del montaje, entregado al autocomplaciente ejercicio postmoderno de la anamorfosis; identificados totalmente los recuerdos con imágenes, la condición manejable y dúctil (como la de éstas) de que los dota su materialidad, en manos del último equipamiento, permite hacer realidad la reversión del tiempo: la influencia de la digitalización, en fin, como el encuentro entre la mitología fetichista que su impacto procedimental implica y las angustias existenciales eternas, en carne viva en el imaginario contemporáneo.¹²¹³

6.1.2. Ruptura de la linealidad *versus* codificación cromática.

El relato¹²¹⁴ se dirime en dos tiempos, discriminados por medio de una sencilla operación formal: se alternan escenas correspondientes a la línea

elementos de la buena narrativa son los mismos, y el abuso de los efectos visuales y de la tecnología puede ser perjudicial. Empleo el ordenador como una herramienta”; *op. cit.*

¹²¹³ Un tema al que se han sumado numerosos films, como *¡Olvidate de mí!* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, Michel Gondry, 2004) o *La memoria de los muertos* (*The Final Cut*, Omar Naim, 2004), reformulando este delirante tópico con explicitud creciente.

¹²¹⁴ *Memento* narra las desventuras de Leonard Shelby (Guy Pearce), un ex agente de seguros que persigue incansablemente a un tal John G., a quien culpa del asesinato de su esposa y de ser el responsable del problema de pérdida de memoria reciente que padece, al propinarle un golpe en la cabeza mientras trataba de salvar a su mujer. En el prólogo del film, el protagonista reconoce en su acompañante al homicida y lo mata. A continuación, asistimos a los acontecimientos que han conducido a esa conclusión, de los que se desprende

narrativa principal, en color, que se suceden en orden inverso –y en los que, avanzado el relato, se cuelan recuerdos del protagonista de su vida antes del accidente, identificados como tales–; y otros fragmentos, en blanco y negro, que progresan linealmente y que la voz *over* del protagonista identifica como el presente –en los cuales también se insertan *flashbacks*, motivados por ese discurso verbal, correspondientes al mismo pretérito que los otros (si bien a la esfera profesional de la vida de Leonard: la peripecia de Sammy Jankis), y cuyo último bloque se coloreará y hará converger los dos tiempos.¹²¹⁵ La trama principal abarca tres días,¹²¹⁶ mientras que la acción de los interludios se reduce a una única jornada, cuya acción, a la postre, se revela como el precedente inmediato de la de la de aquéllas.

Los tres aspectos fundamentales en los que se concreta el funcionamiento opositivo entre ambas unidades son color *versus* blanco y negro; avance invertido *versus* progresión lineal; y acción *versus* estatismo. Esta codificación establece un inmediato, intuitivo y eficaz sistema para identificarlos, de modo que, apenas se suceden cuatro escenas (dos por cada uno de los formatos), se impone la certidumbre de que, en la estructura, unidades de trama y de interludios seguirán alternándose, tal que así:

Línea principal (en color): $Y \rightarrow Z; X \rightarrow Y; W \rightarrow Y \dots$

Interludios (en B/N): $1 \rightarrow 2; 2 \rightarrow 3; 3 \rightarrow 4 \dots$

–a pesar de los denodados esfuerzos de Leonard para actuar siempre basándose en datos objetivos, de los que toma notas y con los que se tatúa, como explica en el cuarto de un motel donde se hospeda, en un tiempo indeterminado, y durante el cual cuenta por teléfono a un oyente no identificado la historia de Sammy Jankis, un cliente de su compañía de seguros que sufría el mismo mal– la evidencia de que es engañado por una serie de individuos enfrentados por un asunto de tráfico de drogas, en particular por su última víctima, un policía corrupto llamado John Edward Gammell pero que se hace llamar Teddy (Joe Pantoliano); y por Natalie (Carrie-Anne Moss), una camarera cuya pareja, el camello Jimmy Grantz (Larry Holden), murió a manos del protagonista, inducido por Teddy. A través de los interludios, se desvela que la trama principal es un delirio de Sammy Jankis, y Leonard un desdoblamiento de aquél, que se somete, aun en el universo de fantasía en que se ha recluido, a la tortura de repetir bajo diversas máscaras la muerte de su esposa diabética, a quien provocó mató accidentalmente por sobredosis, debatiéndose entre la negativa a aceptar la irreversibilidad de ese acontecimiento, del que es responsable, y la autopunición.

¹²¹⁵ Revelando, de paso, un aspecto llamativo de la estructura del texto, ya que, desde la óptica de los interludios, la película progresa linealmente.

¹²¹⁶ Extremo este que resulta difícil de captar en un primer visionado; para *ordenar* la acción es preciso reproducir las secuencias correspondientes a la trama en sentido inverso, atendiendo a los ciclos naturales (la alternancia día/noche).

Así como las *entradas* y *salidas* de la trama se producen por corte desde y a negro, en los interludios las transiciones son más suaves, por fundido (igualmente desde/a negro). El punto de arranque de cada segmento coincide con el final de la unidad siguiente, creándose así el efecto de un relato cuyas secuencias se suceden, invertidas, *atándose* –y, por tanto, siendo restituible el orden– por esa repetición; en el caso de los interludios, la sucesión es estrictamente cronológica, también puesta en evidencia por reiteración del último plano del anterior. Sin embargo, esa mecánica pronto se relaja, en un claro indicio de economía, también detectable en lo que hemos identificado como la línea principal. En ella, la existencia de microelipsis con respecto al relato en tiempo casi real indica una conciencia de que, así como en un primer momento el espectador precisa de la repetición de algunos instantes para establecer el vínculo intersecuencial, basado en el recuerdo, una vez asumida dinámica narrativa y de montaje su necesidad desaparece –y, también, quizás rizando el rizo (como sugiere, por otro lado, la propia película, en el exhibicionismo virtuosista y resabiado de su montaje), como el tributo forzoso a uno de los tópicos del género contemporáneo.¹²¹⁷

Aunque la trama está cargada de dinamismo, las tonalidades azuladas y dominantes frías en penumbra están “a tono” con la tristeza contemplativa del relato –o sea, con el hálito de fatalismo que connotan–; de modo que se establece un vínculo con la grisura de los interludios (sin blancos puros ni negros densos), en los que reinan el estatismo, la abulia y la carencia de una motivación. La funcionalidad de éstos es múltiple –psicológicamente descriptiva, *relajante*, separadora de las secuencias en que la trama se va *replegando* y vehiculadora de un relato/subtrama (la que involucra a Sammy Jankis) cuya necesaria imbricación en la principal (no se sabe si simbólica o total) sólo llega a desvelarse al término.¹²¹⁸

¹²¹⁷ En palabras de Dody Dorn, “El reto en postproducción consistía en determinar qué proporción de cada escena repetida teníamos que mostrar para que el público supiera a ciencia cierta que estaba viendo la misma acción por segunda vez. Intentamos mantener el equilibrio entre un cierto grado de desorientación y no perder el hilo narrativo general, para así permitir que el espectador experimentara algo similar al estado de Leonard”; KAUFMAN, “A Memento from Dody Dorn”; la traducción es nuestra.

¹²¹⁸ La dialéctica cromática se deja sentir en los créditos iniciales, a través del tránsito de las letras del azul al blanco, y vuelta al azul para desvanecerse, que remite a la estructura del film.

En lo tocante a las estructuras espacio-temporales, la cuestión de la autorreferencialidad reviste una importancia mayúscula, porque, en tanto que película consciente de su condición de tal, su ensimismamiento genérico acota de manera tajante los márgenes de actuación: como el universo diegético que construye y la estructura, el montaje *no puede ser* sino el propio del *thriller* psicológico contemporáneo: opera, pues, de conformidad con una planificación y una puesta en escena toda, convencionales. Las secuencias correspondientes a la trama se desarrollan por regla general en continuidad; en las transiciones entre las escenas de que, a menudo, se compone cada bloque, las microelipsis no tienen el valor de *rupturas*, sino que, por el contrario, poseen un carácter formulario, al servicio de la economía del relato *mainstream*, y enlazan con el enroque consciente del montaje: el ejemplo más claro consiste en cómo, las primeras veces que se pone en escena una situación cualquiera, con la llegada del protagonista a una nueva localización, tras la visión de la fachada del local en cuestión (el bar en que se reúne con Natalie; Emma's Tatio...), se pasa por corte directo a los interiores, donde la acción se retoma *in medias res*; mientras que, cuando se reiteran para dar pie a un bucle, se resume en el plano del exterior más otro del interior, correspondiente a un gesto reconocible por parte de los personajes.

El fomento de un cierto grado de desorientación se aviene con la brusquedad y la sequedad características del género, en un recorrido de ida y vuelta por el cual las microelipsis adquieren una carga dialéctica irresoluble, entre la imperceptibilidad en que desemboca su tipificación y su obvia funcionalidad simbólica, caso de ser advertida. Por ello, vamos a centrar principalmente nuestro análisis en los instantes de *crisis*: inestabilidades, vacilaciones y anfibologías de audacia progresiva en la confusión de los espacios y tiempos, a través de las cuales la superficie del texto se llena de pistas que pone de manifiesto la identidad convencional/delirante de todo lo visualizado.

6.1.3. Inversión y subjetivización del tiempo: omnipotencia *versus* deconstrucción.

Es digno de estudio el prólogo, en el que la reversión del tiempo anticipa ya la conflictiva identificación con el protagonista que va a ser la tónica del film, aunque por un procedimiento distinto al que con posterioridad se irá asentando. El primer (y único) plano, sobre el que aparecen los rótulos, consiste en un detalle de una fotografía Polaroid, sujeta con el índice y el pulgar de una mano. El desvaimiento del color, hasta desaparecer, mientras la mano la agita (el gesto que se efectúa para lograr el efecto contrario, esto es, que las sustancias químicas reaccionen al contacto con el aire y se forme la imagen) producen el extrañamiento. Dos hipótesis se abren: la primera, la inversión de las leyes físicas (en el universo diegético); la segunda, la inversión de la reproducción de las imágenes (como efecto de discurso). El respeto de la velocidad de rodaje (24 fps) contribuye a la confusión. Y luego, hay que referirse al palpito fantástico que subyace a ese gesto de tirar la pistola al suelo, y que, merced al artificio técnico, se transforma en obediencia del arma al ademán de estirar el brazo [figs. 91 y 92].

La coherencia de este segmento con la poética de la película es total: la sublime contradicción que atenaza a la instancia protagonista, entre la frustración *radical* de su única aspiración y la omnipotencia que ostenta en el universo ficticio forjado por su mente, señala las razones por las cuales su tarea está condenada a la derrota. El error de forzar el orden natural (la verdad del documento, que la testimonia: la fotografía, insistentemente agitada con el objetivo contrario al logrado), de interpretar las consecuencias como causas, caracterizan la perversión y el absurdo de su empeñamiento en actuar según un esquema de lógica causal, como si nada ocurriera, *como si el mundo siguiera existiendo cuando cierra los ojos*. El desvanecimiento de la fotografía supone que en sus manos nada puede producir más que efectos indeseados, opuestos a los pretendidos, y también una advertencia acerca de su final/inicial decisión (aquella a la que su memoria lo aboca, y que él abraza cuando atisba la verdad): el eterno aplazamiento del horizonte, lo preferible de aceptar una vida de títere, el carácter frustrante de las victorias, siempre

provisionales, para persistir en el engaño mientras se persigue el fantasma de la culpa ajena.

El film procede, así, a una radical deconstrucción del arquetipo del héroe justiciero: una afrenta del pasado guía todos sus impulsos. Este detalle se plantea de manera muy desnuda en el primer diálogo con envidia que mantiene con Teddy. Ante la pregunta de si quiere coger a John G., Leonard responde con *hechos* –“*facts*”, en inglés: el término con que encabeza los tatuajes, y que equivalen (para él) a pruebas a partir de las que va tomando cuerpo la figura de su némesis, recordando su pasado como investigador de seguros, pondera el valor de los hechos y la nula fiabilidad de la memoria, “una interpretación, no un registro”: la propia policía no se fía de recuerdos, que se pueden distorsionar, y son irrelevantes sin los hechos, de los que, por el contrario, se siguen conclusiones. Y es que, aunque el protagonista no alberga ninguna duda acerca de sus motivaciones, sin embargo, éstas están basadas en *recuerdos* de una vida, la suya, anterior, y del acontecimiento que la cercenó: “Mató a mi mujer, me quitó la memoria. Me dejó incapaz de vivir”. Teddy hace el gesto de buscarle el pulso, para objetar: “Estás vivo”; “Sólo para vengarme”, declara.

Si problemática es la personalidad del protagonista, conflictiva ha de ser, por fuerza, la identificación que el espectador forja con dicha instancia. Para ello, la voz *over* que sintoniza con su conciencia ostenta, desde un principio, una función primordial. Tómese, a modo de ejemplo, el fragmento en que Leonard, mientras se prepara para afeitarse, se extiende a propósito de la necesidad de prevenirse contra la gente que trata de aprovecharse de alguien en su estado. La insistencia en su indefensión pone al espectador de su lado, por lástima ante su vulnerabilidad; pero no es menos cierto que su estado lo dota de una total irresponsabilidad: es imposible que se equivoque (que haga el mal), como también que haga el bien. No hay, por tanto, asideros morales, sino un auténtico fantasma; un ser puro, angélico. El espectador no puede tanto proyectarse en él como asistir a su trayectoria.

Memento funciona, prácticamente hasta el desenlace (en que descubrimos que no hay tal, es decir, sí que existen una *falta*, una *mentira*, un

posicionamiento y una *conciencia*), como la tragedia de un inocente (un inconsciente). Sólo hay un elemento de enganche, fundamental, eso sí: *nuestra desconfianza es la suya*. Avanzando (retrocediendo) a la par, actante y espectador, paranoicos, constatan a cada paso que se enfrentan a una realidad amenazadora, por hermética y engañosa, ante la que se experimenta una ansiedad constante por alcanzar un sentido pleno que se sabe inalcanzable: paradigmático es a este respecto el instante en que, al término de un bloque de la trama principal, Leonard se duele de una mano, sin saber por qué, hasta que, en el siguiente, se descubre la razón: poco antes golpeó a Natalie. Ya no hay causas y efectos, sino efectos a cuyas causas se accede *a posteriori* (y sólo el espectador). Resulta imposible convencer a un hombre que no puede recordar y que *no sabe nada*, hablándole como si asociara significado a los objetos y las personas que lo rodean. De ahí la necesidad de glosas, en forma de tatuajes, del plano lleno de flechas cruzadas que cuelga en la pared de la habitación de su motel [fig. 93],¹²¹⁹ el Discount Inn, y de *notas al pie* en las polaroids, a las que Leonard se aferra porque la inmediata obtención del positivo le permite encuadrar a cada sujeto en una de dos categorías: como amigo o como enemigo.

6.1.4. Alteridad del mundo *versus* identidad y repetición.

El universo actual es, para el protagonista, permanentemente nuevo y absolutamente ajeno. La acción transcurre en una urbe estadounidense innominada, aunque con el aire inequívoco de la costa oeste.¹²²⁰ Las localizaciones son irreconocibles, anodinas: lugares de paso carentes de personalidad, en los que se acentúa la desubicación de Leonard –al tiempo que funciona como su correlato. El cuarto del Discount Inn en que se hospeda, por ejemplo, nos instala en la indeterminación (no en vano, él mismo lo califica de “anónimo”),¹²²¹ si bien las constantes vueltas al mismo espacio que se

¹²¹⁹ Análogo al ejercicio mental que el espectador efectúa para reconstruir el recorrido del protagonista por la geografía urbana, se trata de una materialización esquemática simbólica, reflexiva y abismada, del espacio-tiempo (del mundo y del relato).

¹²²⁰ La única indicación geográfica concreta, aunque no concluyente porque sólo identifica el lugar de residencia habitual del protagonista (de su pasada, delirante vida como probo agente de seguros y esposo feliz), la da el protagonista, al identificarse como “Leonard Shelby, de San Francisco”.

¹²²¹ El hallazgo en un cajón de la Biblia redundante en el carácter prototípico del espacio. La apertura de la misma por el Levítico sirve una clave simbólica fundamental: el tercer libro del Pentateuco tiene un marcado carácter ritual, y su primera parte gira en torno a la idea del sacrificio.

producen a cada interludio lo convierten en el epicentro del universo ficcional, ello supone, por un lado, una clara sugerencia de la relevancia para la comprensión de la trama principal de la digresión sobre Sammy Jankis que representa la única cuestión sobre la que gira toda la acción en ese espacio; y un indicio (de conformidad con la correspondencia aludida líneas atrás entre Leonard y la desnudez del cuarto) de su condición mental, abstracta.¹²²²

Su aspecto cúbico y estanco concuerda con el autismo pretendidamente racionalista del personaje; y aquí merece la pena destacar el peso determinante del trabajo de planificación y montaje, en absoluto original, en la construcción de un espacio-tiempo y de un punto de vista que declaran su problematicidad: el monólogo interior (*over*) de Leonard, que se dirige a un *tú*, estrecha el vínculo entre el espectador y el protagonista, cuyos pensamientos –su total desorientación, su *alienación*– transcribe, mientras la imagen *obedece* a un discurso verbal que se decanta por el presente de indicativo, si bien, en la pulsión de proximidad a los objetos que la búsqueda de la seguridad de la denotación impone (“Esta es la llave...”), el sentido de la *realidad* se diluye.

Después de cada lapsus, Leonard debe someter al mundo a un examen en profundidad. El espectador hace lo propio, con objeto de hallar coincidencias significativas y establecer las coordenadas espacio-temporales a partir de las cuales construir el relato. Abocados ambos a la conjetura, el punto de vista y el saber espectral no se atienen por completo al suyo, por tres razones: la primera consiste en que la alternancia de los interludios aporta pistas; la segunda, nuestra capacidad para rastrear el mundo de manera autónoma; la tercera, nuestra memoria (aunque esté referida al futuro). No obstante, dependemos en gran medida de él, porque ambas líneas siguen

¹²²² Para minar la seguridad (narrativa) que proporcionan las vueltas al Discount Inn, se desliza una divergencia entre la trama principal y los interludios en cuanto a la habitación que ocupa Leonard en uno y otro caso que, precisamente a causa del extremo parecido de todos los cuartos entre sí, constituye una temprana advertencia, bien de que la trama deriva hacia el delirio, bien de que el protagonista es engañado por los demás: nos referimos al episodio en que Leonard regresa sin la llave de su habitación y el recepcionista, Burt (Mark Boone, jr.), lo acompaña a la habitación 21. Al echar un vistazo y no encontrar la llave, dice haberse equivocado, porque lo trasladó a la habitación 304; con gesto apremiante, trata de sacarlo de allí, pero Leonard reconoce sus cosas y su letra. Nervioso, el otro le cuenta una historia inverosímil para justificarlo, y se contradice (aunque él no puede saberlo, ni le concede importancia), al decirle que ocupó ese cuarto la semana anterior –cuando antes le dijo que se hospedaba desde hacía dos días. “Por lo menos eres sincero”, dice él, a lo que Burt contesta: “Bueno, tampoco te vas a acordar”, y recomendarle *amistosamente* que pida siempre recibos.

escrupulosamente sus pasos, y porque su tendencia a compartir sus diagnósticos suministra valiosas informaciones: por ejemplo, a la llegada con Teddy a la casa donde lo mata, ante la cual está aparcada la furgoneta que el protagonista conducía hasta que se deshizo de Jimmy y se quedó con sus pertenencias; en contra de las distracciones de Teddy, al ver el rastro de los neumáticos del vehículo aún visible, concluye que lleva allí “unos días”.

Memento nos obliga a interrogarnos constantemente por el significado de las convenciones, las acciones más triviales, los tópicos y elementos genéricos mil veces vistos, pero que, desprovistos del cañamazo de una visualización previa, del pasado de la trama, funcionan provisionalmente como signos vacíos. Idea esta que renace a la apertura de cada nueva secuencia: la ambigüedad, la opacidad y la intrascendencia de la imagen *en sí*, *por sí sola*, se imponen al espectador (como en la escena en que, al amanecer, Leonard pisa unos rescoldos en un área suburbial desconocida, entre un edificio en obras y una fábrica), como la falta de garantías que ofrece la percepción directa al protagonista, quien, permanentemente enfrentado a un universo desconocido, impenetrable, se enfrenta al mismo a través de hipótesis, a menudo erradas. Así lo indican, por poner sólo dos ejemplos, su confusión, al despertar aturdido y con una botella de whisky entre las manos, pero no con resaca;¹²²³ y su equivocación mientras corre a la par que Dodd (Callum Keith Rennie), su perseguidor.¹²²⁴

¹²²³ Además, el imposible *raccord* entre los objetos del último plano del interludio precedente y el primero en que se retoma la subtrama (un detalle de la aguja para tatuarse, entre los dedos de Leonard, y la botella de J&B, respectivamente), sugiere la idea de que, en los dos tiempos, la mente del personaje se encuentra en un *estado alterado*, bajo los efectos de sustancias que atestiguan un componente de autodestrucción, lo que rebaja el índice de fiabilidad de su punto de vista, al tiempo que homologa el propio discurso cinematográfico con el delirio.

¹²²⁴ En la deconstrucción de la figura central, la impertinencia de varios elementos del profilmico juega, igualmente, un papel determinante. Teddy, en voz alta, siembra dudas acerca de la coherencia de Leonard como persona(je), apoyándose, significativamente, en la clara discrepancia que existe entre sus palabras y actos, por un lado, y su aspecto. Y aquí hay que referirse –porque se adivina en la mirada de los demás personajes, y porque Teddy llega a expresarlo– a la extravagancia, con un punto chulesco, del vestuario, el peinado y los tatuajes del protagonista; y a un elemento de tanta relevancia narrativa como el coche de lujo que conduce. En este mismo sentido deben leerse las dos ocasiones (después de que Leonard lo ataque, en el coche, y en el establecimiento de tatuajes) en que Teddy lo anima a que “cambie de identidad” y se marche “al norte”. Y muy iluminadora la obsesión, como pone de relieve la reincidencia al respecto, por la ropa y el coche del protagonista. En efecto, si en la primera de las escenas aludidas se refiere al traje de marca y al vehículo con escepticismo, en la segunda le endosa una bolsa con su ropa antigua y le reclama las llaves. Y, ante la justificación que ensaya (cobró dinero tras la muerte de su mujer, y trabajaba en seguros), el otro aprovecha para ironizar (“Así que, presa del dolor, entraste en el concesionario de Jaguar, ¿no?”), decirle que no sabe en qué se ha convertido “después del... incidente” y, al hilo de esta incoherencia, recomendarle que, si de veras es investigador, debería empezar por estudiar su caso; es decir, someterse a sí mismo a examen,

6.1.5. La subtrama especular.

El primer indicio, bien que tímido y sutil, de la doble personalidad del protagonista –a la que, como veremos, van aparejadas una serie de cuestiones determinantes, desde el carácter siniestro del punto de vista a la ficcionalidad delirante de toda la trama y, sobre todo, la irresolubilidad– se encuentra en el segundo fragmento en blanco y negro, cuando Leonard repara en algo que tiene en el dorso de la mano y la cámara muestra, sostenido, un detalle de la piel, en la que figura una inscripción pequeña y en minúsculas, a diferencia de las demás: “Recuerda a Sammy Jankis”. La reacción, consistente en restregarla con saliva, denota (y connota) su vana insistencia en borrar algo que, significativamente, provoca la deriva del discurso *over* hacia ese personaje, cuya falta de un sistema para interpretar sus propias notas supuso su perdición. El tatuaje de Sammy Jankis se configura como símbolo del residuo imborrable de la conciencia de culpa y de su identidad como sujeto.

La subtrama que involucra a este personaje posee, desde un principio, un evidente carácter *especular*, formal y narrativo. Ya en el tercero de los interludios, mientras se refiere a la conveniencia de escribir en el propio cuerpo las informaciones relevantes, la relación entre las bandas de imagen y de audio asienta las connotaciones previas: “Si tienes un dato *vital...*”, remarca el *over* de Leonard con un breve silencio previo y una pronunciación enfática, mientras su mirada choca con el tatuaje que le cruza el torso (visto al término de la escena siguiente: “John G. raped and murdered my wife”), de un hombro a otro, invertido, y para leer el cual ha de contemplarse en el espejo.

La coincidencia de que, en ese punto, suene el teléfono, no hace sino acentuar, por un lado, el convencionalismo del montaje –puesto que la llamada entra en un respiro en el monólogo interior y anuncia el acabamiento

remontarse a quien es en realidad; no Leonard Shelby, sino Sammy Jankis. Es tremendamente revelador que el conocimiento de la historia de ese personaje constituya el criterio por el que Leonard distingue a sus amigos de sus enemigos. Así sucede en esa escena, cuando, asustado al encontrar a Teddy en el interior de su coche, lo agrede y hace ademán de ahogarlo. El otro esgrime, como prueba de confianza, que le contó la historia de Sammy. Siempre la auténtica verdad, siempre su propia historia como lo único a lo que sujetarse, a partir de lo que reconocerse y reconocer a los otros: “Remember Sammy Jankis”, como en una letanía.

de la escena—, y, por otro, connotar la obediencia del mundo exterior al dictado de la propia mente. Cuando se retome esta línea, Leonard iniciará para su interlocutor el relato de Sammy Jankis, al que reconoce un valor ejemplar negativo, porque aquél tomaba notas, pero “se lió”. Él, en cambio, afirma haber encontrado una solución, porque es “disciplinado y organizado”.

Pero es en la interacción entre planificación y montaje donde se alcanza una mayor explicitud: Leonard mira el tatuaje de John G. en el espejo (el espacio donde se afirma, existe y adquiere sentido; allí, donde el odio le da el objetivo en el que se asienta su personalidad). La mención de su diferencia y su ventaja con respecto a Sammy, que carecía “un estímulo”, se corresponde con un plano frontal (la conciencia residual del yo: Sammy) [fig. 94]; cuando afirma que él sí posee una, se suceden un primer plano en el espejo (el yo delirante, invertido: el otro, Leonard; no puede pasarse por alto el tono de interrogación con que pronuncia, ante la imagen del doble imaginario, una interrogación retórica: “¿Yo?”) [fig. 95] y un inserto en el que la cámara se demora recorriendo el tatuaje [fig. 96]. En fin, el campo/contracampo es, primero, referido a la voz interior del sujeto; y luego la planificación toda, en su estricta obediencia a aquélla (formal y temporal, siempre por detrás y dilatándose en la mostración), induce la sensación siniestra.

Un interludio adelante, tiene lugar un primer *flashback*, interesante a los efectos de la cuestión que nos ocupa, en este caso, por el funcionamiento asociado/disociado de las bandas de imagen y de audio: al hilo del recuerdo de Sammy Jankis (Stephen Tobolowsky), en calidad de agente encargado por la empresa de seguros, que el protagonista desgrana al teléfono, tiene lugar una reconstrucción, sólo visual, del pasado. La visualización de la pasada vida laboral de Leonard es fragmentaria, e insiste en la dialéctica objetividad *versus* subjetividad: alternados con ocasionales contraplanos del protagonista [fig. 97], los rostros de sus interlocutores en primeros planos, sus reacciones y gestos en detalles, se suceden, desde el mismo tiro de cámara (entre *jump cuts*) [figs. 98-101]. Merece la pena destacar que el discurso verbal *over* no da pie a una evocación tan concreta como la que se materializaba; la imagen no correspondía a una situación-tipo, lo que equivale a decir que la ficción de que el espectador re-construye (como ocurriría si nuestra identificación fuera, por

así decir, *externa*, en calidad de interlocutores, por inferencia de los datos que ofrece al oyente diegético, al teléfono), cede, ante una puesta en escena que plasma el recuerdo concreto, del que Leonard/el enunciador (ficción metodológica, la de distinguir el personaje de la instancia, que invocamos como prueba de su solapamiento) aspira a hacernos partícipes *tal cual*, reflejando con exactitud la (contradictoria) vaguedad y concreción de aquéllos, la *sensualidad* y *seguridad* del pasado que retorna fugazmente, pero que fluye y se (con)funde con otros.¹²²⁵

En el encuentro con Sammy predominan de nuevo la discontinuidad y el concierto del montaje de imágenes con el contenido oral. El punto de vista es externo, pero, así como en el caso de Leonard los primeros planos –en conjunción con la palabra– desvelan (o ilustran) sus dudas –con lo que hay penetración psicológica: comparte con el público sus pensamientos y su punto de vista; en pocas palabras, se construye una identificación–, en el de Sammy, su rostro, pese a ser cordial, resulta impenetrable. A ello contribuye Leonard, desde el *over*, al mostrar retazos de sus observaciones *concretas*, sus *inferencias*, las *contradicciones* que detecta..., reflejadas en el discurso verbal que, como de costumbre, guía un montaje inconexo (o *conexo* merced al *hilo* que sus palabras construyen: el *resumen* que la banda de imagen ofrece constituye el perfecto correlato del sonido.¹²²⁶

Merece la pena resaltar el montaje de detalles de la preparación de la inyección que el enfermo era capaz de administrar a su esposa [figs. 102-107]. Mientras la voz del protagonista señala la incoherencia de su facultad de llevar a cabo tareas complejas, si las había aprendido con anterioridad, la imagen es la escenificación de la pura rutina (de ahí su estricto, perfecto orden): las unidades equivalen a las acciones mínimas que, conjuntamente, constituyen la mecánica de un proceso interior(izado). Montaje este que debe contrastarse (pese al carácter fuertemente elíptico de ambos) con el de las pruebas médicas

¹²²⁵ La ausencia del sonido diegético naturalista (las voces de los interlocutores, el ruido ambiente, etc.) funciona como índice de la irreductible subjetividad/falsedad, al tiempo que connota la monotonía de la tarea; en cuanto a la cuestión que a nosotros más nos interesa, subrayamos el convencionalismo del gesto y sus connotaciones, tanto como el carácter *antiefectista* de esta forma de significar característica del modelo contemporáneo (el acallamiento de la banda de audio original).

¹²²⁶ Aunque no hay cámara subjetiva (al menos, no marcada mediante *deícticos*, como la mirada directa de Sammy al objetivo/narrador), ni semisubjetiva.

a que Sammy fue sometido: desde los mismos tiros de cámara y en el mismo orden, se repiten los planos del examinador y del enfermo, los detalles de la mano de éste al recibir una descarga eléctrica, el gesto obscuro dirigido al empleado... De nuevo, hay progresivos recortes; además, las mínimas divergencias en las interpretaciones distinguen e individualizan cada ocasión, para denotar su sucesión (y, por ende, el fracaso del enfermo).

Crucial es el momento en que el protagonista menciona la *impresión* que lo impulsó a contemplar la posibilidad de que Sammy fuera “un mal actor”, y a pedir más pruebas: en visitas sucesivas, creyó ver “una leve mirada de reconocimiento”. Aquí la cámara muestra, en plano semisubjetivo de Leonard –desde el exterior de la casa–, el instante en que Sammy, al abrirle la puerta, le dirige una mirada afable: el enfermo mira hacia fuera de campo, hacia la derecha; en el reflejo en la puerta-ventana, Leonard le devuelve la mirada, también hacia la derecha [fig. 108]. Junto al planteamiento acerca de una ambigüedad radical que se refiere tanto a la imagen (inescrutable) como a la complejidad de las motivaciones en sociedad que preside las relaciones humanas (la sonrisa que ambos se dirigen, y tras la que resulta imposible saber si Sammy estudia fríamente a Leonard, como éste efectivamente hace con el otro), la alusión a la “leve mirada de reconocimiento”, al acompañar el solapamiento de las miradas de los dos personajes, es interpretable como una clara advertencia de su identidad –y de la condición imaginaria, especular, de Leonard, doble delirante de Sammy.

6.1.6. Montaje: poesía y psicosis.

Más adelante, mientras cuenta la furia que la esposa de Sammy (Harriet Sansom Harris) alimentó contra su marido, el tono de Leonard es el de una disculpa no solicitada sino por su propia (mala) conciencia (“yo no dije que estuviera fingiendo”, repite varias veces). También aquí la acción que lleva a cabo en el *aquí-ahora*, y su visualización misma, entrañan interés, ya que el protagonista se encuentra preparando una aguja para hacerse un tatuaje, lo que sugiere la idea de penitencia, de daño autoinfligido, por varias razones, interrelacionadas: como forma de no caer en lo que le ocurrió a Sammy; por la mala conciencia de haber arrastrado a Sammy y su mujer a un final trágico; y

para castigarse por su falta. Hipótesis que, en definitiva, son la misma, ya que Leonard *es* Sammy, que se ha creado un doble –el *otro*, el agente de seguros, *culpable* de la muerte de su mujer– para eludir su responsabilidad; pero, como tal doble, no puede rehuir la conciencia de culpa del mal causado a su identidad primigenia; y, como padece la misma enfermedad –porque sigue siendo el mismo: incluso ha creado un *sistema poético-psicótico*, en el que las inyecciones de insulina para su mujer se han transmutado en los alfileres con que se tatúa para tener presente su falta– [fig. 109], trata en su delirio de hallar un método para manejarse en su estado, de no repetir el error; de repararlo, torturándose ante la imposibilidad, aun en esa ficción, de volver atrás.

La hipótesis de que la trama y los personajes (diégesis y discurso: la película toda) son un delirio de la mente enferma, *semiconsciente* (y, por eso, al mismo tiempo sincera, en su incapacidad de recordar, y torturada: una mente ensimismada, en cuyos recónditos restos de conciencia tiene lugar un combate a muerte consigo mismo) de Sammy, recibe en esta secuencia el espaldarazo definitivo de un comentario de Leonard: la enfermedad de Sammy no es física, sino mental; es decir, que el demiurgo no está incapacitado, sino que es íntima, parcialmente conocedor de la posibilidad de recordar. Sólo así se explica que se torture por haber causado la muerte de su mujer: ha interiorizado el reproche de ésta de que “ha hecho algo mal”, y tiene que esforzarse, por medio de notas, para arreglarlo; un reproche magnificado posteriormente por la culpa de haberle causado la muerte –y, en el sistema simbólico de la película, se comprende que la involuntaria contribución de Natalie a la muerte de Teddy, y la del propio Leonard, se corresponden con el temor de Sammy acerca del grado de responsabilidad que puede achacársele en el final de su esposa.

Igualmente reseñable es la visita a la aseguradora de la esposa, en el transcurso de la cual confiesa a Leonard las circunstancias del deterioro de su relación y le sonsaca su diagnóstico. De nuevo, la justificación de su actitud a cargo del protagonista, por haber antepuesto la profesionalidad a la humanidad, tiene lugar mientras la imagen detalla su gesto de rascarse el tatuaje (el dolor de la culpa, aun en –o precisamente en– la posición del *doble imaginario*). La duplicidad se mantiene en la escena en que, histérico, sentado

en la alfombra y con la espalda apoyada en la cama, Leonard pregunta a su desconocido interlocutor telefónico si lo persigue porque ha hecho algo malo, y se defiende, afirmando que no se acuerda, y que de todos modos no lo creería, como a Sammy, a quien él tampoco creyó. En una línea interpretativa (la que atribuye consistencia a la personalidad de Leonard), la intuición de la culpa, y el remordimiento de saber que no es posible no estar en falta; en la segunda (aquella en la que constituye una ficción, un producto mental), también, la conciencia de culpa de Sammy, el miedo de saberse no víctima, sino verdugo. La dialéctica, por tanto, se proyecta sobre las tres tramas, tantas como muertes *causa* Leonard: la de su esposa; la de Jimmy; y la de Teddy; delirios que construye para exculparse, presentándose a sus propios ojos como el inocente en estado puro: el culpable por los otros, el chivo expiatorio.

Leonard se explaya al teléfono a propósito de sus males, deslizando las pistas definitivas que lo identifican como Sammy.¹²²⁷ Vuelve, para concluir, al relato de los Jankis; delata cómo le atormenta su cuota de culpa en la resolución de ella de someter a Sammy a la *prueba definitiva* (“Pensé que era una encerrona y no le dije lo que pensaba...”). Pero el interés radica, de nuevo, en la visualización del *flashback* (conceptualmente imposible, caso de mantenerse la distinción entre Leonard y Sammy, puesto que el protagonista no pudo asistir a este acontecimiento): en casa, la mujer solicita a Sammy que le ponga la inyección y él asiente, con rostro bondadoso. La puesta en escena de la preparación de la misma tiene lugar mediante un tratamiento microelíptico en el que, en blanco y negro, se desliza el mismo plano que, en color, recordará Leonard en casa de Natalie, al ver el recordatorio sobre el caso de Sammy: el golpe con un dedo a la aguja, previo al pinchazo; el detalle que regresa, para señalarlo inequívocamente como el culpable.

Se la pone en el brazo. En cuanto se ha sentado, la mujer retrasa el reloj y se la pide, como la primera vez; él, con la misma despreocupación, repite la operación; esta vez se la pone en el costado, mientras ella lo mira atónita, esperando que, mediante este *condicionamiento extremo*, reaccione y

¹²²⁷ “Te sientes culpable, y no sabes por qué...”; “Yo pude hacer lo que hizo Sammy”, pronuncia, mientras contempla el tatuaje, tras voltear la fotografía que lo muestra tras haber matado a John G.; de la felicidad completa del final a su origen, en *negativo*: “Remember Sammy Jankis”.

recuerde. Sammy se sienta y su esposa vuelve a atrasar el reloj y a pedirle la inyección. Él obedece y, ante el rostro inquisitivo, cargado de reproche, de ella, bromea (un sarcasmo): “No te haré daño”, mientras le pincha en el muslo.¹²²⁸ Toda la acción presenta, merced al montaje, una apariencia entrecortada, que sirve a una serie de propósitos interrelacionados: expresar la consabida disgregación de los hechos, en tanto que recuerdos; precipitar el proceso –con la consiguiente inducción de angustia, ante la consecución de la tragedia inevitable–; y (re)construir la escena desde la perspectiva de Sammy (recuérdese: es él quien recuerda, quien narra –a través de Leonard– y, en definitiva, quien visualiza): los resúmenes trasladan aquí sus lapsus y producen/buscan empatía.

La mujer agoniza en el sofá, con un par de suspiros discretos (que se transmutarán, en los dos delirios sucesivos, en los gemidos de la esposa asesinada y en las inspiraciones de droga de la prostituta con quien trata de volver a la escena del trauma para revertir el tiempo) que alertan a Sammy. Abraza a su mujer, en coma, la besa y la llora. Luego aparece en un hospital, donde actualmente sigue internado, sin saber que su esposa ha muerto. Mientras tanto, Leonard, *aquí y ahora*, se reprocha no haberle creído, haber interpretado en su mirada un signo de reconocimiento.¹²²⁹ Un *travelling* adelante concluye en un plano medio de Sammy; alguien cruza la pantalla de derecha a izquierda, justo antes del corte que da por concluido el plano, pero, conforme el desconocido pasa y abandona el encuadre, quien aparece sentado, en el lugar de Sammy, es Leonard (reconocible durante cuatro fotogramas) [figs. 110 y 111]. Trampantojo enmascarado mediante un simple paso de manivela, aprovechando la trayectoria del transeúnte, el recurso a tan arcaico (y eficaz) procedimiento para revelar una clave textual central constituye uno de los primeros guiños en los que *Memento* se desvela como el auténtico

¹²²⁸ Si advertíamos de la existencia de un paralelismo entre los tatuajes y la adicción, aquí se transparenta su significado simbólico, el desplazamiento que tiene lugar para fundar el delirio del sujeto: si Leonard mató al ser amado, poniéndole inyecciones por todo el cuerpo, él mismo se somete a la tortura de un tratamiento agresivo y traumático; se graba a fuego la piel, multiplicando los impactos, para tener presente su pérdida – la necesidad del recuerdo, como la necesidad de insulina, de una droga que da (en pequeñas dosis) y quita (en grandes) la vida: vitales ambos para seguir activo y motivado, para prolongar la vida en ausencia de todo (la deficiencia genética de la diabetes, el amor y los recuerdos), para poder seguir viviendo, y seguir así matándose en vida– y para infligirse un mal tanto más prolongado e intenso que el ocasionado a ella.

¹²²⁹ “Ahora sé que eso se finge. Haces como que reconoces a la gente para que te feliciten los médicos. Para no resultar tan raro”.

tratado de montaje y tour de force que es; pronto encontraremos otros indicios.

6.1.7. Personajes, dobles, máscaras.

Todas las pistas que encierra la subtrama de Sammy Jankis tienen una proyección crucial en la línea principal. Es a la luz de ellas que adquiere una nueva dimensión el reconocimiento, categórico e incontestable, por parte de Leonard de su ignorancia. Si ya de entrada sonaba como una excusa para todo (como ocurre cuando, en el trayecto hacia la casa abandonada donde matará a Teddy, éste le pregunta adónde van y por qué, y Leonard, por toda respuesta, le ofrece un cómodo “no me acuerdo”), ahora resulta insoslayable su condición de evasiva perfecta, esgrimida por alguien astuto, sabedor de la ventaja que las presunciones de indefensión y falta de malicia le garantizan. También las discontinuidades en su ánimo (por ejemplo, después de deshacerse de Dodd, Leonard dice tranquilamente a Teddy que “va a enterarse de lo que ha pasado”; tras una elipsis, ya al anochecer, aparca ante la casa de Natalie, a quien se dirige histérica y agresivamente, acusándola, con razón, de haberlo manipulado) suministran argumentos para sostener la interpretación de la conciencia o, lo que es lo mismo, de su carácter manipulador –como el de los demás personajes, partes de ese todo que es la ficción que se ventila dentro de la mente de Sammy Jankis– que se conocen perfectamente y se utilizan unas a otras por medio del fingimiento, ora presentándose como interesadas, ora dejando caer comentarios y frases aparentemente inocentes, pero cargadas de sentido de cara al final. Y lo mismo cabe decir del acusado hieratismo que Guy Pearce infunde a Leonard, y que enfatiza la crisis del personaje (véase al respecto el monólogo que pronuncia en la cama, como un autómatas: imposible decir si es consciente de sí mismo –en el sentido de sus relaciones con los otros personajes; en el sentido de ser un doble imaginario de Sammy Jankis; en el sentido, metanarrativo, de su condición de protagonista de una película titulada *Memento*).

Inciendo en esta línea, desde luego, la figura de Teddy merece ser examinada con detenimiento, ya que hace gala de una astucia maquiavélica, dirigiendo al protagonista contra Jimmy, pero, subrepticamente, juega un

papel cambiante. Ambas actitudes casan con la interpretación de Joe Pantoliano: la dialéctica amigo/enemigo, en todas las conversaciones, sobrevuela sobre sus gestos, actitudes y palabras, ora serio y preocupado, ora conmovido o amenazado, extendiendo un manto de ambigüedad sobre sus motivaciones últimas.

Citemos algunos de los pormenores en los que la duplicidad de Teddy aflora con mayor contundencia. La primera circunstancia consiste en su condición de interlocutor telefónico de Leonard sólo revelada al término del film.¹²³⁰ En el Discount Inn, Leonard apunta los datos que le da el policía acerca de Jimmy Grantz, que trafica con drogas en el bar de su novia, se declara “muy dispuesto” (suponemos que a acudir a un lugar en el que estará solo) y baja a la recepción. Allí lo espera Teddy, que lo saluda afectuosamente, pero él lo llama “agente Gammell” –se supone que lo ha apuntado, o que todavía se acuerda de que ha quedado con él, y para qué. Entonces, el aludido, nervioso, mira de reojo a Burt y asiente. Una vez en el aparcamiento, y después de que el héroe le saque una foto, afirma que prefiere que lo identifique como “Teddy”, porque está “en misión secreta”. Se trata, claro está, del alias que utiliza para sus trapicheos, lo que explica que Natalie entienda que Teddy –un traficante más– y él –el policía que pasó por el Ferdy’s Bar– son dos personas distintas.

La segunda se produce cuando, en respuesta a la petición de ayuda del protagonista tras dejar fuera de combate a Dodd, Teddy se presenta en el Discount Inn. Leonard tiene que localizarlo entre sus fotos, para saber si lo conoce y si sus intenciones son amistosas. El recién llegado se acomoda, y, cuando le enseña a Dodd, encerrado en el armario, parece sinceramente escandalizado. Le pregunta si es John G., le anima a interrogarlo, y se niega a ayudarlo a matarlo. Luego, cuando Leonard le enseña la pistola, que presume pertenece al propio Dodd (“No creo que a mí me dejen llevar una”), su preocupación y su sorpresa parecen genuinas: “Eso espero”. La réplica, amén de su contenido cómico, sugiere una relación entre ambos de amistad, superficial pero desinteresada, reciente y sin las derivaciones criminales que

¹²³⁰ Su *mudez* indica su inexistencia *real*, en un nuevo uso defectivo de la banda de sonido para connotar.

conocemos. La consistencia de Teddy como personaje se resiente; o, mejor, encontramos aquí abono para la hipótesis de su subordinación al estado de ánimo de Leonard: ¿apenas se conocen, y se asusta de que pueda tener un arma, o finge?

No es casual que Teddy se refiera a sí mismo, y a sus actos, en tercera persona, presentándose como el antagonista del “policía corrupto” que ha perseguido y manipulado a Leonard, porque ambos vienen a ser un fantasma bifronte, fruto de las mismas dialécticas constitutivas (bien *versus* mal, amigo *versus* enemigo, inocente *versus* culpable) que el propio protagonista aplica en su relación consigo mismo, y que da pie a la producción de sus innumerables disfraces oníricos. Por un lado lo arrastra al recuerdo, por otro, da alas a su fabulación; en definitiva, como ya sabemos, ambas cosas son la misma: los disfraces oníricos/delirantes a través de los cuales Sammy reformula sus recuerdos no tienen solución, están condenados al fracaso, porque siempre remiten a la culpa originaria.

Por más que la ficción imaginada se barroquice para facilitar la evasión del sujeto, en tanto que responde a una voluntad de olvido de la que no deja de ser consciente, su propio éxito constituye el signo de su imposibilidad. Teddy constituye la instancia a quien, en su delirio, Leonard recurre por hábito en busca de ayuda: un desdoblamiento del desdoblamiento, doble de un doble, escisión de una personalidad ya de por sí escindida y que, para *salir de sí misma*, se ha creado un mundo a su medida, habitado por un enemigo mortal y un amigo que, como todos los demás, al término no pueden sino revelarse como el mismo, y nada a la vez. De ahí el plano inicial: con la muerte de Teddy/John G., el impulso *vital* desaparece, el color se desvanece, el mundo se diluye y Leonard-personaje se da por vencido; lo más parecido a la aceptación de la muerte, de la que toda la trama (en tanto que relato, con un principio y un fin) es preludio.

También vale la pena abordar la equívoca relación que Leonard mantiene con Natalie, en la medida que de su cotejo con la anterior se deduce la existencia de un patrón común en las interacciones del protagonista con los demás actantes. Siguiendo el procedimiento anterior, enumeraremos dos de

los principales núcleos de ambigüedad, relacionados entre sí: cerrada ya la peripecia que involucra a Dodd, y con Natalie fuera de peligro, Leonard se despierta junto a ella, sin reconocerla. Azorada por sus tatuajes, se refiere a que va a pedir a su amigo de tráfico que le entregue información sobre el propietario del coche con la matrícula de John G., que él lleva en el muslo. Él, afectando inocencia, intenta ahondar en las motivaciones de ella para ayudarlo, lo que muestra su recelo y su miedo a ser “teledirigido” contra enemigos de terceros. Ella, mirando al espejo, miente (o le dice una verdad a medias): “Te ayudo porque tú me has ayudado”. Le entrega una nota, especificando el lugar y la hora de la cita, y lo besa, tras lo cual se muestra confiada en que, la próxima vez que la vea, la reconozca. Él niega con la cabeza, con aire de total ingenuidad, y se disculpa: “Lo siento”. Es posible adivinar un matiz de reconocimiento, una suerte de guiño subterráneo, de apelación a un entendimiento tácito entre seres que se engañan y utilizan mutuamente, advirtiéndose de su mutua necesidad de mantener sus respectivas máscaras, sus *personajes*.

La segunda escena que reclama nuestra atención es la de su reencuentro en un bar (y la última ocasión en que se ven las caras). Antes de la entrevista, él consulta la foto que *prueba* de su *amistad* y su *fiabilidad*: “Ella también ha perdido a alguien. Te ayudará por lástima”. En el transcurso de la conversación, ante unos comentarios ácidos acerca de sus tatuajes “raros” (“*freaky tatoos*”), él responde: “Siento no recordarte, no es nada personal”. Las coincidencias sugieren que utiliza su estado, que tiene *doble conciencia*: advierte que ella está dolida por su indiferencia (porque la conoce), y le dice eso (que *rima* con una frase de ella, en un instante romántico) para disculparse. Su posterior intento, al menos aparente, de que abandone el propósito de matar a Teddy, ya que, argumenta, no recordará que lo ha hecho y no obtendrá satisfacción, aporta una gran riqueza a la caracterización de ella: ¿aspira realmente a convencerlo, y quizás a empezar con él una nueva vida, porque está enamorada? ¿O, por el contrario, la resistencia forma parte de su estrategia para presentarse como amiga desinteresada, que ningún beneficio busca para sí (“No te ayudo por dinero”), quizás incluso preocupada por él e interesada amorosamente? Y, si hay tal, ¿es su renuncia por pudor, o por la conciencia de la imposibilidad de unirse al “monstruo”?

En efecto, los sentimientos de Natalie hacia Leonard oscilan sin medias tintas entre la impiedad y la empatía. Así ocurre desde su primer encuentro, cuando ella, desconfiando de la autenticidad de “su estado”, le planta delante una pinta de cerveza en la que han escupido un parroquiano y ella misma. Como él se la agradece y bebe, ella se convence. Le pregunta por su último recuerdo: “A mi mujer”. “¡Qué tierno!”, reconoce, con un deje sarcástico. “Muriéndose”, añade, “recuerdo a mi mujer muriéndose”. Ante el gesto de él de llevarse la jarra a los labios, decide llevarle otra, porque “está sucia”. ¿Se reconoce ella en él? ¿Le emociona sinceramente ese último, terrible recuerdo? ¿O decide en ese instante utilizarlo, y cómo?

Es más: en el instante en que decide a hacerlo, se lo anuncia a la cara, e incluso le anticipa, como parte de la vejación, que después de eso seguirán siendo amigos “e incluso amantes”. ¿Cabe una más rotunda declaración de ambigüedad moral? La escena tiene lugar cuando la joven vuelve a casa, enfurecida, diciéndose perseguida por Dodd, que le exige el dinero del desaparecido Jimmy, el cual no volvió de la cita con Teddy. Interroga a Leonard acerca de éste, pero él no puede decirle nada, puesto que ni siquiera sabe si lo protege (ella *sabe* que lo hace, sin saberlo, con su silencio). Frustrada, pide a Leonard que se deshaga de Dodd por dinero, pero él se muestra escandalizado. “¿Por qué matarías? ¿Por amor?”, le espeta, intuyendo el sarcasmo de que ya ha matado, a Jimmy, y no por tal motivo. Insulta a Leonard (“idiota”, “mierda patética”, “retrasado”, “*freak*”) y a su mujer (“puta”), sin piedad, y le advierte de que lo va a utilizar.

6.1.8. Inverosimilitud, casualidad, repetición.

Las medias verdades, los enigmas, las casualidades y las ironías configuran el nivel consciente de lectura, de carácter poético-demiúrgico, que enlaza con la reflexión sobre la voluntariedad y la culpa. En relación a esta cuestión concreta, existen también ciertas anotaciones especialmente significativas, que residen en un muy concienzudo trabajo de montaje: la primera consiste en el gesto de Natalie de arrebatarse la fotografía de Dodd y, para zanjar la discusión, tratar en vano de romperla, lo cual, en la poética de la

película, representa el logro de deshacerse de los rencores del pasado que mueven a la venganza. “Hay que quemarla”, la corrige Leonard, de pasada.¹²³¹ El uso (y la destrucción) de las polaroid constituye un claro signo de la interiorización por parte de los personajes de los mecanismos poéticos como parte de su código de conducta.

Más compleja y explícita es la otra, que se produce cuando, en plena crisis de histeria, Natalie le quita la chaqueta e, intrigada por el tatuaje al revés, lo lleva ante el espejo y le señala el trozo de piel que, en el pecho, a la altura del corazón, queda libre: “No sé, quizás para cuando lo encuentre”, contesta, recobrando su propósito. El gesto subraya el carácter imaginario, *autista*, de toda la trama; al igual que su discurso *over* guía la puesta en escena y el montaje, los otros están ahí para cuando Leonard desespera y pierde la fe en el sentido del mundo, cuya consistencia se diluye –en pocas palabras, cuando el protagonista se ve abocado a la verdad–, haciendo reaparecer el tatuaje, para recordarle su (doble) identidad y su objetivo.

Es entonces cuando Natalie se refiere a su propia pérdida, y muestra la foto. Él permanece imperturbable (no lo reconoce como el hombre a quien mató) y le pregunta por el nombre del tipo con quien estaba citado cuando desapareció: “un tal Teddy”. Inmediatamente, ella desvía la conversación hacia qué hará cuando encuentre a John G. Ante la respuesta (“Matarlo”), ella se ofrece a ayudarlo. El hecho de que Natalie contribuya decisivamente, sin saberlo, a vengar a Jimmy, volviendo a Leonard contra Teddy, representa una forma de justicia poética. La parquedad y el discurrir mismo del diálogo, y la interpretación, configura una idea de destino trágico ineludible con tintes paranormales: se diría que, guiada por una fuerza oculta, una semiconciencia del final y de las leyes que gobiernan el universo narrativo, Natalie decidiera *altruistamente*, y también en propio beneficio, como iluminada –por segunda vez, aunque aquí sin buscarlo: ella no sabe que el John G. a quien incriminará es el tal Teddy de quien sólo abriga vagas sospechas–, aportar el indicio que sellará su auténtica venganza; la inverosimilitud de las casualidades y la férrea

¹²³¹ ¿Se traiciona aquí el protagonista, dejando a la vista su capacidad para aprender, siquiera por condicionamiento? ¿O se trata, sencillamente, de una ironía, un recurso poético, para subrayar que la casualidad de que invite a Natalie a hacer lo que él con la fotografía que atestiguaba/lo incriminaba como asesino de su novio, Jimmy; detalle que ella, por supuesto, no conoce?

correspondencia entre las sutilezas y ambigüedades contenidas en este giro inefable, refuerza la idea de un microcosmos simbólico, sólo existente como ejercicio intelectual.

Las rimas se prolongan en la siguiente escena, en la que él monologa (o se dirige a Natalie) mientras ella duerme (o se finge dormida). Se refiere a su incapacidad para saber cuánto tiempo ha transcurrido desde la muerte de su esposa –una ignorancia de la que el espectador participa–, y a sus sensaciones al despertar y no encontrarla. Sabe, “de alguna manera” (“*somehow*”), que ella no regresará a la cama. Habla de su incapacidad de alargar el brazo para comprobar que el lado del lecho de su mujer está frío –esto es, de reconocer y resignarse definitivamente a su ausencia: como Sammy Jankis, que olvida constantemente que ha matado a su mujer, aunque, desde el resquicio de conciencia (de culpa) que le resta, sabe que ella no ha de volver–; y (corolario), de su imposibilidad de curarse, desprovisto de la facultad de sentir el tiempo.

La vaguedad del saber del sujeto, vivida por los personajes e interpretable por el espectador como una condición paranormal, o como indicio de que los personajes se hallan al borde mismo de revelarse como entes de ficción –la puesta en evidencia de esa cualidad, y también de *su conciencia* de esa cualidad (e incluso de *la clara conciencia de actuar con arreglo a su conciencia de estar en posesión de dicha cualidad*)–, impulsa la trama postmoderna hacia un final adecuado, *perfecto* como clausurador simbólico, generando cortocircuitos. El exceso de casualidades, y la saturación de sentido poético injustificable sin la existencia de la conciencia múltiple antedicha, ponen en crisis el esfuerzo del espectador, la *inclinación a creer*; pero, en tanto le promete esa coherencia, tampoco la rompe.

Al acabar el monólogo, se levanta y, en el comedor, al ver la fotografía de Natalie con Jimmy [fig. 112]. Mientras tanto, ella, que ha oído la alusión a la liberadora posibilidad de estirar el brazo para reconocer la pérdida en la frialdad de la cama, *acaricia* la ausencia de Jimmy [fig. 113]. Su ciclo se ha completado: en la poética de la película es desde ese instante, gracias a que ella sí puede sentir el paso del tiempo, una mujer en paz, con lo que, *en cierto*

sentido, está en condiciones de hacer cierta la inscripción que, en ese momento, hace Leonard acerca de ella: el excesivo contenido poético del montaje alternado apunta inequívocamente, aquí, hacia el *paralelismo* que se está construyendo, y la disolución de la barrera tipológica delata tanto su *falsedad*, a todos los niveles (esto es, como delirio y como película).

El hecho de que el protagonista redacte el *lema* de Natalie en la correspondiente, en ese preciso instante [fig. 114], constituye otra prueba de su peculiar *omnisciencia* (a la que no escapan ni siquiera las más sutiles connotaciones), sobre todos los personajes y relaciones que habitan el universo que en su mente ha creado. Inevitable es mencionar, asimismo, el atisbo de enamoramiento que abona la hipótesis de que, tras obtener de él la venganza y la garantía de supervivencia, que buscaba, está en condiciones de superar su pasado –ergo, de mirar al frente, y escoger otro sujeto amoroso. Y, por otra parte, para ella, hacerle el favor responde a un pacto tácito o, mejor, constituye una reparación por haberlo utilizado. No obstante, contemplándolo desde la óptica de la conciencia metanarrativa, y aunque en apariencia se haya contentado con librarse del acoso de Dodd, la *intuición del final* de Natalie representa una forma de tomarse la revancha completa que desea y merece.

Así, en cualquiera de las interpretaciones posibles, la relativa inconsistencia de los personajes posee un sentido: como seres que forman parte del despiadado mundo contemporáneo, en el que saben de la conveniencia de servirse de un número ilimitado de máscaras, y muy en particular ante alguien tan voluble y manipulable como Leonard; como productos de la mente enferma del protagonista en un eterno presente, en perpetuo cambio, de manera que se adaptan a los antojos puntuales del individuo en torno al cual giran y que los ha creado; como poseedores de conciencia del final).

En el capítulo de las inverosimilitudes, tan solo haremos referencia a algunas de las más palmarias, a propósito del episodio en el que interviene Dodd, en el que se encadenan artificiosamente casualidades y agudezas, que sitúan contra las cuerdas las mínimas exigencias de verosimilitud del relato. Véase, si no, paso a paso: Leonard sufre un lapsus mientras corre en paralelo

con Dodd entre caravanas, de modo que pierde la conciencia acerca de quién persigue a quién. Se lanza a por el otro, cuyos disparos lo convencen de su error: toca huir. Siguiendo la sirena del Jaguar y dando la vuelta. Pero, ¿no hay aquí una forma de reconocimiento? Ciertamente, también es atribuible al instinto de supervivencia y a la astucia. Luego, cuando llega hasta el coche, se monta y sale a toda prisa. Consulta la nota de Natalie, y decide ir al Mount Crest Inn, a por Dodd, sin saber que huye de él: la coincidencia es, de nuevo, excesiva, pero el absurdo de la situación y la artificialidad de la hostilidad que manifiesta hacia Dodd (“Ya verás, cabrón”) quedan atemperados por la inconsistencia del personaje, falta de más motivaciones que las inmediatas – en este caso, las órdenes contenidas en un papel– y las elevadas dosis de conciencia e ironía presentes en el film. Una vez allí, emplea una ingeniosa estrategia para dejar fuera de combate al que presume su enemigo, pero se da cuenta de que se ha equivocado de puerta, ya que ha mirado al revés la nota: no era la 9, sino la 6; aquí, un apunte humorístico que se suma a la dialéctica identidad *versus* reversibilidad. Por fin, Dodd, por supuesto, no está en su habitación, porque él se le ha adelantado. Pero surge una última pregunta: ¿no reconocería Dodd, al llegar al aparcamiento de su propio hotel, el desvencijado Jaguar de Leonard, tiroteado por él mismo, que constituía, precisamente, el objeto de su deseo y la razón por la cual perseguía al protagonista.¹²³²

Cuando, tras dejar inconsciente a Dodd, consulta sus notas, que lo asocian a Natalie (“Ponerlo sobre la pista de Teddy o librarse de él por Natalie”), opta por la segunda opción, así que escribe en la foto: “Librarse de él. Preguntar a Natalie”, y llama a Teddy. ¿Por qué escoge esta opción, y no la de darle la información que tiene sobre Teddy (su teléfono) y permitir que se marche? ¿Por lealtad a Teddy? (De hecho lo llama, y éste acude en su ayuda. Y luego, cuando Teddy ve a Dodd –que estaría interesado en echarle el guante, para que le devuelva el dinero que le adeudaba Jimmy–, no hay nada que induzca a pensar que Teddy reconozca en Dodd a un perseguidor o un enemigo, ni se adivina ningún indicio de reconocimiento de Teddy por parte

¹²³² Por si todo ello fuera poco, habría que añadir que Leonard no cumple con el encargo de Natalie, que consistía en matar a Dodd, lo que pone en duda la seguridad que ella exhibe, convencida de estar a salvo. Podría argumentarse que, al conducir Leonard el Jaguar y llevar las ropas de Jimmy, Dodd pueda temerse que quien lo ha derrotado es el nuevo novio y protector de Natalie.

de Dodd. Claro está que podría darse el caso que Dodd sólo supiera que el dinero está en el maletero del coche de Jimmy, y desconociera todo lo demás; pero también es verosímil que Natalie haya informado a Dodd –como hace con Leonard– de que “un tal Teddy” fue el último a cuyo encuentro acudió Jimmy, y que es al tal Teddy a quien debe buscar para recuperar su dinero, por lo que, en buena lógica, al menos Dodd debería poder reconocer a su presa). También es cierto que, en tanto que acaba de pelearse con Dodd, este entra en la categoría de enemigo, luego no parecería razonable que, instintivamente, optara por informarlo; y que no confía en Teddy, sino que se limita a contactar con él (pero qué casualidad que no le dé la vuelta a la foto en ocasiones como ésta y lea de su puño y letra la indicación que lo conmina a “no creer sus mentiras”).

Aun los ribetes cómicos ostentan una inusitada trascendencia. Aquí merece figurar a la cabeza de todas las referencias la insistencia de Teddy en comparar su propio coche con el Jaguar de Leonard, que admite diversas lecturas, compatibles aun en su disparidad. El propósito, obviamente, consiste en *darle el cambiazo*, pero, ¿por qué? ¿Por envidia del Jaguar (interpretación humorística, a la que el aire inocente, ligero y frívolo de Teddy se esfuerza en apuntar)?; ¿por el dinero del maletero?; ¿para deshacerse de él y eliminar las pistas que permitirían a la policía o a cualquiera seguir las pistas que conectan al propietario del coche (Jimmy) con Leonard y con él mismo? ¿O porque *sabe* (no tenemos conocimiento de tal cosa: otro elemento de conciencia metanarrativa, de *sentido del final* que, en este caso, habría que interpretar como un acto revelador de la resistencia de una de las personalidades del escindido demiurgo a dejarse arrastrar hacia la consunción) que conducir con la matrícula de su propio vehículo le va a traer complicaciones –como la planificación subraya: es la prueba en que Leonard se va a basará para decidirse a matarlo?

Si Teddy intuyera el peligro, ¿por qué, lógicamente, se avendría a acompañar a Leonard a la casa? Pero invirtamos el razonamiento: el espectador *sabe* que, si se saliera con la suya, no moriría; luego, *poéticamente*, constituye uno más de los matices interpretativos, o ambigüedades –como la de la conversación con Natalie ante el espejo. Se trata de una interpretación

válida –*validada*, endosada por el propio tejido simbólico de la película, al menos como hipótesis paralela a las lecturas más obvias y asequibles, menos complejas. Como chiste o diálogo ingenioso, y como ironía del destino para con Teddy, la porfía del personaje en lanzar propuestas que le salvarían la vida (que cambiaría un final que ya está consumado: el desenlace de la historia ya está escrito y nos es conocido) abona la tesis de su *clarividencia*; una clarividencia que se hace tanto más evidente para el espectador (quizás sólo exista *para* el espectador, en tanto que posible perceptor de la ironía que entraña), situado en esa posición de exterioridad en relación a la narración invertida, y que nace de la peculiar estructura del relato. La polisemia de las razones últimas de este interés es total, pero existe una línea, nivel o clave interpretativa –la de la conciencia narrativa de los personajes, unida a la de su condición de producto intelectual de una entidad idéntica y escindida, demiúrgica y delirante, que se origina y se consume en su propia frustración–, en que la última de las especulaciones, aun reñida con la lógica causal convencional –que prescribe personajes coherentes: lo que aquí parece faltar, precisamente–, resulta aceptable.¹²³³

6.1.9. Simulacro, identidad y conciencia.

La evidencia que aquí se abre paso para el espectador, como en cualquier ficción postmoderna que se precie de serlo, es la de que, por medio de tales coincidencias –que, obviamente, se sabe (porque, como hemos defendido a lo largo de la tesis, el público nunca ha perdido la conciencia de sí, ni de la condición ficticia del film) que responden primordialmente a que los destinos están gobernados por una instancia externa y superior–, por el elevado grado de explicitud, de inverosimilitud, que alcanzan, el enunciador no puede sino estar declarando que ha delegado en un narrador-demiurgo, oculto pero presto a quitarse la máscara, la *autoridad* sobre el universo diegético y el edificio todo. El juego (la gratificación del espectador y la condición satisfactoria del film), desde ese instante, pasa a consistir en que quede plenamente justificada, simbólicamente, la coherencia de la ficción como producto de las peculiares cualidades del personaje que actúa como tal,

¹²³³ A todo esto, la mayor inverosimilitud consiste en que Natalie, reconociendo a Leonard como el conductor del coche y el portador de la ropa de Jimmy, no lo denuncie inmediatamente como el asesino.

que preexiste en abstracto a la trama –la cual materializa su delirio, desplazado.

Tanto la personalidad de Leonard Shelby como su peripecia constituyen un simulacro para representarse como un héroe inocente, sometido a toda clase de añagazas por *los otros*, el delirio de Sammy Jankis, recluido, cuyo resquicio de conciencia (de culpa) se debate entre el recuerdo de su esposa –lo último que lo ata al pasado, a sí mismo y a su falta– y el olvido tranquilizador, *vegetal*, tan similar a la muerte. Enumeremos las sospechosas similitudes y paralelismos entre los relatos de Sammy, el de la muerte de la mujer de Leonard y el principal, creados por Sammy, demiurgo, sobre la marcha y para su propio consumo. En primer término, la centralidad en la trama principal del Jaguar, y el hecho de que se desarrolle en el submundo de las drogas, se corresponde, en primera instancia, con el misterioso coche robado con drogas tras el asesinato de la mujer de Leonard a que éste hace referencia, y la condición de traficante de drogas que atribuye a John G.; y, en última, con el detalle de que la disfunción de Sammy se debiera a un accidente de tráfico, y con el que la insulina causara la muerte de su esposa.¹²³⁴ Súmese a ello el hecho de que todos los nombres de los personajes (Teddy, Jimmy, Lenny...) sean diminutivos que remiten a (porque están creados a imagen de) Sammy –cuya esposa lo repite una y otra vez; incluso Teddy, “así me llamaba mi madre” –como a Leonard sólo lo llamaba Lenny su difunta esposa, e incluso Natalie a su novio, Jimmy; siempre las mujeres–, resulta llamarse realidad John G., que no tiene nada que ver.

La principal razón por la cual las inverosimilitudes resultan soportables radica en que es en la lógica interna que construye Leonard para convencerse a sí mismo donde deben tener una justificación satisfactoria. Es el caso del gesto impulsivo de Leonard de cambiar su ropa con la de Jimmy, mientras da por seguro que se trata de su némesis, John G. Hay en esta acción un anticipo de su acto soberano final: contando con que olvidará, ejerciendo su voluntad por instinto y en un instante de lucidez para huir de (y burlar a) la

¹²³⁴ El gesto de quebrar un bolígrafo para sacarle tinta remite a la apertura de las ampollas de vidrio en que está contenida la insulina que Sammy administraba a su mujer, completando el simbolismo del tatuaje como acto autopunitivo.

determinación que le aguarda en el futuro dado su “estado”, este gesto lo humaniza, lo convierte por fin en un personaje para nuestra identificación, en la decisión consciente de engañar(se) también él.

Sin embargo, la explicación que él aduce resulta bastante más pedestre y discutible. Mientras cambia su furgoneta por el Jaguar y mete la pistola en el maletero, y frente las insistentes y razonables admoniciones de Teddy contra la ocurrencia de robar el vehículo del tipo al que acaba de matar, porque lo reconocerán, él argumenta: “Mejor que me confundan con un muerto que con un asesino”. La frase se proyecta sobre su reciente acción, tiñéndola de dudas, porque en el momento en que hizo ambas cosas, él supuestamente no se consideraba un asesino, sino un justiciero (el vengador de su esposa), y aquí parece haber aceptado que ha actuado engañado; además, funciona en relación con otra, previa, pronunciada por Natalie (“La policía no busca a los tipos como Jimmy”), lo que *explica* que no sea detenido; tampoco la ley genérica precisa de excusas.

Esta idea (de la mano de la que vuelve a comparecer aquí el enroque consciente del cine contemporáneo, en el que el convencionalismo repercute directa y trascendentalmente en el curso de la diégesis) enlaza con el extravagante proceder de Leonard, en su esperanza de revivir el instante de la muerte de su esposa y de su pérdida de memoria, y la excesiva (poética) casualidad de que Natalie supere a Jimmy haciendo lo propio, con una ambientación tan parecida... El papel que desempeñan los fetiches de la mujer permite comprobar el grado de confianza del sujeto en su *realidad* (el profilmico) para reconstruir el pasado.

En una primera escena, Leonard recoge unos maderos y hace un fuego, al cual arroja una serie de objetos, mientras un montaje paralelo (con *raccords* sobre los objetos) revela su condición de fetiches [figs. 115-118]: un oso de peluche, un peine (en la imagen evocada, ella [Jorja Fox] se peina y, cuando él le pellizca cariñosamente el muslo, lanza un gritito y le pega en la mano), un libro (sobre el que, en el recuerdo, discuten, ya que él le interroga por qué lo vuelve a leer, si, supuestamente, la gracia está en descubrir cómo acaba. “Déjame leer, por favor”), un reloj... La voz *over* se inmiscuye, con

desánimo, para certificar su convicción (conjetural) de que debe de haber quemado cientos de objetos de ella: “Probablemente lo haya intentado antes. Habré quemado toneladas de cosas tuyas. No me acuerdo de olvidarte”.

La secuencia plantea cómo Leonard ha asumido como propio el *placer* (o el dolor) en la repetición: se condena a sí mismo a seguir reflexionando acerca del pasado, para lo que exige intimidad, respeto a la reclusión en un universo ficticio que le procura consuelo. El sujeto, asimismo, declara la desesperación de su irresoluble debate interno: la aspiración al olvido por medio de la quema del pasado, de *la negación de la mayor*, en que está embarcado, y que justifica dicha reclusión, no tiene fin posible.

A continuación (en la visualización del acontecimiento precedente, que justifica la quema), al contrario, el juego del montaje y el punto de vista del simulacro con la prostituta (Kimberly Campbell), y, en particular, la consecutividad entre los efectos sonoros (que significan las “agonías” de las tres mujeres implicadas), atestiguan la conciencia del protagonista de la posibilidad de resolver su delirante suplicio por sí solo –mediante el autoengaño–, forzándose a experimentar un *dejà vu* en el que la repetición (o la analogía) del espacio-tiempo original –a través de su remanente: los objetos, el profilmico– actuaría como complemento necesario para la verosimilitud y la eficacia de la representación: Leonard duerme, solo, en una cama, de noche. Un portazo y se da la vuelta; medio dormido, palpa el otro lado, vacío –en una primera rima con el gesto de Natalie, reforzada por el intenso, llamativo predominio de los tonos azulados en ambas situaciones– [fig. 119]; cuando echa un vistazo a la mesilla, se reconocen las pertenencias de su mujer que han sido pasto del fuego (el libro, el reloj) [fig. 120]. Tras la inserción de un *flash* de un cuerpo, agitándose, tras un plástico (su mujer, ahogándose tras la cortina de ducha), se incorpora, escamado, se levanta, va a la puerta del baño y golpea con los nudillos, repitiendo la pregunta. En el montaje se inserta un detalle de las baldosas, con dos puntos negros sobre fondo blanco, en diagonal, suena un gemido masculino, y se ve otro *flash*, esta vez más largo y visible, de la boca, tratando de aspirar una bocanada del escaso aire, en vano; todo indica que se trata de la reconstrucción del asesinato, mas, cuando Leonard abre la puerta, aparece una joven de aspecto

ordinario (una prostituta, según todos los indicios), esnifa cocaína. Le pregunta, alegre: “¿Te ha gustado?”.

Hay aquí otro paralelismo entre las dos tramas delirantes, otros dos símbolos complementarios que indican clara, aunque discretamente, el mecanismo de represión y desplazamiento por el cual la mente de Sammy ha alumbrado una historia (la de la muerte de la mujer de Leonard, duplicado del tránsito de su propia esposa), y otra a partir de ésta (la peripecia del simulacro que Leonard organiza para tratar de revertir el tiempo): la agonía de su esposa *real*, por la sobredosis de insulina, se transforma en las últimas bocanadas de aire de su mujer *inventada*, la cortina de la ducha; y éste, a su vez, *rima* con el sonido que la prostituta emite al esnifar el polvo de droga. El desplazamiento de la insulina a la cocaína representa, así, otro aspecto en el que se pone de manifiesto cómo Sammy crea un universo en el que tanto los actantes como sus relaciones son una sublimación dispersa de su propio trauma; relatos que parten de una misma anécdota que él disfraza, y en los que los mismos elementos aparecen de forma recurrente, atribuidos a los otros para eludir su responsabilidad.

La tragedia de Leonard –y algunas crípticas frases previas– reciben aquí cumplida explicación: intenta, por medio de un simulacro, revivir la experiencia de la muerte de su mujer, para evitarla. Por ello, disemina algunos fetiches de ella para, en duermevela, y dado su “estado” (el hecho de no recordar nada desde entonces, lo que le induce a creer que, puesto en situación, podría llegar a creer totalmente en que su mujer, por un instante, sigue viva; que el mundo todo es una creación de su mente), volver a aquel momento. Comprueba, aquí, que el intento es vano: el mundo, aunque él cierre los ojos o lo olvide todo, sigue existiendo; pero él, cada vez que despierta (de hecho, cada vez que su conciencia se regenera, cada cinco minutos), es siempre el mismo Leonard que acaba de perder a su esposa; el luto es lacerantemente reciente, indeleble. Efectivamente, a diferencia del resto de viudos, lo único que él no puede hacer es habituarse a la ausencia y asumirla: acordarse de olvidarla.

Sin embargo, pese a la certificación del fracaso que en este caso se produce, las implicaciones de este refugiarse en la seguridad de los objetos de Leonard, y la presteza con que la diégesis se fractura cuando el montaje establece el puente subjetivo con el pasado, resultará crucial de cara al desenlace; porque, al aperebirse (como estereotipo, avatar y pretexto para contar una ficción metacinematográfica) de que el funcionamiento de la película coincide con el de su mente, el protagonista hará de la necesidad (de su disfunción) virtud y utilizará la magia del *raccord* a su favor, como demuestra palmariamente el vuelco que, premeditadamente, imprime al valor de los efectos sonoros.

Estos ostentan una doble función, poética y lógicamente consistente, como índices de la fantasía/subjetividad; y como inductores de los olvidos del protagonista y goznes de montaje. Por lo que respecta a la primera dimensión, el prólogo sienta las bases de manera elocuente: la confusión entre la música y el sonido diegético, digitalmente revertido –como la imagen–, y magnificado hasta confundirse con efectos incidentales (los chirridos con eco que acompañan los detalles del casquillo de bala y las gafas rotas al desplazarse; una cierta ondulación mientras la sangre se reabsorbe, un chasquido metálico...), sugiere la idea de una realidad a la medida del sujeto y a la que, como espectadores, sólo podemos asistir previa mediación –esto es, enteramente subjetivizada. En cuanto a la segunda, de entre los muchos ejemplos que podríamos mencionar, destacamos, por su claridad, dos que corren a cargo de Natalie: el primero, el portazo que, tras apearse del coche aparcado delante de su casa, justo antes de engañar a Leonard para azuzarlo contra Dodd; y el cierre del cubo de basura, en su primer (en la historia, no en el discurso) encuentro con el protagonista, a la puerta del Ferdy's Bar. Casos preclaros de la *performativización* del gesto cinematográfico: la *materialización*, o elevación a una función rectora del universo diegético, de un efecto convencional, previa identificación con un punto de vista que asume como propio –*naturalizado*: a causa del trauma– el mecanismo autocodificado por la película en cuestión. No es en absoluto baladí, por tanto, que, entre las instrucciones que da a la prostituta, mencione la de dar un portazo al meterse en el baño, y el desenlace no deja lugar a dudas al respecto: se detiene en seco, haciendo chirriar a tope las ruedas, delante de Emma's Tattoo, con la nota con

el rasgo del perfil de John G. que incrimina a Teddy, y, girándose, se pregunta: “A ver, ¿por dónde iba?”; un gesto con el que se representa la última pérdida del sentido de la realidad (que, se supone, acompaña al frenazo en seco, ocasionado por el chirrido) y la eficacia del mecanismo *reflejo* de echar la vista atrás, para averiguar de dónde viene y qué se tiene entre manos. Ciertamente, Leonard *olvida* y, de hecho, *acaba de perder el sentido*; en este instante, se ha hecho, a todos los efectos, a sus ojos y a los de la racionalidad (y la legalidad), un inocente; pero, en tanto que ha forzado con absoluta premeditación las circunstancias del olvido (sabiendo que, si se encuentra ante un establecimiento de tatuajes con un dato relativo a John G., se ha condicionado a entrar y grabárselo en la piel, para continuar la cacería, y que la audición del golpe produce sus lapsus), es él quien desencadena la serie de acciones –en apariencia caóticas y caprichosas, pero, por lo que a sus motivaciones respecta, (auto)determinada– que lo conducirá a matar a Teddy.

6.1.10. El pasado: lo inefable, lo convencional, lo idéntico, lo falso.

En las visualizaciones del pasado que se incrustan en la trama principal, su caracterización “excepcional” (y dudosa) se concreta, al igual que en las monotemáticas evocaciones de Leonard de la peripecia de Sammy, en una puesta en escena estetizante y un montaje asociativo de reminiscencias publicitarias que reinciden en hacer del exceso y el desfase audiovisual los índices de una subjetividad sobre la que pende una duda permanente. La primera irrupción del pretérito se produce cuando, a petición de Natalie de que Leonard hable de su esposa, él responde tópicos (“Era guapa. Para mí, era perfecta”). Entonces, ella lo regaña y le anima a que “no recite”, sino que cierre los ojos y la recuerde. Él obedece [fig. 121] y la difunta se materializa en instantes cotidianos, domésticos: la ubicación de la acción en la cocina acota el entrañable ámbito de la feminidad. La correspondencia a la primera persona (esto es, a recuerdos) viene dada por estereotipadas trazas poéticas: planos mudos, filmados con *steadicam*, ligeramente inestables, con luz cambiante, desenfoques y saltos de escala; predominan los primeros planos y los detalles corporales, inconexos y sin *raccord* (barajados, de hecho, ya que corresponden a dos situaciones, cuyos planos se alternan; quizás pertenecientes a dos días distintos, quizás al mismo, desde la perspectiva

cambiante del espectador, al evolucionar en torno a la mujer), con miradas directas a cámara por parte de la joven, o fuera de campo [figs. 122-128]. Mientras, su voz *over*, intercalada con planos del *aquí-ahora* de la conversación en el bar, se refiere a la inefabilidad de tales instantes (“Siento los detalles. Los fragmentos que nunca expresas en palabras. Y sientes esos momentos excepcionales aunque no quieras. Los unes y logras sentir a una persona. Te das cuenta de cuánto los añoras, y de cuánto odias a quien te los quitó”).

Igualmente, cuando en una secuencia posterior (anterior en la cronología de los hechos) rememora la noche del asesinato para Natalie, el detalle de la mano sobre la almohada [fig. 129] reincide en el parecido con el gesto de Natalie y con el suyo propio, en la anécdota con la prostituta; asimismo, la planificación del descubrimiento de su esposa tendida en el suelo con su asaltante a horcajadas [fig. 130] es idéntica (por ángulo, escala, movimiento, semisubjetividad...) al instante en que sorprendió a aquélla esnifando. Tras el golpe, el protagonista queda con los ojos abiertos de frente a su mujer, viéndola morir, mientras la cámara, en plano cenital, se desplaza en una *dolly* desde un primer plano del matrimonio, a uno de las baldosas en el que la cenefa reproduce la composición anterior al reencuadre, en una clara referencia al *yinyang* [figs. 131 y 132]: rima visual que juega al borde de la abstracción y que connota una perfección imposible (la correlación entre los personajes y profilmico).

Es a solas cuando tiene lugar el primer indicio de la superposición de las dos líneas narrativas: Leonard repara en el tatuaje de la mano y se inserta un detalle fugaz de una jeringuilla; aunque en color, la escala, el tiro de cámara y la acción visualizada (el gesto de propinar con los dedos un pequeño golpe al envase para agitar la solución, mientras se libera el aire y el líquido chorrea) [fig. 133] son muy similares a los planos correspondientes a dicha acción en las secuencias protagonizadas por Sammy. En relación al tatuaje [fig. 134] y al rostro pensativo de Leonard, con gesto adusto, impenetrable, carente de emoción [fig. 135], el *flash flashback* funciona como un auténtico ejemplo del *efecto Kuleshov*, en el que la brevedad y la presentación en color dotan al plano de veracidad: el protagonista empieza a recordar como Sammy,

y la discriminación entre las dos tramas (los dos espacios-tiempos) y sus respectivos sujetos se colapsa.¹²³⁵

Las últimas imágenes con la marca de la subjetividad se insertan a la llegada a la casa donde Leonard pretende consumir su venganza, mientras espera la aparición de Jimmy. Se apea de su furgoneta, entra en la casa con un gato en la mano como arma y curioseas. El recuerdo de su mujer da pie a que el montaje acoja nuevos *flashbacks*. El tiempo se dilata y las rimas proclaman su carácter poético; el contraste entre el blanco y negro de los planos de Leonard y el color de los de la esposa apuntan tanto a lo que los une como a lo que los separa (su pertenencia a dos tiempos distintos/superpuestos; y la falsedad/verdad para el sujeto): cuando él mira por la ventana, ella se asoma [figs. 136 y 137]; de su mirada al exterior se corta a ella, en el jardín, en falso, anacrónico, imposible plano/contraplano [figs. 138 y 139]; cuando camina hacia la entrada, ella hace lo propio, en un contraluz cuyo homenaje al emblemático arranque de *Centauros del desierto* (*The Searchers*, John Ford, 1956) incorpora la intertextualidad a la cadena por la cual la poesía engulle la trama y diluye el sentido de la realidad [figs. 140 y 141]. Lo que aquí aflora es la identidad del universo diegético. Todas las casas son, para Leonard, la misma casa, al igual que cualquiera puede ser John G.; culmina aquí, además, el desvelamiento de su identidad con éste, mientras ejecuta su venganza: el estrangulamiento de Jimmy se alterna con la evocación de los estertores de su esposa bajo la cortina de ducha [figs. 142 y 143].¹²³⁶ Dentro de la creación del demiurgo, a pesar de la escisión y más allá de las limitaciones, en su singularidad, no puede más que ser absolutamente coherente. Todo el mundo (artificial, a su medida) se adecua para dar satisfacción a la necesidad de un cierre que *es de ley*, y en el que la espectacularización de la trama merced al efectismo del montaje se concilia con su aparente opuesto, la inacción: como la diégesis y el discurso corresponden al flujo de la conciencia del sujeto, el tiempo se dilata para reproducir/escenificar su debate interior.

¹²³⁵ “Remember Sammy Jankis” significa, en realidad, *Recuerda, Sammy Jankis*: en inglés, la laxitud de las reglas gramaticales provoca que anfibologías como esta (trasvasadas a nuestro idioma, en la irritante tendencia a elidir la coma que precede al vocativo) estén a la orden del día.

¹²³⁶ Es justo a continuación del asesinato, sobre el detalle de la polaroid que agita entre los dedos para acelerar su revelado, cuando, de manera casi imperceptible, la imagen cubre el tránsito del blanco y negro al color.

El desenlace lleva a sus últimas consecuencias la ambigüedad y el desvelamiento de dicha norma, que trasciende el género y abarca el esquema narrativo tradicional. Se impone un tratamiento puntual. Arrancaremos por el instante en que, mientras baja a Jimmy al sótano, éste, inopinadamente, musita “Sammy”, lo que asusta a Leonard, quien, lógicamente sorprendido ante el hecho de que John G. conozca la historia de Sammy, lo suelta. Las explicaciones posibles son varias, pero el fin de la película corta las especulaciones (en el sentido de que, según el patrón acostumbrado, las plantea, formando un haz de alternativas, pero no compulsula ninguna; nos instala en la más absoluta ambigüedad, y denota la imposibilidad de acceder a la Verdad de la historia como una trama perfectamente inteligible): que Jimmy llama a Leonard por su auténtico nombre, Sammy –cuya personalidad como Leonard Shelby podría ser una construcción de un grupo de matones del que formarían parte Jimmy y Teddy, para sacar provecho de su estado–; que, mientras agoniza, lee en la mano de Leonard, con la que lo arrastra, el tatuaje que hace alusión a aquél; que busca el reconocimiento del confundido Leonard, ya que, para éste, una de las escasas pruebas válidas, incontrovertibles, de que entre él y su interlocutor existe una relación de confianza previa consiste en que el otro conozca la historia (*su* historia) de Sammy Jankis...

Ante la inminente llegada de Teddy, convocado por Leonard en su delirio, el protagonista encuentra su foto. A estas alturas, la polaroid aún no tiene nada que lo identifique como amigo o enemigo, pero basta con saber que se trata de alguien familiar, de modo que, aunque ignora qué papel juega en la historia, no cabe duda acerca de su implicación; por eso, *actúa*, interpreta su papel de amnésico para *dar pie* a que el otro se identifique o se presente como un desconocido que, casualmente, pasaba por allí. Teddy pica en el anzuelo (cuando le pregunta si se conocen el otro responde que no y le enseña la placa de policía para tranquilizarlo), se agacha para examinar a Jimmy y concluye que está muerto. Leonard lo golpea, verifica la autenticidad de su placa y lo acorrala, inquiriendo por la incoherencia de que Jimmy lo conociera.

A través de las sucesivas versiones que Teddy ofrece, que se invalidan entre sí y resultan a cuál más endeble, se fomenta la sensación de una

incontrolada proliferación de *pasados posibles*, irreconciliables, de la que sólo se puede extraerse la angustiada y clara conciencia de la imposibilidad de acceder a la verdad. Cuando Leonard pregunta cómo Jimmy sabía la historia de Sammy, Teddy da un paso decisivo hacia la puesta en duda del tejido de un pretérito impenetrable, contaminado por la fantasía justo allá, en lo más recóndito y seguro, donde el sujeto cifra su identidad: le dice que lo repite constantemente, a todo aquel que lo escucha, y que cada vez el relato es mejor; de ello se derivan dos conclusiones: una, que el criterio que aplica (quien sabe de Sammy me conoce y es amigo) es erróneo, y que la historia se modifica (ya no se corresponde con la realidad; ha sido deformada, por instinto, para adecuarla a las circunstancias e intereses). “Te mientes para estar contento, como hacemos todos. ¿Qué más da si olvidas algunos detalles?”.

En adelante, la conversación se precipita en una cascada (o, mejor, un mosaico) de sugerencias y evasivas. Teddy desperdiga pistas que apuntan en dos direcciones, cada una de las cuales sitúa al protagonista en una línea narrativa distinta (“No sé. Que tu mujer sobreviviera al ataque. Que dudara de tu estado. El dolor y la angustia que la desgarraban por dentro. La insulina”). El montaje alterna primeros planos de los dos, discutiendo frente a frente, con otros que corroboran (o ilustran) las sugerencias y revelaciones de Teddy, como que era la esposa del propio Leonard quien padecía diabetes. Pero la clave se encuentra en la inserción del primer plano del protagonista, impávido y con una mirada cargada de intensidad, entre sendos bloques: quizás intentando escrutar en el pasado (el rostro lloroso de su esposa, en lugar de la mujer de Sammy –el mismo gesto, el mismo tiro de cámara, una ambientación similar a las escenas de aquella en el sofá, contemplando atormentada a su marido [fig. 144]– y él preparando una inyección [fig. 145]), quizás sólo desafiando a Teddy, intentando no vacilar y reafirmarse en su versión, empeñado en no recordar la verdad a la que el otro le ha aproximado: de ahí la escena de felicidad doméstica del tierno pellizco, convertida en queja de la esposa por el dolor que le produce la inyección de una jeringuilla de insulina por parte de Leonard [fig. 146]; que, cuando, tras unos segundos, con escasa convicción, Leonard niega, dos veces (“Mi mujer no era diabética. Mi mujer no era diabética. ¿Acaso no conozco a mi propia mujer?”), se retoma en la

versión del pellizco [fig. 147]. Repitiendo la ficción (y el montaje, subjetivizado, aporta su grano de arena), Leonard se mantiene abonado a la mentira que sustenta su existencia.

Por fin, la enésima historia que Teddy narra, según la cual en un pasado indeterminado ya se deshicieron de John G., hace que Leonard rebusque entre sus fotografías hasta encontrar la que le pasó por debajo de la puerta, en la que posa sonriente, con el torso desnudo, señalándose el corazón. Pero la instantánea es dolorosamente *intransitiva*: inservible como ilustración o verificación, inaceptable como prueba, no demuestra nada más que, quién sabe por qué, Teddy poseía una polaroid en la que Leonard parecía felizmente convencido de haber llevado a cabo su venganza. Por eso le da la vuelta, en vano, en busca de un texto de su puño y letra, una glosa, una acotación o pie de foto.

A estas alturas, el sujeto escucha cómo la *voz de la conciencia* despoja el esquema narrativo al que se ha acogido.¹²³⁷ Mas en el acto volitivo que sigue, del que da cuenta el monólogo interior (con auricularización interna), el protagonista decide mantenerse en el delirio, otorgando estatuto de realidad a un mundo que sabe ficticio. Sin palabras, quita a Teddy las llaves del coche y, sin atender a las llamadas a la calma del otro, sale y las arroja entre unos arbustos. Mientras el otro las busca, se monta en su furgoneta, vacía el cargador de la pistola de balas, quema las fotos que lo relacionan con la muerte de Jimmy, se impone no dar crédito a Teddy escribiéndolo en su foto, y toma nota de la matrícula de éste para convertirlo en su siguiente objetivo (apunta “fact 6”: ¿cómo puede saber que es el sexto, si no tiene a la vista el tatuaje que identifica el quinto?), se dice: “No soy un asesino, sólo quería

¹²³⁷ Consignamos el diálogo: “Te di una razón para vivir, y tú encantado. Tú no quieres la verdad, inventas la verdad, como el informe policial. Yo te lo di completo, ¿quién se llevó doce páginas?”. “Quizás tú”. “No, fuiste tú”. “¿Para qué?”. “Para crear un rompecabezas que no puedas resolver. ¿Sabes cuántas ciudades hay? ¿Y cuántos James G. y John G.? Yo mismo soy un John G.”. “Tú te llamas Teddy”. “Mi madre me llama Teddy. Mi nombre completo es John Edward Gammell. Alégrate, hay un montón de John G. a los que perseguir”. Teddy le echa en cara que se queje, mientras es él quien tiene que vivir con lo que Leonard hace e ir detrás “juntando las piezas”. “Vives en un sueño, chico. Una mujer muerta que llorar. El sentido de un propósito para tu vida. Una búsqueda romántica que no encontrarías ni siquiera en una foto”. Leonard lo encañona, pero Teddy, con gesto seguro, aparta el arma y le hace una caricia burlona, que refleja la absoluta impunidad con que, aunque desconocemos los detalles, por fin declara que lo ha manipulado, al menos en otra ocasión anterior: “Vamos, Lenny, tranquilo. Tú no eres un asesino. Por eso se te da tan bien”.

arreglar las cosas [o “hacer lo correcto”]. ¿Puedo olvidar lo que me has dicho? ¿Olvidaré lo que me has obligado a hacer? ¿Crees que sólo busco un rompecabezas, otro John G. a quien perseguir? ¿Tú eres John G., así que puedes ser mi John G. ¿Me miento para ser feliz? En tu caso, Teddy, sí”.

6.1.11. *Demiurgia y disolución del mundo.*

Lo que sigue es una declaración de escepticismo en relación al mundo: visto, no en vano, a través del parabrisas, de frente y en plano general subjetivo [fig. 148], se trata de la más pura, desnuda visión posible de un universo, en cualquier caso, exterior. La percepción directa de Leonard en su colmo consiste en una *ilusión* de profundidad, en una irreductible –e *intrascendente*– materialidad, análoga a la oferta de la pantalla cinematográfica como ventana a lo incognoscible. La trama se ha diluido, en un discurso que se resuelve en sí mismo, y el protagonista se revela como un trasunto del espectador cinematográfico: al igual que para nosotros el profilmico sólo es accesible a través de la puesta en escena, él debe realizar su examen desde una distancia insalvable, sin referencias que le den continuidad. Realidad y deseo, presente y futuro, quedan equiparados y sometidos a la crisis extrema que implica el paso por el tamiz de una inteligencia, la cual, en tanto en cuanto se debate entre ambas opciones, niega el espacio y tiempo como categorías preexistentes y autónomas: la *realidad* que inviste la enunciación mediante el acto mostrativo es convencional e intercambiable; y la película, el artefacto donde se dirime un sentido que no es único ni definitivo, ni siquiera representa el elemento crucial de un texto que se desmiente como soporte de un relato.

Leonard conduce, y sobre un un plano subjetivo, a través del parabrisas, suena *over* la voz de su conciencia, en un gesto cinematográfico que atestigua la voluntad de captar la *realidad* integral, exterior –la imagen– e interior –la voz–; pero, ¿es la primera, como contexto, la que determina los derroteros de la segunda, o, al revés, la segunda que crea la primera? Se trata de la disyuntiva más profunda que el film, que la escena plantea de manera explícita. Mientras, va pensando: “Tengo que creer en un mundo que existe fuera de mi cabeza, creer que mis actos aún tienen algún significado, aunque

yo no los recuerde. Tengo que creer que, cuando mis ojos están cerrados, el mundo sigue ahí. Creo que el mundo sigue ahí. ¿Aún sigue ahí? ¡Sí, lo he conseguido! Todos necesitamos recuerdos para saber quiénes somos. Yo no soy distinto”.¹²³⁸

Tras un vistazo a su mano, mientras agarra el volante, con el recordatorio de Sammy Jankis (“...aunque yo no los recuerde”: tácitamente, Leonard reconoce no recordar aquello en lo que se asienta su vida; algo que únicamente existe por el condicionamiento a que se somete, por su decisión de abrazarlo como *principio* –narrativo: una verdad acontecida; y moral: un código de conducta– y repetírselo, por su *autoconvicción*, por su fe en la necesidad de creer/crear un mundo y actuar en consecuencia, aunque, en su “estado” –y en el nuestro–, sólo sepa que nunca estará en disposición de afirmar si su conciencia preexiste al universo, o sucede lo contrario), cierra los ojos [fig. 149]. Las tres oraciones que pronuncia en este punto, en sucesión (“Tengo que creer que, cuando mis ojos están cerrados, el mundo sigue ahí. Creo que el mundo sigue ahí. ¿Aún sigue ahí?”), refleja con total nitidez esta dialéctica: necesidad-autoconvencimiento-duda irreductible.

Entre medias, como contraplano de Leonard al volante se insertan sendas opciones, correspondientes a las dos *realidades* del universo que habita: cuatro del *aquí-ahora* (el exterior del vehículo, que, desde la posición del conductor, aparece *movido*, borroso y confuso –esto es, *inestable*, *dudoso*; más ajeno e irreal que el otro; justificado por una perfecta adecuación al punto de vista físico de Leonard, veloz, en tránsito; quizás motivada su visión tan breve, en *flashes* casi subliminales, por corresponder a imágenes captadas a través de los ojos entrecerrados; pero es que, al fin y al cabo, el punto de vista físico y el mental son inseparables: Leonard imagina que está ahí, ante un mundo exterior que sólo reaparece en la medida en que él lo piensa, lo sopesa únicamente como alternativa, sin entidad *per se*–);¹²³⁹ y un tiempo inexplorado,

¹²³⁸ Conviene desconfiar del “Lo he conseguido” que se le atribuye en el doblaje, que establece una rima verbal con el “I’ve done it” del pecho que en la versión original no existe; de hecho, el añadido desvirtúa el final, lo vuelve incomprensible: el personaje se debate entre dos mundos exteriores (el anhelado, y el del vehículo en marcha), y se topa con el segundo; se siente aliviado de que *haya un exterior*, pero no puede decir, en modo alguno, que “lo ha conseguido”, satisfecho y alegre.

¹²³⁹ Adquiere en el desenlace sentido pleno la *definición* del presente que, en un discurso semihistórico, al mismo tiempo del todo incoherente y coherente al máximo, Leonard proclama ante Natalie, enfrentado al

en el que el protagonista aparece en la cama, abrazado a su esposa, que le acaricia el pecho tatuado, en el que, a la altura del corazón, puede leerse: “I’ve done it” (*Lo he hecho*) [fig. 150]: un tiempo por entero absurdo, donde pasado y futuro se reconcilian más allá de la lógica, y la consecución de la venganza es compatible con la reversión del tiempo y la restitución del objeto amoroso. Alternándose, los planos correspondientes a las dos series, insertos como visualizaciones de los dos universos exteriores (previstos, imaginados o reales: en la medida en que él los piensa y les otorga continuidad, estos siguen desarrollándose, en el tiempo y en el espacio) en pugna para el sujeto, se postulan más que nunca como sendos delirios de una mente dialéctica y demiúrgica, en la que toda posibilidad tiene cabida. Leonard necesita tanto creer en ambas como alimentarse de su contradicción, de modo que se reinstala en una de las dos (la de la trama principal: el *presunto mundo real, aquí-ahora*, en que se encuentra a bordo del vehículo), pero asimismo la otra posee en él una dimensión perfectamente real, que se proyecta sobre su *vida*: como el sueño que, aunque imposible, ordena su pasado y guía su futuro.

Las principales enseñanzas que hemos extraído del examen de las repercusiones de la postproducción digital sobre las categorías espacio-temporales en *Memento* son:

- 1) reflexividad virtuosista del trabajo de edición, que ahonda en la dimensión metaficcional del cine postmoderno a través del juego de la anamorfosis;
- 2) interrelación entre la ruptura (por inversión) de la linealidad, la desubicación espacial y el extrañamiento;
- 3) funcionalización de la repetición (de escenarios e instantes) para el seguimiento de la trama;

carácter inconexo de la realidad que lo rodea/que se ha creado y en la que, sin embargo, no puede recobrar lo único que desea: “El presente son trivialidades que yo escribo en notas”.

4) pronunciación a través del montaje del carácter poético y psicótico, subjetivizado, de una ficción que abunda en casualidades excesivas;

5) suspensión práctica del fluir diegético y descomposición del universo ficcional.

6.2. *Dogville*: abstracción y atemporalidad, trascendentalismo y desmitificación.

6.2.1. Teatralidad digital.

En las páginas que siguen, vamos a enfocar un exponente preclaro de uno de los modelos que se postula como alternativo al dominante (y, lo que es fundamental, como apropiación para la vanguardia de la emergente tecnología digital). Uno de sus perfiles más atractivos de cara a nuestra investigación consiste en que la operación que encarna denota un entendimiento del arte cinematográfico futuro radicalmente opuesto al propósito mítico de hacer *tabla rasa*, y se demuestra plenamente consciente de que deconstruir la tradición pasa por reflexionar sobre ella; y, también, de que en esa apropiación y puesta en práctica de las herramientas clásicas está implícito, amén de una contradicción irresoluble, el fracaso de sus propósitos últimos. *Dogville*¹²⁴⁰ constituye un paso adelante, tan lógico como inevitable, en la trayectoria de

¹²⁴⁰ Producida por Zentropa con un coste oficial de 83 millones de coronas danesas (en torno a unos quince millones de dólares), *Dogville* constituye el primer volumen de una trilogía sobre los Estados Unidos (conjuntamente titulada *USA, Tierra de Oportunidades*; de ahí la “U” sobre la que aparece el rótulo del presente film), seguido por *Manderlay* (2005) y la aún pendiente de confirmación *Wasington*. Apoyada en la voz de un narrador (John Hurt), la película cuenta, en nueve episodios más un prólogo, la historia de Grace (Nicole Kidman), una bella y delicada joven que, en su misteriosa huída de unos gánsters, se refugia en el pequeño y tranquilo poblado en las Rocosas que da nombre al film, un mundo de referencia que sirve a Trier como laboratorio humano regresivo en el que poner a prueba la solidez de su severo diagnóstico acerca de la esencia de los Estados Unidos. Tras ser recibida con gran recelo por los vecinos, la protagonista parece ganarse el respeto y la confianza de la comunidad gracias a su entrega en cuerpo y alma a las tareas más duras y al apoyo de Tom (Paul Bettany), un joven escritor que aspira a “ilustrar” a sus conciudadanos. No obstante, las contrapartidas que Grace planteara a los habitantes como compensación por mantenerla y por el riesgo que asumieron al acogerla, se transforman en exigencias cada vez más desconsideradas. Chantajeada y humillada, esclavizada y violada, la muchacha solicita que la dejen marchar, pero, a sus espaldas, el pueblo acuerda entregarla a los criminales que la perseguían. Cuando éstos llegan, la situación sufre un vuelco radical, puesto que Grace resulta ser la hija del jefe mafioso (James Caan), de cuyas garras había escapado tras una discusión acerca de cuál de los dos era más soberbio, ella en su infinita misericordia o él en su falta de piedad. Por fin, la protagonista toma conciencia de que la ingratitud de *Dogville* para con ella merece un castigo ejemplar, y ordena a los secuaces de su padre que lo arrasen a sangre y fuego.

Lars von Trier, después del vago ontologismo de Dogme'95; así como la apoteosis del afán de trascender el concepto tradicional del naturalismo representacional, ligado a la gran disputa postmoderna en torno a la inefabilidad audiovisual y la estereotipada elocuencia de ciertas expresiones: cuando parece imposible ya construir una metáfora nueva, una forma plausible de originalidad radica en reflexionar acerca de cómo los efectos connotativos, lejos de desgastarse bajo el peso de la monotonía, se anquilosan y se vuelven denotativos. Al actuar en el mundo diegético, son entonces perceptibles para los propios personajes, con lo que se problematiza explícitamente su correspondencia con el mundo interior de aquéllos. Pero no es la remisión a la instancia enunciativa y a la dimensión poética el aspecto sobre el que aquí deseamos llamar la atención, sino el hecho de que, al modelar y determinar los actos de los seres que habitan el universo esa conciencia, se genera una nueva dramaturgia, dependiente de la realidad en un sentido distinto –por medio del juego con los códigos lingüísticos, a los que resulta imposible escapar.

De nuevo nos encontramos ante un film rodado con cámaras CineAlta, en el que, como acostumbra a hacer, el propio Trier ejerció como operador de cámara, portándola al hombro, según los cálculos del director de fotografía, Anthony Dod Mantle, en un setenta por cien del metraje final. En línea con el ya célebre (y en gran medida publicitario) empleo simultáneo de cien cámaras empleadas en *Bailar en la oscuridad* (*Dancer in the Dark*, 2000), y marcando distancias con las restricciones de la etapa dogmática –la cual, desde la concepción escénica misma, como demuestra la visibilidad de la labor de la iluminadora teatral Asa Frankenberg, en los antípodas del rodaje en escenarios naturales, parece haber quedado muy atrás–, se emplearon grúas Super Technocrane para el resto de tomas (en concreto, para las que corresponden a la visión cuasidivina del pueblo), suspendieron del techo entre 800 y 900 focos controlados electrónicamente y situaron unos 700 rodeando el plató, se recurrió a filtros Tiffen Soft/FX y Black Pro-Mist para suavizar la textura del vídeo digital, y se decidió que el formato fuera anamórfico, con una *ratio* de imagen 16:9. Lo que aquí nos interesa, no obstante, es la cuestión de la postproducción, a propósito de la que se aprecian, por un lado, una absoluta interdependencia con respecto a los procedimientos y decisiones de rodaje;

una obvia continuidad entre conceptos visuales recurrentes en von Trier desde la serie televisiva *El reino* (*Riget*, 1994) con implicaciones representacionales y discursivas;¹²⁴¹ y un comedimiento en la aplicación de recursos que cabe relacionar con la abominación de artificios de Dogme –aunque aquí hay fundidos, sobreimpresiones y algunos otros efectos, visuales y sonoros, prohibidos por el Manifiesto y cuyo manejo tiene importantes repercusiones que desbaratan aquel modelo. Todo ello nos lleva a reafirmarnos en la conveniencia de tratar grabación y edición sin establecer una frontera tajante.

Enfoquemos los rótulos iniciales, cuyas acusadas peculiaridades anticipan muchas de las claves que el film desarrolla. Véase, para empezar, el título completo del film (“La película “DOGVILLE” contada en nueve capítulos y un prólogo”), que se presenta sobre una U gris, recortados ambos sobre un fondo negro homogéneo. La discriminación entre el nombre, entrecomillado y en mayúsculas, y la glosa, que remite a los códigos teatrales

¹²⁴¹ Las panorámicas y los *zooms* entrecortados, los constantes saltos de eje y anacronismos, que dotan al film del aspecto de una *work in progress* (en este caso, de la grabación del ensayo de una pieza para la escena), vienen de antiguo. Antonio Santamarina cita unas valiosas manifestaciones del cineasta a este respecto, y que datan de 1995: “He rechazado, primeramente, todas las reglas del montaje. He realizado cortes muy abruptos, lo que se percibe, además, en el filme, me he desembarazado igualmente de la continuidad y esto me ha permitido utilizar una técnica de la cual no había oído hablar hasta ahora, que consiste en filmar la misma escena bajo cinco o seis ángulos diferentes (...) Como no se respetaba la continuidad, todo resultaba más fácil. [Los actores] hacían cosas completamente opuestas de una toma a otra y podían encontrarse delante de una ventana para dar una réplica o delante de la puerta para dar la siguiente. Podían jugar más fácilmente con las emociones: rodar una escena encolerizados y rehacerla luego con aire de felicidad”; SANTAMARINA, Antonio: “Lars von Trier: Europa versus Dogville”; en *El camino del cine europeo. Siete miradas*. Madrid-Pamplona: Ocho y Medio-Gobierno de Navarra-Artyco, 2004, p. 202. Von Trier aún refinaría estos conceptos en su etapa Dogme, mediante su paso la adopción del vídeo digital (en aquel entonces, con cámaras de consumo): “en un film como *Los idiotas*, no pensé ni un segundo en cómo iba a rodarlo hasta que me puse a hacerlo. No planeé nada. Simplemente, estuve ahí y filmé lo que estaba viendo (...) Por supuesto, todo se debía a que estaba rodando yo mismo y con una cámara de vídeo pequeña. Así que, en realidad, ya no se trataba de una cámara; era mi ojo, era yo observando. Si un actor decía algo a mi derecha, simplemente me volvía hacia él y, luego, me volvía hacia el otro actor cuando contestaba y, después, igual me giraba a la izquierda si oía que pasaba algo en ese lado (...) por ahora, sigo con el vídeo. Sencillamente, es fantástico poder filmar y filmar sin parar. Hace que los ensayos no tengan sentido”; cit. en TIRARD, Laurent, *Lecciones de cine*, Barcelona, Paidós, 2003, pp. 196-197. Por último, juzgamos interesante anticipar los fines perseguidos y las consecuencias de tan peculiares métodos desde el punto de vista de los intérpretes, según unas declaraciones del realizador del documental *Dogville Confessions* (2003), Sami Saif, que Jack Stevenson transcribe: “Yo observaba a todas esas personas que intentaban formar parte de una idea extraña que un hombre había tenido. Una idea imposible, porque él no explicaba casi nada. Los actores no sabían qué tenían que hacer. No sabían de dónde venían sus personajes ni adónde iban. Era algo enormemente frustrante, que les impedía estar a la altura de las circunstancias. Se volvieron inseguros, y eso les hizo solitarios... No creo que ninguno de ellos entendiera nada en realidad sobre la película antes de sentarse a visionar el primer montaje. En determinado momento, aceptaron la premisa y eligieron seguir adelante con él”; y añade que “utilizó la misma técnica de rodaje en libertad que ya había empleado para atormentar a Björk, acechando a los actores, empujándoles y presionándoles y hablándoles mientras trataba de hacer brotar en ellos la fea verdad de los personajes que había creado, sonsacándoles una violencia y crueldad sinceras”; cit. en STEVENSON, Jack: *Lars von Trier*. Barcelona: Paidós, 2005, p. 271-272.

(en concreto, a los programas de mano y a las acotaciones de las ediciones en papel de las piezas escénicas), constituye un primer elemento de distanciamiento. Además, proporciona al espectador una información estructural básica, que se proyecta sobre el acto de lectura y lo determina absolutamente. Merced a la *hipertrofia* de ese componente inexcusable de toda obra que es el título, único que se presupone conocido, el espectador va a disponer, pues, de antemano, de un saber relativo al orden del relato que, a modo de instrucciones de uso, guiará sus expectativas en cuestiones tan relevantes como, por ejemplo, la duración.

Pero la información suministrada no se reduce a esa indicación, como demuestra el rótulo siguiente. Tras la desaparición de las letras, por fundido y sobre el fondo oscuro uniforme del que la U ha desaparecido, entra un cartel que reza: “PRÓLOGO (que nos presenta al pueblo y a sus habitantes)”. Así como el anterior nos advertía acerca de la subdivisión interna, este segundo letrero nos promete hacerla explícita e incluir resúmenes anticipados de la *sustancia* narrativa: efecto de enmarcado (metadiscursivo) que *rima*, como veremos en seguida, con la concepción escenográfica y con el género discursivo.

Del examen de las nueve didascalias, correspondientes a otros tantos capítulos,¹²⁴² se coligen varias conclusiones significativas: en primer término, una soterrada vena paródica, particularmente visible en algunas de las peculiaridades más acusadas del referente genérico, tales como la facundia (el paréntesis de la larguísima glosa al octavo intertítulo); el rudimentario, aunque consciente y efectivo, manejo del mecanismo del *suspense*; y la presencia de ciertos recursos tipográficos como herramienta connotativa (el entrecomillado de los “días tranquilos en Dogville”). Y, en paralelo, un precario equilibrio entre el engolamiento (apreciable en la adjetivación), por un lado, y el

¹²⁴² Los citamos, uno por uno, a continuación: “Capítulo PRIMERO/En el que Tom oye disparos y conoce a Grace”; “Capítulo SEGUNDO/En el que Grace sigue el plan de Tom y se dedica a trabajar”; “Capítulo TERCERO/En el que Grace se permite una provocación gratuita”; “Capítulo CUARTO/‘Días felices en Dogville’”; “Capítulo QUINTO/Cuatro de Julio, después de todo”; “Capítulo SEXTO/En el que Dogville enseña los dientes”; “Capítulo SÉPTIMO/En el que Grace acaba hartándose de Dogville, abandona el pueblo y vuelve a ver la luz del día”; “Capítulo OCTAVO/En el que se celebra una reunión, la verdad sale a la luz y Tom se marcha (y no tarda en volver)”; “Capítulo NOVENO/En el que Dogville recibe la visita largamente esperada y la película termina”.

coloquialismo y el alegorismo (la referencia a la festividad nacional del Cuatro de Julio, que impulsa la lectura en clave política; el gesto de Dogville “enseñando los dientes”).

6.2.2. Trasposición de la narrativa clásica.

Todas estas intuiciones tienen confirmación inmediata, desde el plano inaugural, que consiste en una gran visión panorámica, cenital, del pueblo. La irrupción de la voz *over* del narrador que acompaña este punto de vista divino pone cimientos omniscientes. No en vano, esa instancia avanza en su primera intervención el giro trágico del desenlace, por medio de una locución tópica y categórica (“Esta es la triste historia del pueblo de Dogville”) que insiste, de conformidad con la estrategia que los rótulos dejaban entrever, en remitir, desde a la exterioridad del relato, al *aquí-ahora* indeterminado desde el cual aquél es ordenado. Pertenecientes a un no-tiempo –esto es, a una dimensión bien diferenciada, *impermeable*–, tanto los carteles como el texto *over* apuntan a la enunciación, que se parapeta tras una doble máscara: la identificación con el público y la cesión de la voz al narrador. El “nos” y el presente de indicativo de los títulos sugieren que la creación tiene lugar sobre la marcha, lo que se contradice con el manejo del pretérito por parte del narrador, con la predestinación que late en su primera frase y, también, con la alusión a los nueve capítulos en que se segmenta el relato –que implica que la mano que hay detrás de los rótulos *sabe* tanto como el narrador.

Si analizamos tan puntillosamente estas incoherencias es, justamente, para resaltar un fenómeno tan curioso como que pasen inadvertidas, para explicar el cual se nos impone una respuesta: su convencionalismo, que se traslada puntualmente al terreno formal. Efectivamente, a través tanto de la puesta en escena –como muy en particular acredita la planificación– como del montaje, *Dogville* experimenta con un perfecto, exacto y estricto correlato audiovisual del estilo narrativo y discursivo característico de los clásicos literarios estadounidenses; no sólo cuando el narrador interviene, haciéndose oír, sino también a través del recurso sistemático al salto de *raccord*, en todas

sus variantes; la recuperación del *montage*; y la estereotipación de los inicios y los finales de los capítulos.¹²⁴³

Puede ser útil a este respecto repasar en detalle las acciones de que consta el prólogo, en el que cada cual se representa a sí mismo en sus labores cotidianas a la hora en que da comienzo el relato (un día cualquiera, unos minutos antes de las siete de la tarde). Tom ejerce como hilo conductor. Se intercalan microelipsis cuando se pone la chaqueta para salir a la calle; entre la charla con Martha (Siobhan Fallon) y la discusión con Gloria (Harriet Andersson) y Ma Ginger (Lauren Bacall); y de ésta a la ayuda que presta a Ben, el transportista (Zeljko Ivanek), para que aparque la camioneta. El toque de campana de Martha y la presentación del torpe estudiante Bill Henson (Jeremy Davies) se alternan con el instante contemplativo en que el joven se sienta en el banco para contemplar el valle (apenas un plano fugaz, que ilustra la acción, tras el cual se incorpora); el procedimiento se repite cuando la voz *over* hace referencia a Liz Henson (Chloë Sevigny), objeto de deseo de Tom, y hacia cuya casa éste se encamina con la excusa de jugar a las damas con Bill. Esta última unidad servirá de transición con el primer episodio: la partida se elide, de modo que, en una sucesión de imágenes entrecortadas, el segundo certifica su victoria con el último movimiento, se incorpora, se despide y sale a la calle, donde, en un plano general, se cubre la cabeza, mientras un fundido a negro da paso al rótulo del capítulo siguiente, y, tras un fundido de apertura,

¹²⁴³ La acción de la película transcurre a lo largo de un año, visualizado a través del tránsito de las estaciones, y cuya exactitud se carga de significado desde el punto de vista de la protagonista (para quien la experiencia de la vida en el pueblo tiene, como se verá, un valor simbólico). No hay proporcionalidad alguna en su trasposición, porque la temporalidad del relato es la de la *novela-río*, en la que el narrador administra sabiamente el relato, con arreglo a las circunstancias dramáticas. Así, el capítulo primero abarca dos días; el segundo narra (y muestra, en un montaje-secuencia) acontecimientos de las dos semanas siguientes; el tercero, transcurre en un par de días, con un indeterminado, pero en cualquier caso breve, periodo elidido; el cuarto resume la primavera y el principio del verano; el quinto arranca el Cuatro de Julio y se extiende a las semanas sucesivas; el sexto (en el que la protagonista es violada por vez primera) tiene lugar en *tiempo real*; el séptimo, que muestra la reacción a la acción anterior el mismo día, para después contar acontecimientos inconexos; el octavo enlaza “esos primeros días de otoño en que empiezan a caer las hojas” con la primera nevada de la temporada, y prolongarse un poco más; y el noveno (el sangriento clímax del desenlace) vuelve a abonarse a la ficción –e insostenible, como los *jump cuts* indican– equiparación de los tiempos del relato y el discurso.

Capítulo noveno (en *tiempo real* fingido, en pugna con la introspección): recepción nocturna de los gánsters, precedida de un montaje-secuencia/narración verbal con tratamiento audiovisual microelíptico de la organización del pueblo (Tom nombra “una delegación” para demostrar la hospitalidad del pueblo), charla entre Grace y su padre, resolución-epifanía en el curso de un paseo nocturno (tiempo y espacio subjetivos, como el montaje, la iluminación y la puesta en escena toda, siguiendo la disquisición intelectual de Grace filtrados por la transcripción-resumen del narrador omnisciente), comunicación al padre de la resolución (con una pequeña charla con Tom de por medio), matanza y marcha.

se ve a Tom, a la puerta de la casa de los Henson, que se pone en marcha. La puesta en escena proclama su equivalencia con el discurso escrito que el narrador ha anticipado, el cual, cuando se retoma, consiste en una formularia parrafada: “A pesar de que se esforzó para prolongar la partida, no tardó mucho en triunfar. Había empezado a llover...”.

Pero en la trasposición audiovisual de la letra hay una vuelta de tuerca que resulta determinante: la sujeción al dictado del narrador de la puesta en escena y de los propios actantes. Se abre paso, de este modo, un modelo de relato introspectivo en el cual el narrador habla en un lenguaje convencional – por partida doble: propio del modelo narrativo y de la cultura americana clásicos– del que participan los personajes; que está en sintonía con el aspecto translúcido del universo; que guía la relación de las criaturas con dicho entorno; que se proyecta sobre la diégesis; y que constituye el germen de la perversión del espíritu del género *con-jugado* o parafraseado.

6.2.3. Radiografía del microcosmos.

En este punto, hemos de referirnos al que constituye, sin duda, el rasgo más original de *Dogville*, de cuya consideración y comprensión conviene partir para derivar hacia cualesquiera otros derroteros analíticos: toda la trama se desarrolla en unidad de espacio, en el escenario que representa el pueblo –a excepción de la frustrada huida de Grace, rodeada de manzanas en la camioneta de Ben, en una sucesión de planos sobre un mismo encuadre, entre *jump cuts*, y que funciona como una rotura imaginaria [fig. 151];¹²⁴⁴ el regreso del vehículo al punto de partida nos sume en la más absoluta, *incontestable* de las incógnitas a propósito de cuál puede haber sido su recorrido y, en consecuencia, el entorno no visualizado. La casi absoluta ausencia de tabiques que representan las construcciones configura un profílmico austero y único. En todos los planos, y en particular en los de más amplia escala y profundidad, hasta donde alcanza la vista todo está siempre presente, en una imagen casi plana y transparente (fondos blancos durante el día y negros

¹²⁴⁴ Plano este complejo desde el punto de vista técnico (corresponde a una superposición de la lona bajo la cual se oculta la protagonista y la vista cenital del interior del remolque, sin obstáculos), que constituye, además, un gesto de omnisciencia (volver translúcido un cuerpo opaco) en una de las líneas digitofetichistas más transitadas.

durante la noche), que se corresponde con la proyección mental que de la comunidad albergan y esparcen sus habitantes: un entorno íntimo, en el que todos, en todo momento, lo quieran o no, *se tienen presentes los unos a los otros*, es decir, ven cada movimiento ajeno y están expuestos al escrutinio público.

Las peculiaridades de la arquitectura, el vestuario, y el atrezzo están en total consonancia con los actantes. En lugar de figurativismo, encontramos los nombres de los lugares y de los propietarios, escritos sobre el escenario en mayúsculas con caracteres *stencil*: la avenida principal es Elm St.; las perpendiculares, Racoon St., Glunen St. y Steep Hill St.; la carretera que, a la salida, bordea un cañón, Canyon Road... La mayor parte de los enunciados atestiguan una marcada tendencia a la redundancia, en una referencia a la topografía tradicional que coincide con el clasicismo intertextual de la antroponimia,¹²⁴⁵ y que se revela definitivamente tan polisémica como problemática. La motivación nominalista, destinada a dotar de credibilidad al espacio de la ficción en la mente del espectador y hacerlo inteligible de manera meramente intuitiva, connota que su extraña *naturaleza* es producto de una radical depuración representacional, lo que, en cierto modo, apunta en sentido contrario a la opción del distanciamiento: los nombres sustituyen, aquí, a los objetos del mundo que designan; y es que, desde el momento en que hay representación y relato, dicho acto de designación provoca que, incluso aquello que se encuentra a medio formar, o que remite al orden del discurso, configure asimismo un universo diegético que no necesariamente ha de ser realista. Compuesto apenas por unos cuantos elementos, contados, el profilmico consiste, virtual y paradójicamente, en una contundente negación.

La parca escenografía participa de la dialéctica que aqueja a la representación, escindida entre el convencionalismo y la arbitrariedad de la selección, por un lado, y la transitividad y tipicidad de los escasos elementos de que consta: el campanario suspendido en el aire, un gran portalón y unos

¹²⁴⁵ Valga el ejemplo del pelirrojo Tom Edison, jr., trasunto crecido de la creación de Mark Twain –de hecho, en un temprano guiño revelador del entramado referencial, su padre (Phillip Baker Hall) lee un ejemplar de la inmortal obra del sureño, *Las aventuras de Tom Sawyer*–; pero también de Thomas Alva Edison, el eximio inventor del cambio de siglo en quien latían por igual las pasiones, tan contradictorias como las del antihéroe de *Dogville*, del científico y el comerciante.

bancos *figuran* la iglesia; un escaparate, la tienda; un risco empinado y escarpado representa las estribaciones de las Rocosas a la salida del pueblo; una sucesión sinuosa de estacas, clavadas de tres en tres para componer pilares y dinteles, de altura declinante, delatan la huella de la mano del hombre en la mina de plata abandonada... Pero, al tiempo que estos componentes se suponen investidos en las formas de visibilización parcial del universo diegético por su obviedad (esto es, por su poder para evocar la totalidad del mundo), tal característica introduce ya una advertencia acerca de la complejidad, puesto que la estereotipación del código que sirve de base a este modelo nos sitúa en el estilizado terreno de la parábola, en el que la regencia del principio de economía se corresponde con criterios que exceden el puro sentido utilitario del ahorro en la inversión de la producción. Lo reconocible fragmentario implica un esfuerzo de síntesis que conlleva la inclinación de la balanza representacional hacia el platillo de un fuerte, insoslayable simbolismo.

Dogville supone, en este sentido, la práctica sobre los mecanismos de la Institución (en concreto, del recurso sistemático a la metonimia) de un subversión que pasa por una suerte de apoteosis de la transparencia, cuyo máximo forzamiento, evidenciador y consciente, desemboca en su opuesto. Al no ocultar el universo diegético su condición de reconstrucción en plató, no naturalista como conjunto que se ofrece a la percepción, y sin afán alguno de fingirse localización real, la sustitución del todo por la parte nos arrastra lejos de la ilusión de la transparencia y la inmotivación. En el croquis que hace las veces del universo en el que se desarrollará el relato, se hace evidente que las cosas que toman cuerpo en el bosquejo de la representación miniaturizada del espacio narrativo clásico (*microcosmos* multiforme pero recurrente), y que pasan por ser definitorias, imprescindibles, encarnan *ideas* –y una, por sobre todas las demás: la de que, por convención, se nos ha hecho asumir como esencial (se ha *naturalizado*) una visión de mundo *esquemática*. Al *realizar* esas ideas, abstraídas y exhibiendo su carácter simbólico nuclear, la enunciación *cuestiona* (tematiza, deconstruye: el desvelamiento de su falsedad exige la asunción del artificio para mostrarlo despiezado), casi diríamos que por *reducción al absurdo* (como ese campanario, milagrosamente colgado de la nada), los códigos (ideológico/artístico: cinematográfico) en los que se

asienta su aceptación inadvertida como trazas de lo real. El escenario denuncia, sin asomo de duda, que lo que vemos no es el mundo, sino una versión del mismo, resultante de la depuración de su imagen clásica.

6.2.4. Deconstrucción del trascendentalismo.

Esta reflexión da pie a enlazar con la *reverberación* existente entre el título del film y el nombre del microcosmos. La tipicidad de la *raíz* “-ville” caracteriza un espacio-tiempo genérico e inmemorial, mítico; un espacio-tiempo que es, en realidad, un concepto, con tantas ramificaciones como connotaciones. Porque las concomitancias con el mundo real –la referencia de las Rocosas, el *Viejo Sur*, la recesión económica y moral en el contexto de la Depresión– son inseparables de sus representaciones ficticias, conformadoras de una corriente que trasciende las limitaciones subgenéricas: la referencia de la Yoknapatawpha faulkneriana,¹²⁴⁶ como los universos propios de tantos otros autores cuya sombra se adivina (Erskine Caldwell, Flannery O’Connor, Carson McCullers, John Steinbeck, Eugene O’Neill...), implica la asunción de un modelo que aspira a disertar, a través de lo concreto, acerca de la condición humana; y, siguiendo este hilo, damos con la escuela filosófica y literaria en cuyas tripas *Dogville* hurga, y que no es otra que la trascendentalista.¹²⁴⁷

Es muy significativo al respecto el hecho de que la propiedad constituya el criterio por el cual se distinguen los espacios públicos (“la vieja mina”, “el molino”, “los groselleros”, “el banco de la vieja dama”) de los privados. “Chuck y Vera”, “perro” (la caseta), “los Henson”, “fábrica”, “McKay”, “el garaje de Ben”, “la tienda de Ma Ginger”, “Olivia y June”, “la casa de Thomas Edison” y “la casa de Jeremiah” conforman un universo en el que el sentido del arraigo y el reconocimiento de la ciudadanía, por una parte, y los derechos a la posesión y la inviolabilidad del domicilio, sacrosantos en la sociedad y la cultura estadounidenses, por otra, aparecen confundidos. No es casual ni inocente que, entre los desplazamientos y los juegos entre lo

¹²⁴⁶ El molino abandonado donde se fija la residencia de Grace, y que se convertirá en su cárcel, constituye una clara referencia a *Santuario*, cuya trágica, monstruosa deriva narrativa calca *Dogville*.

¹²⁴⁷ El trascendentalismo surgió a mediados del siglo XIX, de la mano de figuras como Henry David Thoreau y Ralph Waldo Emerson, como reacción pretendidamente romántica (es puritano y panteísta) y opuesta al materialismo (aunque su exaltación del individuo conlleva el culto a la iniciativa personal).

concreto y lo abstracto que se ponen en práctica en la creación de este universo, aquello que se presenta ante nuestros ojos como una evidente representación, pero que al mismo tiempo se despliega como correlato *naturalizable*, alusivo a la realidad del mundo por medio de una obvia, *no marcada*, sustitución de lo visible por lo legible (o nominal-tipográfico), tenga unas implicaciones ideológicas tan sutiles, pero también tan claras.

En el afloramiento de la conciencia narrativa –que consiste, aquí, en que aquello que, en el decurso de la diégesis, funciona metafórica y secretamente como regalo para los lugareños y como desencadenante de la trama hasta la catarsis, haga ostentación de ese doble estatuto, esto es, como respuesta a exigencias expresadas por los actantes y por mandato de la instancia que la funda–, se hace indispensable la presencia material de un creador concienciado a propósito de la representación. La enunciación establece con el personaje de Tom una equívoca relación privilegiada, de identificación, cediéndole la palabra o, tanto da, asumiendo su peculiar lenguaje –léase su forma de discurrir, su código de significación, sus fines. Así sucede en la aparición por el foro de Grace, mientras él, tumbado en el banco de la Vieja Dama, fantasea con los logros literarios en la aplicación de “su técnica”, “resumida en una sola palabra”.

En efecto, identificado como escritor (escindido entre dos funciones, la de narrador y la de filósofo moralista) y observador (sobre su escritorio, ya en el primer plano del film, se distinguen unos prismáticos), pero sobre todo como “ilustrador” (nótese la polisemia del término, que, implícitamente, conlleva una oscilación entre la producción de una obra concreta –y visible– y la exégesis de un precepto: la mostración como ejemplificación, con el ánimo de inculcar valores), el narrador acude a una metáfora y define a Tom como un minero que en lugar de volar roca, “perforaba algo aún más duro: horadaba el alma humana hasta su núcleo refulgente”. El primer indicio acerca de la rentabilidad que, en sus representaciones abstractas, los personajes obtienen de su medio *natural* (la mina) está unido a la detección de una carencia moral/necesidad de un desencadenante narrativo (un regalo, *Grace*: un concepto, un *carácter* –“*character*”, personaje–; en el desenlace, ella se asume como emblema –ángel de la muerte–, mediadora terrenal –en la

representación– de la justicia dictada por la Ley divina y narrativa – enunciativa, demiúrgica–).

Con tan obvia referencia a la abstracción del film “de tesis” y su difícil, artificioso arranque, el demiurgo reconoce sus dificultades para convencer y, al mismo tiempo, *naturalizar* y *verosimilizar* un relato artificiosamente alumbrado, esquemático y supeditado a una finalidad predefinida, fuera de la cual carece de sentido: se trata de incitar a la reflexión y a la acción, esto es, de ejercer la función transformadora cuando el ensayo y la homilía –la filosofía, la política, la religión– se han demostrado inoperantes. Admite con ello su necesidad de un motor, un gesto soberano, forzado, para que el discurso cristalice en relato: el *Deus ex machina* de la casualidad. El modo narrativo parabólico se perfila como el único con garantías: para ejemplarizar hay que ejemplificar; pero, para que sea eficaz y coherente con los fines para los que nació la película (ser convincente y catártico), ha de haber sanciones: la moraleja, encarnada, ha de ser performativa, o sea, punitiva; tendrá que hacer catarsis en la representación, en la “fábula virtual” en que Tom ha embarcado a los habitantes de Dogville.

La condición que la trama que involucra a Grace posee, como puesta en práctica demostrativa del axioma que Tom enuncia (“Sería mucho mejor para el país si fuéramos más abiertos, si aceptáramos más”), se comprueba con toda nitidez en la escena de la reunión en la iglesia. En palabras del narrador, “el tema era obvio, pero el jovencito lo abordó abominablemente. Para compensar su falta de preparación, Tom recurrió a su técnica habitual: lanzar ataques al azar, en todas direcciones”; incluso una de las asistentes, Liz Henson, le echa en cara con brusquedad que se crea “un filósofo” –a lo que él contesta que se considera “un observador” (con lo que señala otra disyuntiva para el cine, y el arte con pretensiones realistas, en general: la precedencia de las verdades a las representaciones, o viceversa).

Estos apuntes nutren (en el texto, de manera expresa) y reflejan una mordaz burla tanto de la oratoria tosca y huera del moralista, como de la literatura alegórica, malograda por el molesto tono ilustrativo que le da sentido y la modela. Pecado este del que la enunciación es consciente de no

estar libre, y de la mano de lo cual entran en juego la socarronería, el escepticismo, la autocrítica y el exhibicionismo a propósito de las propias contradicciones, característicos de la mirada de Lars von Trier, presentes en el manifiesto Dogme'95 y acentuados en la filmografía posterior. El examen de la obra teórica y la praxis del cineasta denotan la angustia y la extenuación que produce una reflexividad tan inevitable como excesiva, y una aguda conciencia por *la trascendencia textual de la preocupación* por la coherencia entre abstracciones y hechos, es decir, por la performatividad y la retroalimentación entre ambos formatos discursivos.

El film deviene autoparodia de las pretensiones de realizar una *disección omnicomprendiva*, iluminada por la certidumbre de que los constreñimientos de muy diversos tipos que impone el patrón genérico impiden el pleno cumplimiento de la tarea acometida: sólo se puede practicar la autopsia a un cadáver. De ahí la osadía (en todo momento consciente, como comprobaremos al término, de sus paradojas y sus límites) de hacer de la película un *caso práctico* de deconstrucción, sustentada –autoproclamada y concretada como opción que afecta ostensible al formato cuestionado, todas cuyas convenciones, como mecanismos artificiales, *desde dentro*, son vueltos del revés y puestos a la vista–, desplegando con plena conciencia y en paralelo su vertiente política: es, seguramente, a la virulencia del desenlace, prueba concluyente –a la vez reflejo y testimonio, corolario y causa– de la renuncia a la componenda de derivar en la enésima reprimenda constructiva, a donde debe acudir en busca de una explicación para las razonables ampollas que *Dogville* levantó en Norteamérica.

Tom presenta a Grace con un golpe de efecto dialéctico: “Ya que nadie quiere reconocer el problema, dejadme que lo ilustre (*“let me illustrate”*: en la versión original en inglés, la ausencia del objeto directo apunta una polisemia que en la traducción se pierde: la expresión significa tanto ejemplificar una idea como “ilustraros” en el sentido de “educaros”). No me serviré de algo que ya ha pasado, sino de algo que está a punto de pasar”. Esta última frase, en la medida en que alude implícitamente a lo que sigue como una acción o conjunto de acciones que contienen una enseñanza práctica, *pone dos puntos* y da el pistoletazo de salida para la representación (y que, en conversación con

Grace, definirá como un “juego”, en un guiño más acerca de las similitudes con los géneros virtualistas postmodernos, como las inmersiones en entornos tridimensionales). Todo eso que “está a punto de pasar”, y que abarca hasta las vejaciones a que Dogville someterá a Grace y la sangrienta venganza, constituye una lección en carne propia, a la que, por el propio planteamiento, los educandos no sobrevivirán para, escarmentados, aplicársela.

6.2.5. Objetos y símbolos: necesidades materiales y narrativas.

La puesta en escena de la primera aparición de la heroína se corresponde punto por punto con los parámetros mentales de Tom. Corporeizada con el literato absorto en primer término, como en trance, a causa del esfuerzo que entraña el parto creativo, todas las trazas la designan como producto de la imaginación de aquél, en respuesta a un deseo expresamente formulado y de acuerdo con su entendimiento de la tarea artística y la figura del narrador –tanto por lo que respecta a los objetivos como a los procedimientos–: una figura estilizada y oscura, urbana y seductora (la bata y el peinado de sofisticada *femme fatale* según los cánones cinematográficos del periodo), que surge de entre la nada y las tinieblas, bajo un foco cenital.

Dichas trazas remiten a los criterios y leyes que nuestro personaje ha acuñado y los convalidan: la obediencia a esas reglas, tanto de la puesta en escena como del relato, confirma que la *visión* de mundo general (su fisonomía, sus criaturas, las categorías de espacio y tiempo, los mecanismos causales...), si bien carece de validez por lo que respecta al universo referencial, sí la posee, al menos, en relación a Dogville (el diegético: el microcosmos; y el enunciativo: el film); bien sea porque la enunciación las ha hecho tuyas, bien porque (invirtiendo las tornas para enfocar un fenómeno enigmático y dual desde el ángulo contrario) la trama, el mundo y el personaje mismo han sido *dispuestos* por una instancia que las ha diseñado a su imagen y que los ha vehiculado para hacer de ellos los portavoces de sus ideas.

Tom tiene una corazonada en su encuentro con Grace: como afirma el narrador, “en cuanto la vio, supo que ese era su lugar”. Sobre un primer plano

de reacción, mientras la observa y escucha, examinándola, el narrador la califica, desde el punto de vista del personaje –y haciendo uso de su omnisciencia, leyéndole el pensamiento *en presente*–, como “sí, un regalo”, y “generosa, muy generosa”; y, luego, cuando le ofrece permanecer en Dogville y ella repone que “no tiene nada que ofrecerles”, él, con mirada deslumbrada –el amor se convierte en un *motivo* que se suma y confunde, conscientemente (aunque, en este caso, de manera más discreta, elíptica y poética), con las restantes carencias esenciales del relato que, con el desarrollo de la trama, la llegada del forastero, como en el *western* y los géneros con él relacionados, está destinada a suplir–, le da la vuelta al argumento: “Tienes mucho que ofrecernos”.

El bautismo de Grace, en tanto que la hace portadora de un don, redundando en el registro alegórico: a ojos del protagonista, ella es una creación *ex profeso* del sumo hacedor, en respuesta a su plegaria, y también una producción propia, fruto de un gesto demiúrgico. Pero es que, recordémoslo, en este mundo, las ansias de los personajes, en comunicación con una trascendencia complaciente de cuya existencia son signos elocuentes intervenciones *providenciales* encuentran satisfacción real (porque la enunciación, que tampoco se oculta, opera con arreglo a las leyes de un género en el que todo –la psicología, el lenguaje, las relaciones entre los personajes; las acciones...– está encaminado a apuntalar una tesis de la que el universo diegético es viva expresión); de ahí que Tom no manifieste sorpresa alguna ante la encarnación del regalo en una figura femenina de nombre inequívoco, y que tampoco se perciba como forzada una aparición en la que sencillamente se confirman y prolongan los mecanismos (lingüísticos, causales) que rigen en Dogville, cuyo carácter primigenio, apegado a la naturaleza, se manifiesta en los diálogos: “No se plantan semillas en invierno”, dirá Tom. El hecho de que, como el narrador advierte, la frase responda a una estrategia retórica para llevar a Grace a la cama, *naturaliza* la poética del film; es decir, la justifica como lógica, de manera coherente con el espíritu de los personajes, que, de acuerdo con sus condiciones, su imaginario colectivo, establecerían este juego de lenguaje simbólico, practicando desplazamientos y metáforas como las que aquí llevan a cabo, cuidando sus palabras para transmitir con precisión los significados que pretenden evocar y

los efectos que buscan obtener; esto es, conscientes de estar representando, de hablar en clave.

Hay otras muestras del modo en que los aldeanos proyectan, para desviar, sus cualidades y sentimientos individuales, por un lado, hacia la colectividad, y, por el otro, hacia lo inerte e irracional; en concreto, resulta revelador que, en el curso del diálogo con los gangsters, primero Tom, en una impertinente demostración de provincianismo, alude al nombre del pueblo; y, a continuación, atribuya un carácter receloso al perro, Moisés, para rechazar la hipótesis de que Grace haya podido esconderse en el pueblo (“Moisés habría ladrado. No se fía de los extraños”). Entre la protagonista y el perro se establece, aun antes de la irrupción de ella, una compleja relación: en presencia de Tom, Check (Stellan Skarsgård) reprende a su hijo Jason (Miles Purinton) por el dispendio que supone dar un hueso con carne al perro; según el padre, el animal debe pasar hambre para estar vigilante, ya que “corren malos tiempos”, y “pronto vendrán otros con menos que nosotros”. La frase, premonitoria de la llegada de Grace, constituye un indicio de la lucidez que ésta atribuirá a ese arisco personaje –quizás sería más preciso hablar de *clarividencia*: la intuición del futuro, fruto de un privilegio concedido por la enunciación, la cual, al ponerle en boca el presentimiento, roza lo sobrenatural y apela a la conciencia del espectador, delatando el registro parabólico en el que ha de encuadrarse el relato.

Pero, también, un comentario que resuena en los oídos del analítico Tom, para quien funciona como prueba de la miseria del pueblo; una miseria que abarca lo físico y, sobre todo, lo abstracto, y que convence al protagonista de que, para sanar, Dogville ha de superar su fragilidad, su miedo a recibir; esto es, necesita “un regalo” para aprender, también él, a entregar(se). Asoma ya aquí la crucial cuestión del encadenamiento de representaciones: el anecdótico gesto represivo del padre al hijo, compuesto por la palabra y la actitud, es interpretado como una metáfora por parte del oyente, que se remonta a una idea y emite un diagnóstico cuya retórica, invertida –pues el “regalo”, que no alude, al menos no sólo y menos aún en primera instancia, a una carencia física, se materializará en una persona: Grace–, desencadenará la trama.

Hambrienta, a su llegada Grace robará el hueso al chucho, y esa será la razón por la cual, en un *ajuste de cuentas* (inteligible como transacción literal, y también como retribución por aquel acto que, en la memoria del sujeto, representa una deuda moral), le perdonará la vida en el desenlace, para quedar en paz (económica e imaginariamente: dos dimensiones menos independientes de lo que pudiera, en principio, creerse, en tanto que la primera se conceptúa como el máximo exponente de las representaciones sociales ontologizadas) consigo misma y con Dogville. Moisés recibe un presente que, desde la perspectiva de los dogvilleanos, implica categorías reales y abstractas. El hueso posee un valor primario: como objeto de consumo, no debe desperdiciarse; pero, además, convoca asociaciones múltiples, que implican las representaciones cultural, política y económica de la sociedad estadounidense, desde su fundación hasta la actualidad –esfuerzo, ahorro, propiedad privada, comercio, etcétera. Tanto Chuck como Tom transitan mental y dialécticamente (también narrativamente: su interpretación en términos de falta origina la trama), a propósito del hueso, el camino de lo físico y lo concreto a lo moral y lo espiritual –en una trayectoria de ida y vuelta a lo material, en los tres órdenes aludidos: no es casual que el protagonista concluya, en conversación con Bill, que la solución pasa por “un regalo”, y añade: “algo tangible”; el materialismo de la metáfora resulta revelador–, de modo que, al enajenárselo a Moisés, Grace contrae con el pueblo una deuda que sólo con el gesto último salda.

La incompletitud ética, metafórica, que Tom detectará en su mundo, guarda una estrechísima relación con los atributos sensibles del mundo. El profilmico *demediado* es una proyección concreta de un cúmulo de contradicciones (o, adoptando las cautelas que aplica el narrador, consciente de la polémica esencial en torno al correlato entre relato y discurso, es, a la inversa, la sustancia física a partir de la que se constituye todo lo abstracto, desde la cosmovisión a la puesta en escena): el canto al ascetismo que los dogvilleanos entonan, y que, desde su propio punto de vista, tiene una de sus más elocuentes manifestaciones en sus discretas intervenciones en el medio *natural* para adecuarlo *a su imagen* (para demostrar la congruencia entre su estilo de vida y sus creencias), encubre una *cultura* (la cual presupone un

culto) eminentemente funcional, prosaica, r acana. En resumen, el profilmico est a contagiado por el juego de lenguaje de Dogville, porque, previamente, el c odigo de comunicaci on entre los habitantes y las representaciones abstractas de s ı mismos en el mundo (su ideolog ıa) est a contaminada por el apego a lo material.

Ya en el pr ologo, varias intervenciones de Tom reflejan su preocupaci on, motivada por cuanto las actitudes y las frases de los dogvilleanos revelan acerca de la representaci on mental que se hacen de su propia relaci on con el mundo: v eanse, por ejemplo, la amonestaci on a Martha a prop osito de la posibilidad de “ser espirituales sin c anticos” (ya que, para sus fundamentalistas conciudadanos, en la literalidad de la representaci on de la liturgia empieza y acaba la trascendencia), o la advertencia que dirige a Ma Ginger acerca del perjuicio que ocasiona a la tierra excedi ndose con el azad on, porque “es la tierra que nos ha dado vida”. La par afrasis religiosa apunta el inter es personal en una explotaci on racional de los recursos naturales, con lo que delata la confusi on y la retroalimentaci on que, en la cosmovisi on que Tom comparte con los otros, que se pretende arm onica y emanada de la naturaleza, tiene lugar: aun cuando, de palabra, Tom pretende remontarse al nivel de la m axima abstracci on, esgrimiendo la cita de las escrituras como argumento de autoridad, en el fondo no opone a sus paisanos m as razones que las econ omicas y materiales; y es as ı porque, como el *robinsoniano* comentario atestigua, su mentalidad est a impregnada del positivismo de los pioneros: su lenguaje es, a un tiempo, la expresi on de su pensamiento y su herramienta de convicci on (un c odigo a trav es del que hacerse entender), su sentido de la trascendencia depende por completo del inter es, y toda presunta metaf ısica se ancla en consideraciones terrenales.

Los dogvilleanos *leen* en el universo sensible, que *representa* para ellos lo espiritual e invisible, los designios de la trascendencia, del mismo modo que toda forma de  esta la reducen, v ıa lenguaje –met foras y supersticiones–, a la indicialidad material; como las dislocaciones del profilmico reflejan, las fronteras entre las categor ıas mundanas y las sagradas est an distorsionadas, confundidas: no perciben todo lo visible, pero, como contrapartida, dan por

cierta y literal la presencia de abstracciones. La sonoridad¹²⁴⁸ y las condiciones atmosféricas, en tanto que constituyen sendas porciones, o emanaciones, del mundo, participan de la misma elocuencia: véase, por ejemplo, el instante en que, tras extasiarse en la contemplación de la lluvia meditando acerca de la penuria espiritual de Dogville, Tom dictamina no sólo la exigencia de concienciar a sus conciudadanos acerca de este particular, sino, uno, la existencia del regalo; y dos, su propia necesidad, en el cumplimiento de su labor formativa, de disponer de una cosa presentarla como tal, y así transmitir con eficacia la idea.

Su intelección misma del asunto sobre el que desea instruir a los demás como del ejercicio de la enseñanza es *objetiva*: Tom tampoco escapa a la enfermedad del cuerpo social al que pertenece, porque no alcanza a formular ideales –ni siquiera a concebirlos–, sin acudir a mercancías, esto es, a bienes tangibles y tasables. Por eso, bajo el aguacero, en aplicación de una forma de pensamiento mágico absolutamente materialista, la observación del fenómeno deriva en una frase hecha que delata la fe en una concreción de aquello que nació en la mente como metáfora, según la transcripción que de los mismos pronuncia el narrador: “No es que precisamente cayeran del cielo (en el original, “llovieran”) los regalos en este pueblo”. La lluvia funciona aquí en su significado simbólico más primario y universal, como dádiva divina.

También por eso, cuando, justo después de lamentarse para sus adentros en tales términos, Tom oiga los disparos de los gangsters en el valle y se tope con la fugitiva Grace, emprenderá mentalmente el camino de vuelta (del

¹²⁴⁸ Es digno de mención el desfase que tiene lugar a propósito de los efectos sonoros digitales que se presumen como diegéticos (esto es, productos de un referente *real*): como sucede en *La inglesa y el duque*, la audición de los mismos, ligeramente estilizados y que representan el producto de la interacción de los personajes con componentes invisibles del profilmico, resulta coherente con el hibridismo representacional general –en este caso, a través de una abierta discrepancia con respecto a la imagen. Los ejemplos son incontables, así que nos referiremos tan solo a los que contiene el prólogo: los chirridos de goznes; los portazos; las llamadas con los nudillos; los trinos de los pájaros; la agitación de los groselleros, siluetas bidimensionales de arbustos, bajo la azada de Ma Ginger; la lluvia y el viento que azotan al protagonista al salir de casa de Bill Henson... El recurso a estas peculiares sinestesias (porque, por ejemplo, un golpe representa el cierre de una puerta) refrenda las paradójicas opciones del discurso, ya que, por un lado, la comparecencia del elemento sonoro, en ausencia del visual, conlleva un giro desde la *multisensorialidad representacional* a que se supone tiene el cine *per se*, según la falacia teleológica, y se transforma en un signo *relativo*: es relacional y alusivo, subraya el elemento faltante y es fuente de extrañamiento. Parece claro que, dada la exterioridad del punto de vista, y la percepción de la discrepancia, hay aquí un motivo de distancia. Sin embargo, lo que provoca es el vaivén de la identificación, ya que, para los dogvilleanos, tales sonidos están naturalmente causados por su interacción con el mundo.

hallazgo al símbolo) y proyectará en la protagonista sus esperanzas, con arreglo a una cosmogonía supersticiosa en la que la discriminación entre ideas y cosas no rige (no tanto por una abolición *a posteriori* como por la confabulación entre pensamiento y lenguaje –ya que el pensamiento, rehén de un lenguaje pródigo en desplazamientos y analogías entre conceptos y cosas, se escuda en la literalidad de las expresiones figuradas con una confianza obtusa, tozuda e ilusa: es puro *wishful thinking* neurótico–): proscribiendo la casualidad y consagrando la causalidad, el muchacho investirá a la protagonista con todos los atributos del regalo.

En esta misma línea deben leerse varias expresiones verbales. Las primeras las emplea Tom para anunciar a Grace que, “desde una perspectiva empresarial”, el precio de su aceptación se ha encarecido, así que deberá aportar una “compensación”, ya que se trata de un “*quid pro quo*” –dos expresiones que la interesada identifica como propias de los gangsters de quienes huyó para refugiarse en el pueblo. La otra corre a cargo de Ben, que hará una apelación legalista para justificar la violación como el cobro de “un recargo”, impuesto con arreglo a derecho –los usos en el gremio de los transportistas– por las dificultades imprevistas surgidas en el cumplimiento de la tarea. Hay aquí un fuerte distanciamiento que, en este caso, viene dado por la sangrante discrepancia entre la situación y el tono del diálogo –sexo y comercio–, acentuado por la inverosimilitud del discurso en boca del andrajoso personaje.

6.2.6. Conciencia de la representación.

La violación de Chuck comporta un instante de intensa violencia enunciativa, que la puesta en escena subraya por medio de abundantes planos generales, desde variadas perspectivas, en los que la acción tiene lugar ante la pasividad de todos, que fingen no ver. Son muchos los apuntes que, a lo largo de todo el film, ponen de manifiesto que la opacidad de los cuerpos desvanecidos, que suponemos por un gesto arbitrario –simbólicamente motivado, con el consiguiente desfase narrativo: en una palabra, excesivo–, del enunciador, es opcional dentro de la diégesis: se alternan instantes en que, efectivamente, las barreras físicas, invisibles pero a las que otorgamos estatuto

de realidad, funcionan en el interior de la diégesis, con otros en los que los gestos revelan que tampoco para ellos existen –esto es, gozan de nuestro privilegiado punto de vista panóptico, foráneo. Son estos momentos en que los personajes demuestran su saber de la representación de que forman parte, generadores de un potente dilema, ya que, en el desenvolvimiento del relato, su clarividencia modela los comportamientos subsiguientes de manera determinante.

Destaquemos dos instantes relacionados con la cobarde actitud de Tom, que, conscientemente, se escuda en la opacidad de las paredes, que nuestro punto de vista desmiente, para no intervenir: de ahí que Grace le diga en un instante, cuando él se vanagloria de conocer a las gentes de Dogville en profundidad, “Lo ves todo, ¿verdad?”; y, más adelante, cuando ya la han convertido en esclava sexual de todos los varones del pueblo, al plano-contraplano que cose una muestra con su mirada, fija y torturada, el narrador afirme: “Tom lo veía todo...”. La diegetización de los atributos que se presumían discursivos da pie a una dialéctica irresoluble entre narración y representación. El relato está escindido, en la encrucijada entre dos dimensiones incompatibles, pero que, efectivamente, se remiendan, se reconcilian, se reconducen a una sola. Los personajes se salen de sí mismos, pero su actuación en el nivel consciente de la representación, al alterar el curso de la diégesis, provocará una drástica redefinición de todo el diseño.

Es la iluminación el elemento donde mejor se aprecia la interrelación entre tres puntos: los giros reflexivos por los cuales la instancia narradora revela sus metáforas; la experimentación con un modelo de relato introspectivo *inflacionario*; y la *objetivación* de un *exceso escénico* que perciben los actantes (“doble conciencia”) y determina sus actos. La condición de tropos de los cambios, muy perceptibles, es señalada por el narrador cuando, al final del primer acto, Tom indica a Grace que los aldeanos la vigilan. La formulación literal de esa advertencia acerca del recelo se hace imagen, hasta el punto que la protagonista siente “lo que quizás pueda describirse como un pequeño cambio de luz sobre Dogville”. El plano/contraplano que a continuación se establece entre ella [fig. 152] y los habitantes del pueblo (vistos en planos subjetivos de la heroína, en los que los

personajes, sobre los que cae una luz azulada irreal, la miran directamente desde sus casas) expresa con toda claridad el entrecruzamiento de las dimensiones real e imaginaria que tiene lugar en la representación: porque, aunque sean invisibles, las casas tienen paredes, luego, desde el interior, nadie puede, de hecho, ver a Grace; y porque, a pesar del estatismo general, se aprecia la discontinuidad en sus acciones: en un plano, los Henson aparecen juntos, mirándola [fig. 153]; tras un breve plano de reacción de ella, Liz permanece de pie, sola, mientras su padre pule un vaso, al fondo [fig. 154]. Sin embargo, el cambio de iluminación (metafórico) no sólo ha sido efectivo, sino que, además, ha ejercido una función (ya que, a raíz del mismo, Grace ha descubierto la faz amenazadora de Dogville): la subjetivización del contracampo sitúa la representación fuera del espacio-tiempo; ya no es realista, sino que retrata el mundo según Grace –en concreto, su intuición (pensamiento/sensación), intransmisible como tal, ha pasado por varios filtros sucesivos: primero ha accedido al lenguaje, que a la vez racionaliza y metaforiza, y luego ha sido reformulado como icono (y la apariencia de *tableaux* no es casual).

6.2.7. Subjetivización espacio-temporal.

Este ejemplo marca, asimismo, diferencias con el cronotopo clásico; la doble categoría, aquí, se proyecta desde el interior de los personajes, con los que se experimenta la identificación y a partir de los cuales se configura el universo visible. Las siluetas, las sombras y las formas que no necesariamente respetan las leyes físicas –como la de la gravedad: el campanario– dan cuenta, quizás de una percepción teñida de una subjetividad y complicada por la mediación del lenguaje –el condicionamiento del estado de ánimo y de la conciencia: los cambios de iluminación.

Señalemos, por significativa, la sobresignificación de otro elemento: el tiempo atmosférico. Es notoria su tópica correlación con la acción, la psicología de los personajes... A este respecto, debe citarse todo el capítulo octavo, en el que la melancolía de “esos primeros días de otoño en que empiezan a caer las hojas” y el pueblo queda sepultado bajo una densa capa de niebla [fig. 155] se corresponde con la triste situación de Grace (acoso por

parte del viejo verde McKay [Ben Gazzara]; repercusiones del distanciamiento entre Vera [Patricia Clarkson] y Chuck; explotación por los Henson; violaciones por parte de Bill y Mr. Henson [Bill Raymond]; humillaciones de los niños...). También es diáfana la coincidencia entre el final del discurso a “la congregación” que la protagonista dirige, en ejecución de la cura de sinceridad que Tom le sugiriera, con la primera nevada de la temporada [fig. 156], que simboliza la ternura del intento de purificación por la palabra –y que el narrador subraya, haciendo uso de su retórica habitual: “En cuanto dejó de hablar, los copos de nieve, todos a una, detuvieron su caída, y dejaron Dogville cubierta con el manto de nieve más delicado y blanco que uno pueda imaginarse”.

Todas las leyes son revisables, razón por la cual la puesta en escena introduce cambios en el profilmico que rompen la sincronía entre relato y discurso, y trastocan la transparencia. Lo demuestra la inversión de la correspondencia de los horarios humanos con los ciclos naturales, cuyo ejemplo más extremo tiene lugar cuando Martha pase a tocar la campana cada media hora: la aceleración de la imagen capta y refleja el ajeteo en que Grace se ve embarcada con un reajuste que prolonga su horario laboral, y la sombra que arroja el campanario, que figura un reloj de sol sobre el plano en planta de Dogville (en la vista cenital) [fig. 157], se adapta al horario alterado de Grace –en una prueba elocuente acerca del criterio que rige a propósito de la representación de la *realidad*. Todas las dimensiones enunciativas se adecuan al personaje-matriz, a quien el demiurgo ha dejado caer en ese laboratorio experimental que constituye el universo diegético, haciendo de ella su ojo, su mano inocente, su vara de medir todas las cosas. El personaje determina el punto de vista porque tal es la misión que se le ha encomendado, para la que ha sido diseñada.

6.2.8. Introspección y cumplimiento del destino colectivo.

La capacidad introspectiva del narrador omnisciente la convierte, a un tiempo y paradójicamente, en marioneta y soberana: “Un dios generoso le había otorgado el don de mirar hacia adelante, y sólo hacia adelante”, es la explicación con que el narrador resume y salda que la afrenta padecida no

conlleve rencor. El comentario resuena, cargado de ambigüedad: sólo un ente con el poder que él mismo ostenta posee una omnisciencia tal como para leerle el pensamiento; sólo alguien como él dispone de la omnipotencia como para obsequiarla, misericordiosamente, con un rasgo de personalidad como la capacidad de olvidar y perdonar; y, al mismo tiempo, sólo ella puede ejercer tácitamente tal prerrogativa (y saber que la ha ejercido), que se proyecta sobre el devenir del relato.

La siniestra irrupción de una premonición que tiene lugar cuando Grace pronuncia una frase cuyo carácter *paranormal* (consciente, que se resiste a integrarse en un relato lineal clásico) ella nota, y que se encarga de resaltar el narrador señalando que “se había deslizado en su mente” (“Aquí no dormirá nadie”),¹²⁴⁹ sirve también para desmentir lo que cabría esperar de la previa militancia dogmática de von Trier, en una lectura apresurada y ortodoxa. Si bien en *Dogville* se mantiene escrupulosamente la sincronía en el desarrollo del relato –no hay *flashbacks* ni *flashforwards*, a excepción de los planos que visualizan la correspondencia mental que Grace establece entre cada campanada y los votos emitidos a favor de darle cobijo en el pueblo– [figs. 151-164], de lo que podría colegirse la atención del film, en este sentido, a los principios del manifiesto suscrito por el director en su literalidad, este detalle dinamita cualquier atisbo de ontologismo: el discurrir del relato no está “calcado de” ni “robado a” la vida, porque el proyecto en su totalidad hace gala de su adscripción a un registro consciente, en el que la temporalidad, como el relato, no preexiste como tal categoría, sino que funciona con absoluta dependencia del discurso de un film que versa sobre la condición ilustrativa del género apológico. Un film que, de paso, se identifica sin rubor como tal, infunde a las criaturas que pueblan el universo diegético una conciencia ficcional parcial –en tanto que los protagonistas, al cuestionarse la trascendencia y la moralidad de sus actos, se contemplan desde una posición externa, analizando el ejercicio de su libertad dentro de una peripecia colectiva o representación que implica a la sociedad, con un fin

¹²⁴⁹ Frase que, como ha anotado Carlos F. HEREDERO (“La cara oculta del sueño americano”; en *Dirigido por...*, núm. 328. Barcelona: noviembre de 2003, pp. 34-35), constituye una cita de “La canción de Jenny”, perteneciente a *La ópera de cuatro cuartos*; una referencia, la brechtiana, que en el distanciamiento que impregna la representación y el relato mismo resulta evidente, pero que ha sido reconocida por von Trier en lo tocante a esa obra en concreto.

predeterminado, en virtud del cual actúan— y plantea las repercusiones de todo ello en el devenir de la trama.

Estamos ahora en disposición de apurar las implicaciones de la relación que se establece entre el remedo del modelo literario clásico estadounidense, la técnica interpretativa (y de dirección de actores), la conciencia que manifiestan los personajes y las opciones de puesta en escena y de montaje (así como de una de las más notorias, y puntuales, manipulaciones ejercidas en postproducción: la aplicación de filtros): tomemos el ejemplo del montaje-secuencia subjetivo (de Grace) de los catorce votos a favor de su permanencia. La repetición de imágenes refrenda la identificación con su punto de vista, mientras suena una campanada por cada habitante y votante de Dogville a su favor; y la tonalidad dorada, otoñal y nostálgica de que se tiñen las imágenes funciona como un marcador de subjetividad, tiempo e idealización, correspondiente a sus recuerdos [figs. 158-171].

Como muestra a las claras el *montage* del inicio del capítulo cuarto (tras el punto de giro entre el primer y el segundo acto: la admisión de Grace), la visualización se corresponde con la subjetividad de la protagonista, víctima propiciatoria e inquisidora infiltrada. Ella es, sin saberlo, la prueba a que se somete a Dogville, y la administradora de justicia: sólo a través de un trato directo y prolongado, experimentando la hospitalidad o la mezquindad en carne propia, desde la total alteridad de quien nada tiene, de entrada, que ver con el pueblo, podría impartirla, con ecuanimidad y desapasionamiento; personaje vacío, utilitario, de una radical ambigüedad y extraño a sus propios ojos. Por eso, en esta primera época feliz, su optimismo es, también, el de la enunciación, que muestra desde la identificación con esa esfinge personificada, prolongación o desdoblamiento diegético de sí misma, sin sombra ni reserva, participando sinceramente del amor y la armonía reinantes.

6.2.9. Animación de lo inerte *versus* objetualización de las criaturas.

La *escenificación* de las indicaciones del narrador-demiurgo reduce a los actantes a la condición de marionetas, equiparadas a objetos; elementos en el profílmico, a partir del cual se constituye el universo diegético, a los que

otorgamos credibilidad –y con los que nos identificamos–, proyectando sobre ellos las categorías que los invisten como integrantes de un *micro-cosmos*, un duplicado en miniatura de la realidad. El montaje-secuencia, hecho de *pillow shots* (los vasos en la fragua, el ejemplar de *Las aventuras de Tom Sawyer* en el torno paterno, la camioneta de Ben con las puertas abiertas y un mapa en el asiento del conductor, los pedales del órgano, el banco, la rueda reconvertida en yugo, el teléfono de la tienda de Ma Ginger) [figs. 172-178], guarda una perfecta coherencia con la operación, con implicaciones éticas y estéticas, de *objetivación* de los actantes: no son estos más reales, sino por convención, que las figuritas de porcelana que Grace compra con el producto de su esfuerzo; figuritas a las inviste de un significado simbólico (en concreto, de connotaciones peyorativas, por medio de una sentencia: “Esas horribles figuritas dicen mucho acerca de la gente”), cuyo estatuto revisa Grace (primero negando que sean horribles y luego, mediante el acto de compra, convirtiéndolas en fetiche), y que, por fin, desentraña el narrador, leyéndole la mente y solidificando el vínculo emotivo, en lo que constituye, a su vez, un gesto simbólico, que Vera califica como “una lección” y “una prueba” para Grace.

Todos los gestos ostentan, a ojos de los propios actantes –y del espectador, desde el instante en que aquéllos reflexionan a propósito de sus valores sentimentales, psicológicos, etc., y de los que, al mismo tiempo, se hacen depender acciones futuras (performatividad)–, su condición dentro de la representación en que toda la sociedad toma parte. Con un comentario metafórico y coherente con la mentalidad mágica y prerracional de los personajes, y con las leyes de este universo, el narrador eleva el objeto a una categoría humana (“Pero al ver cómo se pulverizaba la porcelana, sintió que se desintegraba algo humano. Las figuritas eran el fruto de su encuentro con el pueblo. Eran la prueba de que, a pesar de todo, su sufrimiento había creado algo valioso”). Su intervención para articular el pensamiento del personaje provoca que la metáfora trascienda sus limitaciones: la destrucción de las figuras es vivida como el asesinato de seres queridos, porque, en tanto que no hay discriminación entre lo simbólico y lo real, la analogía mental del sentimiento de pérdida en términos de muerte hace la afrenta más hiriente desde la perspectiva de la protagonista. Nos hallamos en presencia de la

obsesión contemporánea con la potencia de la expresión: von Trier entrevé que salir triunfante en el delirante empeño de derribar el umbral último de la elocuencia de la imagen, que pasa por dotar de visibilidad y fisicidad a la dimensión espiritual (de todo lo que implica a la mente y los sentimientos), conlleva, inevitablemente, alteraciones que se extienden del discurso (que tiene que ser consciente) a la diégesis, donde la materialización de lo que, en un relato clásico, habría sido connotación, efecto de lectura, potencia el componente fantástico y destruye cualquier viso de correspondencia analógica con el universo real.

6.2.10. La virtualidad de la fábula y el encadenamiento de las representaciones.

La solución que Tom idea en primera instancia para el infernal callejón sin salida en que se ha convertido la estancia en Dogville para Grace consiste en que diga la dolorosa verdad a cada uno de los habitantes de Dogville: “Si alguien es capaz de hacerlo, eres tú (...) Es como un niño que no quiere tomarse la medicina. Se pondrán furiosos, pero se darán cuenta de que es por su propio bien. No hables con odio, no les reproches nada”. La confianza depositada en el carácter terapéutico de la palabra, que redundaba en la táctica inicial que el autoinstituido “ilustrador” empleara para moralizar y que sigue siendo intrascendente, está condenada al fracaso: si un simple discurso, por muy cargado de buenas intenciones que pueda estar, se había revelado insuficiente para vencer la enfermedad moral Dogville –y era precisamente esa frustración la que hacía imprescindible el ejemplo práctico–, es claro que una puesta en común verbal jamás podría resolver el conflicto. Repetición de los erróneos parámetros (puramente teórico, abstraído, hasta el punto de ser tachado de vago por sus conciudadanos: los parámetros llevan aparejados patrones de pensamiento y de conducta –o de “no conducta”) con que, tras un diagnóstico certero, se enfrenta al problema, su opción consiste en evitar atacar el núcleo y prolongar el círculo vicioso con otra representación. El intento de Tom es muy revelador de su carácter y plenamente coherente con él: era inevitable que lo resucitara y lo tratara de poner de nuevo en práctica; de hecho, aunque él lo ignore, tiene una responsabilidad de primer orden en el sostenimiento de un orden corrupto y constituye una parte preciosa de *esta*

representación, como habitante de Dogville, con una función reconocida por y orgánica para la endogámica comunidad –el de revulsivo cuya filosofía de púlpito nada resuelve y todo lo posterga.¹²⁵⁰

Que él reproduzca, en este improvisado *juego de rol(es)* hiperreal, el papel que ha venido ejerciendo en la cotidianeidad de Dogville, no es sino una puesta en escena/de manifiesto de su incompetencia. Este episodio de frustrada catarsis es un eslabón imprescindible hacia el auténtico final, en la medida en que la reproducción especular de esquemas señala a Tom como lo que en realidad es: un factor de enquistamiento y, por tanto, parte del problema. De nuevo en la medida en que una película omnicomprendiva y que se quiere anticipatoria, puede ser tomada como indicio y resultar concluyente acerca de los caminos de la narrativa cinematográfica, *Dogville* atestigua el repliegue ficticio y restituye los límites de la obsesión virtualizadora contemporánea, porque lo que aquí sale a relucir, en definitiva, es el *sentido del final* o la reafirmación de la noción de relato a través del colofón: todo el pueblo toma parte en el juego, representándose cada uno a sí mismo para Grace, esto es, para nosotros; y, cuando las máscaras caen, se impone recapitular y obrar en consecuencia: con la inmersión en el universo de la representación, por extrema que pueda ser la experiencia, no basta, ni resulta satisfactoria una suspensión por agotamiento; muy al contrario, sólo en la medida en que hay premios o, como en este caso, castigos para los actantes, el relato cinematográfico merece tal nombre.

De ahí que, cuando Tom anuncia a Grace que se ha inspirado en la historia para escribir una novela, pero manifiesta sus dudas acerca del nombre de la ciudad y el título, ella le proponga los de *Dogville* para ambos (como ocurre en el texto), a lo que él repone que no sirve, porque “debe ser universal”. Luego, como le recomienda que pase la jornada de descanso mirando las montañas, como la heroína de su novela, Grace se decanta por una acción prosaica, real: lavarse y lavar la ropa, sabiendo, “por alguna razón, que ninguno de los personajes del pueblo ficticio de Tom haría una cosa

¹²⁵⁰ En el prólogo, el narrador le atribuye la fórmula “rearme moral” para calificar la purga que aspira a liderar que está saturada de malévolas connotaciones dentro del imaginario colectivo de los Estados Unidos contemporáneos.

semejante”. En su señalamiento de la falsedad, por teórica, abstracta, romántica e idealizada, de la narrativa –y la primaria visión de mundo– por la que el protagonista masculino aboga, la sensata rebeldía de ella arrebató a Tom el timón que gobierna el curso del universo diegético, e instaura un nuevo entendimiento de la representación y su valor. Con su acción, que difiere de la que aquél le marca como verosímil, se abre otra brecha, esta vez definitiva, en la diégesis: desvía el curso del relato, impide el restablecimiento virtual de la normalidad, y encauza la acción por la vereda que procede en su concepción (y en la de este nuestro film, para el cual, como para ella, a lo universal se accede desde lo local, lo concreto, lo práctico, lo real).

A propósito de Tom, el narrador afirma que “los problemas morales eran lo suyo”, “su trabajo”. Alude a él como “el joven filósofo”. Mientras la voz *over* añade que “su ira se resumía en la desagradable sensación de haber sido descubierto”, Tom realiza un gesto muy significativo: echa un vistazo inquieto, por encima de los hombros, que corrobora (materializa, *ilustra*) el dictamen que, en ese preciso instante, el narrador omnisciente pronuncia acerca de sus sentimientos –una relación redundante que se repetirá más adelante, cuando Tom, atacado por una lucidez paralizante, se ponga “casi a temblar” al pensar en el perjuicio que el contacto con Grace puede ocasionarle, haciéndole dudar de su superioridad sobre los demás (porque el cargo que ella presenta contra él consiste, precisamente, en que es humano, falible y susceptible de *caer en la tentación*) y desviándolo de su misión literaria y moral. Y, en este punto, proliferan los interrogantes, que son indicio de anfibologías irresolubles: ¿obedecen la imagen, el personaje, la interpretación... a la palabra del narrador, o bien es éste el que, en virtud de su fina capacidad de penetración y su conocimiento del alma de Tom quien, sobre la marcha, mientras el relato fluye (aunque los tiempos verbales, en pretérito, y las restantes marcas enunciativas, inducen a pensar que éste tuvo efectivamente lugar, y el narrador se limita a transcribir los acontecimientos), nos los sirve? Y, ¿quién es el *descubridor* del pecado de Tom, sino, a la vez, Grace –la acusadora–, el narrador –quien formula los términos de su desasosiego–, él mismo –su conciencia– y nosotros, espectadores –el público invisible cuya presencia culpabilizadora busca junto a sí, en el banco–?

Durante este paseo nocturno, en el que toma la decisión de avisar a los gangsters (al dictado del narrador, sus actos –rebusca en los cajones del escritorio hasta encontrar la tarjeta del jefe mafioso– *indican* que la delación se va a producir, aunque se elide: se muestran los preparativos de la llamada, centrándose únicamente en un *gesto* (algo visible y elocuente, que convierte en innecesaria, por redundante, la audición de la conversación), apelando al establecimiento de una relación causal y aportando, además, un apunte relativo a la psicología del personaje, a saber, cómo se escuda en subterfugios y sofismas en la toma de una decisión egoísta, cobarde y reprobable). Cuando resuelve traicionar a Grace, el narrador se refiere a su carácter “concienzudo” y “práctico”; y distingue entre sinceridad y sentimentalismo –una discriminación que se corresponde con la coartada que, tácitamente, se otorga.

La correspondencia e interacción entre el monólogo interior de la protagonista –en el que, a la sazón, se dirime el desenlace, por deducción, directa y explícita, del discurso–, la narración de la voz *over*, el universo diegético hasta en los fenómenos naturales y el artificio escenográfico, se pone en evidencia en el instante en que se produce la toma de conciencia por parte de Grace que la lleva a cerrar, con una decisión racional con implicaciones filosóficas (“Si alguien tenía el poder de corregirlos, era su deber hacerlo, por el bien de otros pueblos; por el bien de la humanidad; sin olvidar el bien del ser humano, que era la propia Grace”), el relato. Como quintaesencia del universo; víctima, mesías y vengadora; figura sacrificial, redentora y castigadora; el poder que el demiurgo le ha concedido carece de límites. Se produce por segunda vez la subjetivización del contracampo, la detención del tiempo y el corrimiento de la representación hacia el *tableaux* (“Grace se detuvo y, al hacerlo, las nubes se disiparon y salió la luna”) [figs. 179 y 180].

6.2.11. Reflexividad, catarsis, disolución.

El *macguffin* de la trama, esto es, la razón por la cual los gangsters buscaban a Grace, constituye otra representación, otro duelo dialéctico con una desproporcionada –distanciadora– trascendencia práctica, en dos dimensiones y tiempos: cuando se salde con el triunfo del progenitor, las

repercusiones en el proceder de Grace se proyectarán sobre su conflicto con Dogville. El deseo del padre de responder a sus ataques, lo cual “es una regla básica de conversación”, y de afear a su hija el aspecto de su carácter que más le irrita (su arrogancia), demuestra la importancia que el mafioso da a las convenciones representacionales que gobiernan la vida en sociedad, y pone en el primer plano de atención la dimensión práctica de las maneras: la mafia es un *gremio* ceremonioso donde los haya, respetuoso de las formas por una clara conciencia de la trascendencia que revisten, como índice de acatamiento de la norma del clan por parte del individuo.

Desde la perspectiva paterna, lo que en apariencia representaría una desacuerdo tan irrelevante, tan ínfimo –y tan reflexivo, ya que la afrenta consiste en la vulneración de las normas conversacionales que dicta la educación, pero entraña una triple impugnación, a saber: la humillación que implicó el gesto de dejarlo con la palabra en la boca; a las razones (ideas, principios, abstracciones, visiones de mundo) expuestas en la discusión que ella cortó; y la desaprobación al estilo de vida que él representa y el rechazo del papel al que ella está *predestinada* en su universo–, en tanto que supone el cuestionamiento del sistema que tanto cuesta defender, ha de ser refutado, porque, al hilo de la victoria dialéctica, se aclararán dos dimensiones absolutamente cruciales y empíricamente constatables: la personalidad de Grace y su posición en el mundo.

En tanto que la discusión terminológica-nominal-procedimental estaba motivada por una discrepancia profunda, y tuvo como consecuencia la huida de la protagonista, cuyas secuelas se arrastran hasta el momento presente, su resolución adquiere tintes trascendentales. No puede ocultársele a nadie que la querrela que enfrenta a Grace con Dogville mantiene diversos vínculos con ella, a saber, narrativos (en su desesperada huída, hipotecó su futuro hasta dejarse arrastrar al chantaje por el pueblo), psicológicos (su *misión* en Dogville tenía los fines de purgar su pecado de arrogancia y demostrar, a sí misma y al mundo, la coherencia entre su creencia en la bondad y la inocencia humanas y sus actos) y discursivos (ya que, en virtud de lo anterior, la representación ha de conceptuarse, desde el punto de vista de Grace, como un *ensayo* destinado a poner en práctica su entelequia, en un pueblo que, como

ella misma, a priori, define, representa a la vez una suerte de *sociedad en estado natural* y el máximo exponente de su idea del universo. Así lo indican la tópica idealización moral y la complacencia en la inconcreción (con una única y significativa excepción: las figuritas de porcelana, convertidas en fetiche –es decir, objetos en los que se depositan simbólicamente los prejuicios: saturados de significado, *irrealizados*–) que afloran en las palabras con que expresó sus sentimientos tras la primera contacto con el pueblo, pronunciadas para rebatir la visión que se desprendía de los pormenorizados retratos mezquinos de Tom: “Yo sólo veo un precioso pueblecito rodeado de magníficas montañas. Un lugar donde la gente alberga sueños y esperanzas aun en las condiciones más duras. Y siete figuritas que no tienen nada de horribles”.

La acusación de altivez que el padre dirige a Grace cuestiona su visión de mundo, proyectándose retroactivamente sobre su traumática experiencia en Dogville, y desmiente las premisas de un acercamiento, el suyo, que se pretendía inocente, pero estaba viciado por un miserabilismo huero, derivado de un engreimiento subido, complicado por la mala conciencia: “Tú no los enjuicias porque simpatizas con ellos (...) Siempre culpas a las circunstancias”. La comparación entre los infractores de la ley con la especie canina, a la que acude el padre, redundante en el nominalismo, el esencialismo, la necesidad y la determinación que subyacen a la poética del film, tanto por lo que respecta al discurso que vehicula el relato como al diseño escénico y la puesta en escena: en definitiva, el microcosmos que se convalida con los Estados Unidos responde a la visión de mundo en que la representación ha derivado –y que el profilmico desvanecido ya anticipaba: los esquemas literarios tradicionales, que, a causa de la complicidad con las debilidades de las criaturas del demiurgo, despojan de responsabilidad a éstas y les otorgan la coartada de su condición de marionetas para cometer impunemente atrocidades, se revelan sumamente perniciosos en la medida en que contaminan las escalas de valores de los individuos que participan del falseado imaginario colectivo en el que dichas ficciones circulan–, en la que de inmediato convendrán padre e hija, y a propósito de la cual ya sólo mantendrán una divergencia: cuál es la respuesta idónea, ya que, mientras que él aboga por echar mano al látigo para evitar que los perros ingieran sus

propios vómitos, ella se resiste al castigo porque “siguen su instinto”. El padre ataca su condescendencia (“Tienes la idea preconcebida de que nadie, repito, nadie, puede alcanzar tu elevado sentido de la ética. Por lo tanto, los exoneras (...) Perdonas a los demás con excusas que jamás te aplicarías a ti misma”). Ella se da por vencida y lo insta a marcharse sin ella, mientras sigue aferrándose a la letanía que repite desde su llegada a Dogville (“La gente de aquí se porta tan bien como puede en circunstancias muy duras”).

Tom trata de eludir el castigo de Grace, bajo el argumento de que “esta ilustración”, que califica como “dolorosa pero edificante”, “ha superado todas las expectativas”. Pero ella se escabulle y rechaza tanto la maniobra del joven literato, que pretende convencerla con un razonamiento sustentado en el sobreentendido del efecto catártico de la representación –idas y vueltas de las palabras a los simulacros de actos, de la ficción a una realidad que, como nuestros sentidos nos vienen mostrando a las claras desde un principio, no es tal, sino una celada para seducir a incautos como Grace (y como nosotros, espectadores románticos y crédulos, predispuestos y deseosos a suplir mediante la aplicación de los esquemas de una mitología colectiva y una dañina, por falaz, fe, que se remonta a Aristóteles, acerca del potencial purificador de la representación, una carencia esencial, irremplazable, en lo que ahora se nos aparece como una chapucera tramoya: el déficit o desfase entre la representación y el mundo), una fachada historicista interesada: se trata de actuar hasta la consunción–, como la del padre, que sugiere colgar a un perro de una farola; una táctica típicamente mafiosa (una amenaza en el fondo, inocua –incruenta, inofensiva para la integridad física y moral de los dogvilleanos–; un gesto simbólico, una amenaza destinada a disuadir y lograr la obediencia a través del amedrentamiento: otra representación), pero que no puede satisfacer a Grace, para quien la solución ha de ser proporcionada, axiológicamente motivada y justificada con consistencia (mera ejecución impersonal de la trascendencia, ofendida por un sujeto colectivo al cometer un *crimen de lesa humanidad*; la protagonista se limita a aplicar su estricto, intransigente código de la justicia, la virtud y la moral, de la única forma posible: con la severidad y el rigor absolutos de quien maneja las cuestiones del mundo como abstracciones y es sabedor, además, de que toda representación desemboca en una autodisolución ante la que no cabe el

arrepentimiento), activa y drástica: “Con eso sólo conseguiríamos asustar al pueblo, pero difícilmente lo haríamos mejor (...) Quiero hacer que este mundo sea un poco mejor”; y más adelante: “Si existe un pueblo sin el cual el mundo sería mejor, es este”.

La carnicería que desatan los gangsters tiene una visualización ambigua, entre la violencia absolutamente gráfica de los planos frontales y la estilización –el fondo se torna anaranjado y rojizo, a causa de las llamas, invisibles, que consumen las construcciones–, para disfrute de la protagonista, que se obliga a sí misma a contemplarla desde el coche, a través de las ventanillas, cuyas cortinas se descorren para tal efecto (“Es lo correcto”): a Grace no se le oculta que, con la deletérea actuación de los secuaces de su padre, la representación adquiere, por fin, sentido pleno, pero que es necesario que una mirada identificada, doliente, la sostenga; ella misma es la destinataria de la única catarsis genuina de todas las ensayadas por los actantes, en una representación consciente que la tematiza –esto es, que se define como tal por la declarada necesidad de aquélla y encadena obsesivamente simulacros de purificación. Grace corresponde a Vera haciendo que maten a sus hijos ante sus ojos, bajo el estímulo de cesar la matanza si contiene las lágrimas: “Se lo debía”. Con este *quid pro quo*, sarcástico hasta la corrosión –tanto más sobrecogedor por la gravedad, exenta de todo alivio humorístico, con que está pronunciado: en contra de lo que su padre cree (“Me parece que has aprendido demasiado”), Grace no obtiene placer personal alguno, ni encuentra en ello reparación a los ultrajes sufridos; no es la villana sobrevenida de la función, sino más bien, como veremos, la garante, con su propio sufrimiento, de la expiación–, el film enuncia la que quizás sea la más salvaje de sus provocaciones, férreamente congruente y atemperada por un detalle: la rotura de los fetiches, justificada como *pena* impuesta para reforzar y garantizar el aprendizaje de la lección moral, se equipara con el asesinato de niños, escenificado con toda crudeza (véase la ejecución del bebé, sacado de la cuna, encañonado con la metralleta y abatido a quemarropa). Este gesto, que quebranta todos los tabúes representacionales, podría juzgarse excesivo: es la más extrema y subversiva manifestación del vaivén retroalimentatorio y la final identidad entre los órdenes simbólico y real; o, dicho de otro modo, del desdibujamiento de cualesquiera fronteras

morales cuando el didactismo engulle el mundo (la destrucción de aquellos objetos, concebida como refuerzo para la interiorización de un principio –*la letra con sangre entra*–, tiene como respuesta un rosario de muertes reales); mas el llanto de la protagonista ante las atrocidades que desata nos recuerda que, tanto para ella como para nosotros, fetiches y niños no dejan de estar modelados, por escandaloso que pueda antojarse, de la misma sustancia, cinematográfica, *ergo* simbólica: la conmoción que la aniquilación de los segundos nos produce, responde, por un lado, a convenciones, y, por otro, a la confusión entre ficción y vida que, una y mil veces, el texto ha refutado.¹²⁵¹

Tras la escabechina, en un último y significativo gesto de piedad, Grace da la orden de dejar vivir a Moisés, el perro: único habitante inocente, por no racional, del pueblo, al otorgarle el perdón, la protagonista no hace sino cumplir el destino implícito en su nombre, esto es, su esencia. De ahí el sentido del discurso *over* y de los gestos finales de puesta en escena y de montaje: mientras el narrador cierra el relato con una reflexión que plantea, aludiéndolos implícitamente, los interrogantes subyacentes a la ficción parabólica, y declara su irresoluble impertinencia –esto es, ¿antecede la enseñanza al universo diegético, o sucede al contrario? ¿Es el contexto un trasunto, por emanación, del personaje, o es a la inversa? ¿Se adaptan el discurso y el relato a la narración, o viceversa? (“¿Dejaba Grace a Dogville o, por el contrario, Dogville la dejaba a ella y al mundo? Esta es una pregunta delicada. Pocos se beneficiarán por hacerla, y menos aún ensayando una respuesta. Desde luego, aquí no se contestará”)-, la cámara, desde el gran plano general cenital, desciende en picado, mediante un *zoom*, sobre el escenario, cuyo vacío, a excepción de los cadáveres, literaliza/simboliza la anulación del espacio-tiempo que la conclusión, advenida ya la catarsis, va a suponer. La consumación del acto ejemplarizante significa la consunción del

¹²⁵¹ En este punto, el discurso acaba dándose de bruces con una suprema contradicción, porque la proscripción de la representación desde la representación pasa por la catarsis. Cuando el baño de sangre concluye, Grace se apea del automóvil y, empuñando una pistola, se acerca a Tom. Él la felicita patéticamente en términos de eficacia moral, y debatiéndose entre su natural tendencia a dejar que sus consejos prácticos se expongan solos como inferencia lógica del oyente a partir de sus divagaciones metafísicas y la urgencia por salvar el pellejo, intenta retomar el hilo de las abstracciones antes de que el torrente de *realidad* se lo lleve por delante, reconduciendo la contundente *ilustración* de ella a la condición de moraleja de su ficción: “Bravo, Grace. Bravo. Reconozco que tu ilustración es muy superior a la mía. Asusta, sí, pero, ¡qué claridad! ¿Qué te parece si la uso como inspiración para mi novela?”. Pero ella, tras despedirse, le descerraja un tiro en la nuca.

relato y, como en *Memento*, el colapso de todas las categorías ficcionales creadas al efecto. Cuando ya sólo abarca la caseta de Moisés, un fundido provoca que, en el hueco que delimita el contorno de tiza, el perro se materialice y se alce, ladrando a la cámara. La invitación a practicar una operación análoga, de revisión (o *realización*) de todo lo anterior como relativo a referentes reales (ergo, como metáfora), se completa en los créditos finales, consistentes en un montaje fotográfico, con la canción *Young Americans*, de David Bowie: un largo, apabullante desfile de instantáneas de carácter documental, en una proporción significativa pertenecientes a la Gran Depresión (tomadas por fotógrafos de la Farm Security Administration, como Dorothea Lange, Russel Lee, Jack Collier, Ben Shan, A. Siegel, Carl Mydans, J. Vachon y Arthur Rothstein),¹²⁵² que tienden un puente entre el pasado y el presente de los Estados Unidos y apelan, a través del exagerado contraste con todo lo precedente –morosidad *versus* dinamismo, clasicismo *versus* videoclip, cine (imagen en movimiento) *versus* fotografías fijas–, a la categoría de la realidad, como factor de reinterpretación *a posteriori* de la ficción, cuyo carácter parabólico y valor práctico se connotan y reafirman. La película, como von Trier había vuelto a comprobar a raíz de Dogme, no puede transcurrir *aquí y ahora*, porque el *aquí* y el *ahora* cinematográficos se construyen a través del discurso, mas puede referirse a ellos y contribuir a su transformación. En definitiva, von Trier viene a corroborar a Rohmer: si para algo sirve y alguna fuerza posee la representación (por estilizada que sea la apariencia que adopte), es para modificar nuestra visión del mundo y para que tomemos conciencia de la trascendencia, la correspondencia y la dimensión práctica de las creencias (por digresivas que puedan parecer), y los actos (por nimios e insignificantes que los juzguemos).

Estos son los extremos en que se condensa la aportación de *Dogville* al estudio de la relación de los cambios tecnológicos en materia de postproducción con la dimensión espacio-temporal:

- 1) incardinamiento del montaje en la prolongación de la propuesta representacional y discursiva de von Trier que se

¹²⁵² Stevenson atribuye la mayoría de las pertenecientes a las décadas de los sesenta y setenta a Jacob Holdt, tomadas durante los sesenta y setenta; *op. cit.*, pp. 276-277.

remonta a fechas anteriores a la *revolución* digital, ahora coherente con la paráfrasis del patrón literario y filosófico trascendentalista;

2) subjetivización del espacio y el tiempo que, puntualmente, hace que el exceso escénico rebose;

3) reflexión sobre el correlato simbólico entre los actantes y su entorno que, a la postre (y de conformidad con la conciencia representacional y del final), altera el curso del relato;

4) colapso y autodisolución del mundo tras la catarsis, con una reafirmación final en la parábola que conlleva el carácter reconstruido de un espacio-tiempo referido a la realidad.

6.3. *Timecode*: linealidad versus interactividad.

6.3.1. El DVD como formato polifónico.

El último de los ejemplares a partir de cuyo estudio vamos a analizar el funcionamiento y las implicaciones de las estructuras espacio-temporales del “cine digital” exhibe peculiaridades muy acusadas, que se engendran en su concepción y se proyectan sobre su apariencia (su puesta en imágenes) y su sentido, en otro ejercicio de ostentación de la conciencia y la coherencia de todas las facetas (expresión, narración, discurso). Nos hallamos ante un concepto de montaje radicalmente minimal, si bien, aquí, se deposita en la digitalidad una función específica y definitoria: el interés de *Timecode*, a efectos de sopesar el papel de las nuevas tecnologías de postproducción en los órdenes expresivo y narrativo, radica en que permite entrever cómo un proyecto alumbrado al calor de la mitología digital (imbuido de tecnofetichismo, hasta el extremo de incluir una perorata de una formidable explicitud), alumbró un método de creación de sentido absolutamente deudor del tradicional, en el cual prácticamente todo el peso recae en un trabajo de planificación (invisibilizado, como se verá, de acuerdo con una estrategia que al mismo tiempo invoca y se distancia de la transparencia clásica), en

detrimento de unos recursos *reales* de postproducción restringidos a la mínima expresión (esto es, al gesto sencillo y definitivo de la partición de la pantalla, asumido en la apertura, mantenido a lo largo de toda la película y al que el paso del tiempo y su peculiaridad formal *naturaliza* en parte, camuflando su condición de mecanismo de montaje y vehículo de sentido; y a la transferencia de la responsabilidad de su ejecución al espectador, presuntamente en cumplimiento de la promesa de interactividad).

De nuevo, pero esta vez de manera incomparablemente elocuente, la determinante influencia de la postproducción digital se demuestra inseparable del aprovechamiento de las novedosas aplicaciones de los dispositivos de grabación –en la medida en que se finge la inexistencia misma de edición.¹²⁵³ Asimismo, trataremos el modo en que este experimento hace suyo (pronuncia) el preceptivo haz de topicidades postmodernas que le sirven la base: la apariencia de aleatoriedad y la invitación a la interactividad constituyen los polos entre los cuales oscila la aguja del texto, del sinsentido a la infinitud de interpretaciones posibles características de la obra abierta, que *se imponen* al espectador. En cuanto a la sempiterna reflexividad, aquí es polisémica y multidimensional, al volver a atravesar y concordar con el esquema narrativo de vidas cruzadas y la poética existencial, y desarrollarse la trama en el corazón de la industria del cine estadounidense. El concepto de *polifonía* posee un matiz genérico, literaturizante y metacinematográfico: el parloteo frívolo e intrascendente; las conversaciones banales y ridículas; las historias mediocres mil veces vistas en el cine (y en la *realidad*); las vidas mezquinas marcadas por las deslealtades y los intereses cruzados; la desconexión y la disparidad de las vivencias simultáneas de persona(je)s que mantienen vínculos profesionales o sentimentales, cuyos pasado o futuros están secretamente entrelazados... apelan al lirismo urbano de la estructura consagrada por el John Dos Passos de *Manhattan Transfer*.¹²⁵⁴

¹²⁵³ Grabada con cuatro cámaras Sony DSR-1, en simultaneidad y con un código de tiempo común, la película consiste en cuatro planos-secuencia de noventa y tres minutos de duración, compuestos en un solo encuadre dividido en cuatro secciones de tamaño idéntico, con arreglo a la técnica de la pantalla partida; en adelante, nos referiremos a la porción superior izquierda como primer cuadrante; a la superior derecha, como el segundo; a la inferior izquierda, como el tercero; y a la inferior derecha, como el cuarto.

¹²⁵⁴ *Timecode* muestra una agitada fracción de las vidas de un puñado de personajes que trabajan o tratan de abrirse camino en el duro mundo de Hollywood, en un mediodía durante el cual se suceden cuatro terremotos. En la productora Red Mullet, el ambiente es irrespirable a causa, principalmente, del desorden vital de Alex (Stellan Skarsgård), el socio fundador más carismático, y de las dificultades del director Lester Moore

El film es el testimonio fehaciente de la interconexión del experimentalismo digital con la difusión de nuevos formatos de explotación y modos de consumo:¹²⁵⁵ se rodaron quince versiones, de las que se han comercializado la última y principal (en salas, en una proyección continua convencional, sin la posibilidad de seleccionar la banda de sonido) y la primera (incluida, junto con la anterior, en el DVD, entre los *extras*, esto es, como un valor añadido, eminentemente comparativo). La incitación a manipular a voluntad los canales de audio (uno por cada una de las porciones que componen el mosaico, y un quinto en el que hay una selección por defecto, a modo de versión principal) somete a crisis la noción de la película como “obra”, y, con ello, su *existencia*; también, por lo que a nosotros respecta, la posibilidad de analizarla: nos hemos decantado, entonces, por explorar las cinco aproximaciones básicas al texto, atendiendo tanto a la versión principal como a las cuatro alternativas (esto es, escogiendo en otros tantos visionados una única pista).

(Richard Edson) para escoger un rostro para encarnar a Valerie Vincent, la protagonista de un film de época, *A Bitch from Louisiana*. Tras una sesión de psicoterapia, la esposa de Alex, Emma (Saffron Burrows), le comunica que lo abandona. Vagando por los alrededores de la empresa, la joven se encuentra con Cherine (Leslie Mann), una ex amante que se ha presentado al *casting*, y acaban en casa de ésta. Mientras tanto, su esposo se refugia en el alcohol, la cocaína y el sexo con Rose (Salma Hayek), una aspirante a actriz mexicana cuyos favores el productor se ha ganado a cambio de que darle acceso a las pruebas. Rose mantiene una relación con la acaudalada y celosa Laura (Jeanne Tripplehorn), que descubre la traición de su pareja a través de un micrófono que le ha colocado en el bolso. Aunque Alex defrauda las expectativas de la intérprete, Lester la descubre y le ofrece el papel. El marido de Cherine la sorprende con Emma en una situación comprometida, así que ella huye en dirección a Red Mullet, donde la junta directiva mantiene una reunión con una cineasta de moda, Anna Pauls (Mía Maestro), que expone el proyecto de un largometraje experimental que tiene intención de grabar en vídeo por las grandes posibilidades que, a su juicio, ofrece el medio por sus características técnicas. Borracho y drogado, Alex interrumpe el discurso y se ríe de su pretenciosidad, pero se aviene a cerrar un trato con ella. Como Anna acepta y agradece su directa franqueza, la violencia remite y los ejecutivos respiran aliviados. Pero Laura irrumpe en la sala y tirotea a Alex, cuya agonía registra Anna.

¹²⁵⁵ Con un coste de 4 millones de dólares, la película es una producción de Mike Figgis, a través de su propia compañía Red Mullet, mientras que de la distribución se encargó Screen Gems, filial del grupo Sony. El texto tematiza la conflictiva, relativa autonomía que tales datos apuntan, al enclavar la acción de su sátira sobre el *mundillo* de Hollywood en una empresa homónima y al incluir la subtrama de la cineasta cuyo proyecto es similar al presente film. *Timecode* se mueve, así, entre una sincera vocación *autoral*, estrechamente vinculada al fetichismo digital (la familiaridad de la producción, visible en las canciones escritas por Figgis y su hermana Arlen, también intérprete de una de ellas, y en la intervención del director como uno de los cuatro operadores de cámara), y la conciencia de su valor (auto)promocional; con ello, desarrolla la dialéctica entre industria e independencia que recorre la obra del cineasta, en la que se alternan productos genéricos –*Lunes tormentoso* (*Stormy Monday*, 1988), *Asuntos sucios* (*Internal Affairs*, 1990), *Mr. Jones* (1993), *La casa* (*Cold Creek Manor*, 2003)– con *remakes* y adaptaciones –*La versión Browning* (*The Browning Version*, 1994), *Miss Julie* (1999)– y proyectos propios –*Leaving Las Vegas* (1995), *Después de una noche* (*One Night Stand*, 1997), *The Loss of Sexual Innocence* (1999), *Hotel* (2001)–, siempre con estrellas pero cada vez más explícitamente autorreferenciales. Volveremos más adelante sobre estas cuestiones.

Varias son las averiguaciones e inferencias que, de entrada, se realizan: como primera providencia, se constata que la versión principal está confeccionada a partir de la activación y desactivación de las *tracks*, y dichas operaciones se identifican con una interpretación arbitraria; en la medida en que se da prioridad al canal de sonido correspondiente a un cuadrante, la atención recae sobre la acción que se desarrolla en éste y se desatienden los restantes, lo que origina un orden de lectura/visionado. En cambio, al practicar selecciones propias, las voces antes acalladas suministran datos imprescindibles para la comprensión de la trama. Es más: el orden de acceso a esas informaciones resulta trascendental, porque los hallazgos se acumulan y dependen los unos de los otros. Ello implica, de paso, una irreversibilidad que hace la experiencia *personal e intransferible*: una vez se funda una relación o una idea, la mirada –la intelección– queda *viciada*, y cualesquiera otras –de entre las infinitas– posibilidades, *cegadas*. Asimismo, y aun cuando el sonido dirija la vista sobre una porción, aquélla no deja de ser atraída por los estímulos de las restantes (y, aquí, la diversidad de los factores que intervienen –parámetros visuales, acciones, personajes, recuerdos o asociaciones de visionados precedentes...– deja patente la complejidad de la cuestión). Y, por si fuera poco, la disparidad culmina en el desenlace, en el cual cada pista da pie a un final distinto. El espectador es *orientado*, así, a una doble y contradictoria convicción: para agotar el sentido, ha de profundizar en la interacción entre las pistas; y, en última instancia, la plenitud a la que aspira es inasequible.

6.3.2. Lo real, continuo e inabarcable.

Tales son los términos de la disyuntiva que nos atenaza: pese a que el encuadre *roto* construye un mundo inabarcable de un solo vistazo, la acción transcurre en unidad de espacio y de tiempo, de manera que, virtualmente (idealmente), el universo diegético no *se edifica* a través de *raccords* ni de elipsis, sino que *es* el real, en los alrededores y el interior de la sede de Red Mullet, donde las cuatro cámaras convergen en varios instantes, siguiendo los pasos de unos personajes que mantienen relaciones de distintos grados y tipos, pero que cuyos destinos se cruzan en la productora, a lo largo de hora y media. Las distancias que separan las distintas localizaciones son recorridas y

visualizadas, lo que permitiría una eventual reconstrucción de la topografía del microcosmos ficcional, con el *plus* de credibilidad que dicha evidencia conlleva. La continuidad se reputa como la prueba innegable de que la acción tiene (tuvo) lugar *aquí y ahora*. La inmediatez y la contingencia son (o se quieren) indicios de una *realidad* incontrovertible, en ausencia de montaje, de trucajes o de manipulaciones; igualmente, la espontaneidad de los intérpretes y la inestabilidad del encuadre, en tanto en cuanto apuntan a una metodología abierta a la improvisación, y a la imposibilidad de controlar la planificación, destilan libertad y ausencia de retórica (que, como demostraremos más adelante, dista de ser auténtica).¹²⁵⁶

La notoriedad de la imperfección técnica constituye un elemento de sumo interés, por cuanto no se limita a funcionar como un síntoma del desinterés por disimular la *factura* del film (su condición de *artefacto*),¹²⁵⁷ sino que entronca directa y plenamente con la voluntad de exprimir el lirismo de lo fortuito y lo ineluctable. El forzamiento de la duración de las situaciones representa uno de los aspectos en que se hace visible que la tarea de ficcionalización tiene en parte lugar sobre la marcha. Véase, por ejemplo, el seguimiento a distancia de Emma que, en el segundo cuadrante, el operador se ve obligado a realizar, desde la acera opuesta, por no haber podido atravesar la calle a la par que ella, que ha cruzado impetuosamente el semáforo; también cómo, a continuación, le da alcance: mientras sus zancadas apresuradas y los gritos de advertencia dirigidos al conductor cuyo automóvil está detenido en el cruce, el personaje se detiene con la excusa de consultar el teléfono móvil para que la cámara le dé alcance, vuelve sobre sus pasos de manera coherente con la confusión en que se encuentra sumida [fig. 181]...

¹²⁵⁶ El texto ofrece datos exactos en relación a las coordenadas temporales: al término de la acción, en el cuarto cuadrante, la imagen funde a negro y, sobre el fondo indiferenciado, un rótulo informa: “TIME CODE se rodó en cuatro tomas continuas, desde las 3:00 de la tarde del viernes, 19 de noviembre de 1999. todo el reparto improvisó a partir de una estructura predeterminada” (nótese la agramaticalidad de la minúscula tras el punto y seguido, indicativa de la tópica identificación entre transgresión y modernidad).

¹²⁵⁷ Entre los detalles más llamativos, podemos citar el reflejo de la cámara y el operador en un espejo, al lado del ascensor de la consulta de la psiquiatra; los golpes a los micrófonos, no atenuados en postproducción; los cuchicheos entre los miembros de las cuatro unidades de grabación, que se coordinan, parlamentan entre sí o transmiten instrucciones a los actores; la mano izquierda del cámara, que se cuelga en el encuadre durante siete *frames*, cuando se sujeta la puerta de los lavabos mientras sigue a Rose –a pesar de que ella previamente, echa la vista atrás, al fuera de campo, y se la sostiene con la intención de facilitarle el paso...

Como de costumbre, y paradójicamente, por esta vía toma cuerpo la figura del demiurgo: son representativos de esta relación el minuto entero durante el cual la cámara, en el tercer cuadrante, se demora en la mostración del cartel que anuncia el *casting* de *A Bitch from Louisiana*, retrocediendo y realizando un movimiento envolvente hasta una vista frontal del rótulo, con lentos *zooms* de acercamiento y alejamiento [fig. 182]; el plano general frontal¹²⁵⁸ en relación a la puerta principal del edificio, de idéntica duración y con notorios cambios en la iluminación natural procedente del exterior [fig. 183]; y un tercero, en el cual se produce un *zoom in* y *out* a un reloj esférico, colgado en la pared, cuyas manecillas señalan las tres y nueve minutos [fig. 184]: no hay ninguna acción relevante, nada es más digno de ser enfocado.¹²⁵⁹ Sin embargo, el detalle más revelador acerca de la función y el sentido de estas operaciones tiene lugar cuando, en el cuarto cuadrante, la cámara se centra primero en una botella de agua precariamente colocada encima del monitor a través del que Lester sigue la prueba de Rose [fig. 185], y vuelve sobre ella cuando se inician las sacudidas del tercer terremoto,¹²⁶⁰ para mostrar cómo las resiste hasta que acaba cayendo al suelo: la disposición y la observación del objeto, justo antes del temblor, delatan la omnisciencia. Como sucede en relación a los personajes, el *tiempo muerto* (identificado, además, como tal, por medio de ese gesto de nombrarlo, haciendo ostentación de su puro y simple tránsito) es diegética y simbólicamente útil en tanto que sobrante, ya que su manipulación, para que las microhistorias encajen, estimula la conciencia de la dimensión misma por parte del espectador; la

¹²⁵⁸ En esta película, a excepción de los créditos, las menciones a la categoría de plano, como ocurre en el caso de la animación fotorrealista por razones bien distintas, deben entenderse solamente como referencias de escala, y no como tomas unidas por medio de cortes, fundidos, etc.

¹²⁵⁹ El marcaje explícito del tiempo real y del relato se repite algo más adelante, en un detalle picado del reloj que, encima del mostrador de la telefonista, marca las tres y dieciséis.

¹²⁶⁰ Los terremotos tienen lugar, respectivamente, en los lapsos que van de 11' 46" a 11' 52"; de 36' 42" a 36' 51" (que, en el segundo cuadrante, comienza con unos *frames* de antelación); de 1h. 09' 18" a 1h. 09' 28"; y de 1h. 26' 35" a 1h. 26' 48". Reviste la máxima importancia la *audibilidad* de las cuentas atrás que se cuelan en *off*, en una muestra de inigualable elocuencia acerca de cómo la enunciación irrumpe en la diégesis (“...*three, two, one, quake! Stop, stop!*”). El hecho de que los seísmos causen crisis de ansiedad por parte de todos los personajes, que reaccionan de forma incontrolada e imprevisible, con tendencia al arrebato de sinceridad histérica y a la consideración del mismo como signo, esto es, como hecho premonitorio de un cataclismo inminente y fatal, ilustra a las claras la retroalimentación de la(s) deriva(s) excesiva(s), así como la complejidad autorreferencial del texto, al conciliar, en un tópico postmoderno más (el espíritu milenarista), la ansiedad de los californianos por la permanente amenaza sísmica, con la intrascendente (de valor incalculable, precisamente, en su condición simbólica) *minicrisis de fe* en lo digital que se conoció como “efecto 2000”.

postergación de la acción connota la tragedia de su fluir, o sea, de su pérdida por parte de unas criaturas ignorantes de que su destino está sellado.

Las acciones se registran en toda su extensión: el aflojamiento de las válvulas de escape del aire de las ruedas del todoterreno de Rose por parte de Laura; el viaje en limusina de ambas hasta Red Mullet, en silencio, mientras una se maquilla y la otra lee la prensa; la colocación del micrófono... El encuadre, entonces, asume una ilusoria capacidad omnirrepresentacional; no sólo incluye la información relevante, sino que expresa incluso la futilidad. Mas esa apariencia de obviedad se refiere tan solo a cada porción, y entra tempranamente en contradicción con la interferencia que suponen las líneas abiertas en las restantes: a menudo, los diálogos puntúan el significado de las imágenes en otro cuadrante, o, a la inversa, los relatos sonoros se cargan de connotaciones ante la visualización de acontecimientos o anécdotas con los que riman –como cuando Emma, en la sesión de psicoterapia, alude a la sonrisa como motivo de felicidad, mientras la imagen de su ceño atormentado contrasta con la visión de la risueña Cherine (con quien flirteará luego), en el tercer cuadrante.

6.3.3. Pantalla partida y *raccord*.

Esa sutileza del procedimiento de pantalla partida saca a relucir desde un primer momento el carácter problemático del original (por defectivo) método de montaje como vehículo de sentido. Resulta de todo punto imposible determinar dónde comienza la sugerencia y dónde la sobreinterpretación: la liberación del aire de la rueda del coche de Rose, para forzarla a aceptar el favor de que la lleve en su limusina, se acompaña de un agudo chirrido, que establece un vínculo metafórico con la consulta de Emma, en la que el inicio del ejercicio de asociación libre se corresponde con un aflojamiento paralelo de la presión psíquica de la paciente –como indica el hecho de que una de sus respuestas sea “flácido”, que, además, provoca una sonrisa de la profesional (Glenn Headly) que llama la atención sobre ella y señala su significatividad [fig. 186]. Del mismo modo, cuando aparece Rose, la conversación deriva hacia la última ocasión en que Emma ha abandonado el hogar conyugal, y hacia las costumbres casi patológicas que necesita observar

en esas circunstancias a causa de los sentimientos ambivalentes que le produce la separación del marido, de modo que se introduce la cuestión de la dependencia, que mina la relación de las dos mujeres que actúan en el cuadrante contiguo.¹²⁶¹

El golpe definitivo, no obstante, lo asesta la revelación del entrecruzamiento de las historias individuales, puesto que, al desaparecer y reaparecer en distintos cuadrantes los personajes,¹²⁶² se hace insostenible la ilusión de que la mera continuidad sea garantía suficiente para la comprensión de cada microrrelato, aun prescindiendo de *rimas* y fiándolo todo a la mera literalidad o a la sencilla sujeción al patrón aristotélico planteamiento-nudo-desenlace: la rotación implica la revisión constante del punto de vista, luego ni siquiera hay en aquéllos, considerados separadamente, más que una sucesión de hechos inconexos; en estricta continuidad, es cierto, pero necesitados, al menos, de una noción vaga acerca del pasado de cada cual.¹²⁶³

Asimismo, el surgimiento en las acciones simultáneas de coincidencias visuales y temáticas se hace en seguida insoslayable, a lo cual contribuyen factores tales como la obvia trabazón de la planificación de las cuatro secciones; el *pseudomontaje* que la simultaneidad funda; y el convencional efecto de subrayado que la música añade ocasionalmente, con el consiguiente deslizamiento estético-discursivo hacia dos géneros, el videoclip y el videoarte, que se reputan como sendos deslizamientos *naturales* de la incorporación de las nuevas tecnologías a la (disminuida) narrativa cinematográfica —en una trayectoria involutiva al *collage*. Tómese la

¹²⁶¹ Mientras la psiquiatra interroga a Emma por si se siente “incompleta” por el hecho de no trabajar, los otros cuadrantes muestran la discusión entre Rose y Laura a causa del amor excluyente de la segunda; a la telefonista, relajándose con dos bolas metálicas; y a Alex, bebiéndose un vaso de whisky: todos los conflictos giran en torno a las insatisfacciones, las inseguridades y las dependencias. Igualmente, la conversación entre Rose y su *protectora* acerca del talento actoral de la primera *dialoga* con el cuadrante adyacente, el superior derecho, desde el que la protagonista (les) lanza una (imposible) mirada atormentada, mientras discute con su psiquiatra acerca de cómo se siente al haber abandonado su carrera y vivir como una esposa tradicional o una *mantenida*: “Te doy mi tiempo, mi amor y mi dinero”, es la queja de Laura a Rose, que Emma vive *desde el lado contrario* (esto es, desde el drama de la desocupación y la inutilidad).

¹²⁶² En contraposición a esta tendencia a la dispersión, la aleatoriedad y el caos, se detecta una asignación preferente de cámaras/cuadrantes al seguimiento de las peripecias de algunas de las figuras centrales del drama: Laura es la principal protagonista del primero; Emma, del segundo y Alex del cuarto.

¹²⁶³ Valga el ejemplo de la extensa situación que *protagoniza* Laura en la limusina, siguiendo a través del micrófono oculto lo que acontece en el interior de Red Mullet; en la pista de audio correspondiente (al primer cuadrante, que ella ocupa) apenas se distingue un rumor inaudible, si bien, la visión de Rose y sus sucesivos interlocutores, en las otras porciones, permite adivinar el contenido: su valor es el de un plano de reacción.

coincidencia de los grandes primeros planos de cuatro mujeres (Rose, Emma, Cherine y Renee [Holly Hunter]) [fig. 187]: otras tantas personalidades, circunstancias y formas de sentir en el mismo instante y cuyos gestos, aunque dispares, corresponden en definitiva a *interpretaciones*, esto es, máscaras sociales para ocultar los intereses o las emociones, ademanes que se adoptan para transmitir ideas o sensaciones a los otros. Y añádase la sincronización del llanto de Emma y Laura a causa de Alex, con el rictus de frustración de Rose en el espejo y con los aspavientos de Lester en la calle, como si se arrancara un puñal de la espalda para lanzar al productor un reproche, sólo con la postura y la mirada (los brazos en jarras, moviendo la cabeza en ambas direcciones, la mirada fija...), por dejarlo solo en la encerrona del visionado de las pruebas con sus socios –partidarios de darle sólo dos días más para encontrar una protagonista–, con las lágrimas de Laura y Emma, en la mitad superior, y la furia incontenible de Rose mientras se retoca el maquillaje.

Gracias a la *split screen*, los principales damnificados de Alex aparecen reunidos [fig. 188]; pero lo más significativo es que, después de que él deje a Rose, las tres mujeres a las que está hiriendo con su actitud (su esposa, su amante y la pareja de ésta), solas en sus respectivas porciones, adoptan posturas similares, con los cuerpos orientados en la misma dirección (hacia la izquierda), y opuestas a la de él (que camina hacia la derecha) [fig. 189]. La discrepancia materializa su (mala) conciencia: “No puedes tratarme así”, se queja Rose en la despedida; “No. No puedo tratar así a nadie”, reconoce y matiza él, sabedor de la existencia de daños *colaterales*. Es así que, en la composición mosaical, la disposición de los personajes, enfrentados y convergentes (orientados hacia la derecha los de los cuadrantes de la mitad izquierda, y a la inversa), o divergentes (todos orientados hacia el fuera de campo que delimita el borde exterior del encuadre general), denota conciencia: a través de los repeticiones y ensayos, se han desarrollado tramas, conflictos, subtexto... que la identidad de la puesta en escena se encarga de subrayar, y que está íntimamente relacionada con intereses específicos y puntuales (desestabilizar o centrar, distanciar o empatizar).¹²⁶⁴ Asimismo, los

¹²⁶⁴ Esa es la principal enseñanza que cabe extraer del visionado de la primera versión de la película, grabada entre las 11:00 y las 12:30 horas del martes, 2 de noviembre de 1999 (esto es, dos semanas antes de la definitiva): más allá de las diferencias en la caracterización (incluso por lo que se refiere a los atuendos) y a las relaciones interpersonales, a la existencia de otros personajes e intérpretes distintos, e incluso a la (lógica)

movimientos de la cámara, los colores, la composición, el ángulo, la escala... (y, en la versión principal, la selección por defecto de la banda de sonido correspondiente a cada línea) dirigen la mirada y organizan la lectura.

6.3.4. Topicidad y exceso: dialéctica identificación/distanciamiento.

El recurso a tópicos audiovisuales se encuentra con frecuencia al servicio de la subjetivización, con el fin de la *identificación* (de la connotación y con el personaje): véanse el desenfoco del *zoom in* hasta primer plano de Alex, mientras conversa con Bunny (Kyle MacLachlan), el representante de Anna, conteniendo a duras penas las lágrimas después de que Emma le haya comunicado que lo deja [fig. 190]; el desenfoco total del plano tomado desde el punto de vista de Alex sobre Ana Pauls, como correlato de su percepción alterada por la cocaína [fig. 191]; la música que suena mientras Alex se burla la joven directora italo-venezolana, a base de golpes cortos, cuya apariencia vivaracha concuerda con sus sensaciones; o el efecto de sonido de los latidos del corazón, que se imponen a la canción del acompañante de Ana en la sesión de *pitching*, Joey Z (Alessandro Nivola), en la versión por defecto, corresponde tanto a la ceguera agresiva de Laura cuando sale del coche como al descubrimiento de las amantes por parte de la pareja de Cherine, en una clara advertencia común acerca del peligro de los celos “en caliente”.¹²⁶⁵

La planificación y el montaje que, *virtualmente*, se derivan de los *raccords no efectivos*, resultan significativamente convencionales, si bien reinciden en la cuestión de la revelación de la realidad de la mente (deseos,

abundancia de errores técnicos (el operador de cámara que se cuelga en el plano cuando Emma llega a la oficina, y el que se refleja de cuerpo entero en el espejo del dormitorio de Cherie; la pantalla que se va a negro por unos instantes mientras sigue a Emma al cruzar una calle...), destaca (contrasta) por poseer una puesta en escena menos homogénea (simultánea), que sugiere/contiene menos “rimas”, y una menor conflictividad dramática: las discusiones son menos acaloradas y las interpretaciones menos extremas, los diálogos tienen menos aristas, las actitudes son más relajadas y dulces, y la trama resulta tanto más fluida cuanto menos convulsa y conmovedora, con el curioso, contradictorio y muy sintomático resultado de una menor empatía, en particular con el personaje de Alex.

¹²⁶⁵ Detalle este que, además, desmonta la ficción de la ausencia de postproducción, en este caso, sonora; anotemos también aquí el cambio de focalización realizado en el audio del primer cuadrante para desviar la atención de la conversación entre Laura y Rose a la de Bunny y Alex, con el representante precariamente entrevisto a través del cristal posterior de la limusina: como también atestigua la obvia función de subrayado que ejerce la música incidental, el gesto pone al descubierto que la interactividad está guiada, condicionada al suministro de información diegética y de *rimas*, a lo que contribuye el tratamiento del sonido, seleccionando y deseleccionando el audio procedente de los diversos micrófonos distribuidos por el *escenario*, siguiendo a los actores.

sentimientos, fantasías...), en un nuevo y paradigmático alarde de *omnisciencia digital*: la tecnología se postula como el elemento mediante el cual se suple la carencia esencial de la imagen, es decir, la imposibilidad de que *lo diga todo*, de que sea unívoca y ubicua; la falta, en fin, que las escrituras modernas ponen al descubierto, y de la que el propio texto, para subsanarla, tiene primero que concienciar al espectador. Así, mientras, en el primer cuadrante, Rose, de brazos cruzados y con la mirada gacha, trata de convencer a su pareja de que “no hay nadie en su vida”, Alex es visualizado justo debajo (en el tercero) [fig. 192]; a medida que persuade a Laura, se gira, de manera que sus ojos apuntan hacia el cuarto sector, en el que se halla el productor [fig. 193]; por último, cuando se acurruca, queda con la mirada perdida en un fuera de campo que, por la fragmentación de la pantalla, sigue correspondiendo a la cuarta porción, ocupada ahora por los ejecutivos, que comentan los problemas del *casting* [fig. 194], lo que ilumina las motivaciones del personaje: lo que le interesa de Alex es su poder, y está dispuesta a todo para hacerse con el papel. Luego, cuando Rose recibe la llamada de su compañera (en el tercer sector), mientras se queja de que el hecho de que la espere a la puerta es un motivo de distracción perjudicial de cara a la prueba, mira hacia el techo, fuera de campo, ocupado por la propia Laura (en el primero) [fig. 195]. Igualmente, cuando el guardia de seguridad, Randy (Danny Huston), cubre la salida de la sala donde el jefe mantiene su encuentro sexual con Rose, tras mentir a la secretaria que le pregunta si sabe dónde está va a colocarse, discretamente, de espaldas a la puerta por la que aquél desapareció (y, previsiblemente, reaparecerá); su mirada, en la tercera porción, fija en el fuera de campo (la cuarta, donde se desarrolla la discusión entre los amantes), delata que conoce (o conjetura: literalmente, *imagina* la situación) dónde se encuentran [fig. 196].

El carácter claramente excesivo de las rimas, las coincidencias, etcétera tiene dos corolarios: el primero consiste en el reconocimiento tácito de la necesidad del par deconstrucción del código/trabajo de puesta en escena evidente, bien para facilitar los *raccords* imaginarios, para remarcar los paralelismos –e, incluso, para transmitir las connotaciones que se quieren privativas de la nueva narrativa, tales como la ambivalencia de los individuos o el carácter polifacético de la *realidad*: sirvan ejemplos como la visión de

Alex de frente y de espaldas, en campo/contracampo, en cuadrantes contiguos [fig. 197]; o la frecuencia con que las cámaras están dispuestas con arreglo al esquema plano de situación/primeros planos. El segundo, en que, de la mano del *pseudomontaje* referido, vuelve a ponerse de manifiesto la erosión de la distinción entre montaje alternado y montaje paralelo, con un curioso matiz: esa inestabilidad brota allá donde menos cabría esperarla, esto es, en unas circunstancias en las que la simultaneidad *real* resulta innegable, de modo que la mano del demiurgo arroja más sombra allá donde su presencia organizadora (por lo que respecta a una postproducción convencional)¹²⁶⁶ se sabe imposible.

Formulémoslo en términos perfectamente comprensibles: en su desplazamiento de un cuadrante a otro, el ojo está realizando *en vivo* un puro montaje alternado que exuda connotaciones, bien por contraste, bien por identidad, irreductibles a la categoría de la casualidad.¹²⁶⁷ Al primer apartado pueden adscribirse la reunión de trabajo de todo el equipo, a excepción de Alex, por oposición a los heterodoxos métodos del jefe (que mantiene un tira y afloja con Rose a propósito de la conveniencia de que se presente al casting); la galantería del reencuentro entre el agente Bunny y Emma frente a la sordidez de la despedida entre Alex y Rose; el paseo por la librería de Emma –a todas luces, una muchacha de educación refinada y de clase alta–, mientras su marido recita un poema de Blake a Rose, que le pregunta si lo ha compuesto para ella (en un episodio que sienta las coordenadas de la clase de relación ideal a que marido y mujer aspiran, y de cómo él malbarata su vena seductora con mujeres que no están preparadas siquiera para apreciarla)... Al segundo, los violentos encuentros en el baño entre Emma y Cherine, que encuentra a la primera llorando, y de Rose con la telefonista, que piropea a la mexicana amablemente mientras ésta, furiosa por el comportamiento de Alex, se reprime y opta por mostrarse entre indiferente e insolente; el consuelo de Cherine a Emma con la ayuda que la telefonista presta al remiso Lester, a quien lleva a rastras en presencia de Rose para convencerlo de que ella es la

¹²⁶⁶ El recurso a las telecomunicaciones entre las distintas unidades de grabación en el curso de ésta representa, en *Timecode*, una suerte de ejercicio anticipado de las tareas tradicionalmente reservadas a la postproducción.

¹²⁶⁷ En las coincidencias existentes entre ciertos episodios se deja sentir una ironía tanto mayor cuanto que es simbólica y anticipatoria: véase cómo mientras Laura permanece absorta espionando a Rose con los cascos puestos, el estafalario masajista Quentin, *Q* (Julian Sands), echa mano al interfono de Randy, que se resiste, mientras le advierte de que las radiaciones son perjudiciales.

actriz que busca desesperadamente; las estrategias de acercamiento y seducción mutuas que ponen en práctica Emma y Cherine, por un lado, y Lester y Rose, por el otro; las situaciones equívocas y embarazosas paralelas que tienen lugar cuando Cherine y Joey Z coquetean en presencia de un paparazzi y de Ana, que mira a la actriz con una frialdad tras la que se advierten los celos, y cuando Rose llama a Laura mientras el director evoluciona a su alrededor estudiándola con un rudimentario visor; las disculpas con Renee de Alex, atormentado por el remordimiento que le causa la conciencia del daño que va sembrando entre las personas que lo aman, y el reconocimiento de Rose de que “soy la puta” (para reclamar sus derechos sobre el papel femenino de *A Bitch from Louisiana*); la pelea real entre Alex y Evan (Xander Berkeley), que acaban rodando por los suelos y besándose, y la farsa amorosa de Rose y *Q*; la sesión de *pitching* del proyecto de Ana ante los ejecutivos de Red Mullet y la prueba de Rose; la lánguida introducción al sexo entre Emma y Cherine, con la acalorada pelea entre Laura y Rose y con la manera de Joey Z de obligar al grupo de ejecutivos de Red Mullet a arrancarse a cantar...

6.3.5. Identidad colectiva *versus* escisión individual.

A medida que progresa, la película revela un funcionamiento contrapuntístico y alegórico cada vez más explícito: no solamente proliferan las *rimas*; es que, además, correlación y disconformidad se revelan como las dos caras de un único fenómeno, al ilustrar la identidad profunda, en la diferencia, de toda experiencia y todo sentimiento humanos.¹²⁶⁸ Idea esta a través de la cual el film (con la mención expresa, a cargo de Ana, a la monadología de Leibniz, que se une al gnosticismo de *Waking Life* y al trascendentalismo de *Dogville*, para un posible recuento de las fuentes filosóficas, religiosas y artísticas de la *demiurgia* postmoderna) se adueña de la dialéctica identidad colectiva *versus* escisión individual, de la que el protagonista es imagen dolorosamente viviente, y el recurso a la pantalla partida la expresión más elocuente: ya en su primera aparición se erige en el

¹²⁶⁸ El ejemplo más representativo, por explícito, de esta cuestión consiste en el reencuentro, ante el espejo del lavabo, entre Cherine y Emma, *dobles virtuales* la una de la otra, actrices (la una en activo y la otra en paro), ex amantes y cleptómanas (real en el caso de la primera, sugerido en el de la segunda).

centro de atención, ya que es el sujeto en torno al cual giran todas las conversaciones (tanto en la versión por defecto como en cualquiera de las alternativas) como en la imagen (en los dos cuadrantes de la mitad inferior). No es ni mucho menos casual que lo veamos por vez primera reflejado en los cristales de su oficina, a espaldas y desde el punto de vista del vigilante jurado (y camello, y guionista *amateur*...) [fig. 198]; ni que a esta visión se yuxtaponga la de sus compañeros, que aguardan impacientes su llegada a la oficina: como le sucede al *pluriempleado* Randy, Alex posee tantas personalidades (jefe, cliente, socio, amigo, amante) como interlocutores (lo que equivale a decir como puntos de vista, infinitos, desde los que puede ser enfocado). Sus esferas privada y pública se solapan y confunden, como demuestra su deshonestidad para con Rose.¹²⁶⁹

Ello explica la ambivalente conexión entre subjetivización, exceso (visual e interpretativo) y empatía/distanciamiento: la *split screen* permite apreciar hasta qué punto la vivencia de un mismo episodio varía según la perspectiva adoptada (esto es, según nos fijemos en el conjunto o en un cuadrante; y según nos identifiquemos con uno u otro individuo). También, por eso, la tópica construcción de la identificación con Alex, el personaje más claramente esquizofrénico de la función: en el cuarto cuadrante, mientras que la diseminación de los ejecutivos (a quienes la cámara capta a base de giros de 360° desde el centro) por la sala de reuniones genera indiferencia y agobio ante la caótica banalidad de sus conversaciones cruzadas, el productor protagonista (algo apartado –con el cuerpo vuelto y empotrado en el marco de la ventana–, en silencio, y en quien la cámara se detiene unos instantes cada vez) funciona como punto de apoyo.

Vuelve a salirnos al paso la crisis del simbolismo. La respuesta, en este caso, consiste, cómo no, en una *variación* a las soluciones postmodernas, que

¹²⁶⁹ De ahí que su conversación telefónica con Bunny se alterne con la de Cherine con su agente, y luego ocurra lo mismo entre ésta y la de Alex con Rose. Por eso, también, la simbólica precariedad de las comunicaciones: Cherine tiene que mantener el móvil en alto y se le corta la llamada; Alex se excusa con Rose, en los preliminares del encuentro sexual, alegando que “la pierde”; Laura se esfuerza en vano por discriminar entre el sonido de las pruebas en la sala de proyecciones y el diálogo entre los amantes... Y, más adelante, el solapamiento total de la mención de Bunny, en la conversación con Emma en la que se declara preocupado por Alex, a que cuando éste está en forma, “es el mejor”, con la queja de Rose al susodicho por no haberle conseguido una audición, siendo él como es “el jefe”.

nos aclara cuál es el fondo del contrato espectral implícito, fuertemente lúdico, que *Timecode* propone: se trata de sembrar el texto de enlaces poéticos, como si fueran involuntarios; pero, en tanto que juego, la operación, para aspirar al éxito, requiere que el espectador esté al tanto de que hay caracterización, trama y conflictos (esto es, que el sinsentido, o la creación propia, no son [to]tales), y que las *rimas* (tanto por lo que se refiere a las identidades como a los contrastes, en el orden visual y en el sonoro), sean perceptibles, muy explícitas, de modo que, aun en aquellos instantes en que el film funciona en un registro de vaguedad, este sea apreciado como *tópico*. No en vano, el caso más flagrante se da en el arranque mismo, durante la sesión de psicoterapia de Emma, marcada por un lenguaje elusivo y un dramatismo contenido que apuntan al peso del subtexto:¹²⁷⁰ la coincidencia de que, en la explicación de cuáles son sus técnicas, Q mencione dos palabras (“pañuelos” y “sueco”) que Emma empleó al relatar su sueño, advierte de la pauta de lectura (la actitud vigilante) que cabe adoptar, así como del carácter ficcional del texto.

6.3.6. Fetichización del vídeo como dispositivo de control del tiempo.

De este modo se explica la coherencia total que existe entre los créditos y la diégesis, a pesar de su radical disonancia. Los títulos, que abrazan la opción del montaje, consisten en juegos rítmicos de luces en los que se anticipan las constantes formales, temáticas, discursivas y simbólicas del texto, y se bosqueja una reflexión fetichizada del vídeo y sus posibilidades: a este respecto, es emblemático el *gesto* inaugural, en el que dos líneas blancas, una vertical y otra horizontal, que parten de los cuatro puntos cardinales, convergen en el centro del encuadre y provocan que el logotipo de la productora, Screen Gems (con el pie “A Sony Pictures Entertainment Company”), se cuadruplica [figs. 199 y 200]. Tras un efecto de distorsión de vídeo (la figura se vuelve borrosa, se convierte en verde y se desplaza), acompañado de un efecto sonoro, la pantalla queda a oscuras. Mientras suenan un zumbido, un coro de voces confusas, entre las que se adivina la de la radio

¹²⁷⁰ Significativamente, la contemplación sin voz de la escena (caso de seleccionar las bandas correspondientes a los cuadrantes primero, tercero y cuarto), sólo a ritmo de jazz y luego de una voz femenina solista, le confiere connotaciones casi idénticas (incomunicación/incomunicabilidad; autismo/reclusión, insondabilidad, atavismo...).

de la policía, y música de jazz, por los cuatro cuadrantes van apareciendo, alternativamente, filas de luces verdes y rojas sobre fondo negro [fig. 201], en trayectorias idénticas u opuestas, de distintas escalas, en un montaje rítmico en la frontera entre la abstracción y el figurativismo, y convoca las connotaciones de la nocturnidad (alusivas a sendas categorías, interrelacionadas, que ya hemos abordado: la dialéctica identidad colectiva *versus* escisión y la poética urbana de las vidas cruzadas).

Esta apoteosis autorreferencial denota una omnipotencia claramente asociada al dispositivo, merced a la cual el ontologismo a que apunta la continuidad espacio-temporal queda impugnado: en contra de lo que su condición *real* (grabada, indicial) sugiere, las imágenes correspondientes a la diégesis están *medidas y acompasadas*, ora *detenidas*, ora *(re)lanzadas*. Así lo indican las rimas que se establecen entre los motivos visuales, tras la aparición de los dígitos que, en rojo, corren a toda velocidad, formando códigos de tiempos en los que las letras sustituyen a los números hasta componer el título (“TIMECODE”).¹²⁷¹ Sin un orden definido, y a un ritmo acelerado que, de conformidad con la corta escala de los planos, ronda de nuevo la idea de la descomposición de la *realidad*, a lo largo de los cuatro cuadrantes se suceden *flashes* de dispositivos de control de audio (de aguja, búmetros, en forma de onda) que registran las fluctuaciones de la melodía de jazz [fig. 202]; el plano televisivo de la mirada cálida y expresiva de una chica –correspondiente a la imagen monitorizada de la grabación de la prueba de Cherine para un *casting*, esto es, a un fragmento del film; las gruesas líneas delatan la textura de procedencia– que se congela y se descompone en líneas horizontales negras y los colores puros de los canales RGB [fig. 203]; y botones de aparatos de grabación y reproducción –el de marcha, multiplicado y sustituido por una fugaz visión de la palabra “play” [fig. 204].

Mientras la acción arranca en unas porciones,¹²⁷² los juegos rítmicos continúan en los cuadrantes en los que las líneas correspondientes aún no han

¹²⁷¹ Los rótulos, en minúsculas blancas, se suceden entre titilaciones, y tintinean al ritmo del parpadeo.

¹²⁷² La apertura de los planos-secuencia no tiene lugar de manera simultánea en las cuatro porciones (de manera que su duración tampoco es idéntica, aunque, una vez arranca la acción, se desarrollan a la par): así, el segundo cuadrante, en el que tiene lugar la sesión de terapia de Emma, se produce con un brusco corte a un blanco puro, estridente, que una panorámica de reencuadre revela como la pared de la consulta de la

dado comienzo; en un momento dado, un rostro, que se adivina como el de Rose (Salma Hayek), cruza la pantalla de izquierda a derecha, componiendo una única imagen reducida a tonos puros que se reparte entre los tres encuadres que restan *vacíos* pero que para la cual los límites que marcan las líneas horizontal y vertical que dividen la pantalla resulta permeable [fig. 205]; esto es, los personajes atraviesan los cuadrantes al dictado del demiurgo. El plano ralentizado, en blanco y negro, de un mismo espacio exterior urbano (correspondiente a la acera de enfrente de Red Mullet, justo desde la perspectiva de que se goza desde la empresa), de una esquina cuyos dos lados del muro están ocupados por un gran *graffiti* que representa dos ojos femeninos con una estrella en la pupila, repetido en los mismos tres cuadrantes, a escalas progresivamente reducidas y texturas de una granulosidad análoga, redonda en el convencionalismo de la imagen y supone una tematización expresa de la mirada.

En fin, el hecho de que, durante los créditos, no se plantee al espectador la oferta de jugar con el sonido, supone el reconocimiento tácito de que, en lo que sigue, el valor de la interactividad es más *ilusorio* que *real*, porque, efectivamente, los significados (las concomitancias y las colisiones, simultáneas o diferidas) están controlados hasta el paroxismo; porque la pantalla partida funda un *microcosmos* que se quiere reflejo o correlato de una visión de mundo (y, aquí, otra vez, vemos el doble recorrido de la materialidad a la metafóricidad); y, también, y al hilo de lo anterior, porque su función es *ejemplar*, útil para la reafirmación del inexcusable discurso metacinematográfico sobre el futuro del audiovisual en la era digital. Tal es el fundamento del segundo deslizamiento *genérico*, en esta ocasión al ensayo; deslizamiento consciente, en el que la aplicación de las nuevas tecnologías a la apertura de nuevas vías al lenguaje audiovisual se configura como la fórmula para tratar de subvertir la parálisis que la imposibilidad de trascender

psicoanalista, en un auténtico *fiat lux*. Se anticipa casi dos minutos al primero, que muestra las escaleras de la mansión de Laura y Rose; en tres al tercero, que comienza, en un gesto de abismación, con la pantalla multicámara del circuito cerrado de vigilancia en directo de Red Mullet; y casi en cuatro al cuarto, que atraviesa las oficinas. El cierre de las líneas es también asincrónico (cuarto-primero-tercero-segundo), de manera que, en los cuadrantes donde la acción se corta antes, los juegos rítmicos de luces, detalles, etc. se retoman, alternados con los créditos finales.

las representaciones desde dentro (y, por tanto, sabiendo de antemano que la operación está condenada al fracaso).

6.3.7. Pastiche y discursividad: la representación como principio y fin, como problema y solución.

Las figuras de los dos cineastas proporcionan preciosas pistas sobre la dialéctica irresoluble en que *Timecode* se interna: el primero es Lester Moore, director neoyorkino neurótico y ex drogadicto –nótese la complacencia en el, más que estereotipado, caricaturesco diseño de personajes. Su manía de simular encuadres con una cartulina con un orificio rectangular que reproduce un formato panorámico culmina en el desenlace, en el que, con una gestualidad desatada, contempla a través de un hueco en la lona que cubre la sala de juntas el *duelo* entre Laura y Alex (en el primer cuadrante, mientras el tercero y el cuarto muestran la escena desde dos puntos de vista distintos) [fig. 206]: la ironía a costa del *western* pone de manifiesto que todo es representación.

En cuanto a la italo-venezolana Ana Pauls, como pone en evidencia su interminable discurso,¹²⁷³ saturado de citas, lemas y referencias

¹²⁷³ “Mi película tiene la necesidad, la urgencia, de ir más allá del paradigma del *collage*. El montaje ha creado una realidad falsa. La tecnología ha llegado, el vídeo digital ha llegado, y está pidiendo nuevas expresiones, nuevas sensaciones. Como Martin Gropius dijo una vez en la primera exposición de la Bauhaus: ‘Arte, tecnología: una nueva unidad’. Estamos en 1999, así que es hora de decir otra vez: ‘Arte, tecnología: una nueva unidad’. [Sergei M.] Eisenstein y [Dziga] Vertov, influidos por el formalismo ruso y la teoría de la *ostranenie* –el extrañamiento, el distanciamiento del mundo en un suspiro...; por supuesto, estamos hablando de cine, así que será el aislamiento de una imagen, el aislamiento de una toma–, crearon el llamado montaje soviético, la discontinuidad en la edición. En ese momento, aquello era vanguardia. Ya no lo es. El sistema capitalista en que vivimos ha absorbido todas las innovaciones, todas las vanguardias. Es hora de dar un paso adelante, de ir más allá. Es hora de pensar en términos de materia. La materia: enviar, recibir, organizar. Todo lo que existe es materia. Es hora de volver a Leibniz y su monadología, es hora de actualizarla. Mi película será una película animada, no sólo móvil. Una película sin un solo corte, y, en su lugar, un momento continuo, sin edición, en tiempo real. La música de la película consistirá en pulsaciones: una película de contracciones, de marcajes, de ritmo, de canciones rap. Como dijo en una ocasión [Tadeusz] Kantor: ‘La repetición es drama, la repetición es música, la música es ritmo, así que la música es drama’. Imaginen cuatro cámaras, imaginen cuatro cámaras colocadas en una ciudad. Imaginen una localización situacionista, un lugar propio de Guy Debord: la ciudad como jungla. Cada una de las cuatro cámaras seguirá a un personaje, y los personajes se encontrarán entre sí creando la trama de la historia, la trama de la película. Pensaba que podría ser hermoso utilizar la trama de una de las obras de Borges, de uno de los relatos de Borges, *El otro*, un cuento en el que un joven conoce a un viejo. Tienen una conversación, y descubren que son la misma persona. Sería bonito que los cuatro personajes fueran exactamente la misma persona en diferentes fases de su o sus vidas. Pensamos en Rusia; estuve en Rusia con Joey, grabando la gira [de su disco] *Walk don’t Run* y nos enamoramos de la ciudad, nos enamoramos de la música rusa, nos enamoramos del espectáculo ruso. Por eso quiero contar con un tema... un tema ruso para esta película. También, como puede que hayan oído antes,

indiscriminadas, hay una tensión imborrable, paralela a la de la película, entre su idealismo omnicomprensivo y la imposibilidad de escapar a la rentabilización en la industria cinematográfica de valores como la precocidad, el talento, la belleza, la procedencia y el sentido de pertenencia étnicos, las sinergias con la música, los movimientos artísticos de disidencia, la fascinación por una tecnología infectada por los intereses económicos de las corporaciones que la desarrollan (también sobre la producción audiovisual), la contaminación de los géneros... y, sobre todo, la conciencia representacional.¹²⁷⁴

Este aspecto, lejos de ser intrascendente, da paso a la entraña de un film marcado por la oscilación entre el entusiasmo romántico, por un lado, y el pastiche, indicio último de una suerte de vaivén maniaco-depresivo, por el otro: la fe en los nuevos dispositivos deviene en seguida equívoca, y se transforma, entonces, en un medio de autodenuncia del fraude de la improvisación, y de expresión del carnaval materialista que desvirtúa las relaciones humanas en la contemporaneidad; pero, también, de que sólo a través de visibilizar la verdad de la representación puede provocarse un vuelco provisorio, pírrico.

El análisis del devenir del personaje de Rose es sumamente revelador. Como es sabido, el sexo lo impregna todo, y a los papeles se accede siempre *representándolo* (esto es, vendiéndose como mercancía sexual, ya sea imaginariamente, ya sea *de facto*): en la reunión en la sala de proyecciones

estamos haciendo un acercamiento de tipo dialéctico a la música de la película, con melodías modernas – antes he cantado el *lied* “Moldau”, de Hanns Eisler–, pero con arreglos contemporáneos. El público hará la síntesis (...) También quiero que esta película sea un homenaje a una persona que me ha animado durante toda mi vida, y esa persona es Erwin Piscator, el gran director que unió teatro y cine en los años veinte en Berlín, porque pienso que estoy haciendo más o menos lo mismo con [el experimento con] el tiempo real en esta película”.

¹²⁷⁴ Los comentarios de los ejecutivos de Red Mullet acerca de ella lo anticipan: “She’s a minor minority”, dice Onyx (Golden Brooks), en un sarcasmo de significado, ya que es menor de edad y pertenece a una minoría. Véase, también, a continuación, la glosa del proyecto para una “comedia histórica de ciencia-ficción” presentado por el realizador de *South Park*, Trey Parker, que expone Darren (Steven Weber), en una escena en la que tanto la discrepancia entre acción y diálogo (ya que, mientras lo cuenta, Q le está masajeando la cabeza, revolviéndole el pelo), interpretación (circunspeta) y comicidad (involuntaria), apelan a una contemplación crítica, distanciada. Y obsérvense los carteles de películas colgados de las paredes de las oficinas: el *teaser* del *Dracula de Bram Stoker*, con el motivo principal del definitivo –el símbolo heráldico del conde, compuesto por tres cabezas de lobos– saliendo de las sombras y una advertencia, “Cuidado”, con su peculiar tipografía; el del subproducto *The Beast* –“En Afganistán, un soldado ruso debe elegir. Ser fiel a su país o a su corazón”.

para visionar las pruebas del *casting*, la multiplicación y confusión de representaciones queda gráficamente expresada: frente a la pantalla se suceden las ficciones de relaciones sexuales, sin credibilidad (“es mala actriz”, dice alguien de una aspirante); detrás de ella, y al mismo tiempo, tiene lugar el encuentro *real* entre Alex y Rose, con idéntico fin (obtener el papel); la disposición de ambas acciones en los cuadrantes tercero y cuarto, respectivamente, convierte a los socios y ejecutivos de la compañía en espectadores inadvertidos de un coito en el que la mexicana entrega su cuerpo y se entrega como estereotipo (como fantasía) [fig. 207]. Luego, tras discutir con el productor, Rose se refugia en el baño, donde la telefonista le pregunta si es actriz; mientras, se acicala, ante el espejo, replica con un “no” tajante: mentira (lo es, efectivamente, y lo está demostrando en ese preciso instante, maquillándose, ofreciéndose como reflejo y pronunciando una falsedad de manera convincente) y verdad (está reconociendo su condición fraudulenta, sus malas artes y su fracaso) se dan la mano.

Su prueba para el papel de Valerie Vincent,¹²⁷⁵ con el entrenador *Q* haciendo de bisoño *partenaire*, es una de las cumbres del distanciamiento y la reflexividad de la película. La escena correspondiente a *A Bitch from Louisiana*, un *clásico* melodrama sobre un personaje femenino *fuerte y con un pasado* (de prostituta) que se redime a través del amor, tematiza la cuestión de la autenticidad de los sentimientos, las palabras y las representaciones: no en balde, en el fragmento que interpretan su amante duda de que la que le declara que está enamorada de él sea “la vieja Valerie, la nueva o la nueva-nueva”. *Q* primero dice sus frases mientras come palomitas con despreocupación —en abierto contraste con el dramatismo y la grandilocuencia del texto—, pero luego lo hace mirando directa y fijamente a la cámara, de frente a ella y

¹²⁷⁵ La escena en que repite el monólogo, cuyo egocentrismo y materialismo, que concibe belleza y dinero como derechos naturales del yo, concuerda con su propio talante y su sino, sienta las bases de la relación entre distanciamiento y sobreidentificación entre actriz y personaje: “Para mí está bien tener todo lo que quiero. Ahora tengo suficiente tiempo, energía, sabiduría y dinero para satisfacer todos mis deseos. Soy la serena expresión de la paz, y veo amor en todo el mundo. Creo en la abundancia infinita, y el dinero siempre está ahí. La abundancia es el estado natural de mi ser, ahora lo acepto. Cada día mi prosperidad financiera se acrecienta. Estoy violentamente sana y radiantemente hermosa. Siempre estoy en el sitio adecuado, en el momento justo, desarrollando con éxito la actividad precisa”. Por otro lado, la anécdota a propósito de la mala pronunciación de “abundance” (en el tercer cuadrante, Rose pronuncia la palabra incorrectamente una y otra vez, mientras, en el primero, Laura se desespera, corrigiéndola, claro está, sin éxito) demuestra la contigüidad entre el diseño de personajes y los diálogos del “cine digital” y los modos de representar conflictos de la narrativa convencional.

erguido de manera antinatural. Rose ofrece una interpretación extremadamente recargada, explotando a fondo y con plena conciencia su sensualidad –tan estrechamente relacionada con el cliché de la hispana fogosa–, hasta el punto de convertir la escena *improvisadamente* en una escena de sexo en cuya cúspide finge un orgasmo, para expresar la alegría de un personaje redimido que se siente “incondicionalmente limpia” –como la propia Rose se siente en ese momento, puesto que Lester Moore “la ha descubierto” sin necesidad de que Alex interviniera; sin embargo, el hecho de que eche mano de forma tan obscena a los recursos actorales más fáciles, palmariamente incongruentes con el conflicto dramático, demuestra la imposibilidad de esa limpieza. El personaje se ha metamorfoseado en su doble, como indica el instante en que, con maneras de *femme fatale*, se reconoce como “la puta”. Y es que, como en un momento dado, su pareja se encarga de advertírselo, al remedarla, para vengarse por el modo en que comercia con sus encantos; Rose ha asumido su máscara y se conduce en la vida *real* en un registro interpretativo sobreactuado, con una personalidad múltiple que sólo parcialmente controla.

Aún mayor interés reviste, en la escena citada, el hecho de que el [re]encuadre (es decir, el cuarto cuadrante) incluya la escena por duplicado, directamente y abismada, a través del monitor que visualiza la grabación de las pruebas [fig. 208]. El detalle sugiere que el film no es ajeno al componente obsceno –que se proyecta en varias direcciones: el recurso al *star system* (al encasillamiento y la cosificación), aun cuando se haga bajo la excusa de su subversión paródica (o precisamente bajo la misma, en tanto que implica exceso); la vigilancia a que se somete a los personajes (en una homologación entre la película y los circuitos cerrados, quintaesencia del panoptismo filototalitario, para cuyo primer apunte hemos de retrotraernos a los créditos iniciales, y que este segundo y más claro gesto corrobora); y los condicionamientos industriales (de la que da buena cuenta la omnipresencia de la imagen de marca de Sony, impresa en una de las asas de la cámara, colándose por la izquierda del encuadre, y a la que se realiza un trasfoco) [fig. 209].

A ninguno de esos *pecados originales* escapa *Timecode*: topicidad y estereotipación son ineludibles para expresar su proyección sobre la realidad, y la agónica retroalimentación que desdibuja la linde entre ambas y las convierte en sendas fantasmagorías, en un proceso que carece de final feliz y que la propia contribución sólo puede agravar; sin ir más lejos, la trama de *A Bitch from Louisiana* (que refiere Lester Moore a Cherine y que completa Rose para Laura) contrasta y coincide con el drama *real* de la mujer estadounidense actual (Emma, quien, en el segundo cuadrante, se debate entre la soledad y la seguridad de la pareja, la dependencia y la rebeldía).

Para deconstruir hay que representar; para hacer sentir que la vida escapa inadvertidamente hay que mostrar el puro fluir del tiempo; para manifestar la unidad espiritual hay que acudir a lo concreto; para poner en escena la dialéctica orden *versus* caos del universo, y el extrañamiento del sujeto, hay, en fin, que integrar la casualidad en la causalidad, aun a costa de revelar la propia autoridad –de ahí los terremotos; la mirada de reconocimiento entre Cherine y Rose, con motivo de la petición de fuego, y la pregunta de la primera a la segunda sobre si se conocen, que permanece en la indeterminación (¿un pasado en común olvidado, una premonición, una excusa para conversar, prolongar el contacto y deslizar un discreto ofrecimiento sexual?); y, sobre todo, el desenlace: la revisión del relato onírico de Emma, que adquiere tintes premonitorios, instituye una circularidad que, inexplicada, desvela, como lo siniestro y lo sobrenatural, el absoluto convencionalismo de la ficción.

6.3.8. La interactividad y el sentido de los finales alternativos.

Tal es el sentido último del principal enigma de la trama, y la coartada interactiva de la *split screen*: los finales alternativos. Mientras que en la versión *por defecto* sólo se oye el diálogo final entre Emma (en el segundo cuadrante) y Alex (en el cuarto), en el que él, a pesar de estar herido, le indica que reserve una mesa en un buen restaurante para la noche, con vistas a sellar su reconciliación), que cesa en el instante en que él suelta el móvil, como si estuviera muerto; en el audio del cuarto cuadrante, el productor se aviene a

posar y referir sus sensaciones, al borde de la muerte, para una Ana llorosa que graba su muerte en vídeo.

Pero esta dualidad debe ser puesta en relación con lo que acontece en los cuadrantes primero y tercero, ocupados por Rose y Laura, respectivamente, donde, en un último paralelismo, se desarrolla otro diálogo telefónico [fig. 210]: la actriz telefonea a su amante tras el tiroteo; tras un primer contacto sin palabras, la mexicana sólo acierta a preguntarle dónde está, y por toda respuesta obtiene que “no tiene nada que decir” y que “está andando”. Cuando cuelga, con rostro totalmente inexpresivo, Lester, a sus espaldas, le repite: “Tranquila, vas a hacer la película, vas a hacer la película”.¹²⁷⁶

Las llamadas que cierran las dos historias de amor, una en positivo (a pesar de la proximidad de la muerte de Alex) y otra en negativo (aunque Rose se haya salido con la suya), vienen a reforzar varias de las ideas que vertebran el texto: la identidad de todas las historias (de amor), la duplicidad de los individuos, la radical ambigüedad de toda acción o circunstancia... La manipulación de las pistas de audio por parte del espectador, aun dando pie a desenlaces incompatibles entre sí, en *dimensiones paralelas*, más que validar *cualquier posible interpretación*, vehicula una serie de significados concretos, consecuentes con las connotaciones previamente asociadas a la pantalla partida, y en las que se aúnan, a la sazón, las aspiraciones expresivas y narrativas, discursivas y simbólicas del texto (inducción a la conciencia del código; experimentación de un acontecimiento desde puntos de vista diversos; identificación/distanciamiento con unos personajes cuyas almas albergan sentimientos y deseos contradictorios; percepción del ejercicio de la interactividad como punto de partida de una narrativa participativa, propia del espíritu de los tiempos actuales...).

Todos los finales son necesarios: el fallecimiento de Alex clausura el sueño de su esposa y permite a Ana cumplir sus desmesuradas ambiciones

¹²⁷⁶ Doble registro este que enlaza retrospectivamente con la anfibología del diálogo que mantuvieron a la salida de la prueba de Rose, cuando Laura sabía ya de su traición: “I did it”, afirma la primera (“Lo he hecho” / “Lo he conseguido”); “What did you do?” (“¿El qué? / ¿Cómo has podido hacerlo?”), inquiriere la segunda.

artísticas. E, incluso en continuidad, el espacio-tiempo cinematográfico vuelve a diluirse, entre rimas y bucles, en la sobredeterminación del relato: de ahí la dimisión del demiurgo, que simboliza la manipulación del tiempo del último plano de Emma, caminando con rostro neutro, que se ralentiza en el último tramo y se congela.

Entre las conclusiones de la pesquisa en el espacio-tiempo de los films digitales que *Timecode* representa, juzgamos dignas de mención:

- 1) explotación de los nuevos formatos (DVD) en señal de un presunto cumplimiento del mito de la interactividad que no pasa por la aleatoriedad de la trama, sino desde el respeto a una linealidad escrupulosa, incontrovertible;
- 2) ocultación o denegación de una postproducción minimal como estrategia de veridicción;
- 3) surgimiento de identidades, *raccords virtuales* y repeticiones en la pantalla partida, como índices de una voz de la enunciación que progresivamente se desemboza;
- 4) abstracción y montaje rítmico, en los créditos iniciales y finales, al servicio de una reflexión sobre el valor del vídeo (dimensión ensayística del cine digital) que se proyecta sobre la trama;
- 5) enlace con la poética del caos desde la dialéctica identificación/distanciamiento;
- 6) identidad poética y coherencia discursiva de los finales alternativos; detención de la diégesis y disgregación del universo de ficción.

El examen de los tres largometrajes escogidos para caracterizar el espacio y el tiempo del “cine digital” y el papel que corresponde a los cambios

operados en la fase de postproducción arrojan como resultado, en primera instancia, una muy clara tendencia a la anulación de dichas categorías, que cabe poner en relación directa con la acentuación de la conciencia narrativa y la subjetivización. El entronque del rasgo en sí y de las soluciones experimentadas con la crisis de la postmodernidad, como quedó sentado en el capítulo tercero, resulta tanto más significativa, en tanto en cuanto ninguno de los tres films se adscribe propiamente al modelo *mainstream*. Además, la disparidad de la tecnología utilizada (en los tres casos, por medios apenas divergentes de los disponibles en tiempos analógicos, en funciones que se limitan a prolongar caminos previamente transitados, o a reflexionar acerca del montaje) y la comprobación del *ensayismo* del “cine digital”, corroboran la idoneidad del esquema que venimos aplicando, esto es, enmarcar la aportación de la postproducción digital a líneas (expresivas, narrativas, discursivas ...) abiertas en el arte cinematográfico, latentes en el apogeo de la Institución y más activas en las últimas décadas, sin establecer cortes o cesuras, ni perder de vista las constantes del régimen (cultural, ideológico...) general. En el séptimo y último capítulo estudiaremos las cuestiones relacionadas con los conceptos de narración y relato.

CAPÍTULO SÉPTIMO NARRACIÓN Y RELATO

7.1. *Celebración*: determinismo, género, identificación.

7.1.1. De la imagen pura a la construcción del relato.

Corresponde, por fin, proceder a analizar las mutaciones en la narración y el relato que eventualmente estarían produciéndose en el seno del “cine digital”. Para empezar, vamos a ocuparnos de un film emblemático (y consciente de su emblematicidad): el primer ejemplar de Dogme’95. Volvemos a encontrarnos con un film en el que las innovaciones en materia de edición resultan, más que dudosas, inexistentes: como dictan los mandamientos del movimiento,¹²⁷⁷ el film rehuye cualesquiera retoques o efectos en postproducción, y se decanta por la más extrema austeridad; sólo se practican cortes directos sobre imágenes brutas, en un montaje abrupto y elíptico que no compensa ni atenúa el trabajo de la banda de sonido; y si, habitualmente, las rupturas de la linealidad visual suelen acompañarse de encadenados sonoros o música incidental, el contagio de la de banda de audio las intensifica. En este sentido, *Celebración* ilustra la tendencia opuesta (consciente y militante) a la opulencia contemporánea, que pasa por una radicalización en la renuncia a los efectos y una ratificación en la enseña de la planificación y el montaje discontinuos.¹²⁷⁸

¹²⁷⁷ Transcribimos el célebre decálogo, según la traducción que ofrece MARZAL (“Atrapar la emoción: Hollywood y el Grupo Dogma 95 ante el cine digital”, pp. 381-382): “1.El rodaje tienen que llevarse a cabo en decorados naturales. No se puede decorar ni crear un set. Si un accesorio u objeto es necesario para el desarrollo de la historia, se debe buscar una localización donde estén los objetos necesarios. / 2.El sonido no se mezclará separadamente de las imágenes o viceversa (no deberá utilizarse música, salvo que ésta sea grabada en el mismo lugar donde se rueda la escena). / 3.La cámara debe manejarse a mano o apoyarse en los hombros (la película no sucederá donde esté la cámara; el rodaje tendrá que realizarse donde suceda la película). Cualquier movimiento –o inmovilidad- conseguido por la mano están autorizados. / 4.La película tiene que ser en color. No se permite el uso de luz especial o artificial (si la luz no alcanza para rodar una determinada escena, ésta debe ser eliminada o, en rigor, se puede enchufar un foco simple a la cámara). / 5.Está prohibido utilizar efectos especiales o filtros de cualquier tipo. / 6.La película no debe contener ninguna acción o desarrollo superficial (no puede haber armas ni ocurrirán crímenes en la historia). / 7.Las alteraciones de tiempo y de espacio están prohibidas (o, lo que es lo mismo, que la película ocurre aquí y ahora). / 8.Las películas de género no son admisibles. / 9.El formato de la película debe ser el normal de 35mm (Academy format). / 10.El director no debe aparecer en los créditos.”

¹²⁷⁸ Como exigen las reglas de Dogme, el film se presenta en el formato académico 4:3; se grabó sólo con la luz disponible –esto es, con iluminación natural y con las fuentes (focos de tungsteno) que había en las localizaciones. Tras plantearse rodar en todos los formatos posibles –35 y 16mm, super 8, Betacam–, Anthony Dod Mantle escogió las cámaras domésticas Sony PC7-E. El film se rodó, en una proporción de

¿Cuál puede ser, entonces, su interés a efectos de la cuestión que nos convoca? Pues éste radica, precisamente y en primer término, en su voluntariosa condición de ejercicio *a contrapelo* de la tendencia mayoritaria; a la postre, la película se convierte, en sus contradicciones,¹²⁷⁹ pero sobre todo en su aplicación austera pero artera, eficaz pero convencional, de las posibilidades del montaje cinematográfico, en una prueba sin par de que las mutaciones expresivas y narrativas en curso no son achacables tan solo al instrumental, y que ciertos impulsos, contemporáneos e inmemoriales, afloran, aun cuando se los quiera reprimir por medio de un ingenuo gesto de autocensura tecnológica. Así, la identificación de la edición digital con la simple yuxtaposición de planos (y como mero apéndice y corolario de una grabación entrecortada) representa una forma, sin duda ligada al *aire de los tiempos*, de entender la postproducción; una forma en la que están a la vista sus lazos éticos y estéticos con escuelas y corrientes cinematográficas

entre un 80 y un 85% según los cálculos del director de fotografía recogidos por Richard KELLY (*El título de este libro es Dogma95*. Barcelona: Alba, 2001, p. 155), con una sola cámara, aunque Dod Mantle recurrió ya aquí a la treta de repartir dos o tres más entre los intérpretes para cubrir otros ángulos y favorecer la identificación del espectador con los personajes. En la elección pesaron por igual motivaciones presupuestarias (si bien la producción no fue, en modo alguno, *amateur*: véanse las seis semanas que duró el rodaje y, sobre todo, el coste, de siete millones de coronas danesas –1,3 millones de dólares, al cambio de la época–) y consideraciones artísticas: aunque el Manifiesto de Dogme’95 exigía que las copias de exhibición debían presentarse en 35mm, consideraron legítimo grabar en vídeo –lo que conllevaría un significativo abaratamiento de los costes de producción– y transferir luego a soporte fotoquímico; su dinamismo permitiría al equipo concentrarse en el trabajo actoral, liberándose de la tiranía de los equipamientos de iluminación y de registro de imagen y de sonido, cada vez más pesados y complicados de manejar en la tecnología cinematográfica; y se obtendrían de él una rugosidad agostada, acorde con el espíritu disolvente del film. La pobreza de la imagen en términos de brillo, contraste y color es manifiesta: se registran violentos contraluces, y la cámara se adapta ante nuestros ojos, sobre la marcha y con dificultad a los cambios en la iluminación al pasar de los exteriores a espacios interiores; los tonos de piel de los actores aparecen ennegrecidos y quemados, rosados, anaranjados y azulados; la escasez de luz se traduce en un aumento del tamaño del grano...

¹²⁷⁹ La primera de las cuales consiste en el ejercicio de manipulaciones en el rodaje para lograr la paradójica belleza feísta que denota la imposibilidad de desterrar los criterios estéticos: según Dod Mantle, “Quería que la imagen tendiera a la descomposición, opuesta a la alta resolución, lo cual, combinado con la movilidad y la agilidad de la cámara de vídeo estaba próximo, en términos de dinamismo, al grano orgánico puro del cine. Sobreexponiendo tanto en la grabación como al capturar puede aumentarse el ruido del vídeo hasta darle una interesante dimensión estética”; cit. en la página oficial del movimiento (<http://www.dogme95.dk/menu/menuset.htm>; la traducción es nuestra). Para un tratamiento más extenso de la cuestión, puede consultarse RUBIO ALCOVER, Agustín: “Nuevas texturas, universos posibles: potencialidades expresivas del vídeo digital según Anthony Dod Mantle”; en GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier; MARZAL FELICI, Javier (eds.): *El análisis de la imagen fotográfica*. Castellón: Universitat Jaume I, 2005. Asimismo, nos interesa llamar la atención sobre la evolución de Vinterberg hacia un *internacionalismo independiente* que se nutre de Hollywood, tanto por lo que se refiere al recurso al *star system* –*It’s All about Love* (2003)– como a la profundización en la dialéctica subversión *versus* fascinación por los géneros clásicos –el *western*, para una visión alegórica de los violentos Estados Unidos contemporáneos, en *Dear Wendy* (2004).

preexistentes (un montaje idéntico o muy similar ha sido practicable y practicado en la era analógica), y que, asimismo, posee efectos expresivos y narrativos concretos, no tanto atribuibles a la naturaleza de la nueva tecnología como al modelo representacional adoptado, sencillamente divergente de la transparencia (como es el caso de la tendencia al exceso en todos los órdenes, justificada como un medio de suplir las restricciones autoimpuestas en la grabación y la edición).

Desde el registro doble, reflexivo en que funciona,¹²⁸⁰ y desde el mismísimo planteamiento narrativo, la película puede verse (e, incluso, nos atrevemos a decir que se exhibe) como una metafórico careo con la tradición.¹²⁸¹ Careo este del que se desprende la evidencia de que tampoco para Thomas Vinterberg la modernidad significa –por más que en el programa de Dogme pueda aparentar que proclama lo contrario– en modo alguno ruptura: su dilema moral afecta a la raíz misma de aquélla (la familia), y, como

¹²⁸⁰ La inclusión del certificado que acredita la condición de primera producción Dogme (*Dogme no. 1* o *Dogme #1*, un subtítulo o título alternativo bajo el que *Celebración* fue distribuida y comercializada), cuestiona, y aun cabría decir que subvierte, la autonomía de la obra y la correspondencia con el contenido –narrativo y simbólico–, en la que se funda una cierta concepción de la transparencia: la perfecta adecuación entre el universo diegético y el título, nombre-lema-resumen que no rebosa ese mundo creado, es decir, no incluye marcas enunciativas –o, si lo hace, se justifican como *indicios del discurso* o indicaciones del enunciador acerca de la *buena lectura* del relato; de ahí la proliferación de títulos, con frecuencia plenamente adscritos a la tendencia *mainstream*, en los que se explicita la condición consciente, reflexiva, metacinematográfica y autorreferencial, proyectada sobre las ficciones–), para reclamar atención sobre el movimiento en que se encuadra y la condición ejemplar de la producción en relación a aquél, constructo ilustrativo –y promocional– del decálogo, del que, en cierto modo, emana: no es el film el que crea unas reglas –que han de ser inferidas por inducción–, sino a la inversa –él mismo se deduce). Conflicto este, a propósito de la relación entre relato y puesta en escena, latente en las imágenes del film.

¹²⁸¹ El film refleja la profunda catarsis de una familia danesa acomodada cuando, en el curso de una gran fiesta organizada con motivo del sexagésimo cumpleaños del patriarca, Helge (Henning Moritzen), el primogénito, Christian (Ulrich Thomsen), desvela las prácticas de pederastia a que su padre sometió a él y a Linda (Lene Laub Oksen), su gemela, quien recientemente se quitó la vida. Tanto los otros dos hermanos vivos, Michael (Thomas Bo Larsen) y Helene (Paprika Steen), como Elsie, la madre (Birthe Neumann), toman partido a favor de la inocencia de Helge y conminan a Christian a retractarse. Comoquiera que éste se reafirma una y otra vez, es repetidamente expulsado de la celebración con violencia creciente. Los invitados tratan primero de hacer oídos sordos a la revelación; luego intentan escabullirse, pero los sirvientes, que apoyan al protagonista, les esconden las llaves de los coches para evitar que huyan. Conforme pasan las horas y el agobiante encierro se prolonga, van quedando al descubierto el clasismo, la hipocresía y el racismo de la alta burguesía conservadora que representan los Klingenfheldt-Hansen –entre los que abundan, en malévolva aunque no expresa asociación, los masones y los enfermos mentales. Sin embargo, el hallazgo de una nota de suicidio de Linda (primero por Helene, que la guarda; luego por Pia [Trine Dyrholm], una camarera, que se la entrega al protagonista) confirma las palabras de Christian y produce el vuelco definitivo a la situación: Helge se traiciona y reconoce su culpa. A la mañana siguiente, durante el desayuno, todos guardan la compostura y aparentan normalidad, pero, por boca de Michael, el benjamín, se dicta sentencia contra el patriarca: su delito quedará impune como tal, pero ha sido declarado, tácitamente y a perpetuidad, un proscrito en su propio hogar.

demuestra el protagonista, el cineasta es sabedor de que subvertir los valores exige ponerlos en práctica.

Por si tales aspectos no entrañaran razones suficientes como para justificar el abordaje de este texto, hallamos en él el impulso inveterado, con ramificaciones estéticas y narratológicas, de inyectar verosimilitud y propiciar la identificación con la ficción; que, sumado al entrecruzamiento de ciertas constantes formales y temáticas del modelo *mainstream* contemporáneo con el esquema del psicodrama (aplicado al azote de la burguesía),¹²⁸² arroja como resultado un producto idóneo para comprender cabalmente qué hay en este modelo de novedoso, cuáles son sus lazos con el pasado y, sobre todo, qué mecanismos explican su gestación.

7.1.2. Identificación de/con el protagonista.

A propósito del punto de vista, se detecta desde un principio una clara fluctuación entre correlación y distanciamiento –que involucra, asimismo, si bien de manera más discreta, el profilmico, y que representa, como veremos en su momento, el principal punto de colisión entre el film y los presupuestos de Dogme. La brusca apertura de la diégesis, con un gran plano general de una carretera, en una recta, es bien expresiva a este respecto. Entre campos de trigo de un amarillo sucio, la sinuosidad de la cinta a causa de los badenes y precarios remiendos en el asfaltado, en una toma frontal, resalta de forma violenta. Desde el fondo, una figurilla negra, con una maleta, camina en dirección a la cámara. El rango tonal es pobre, como la luz lechosa del sol nórdico. En primer plano sonoro, suena el sobrio repiqueteo de un teléfono; pese a la distancia, se distingue cómo la figura hace el gesto de sacarse de la chaqueta el móvil y llevárselo a la oreja: “Soy Christian”. La presentación del protagonista posee así una cualidad directa, no exenta de ciertos elementos de

¹²⁸² Como reza el encabezamiento del apartado, *Celebración* constituye un film marcado por un claro designio determinista: si trágico es el pasado de los personajes, la progresión del relato está visiblemente regida por un *fatum*: las circunstancias personales se encadenan de modo que los personajes de los vástagos – que representan sendas reacciones, coherentes con sus respectivos traumas y circunstancias vitales– y demás tipos interactúan para impulsar la historia, desde una primera reacción que antecede al relato (quintaesencia de una de las opciones posibles a la afrenta del padre, en virtud de una personalidad y unas circunstancias: el suicidio de Linda), hasta la catarsis, en que se identifica al culpable y a sus víctimas, se explican las razones de la enigmática ausencia de una carta de despedida por parte de la difunta, tienen lugar la rehabilitación del protagonista y el castigo del villano...

caracterización que pueden tildarse de clásicos, como la definición de la personalidad a través de un detalle sutil, como la melodía escogida (o no escogida: es el tono preestablecido), y otros aún más significativos, como la correlación con el paisaje (la dialéctica entre la simple *rectitud* de su trayecto a pie por la carretera, y la sinuosidad y los remiendos, que sugieren enigmas y traumas).

Los otros dos planos de que consta la escena (un plano de cabeza y hombros levemente contrapicado, tomado a espaldas de Christian con mano inestable, con un objetivo angular que distorsiona la perspectiva y provoca el desenfoque de la imagen; un primer plano frontal) se mueven en las mismas contradictorias coordenadas, y anticipan las convulsiones que en materia de focalización van a jalonar el texto. La justificación del corte que da paso al primero, que entra justo cuando se refiere a los problemas que se derivarían de un eventual regreso definitivo al hogar familiar –mira a su alrededor, guiñando los ojos para evitar que el sol lo ciegue– es psicológica; esto es, representa una aproximación a él, en un intento de entenderlo, a partir de la contemplación directa de su aspecto. Escrutar en su rostro constituye el grado máximo de identificación y de *com-pasión* que Dogme, en principio, permite; la *semisubjetividad* de la posición y el ángulo escogidos, así como el seguimiento cercano a que lo somete la cámara en cuanto reemprende la marcha, responden a esta misma voluntad, al tiempo que la distorsión visual introduce la idea de la contaminación de nuestra percepción con algunas de las marcas de los ambivalentes sentimientos del personaje al pisar los dominios del padre. El segundo *detalla* el gesto de enfundarse el teléfono y reencuadra la maleta cuando se despide, con un valor materialista, más un componente de conciencia representacional y narrativa que conviene no echar en saco roto.

7.1.3. *Montaje en cámara, ausencia de puesta en escena e improvisación versus efectos de sentido.*

La primera aparición de Michael, la oveja negra, y su familia, contiene varias interesantes novedades. La escena en cuestión se inicia justo a continuación de la presentación del protagonista, mientras Christian camina, por delante de la cámara en un plano general tomado a través del parabrisas de

un coche en marcha que avanza en la misma dirección que él. Cuando pasa a su altura, hace una panorámica hacia la derecha que revela al conductor, y a las pasajeras del asiento trasero: el individuo vocifera a la mujer, flanqueada por dos niñas que miran directamente al objetivo de la cámara con timidez –o, quizás, instruidas para hacerlo–, por no haberle avisado de que el viandante es “mi hermano mayor”. Da marcha atrás, se apea, abraza a Christian y se cuelga de él y obliga a bajarse a Mette (Helle Dolleris) su esposa e hijos para ir ellos dos solos hasta la casa. Aunque el protagonista le hace notar que habría sitio suficiente para todos, y la mujer se queja abiertamente de tener que hacer el camino a pie, Michael arranca el coche y los abandona.

Destacan aquí el plano inicial de la escena, semisubjetivo (o provisionalmente marcado como un *posible subjetivo*) cuyo estatuto se revisa cuando la cámara panoramiza para mostrar a los pasajeros; la extrema inestabilidad de los encuadres, que en ocasiones oscilan tan rápida y violentamente que, cuando se equilibran para enfocar un rostro, resulta casi imposible saber con seguridad si ha estado precedido o no de un corte; los fuertes desenfoques, producto de la ausencia de trípodes y la compulsión reencuadradora; el mantenimiento, como procedimiento espontáneo, directo, *lógico* (naturalizado), del esquema plano-contraplano en los *enfrentamientos* entre Christian y Michael, Christian y su cuñada, y marido y mujer; la disimulada presencia de microelipsis, con pequeños saltos en el *raccord* de posición (y un notorio salto del *raccord* de iluminación, que indica una grabación discontinua de las acciones que integran la escena, o bien un descuido en el balance de los equipos en un rodaje multicámara–) [figs. 211 y 212]; los saltos de eje en los puntos de inflexión de la acción-grabación (por oposición a la notoria continuidad de los planos-contraplanos...

Pero es el colofón donde se desliza un detalle a partir del cual puede lanzarse una primera hipótesis acerca del sentido profundo de todo ello: cuando Christian pregunta a su hermano “cómo te va” y éste, en lugar de responder, se le queda mirando, sonriente y, por corte, aparece con la mano en alto, haciendo chasquear los dedos, y dice: “Te llevo”. Maniobra de distracción, evasiva tácita para no responder la *verdad* o medida de prudencia por parte de Michael para tratar de cerciorarse, a espaldas de su mujer e hijos,

de qué pretende Christian, en cualquiera de los casos resulta claro que la abrupta discontinuidad, más allá de la apariencia de corresponder a un *montaje en cámara* –esto es, el aire espontáneo, no profesional, cuando el plano no es preparado, ni escogido por su significatividad, ni por sus cualidades estéticas con arreglo a las normas de composición *clásicas*, sino porque *la película*, reproducida y visionada en su totalidad, corresponde a la totalidad de lo registrado: una sucesión inconexa de tomas entre los cuales el operador tomó las decisiones de interrumpir y reanudar la grabación– es consecuencia del recurso a máscaras por parte de los actantes.

Asimismo, a propósito de esta misma escena podemos dar cuenta adecuadamente de otros dos llamativos aspectos relacionados con el acabado visual, a partir de los cuales remontarnos a la caracterización de la propuesta narrativa y discursiva: en primera instancia, como ocurre cuando Michael se monta a caballo sobre Christian, la puesta en escena deja entrever una voluntad de conferir a las imágenes las cualidades propias de las situaciones dramáticas, cosa particularmente obvia en los choques físicos y morales entre los actantes. Vale la pena mencionar a este respecto las dos ocasiones en que sacan a rastras a Christian del salón, con violencia directamente proporcional a su mayor grado de resistencia. Los planos oscilantes hasta el mareo, justificados por la extrema cercanía de la cámara con respecto a los personajes en plena pugna, alternan con los generales cenitales desde el edificio. En la pelea al pie de la escalera de incendios, por ejemplo, la angulación se convierte en signo de esta dialéctica, como atestigua el plano nadir semisubjetivo en que Michael golpea a su hermano hasta dejarlo inconsciente. Y luego, cuando ya lo han atado a un árbol, en un claro del bosque, los planos y contraplanos, agitados y variables en escala, que muestran cómo se desafían, fuera de sí, construye un punto de vista oscilante, una total identificación con ambos. El mismo latido se aprecia en la rápida sucesión de planos y contraplanos, inseguros hasta el desenfoco, entre el novio de Helene, Gbatokai (Gbatokai Dakinah) y Michael, cuando le inquietan dónde se encuentra Christian.

El segundo consiste en que el salto de eje sienta aquí un claro precedente: a lo largo del film, es sistemáticamente explotado, para connotar

la sorpresa o la incomodidad momentánea de algún personaje en una situación incontrolada. Pero nos interesa aún más destacar el manejo constante de dicho recurso para caracterizar la relación del protagonista con los demás. De ambos fenómenos hay un buen ejemplo en la escena que sigue a la entrada en la casa-hotel familiar de los dos hermanos. Consiste toda ella en planos y contraplanos, principalmente de Michael y Lars (Lars Brygmann), el recepcionista, con respeto a la ley del eje; sin embargo, en el instante en que éste comunica al hijo pequeño su exclusión, la desorientación y el impacto que le produce la noticia se plasma en un plano medio de los tres, desde la parte de la recepción. Por otro lado, lo más significativo consiste en que los planos y contraplanos entre Christian y Lars tienen lugar con saltos de eje, con los primeros planos del recepcionista están tomados entre las cabezas de los dos hermanos. El conflicto se repite en el casual reencuentro de los tres retoños vivos en mitad de la escalera: cuando Michael pasa por delante de Christian y Helene y se gira para escuchar los reproches de ella, la discusión que sigue es mostrada en plano-contraplano; aunque será quien ponga paz, el primogénito, que se mantiene en silencio, queda al margen, cortado en el extremo de los dos encuadres dominados por sus hermanos, enfrentados; a cada corte, se producen saltos de eje que subrayan la exterioridad del protagonista, ajeno a la paradójica naturalidad e intimidad que la pelea entre los otros dos se establece.

Si rebobinamos apenas al arranque de esta escena, descubrimos otra iluminadora pincelada, en este caso, acerca del recurso a tópicos visuales como medio de significar en imágenes que puede apreciarse en el plano, en movimiento desde el piso superior, en que Christian desciende por las escaleras, reencuadrado a través de los huecos entre los barrotes de la baranda, atrapado y disminuido en la imponente y vetusta mansión [fig. 213]. Se trata, seguramente, de uno de los más claros ejemplos de todo el texto del modo en que, de conformidad con las posiciones de los actantes en el espacio profilmico, la puesta en escena y el montaje interactúan para reflejar sus pensamientos y conflictos internos –de paso que vuelve a ponerse de relieve la falacia objetivista de la imagen pura.¹²⁸³

¹²⁸³ También es digna de mención, por la decisiva intervención del montaje, la planificación de la escena en que Helge avisa a Michael para que acuda inmediatamente al salón, y la transición con la que sigue. En la

7.1.4. Motivación simbólica del espacio.

Tanto en las localizaciones (el emplazamiento en exteriores o interiores; las estancias concretas) como en la planificación se adivina una clara motivación, cuyo punto de partida consiste en una correlación con los actantes y sus relaciones que remite a una codificación que opera, a menudo, a un nivel consciente. Vamos a ilustrar esta cuestión, por el momento, solamente mediante el análisis de dos escenas, si bien posteriormente se añadirán reflexiones y matices que la enriquecerán.

En la primera, Michael y Helene, mientras reciben a los invitados a la puerta de la casa, intercambian golpes en tono jocoso. Por un instante, él le agarra un pecho, y ella, bajando la voz mientras lo golpea, lo reconviene con seriedad, en nombre del tabú: “Eso no se hace. Soy tu hermana”. El gesto y la línea de diálogo resultan muy representativos y reveladores: la transgresión, parte del juego de conocimiento aceptable en la infancia por la indefinición y la inocencia sexual, caracteriza a Michael como alguien que no ha interiorizado la Ley, o que no ha cruzado (al menos no ha desarrollado la conciencia moral) ese umbral del todo, de modo que, desde su punto de vista, la acción tiene un significado ambiguo –la autenticidad del infantilismo de su carácter y la excitación que, como adulto, obtiene; *Michael sabe que “eso no se hace”, pero también él, como su padre, reclama el derecho a negarse a someterse–*; por parte de Helene, el volumen y el tono de voz que emplea para amonestarlo sugieren que su principal reparo a dejarse llevar de vuelta a la infancia consiste en el hecho de que Michael intente un acercamiento a plena luz del día y a la vista de todos: es la presencia de la Familia, como representante del orden social (una mirada externa que se proyecta para garantizar la observancia pública de la norma –y con la que ella comulga, a la que se pliega, como demuestran sus notorios esfuerzos por guardar las formas;

habitación de Michael, con la niña saltando en la cama y él apresurándose a ponerse los pantalones, el padre abre la puerta y, sin que medien saludos ni sonrisas, le hace saber que “quiere verlo en el salón en cinco minutos”. La severidad del viejo se refleja en el acusado salto de escala, de un plano general de la habitación, desde el baño, alteradas las formas por el objetivo angular, a un primer plano. Por corte, en plano cenital, Michael corre a toda prisa por el jardín mientras termina de vestirse. La elipsis, de por sí abrupta, está subrayada por dos detalles: uno, que la transición se produzca antes de que Helge cierre la puerta tras de sí; dos, que en la siguiente escena su hijo no ingresa, sino que se encuentra ya en el encuadre, en carrera.

pero que también se complace en contravenir, como acreditan sus veleidades artísticas y su sexualidad liberada, promiscua, inclinada a apreciar y hallar excitación y placer en la diferencia—), lo que motiva su escandalizada reacción; su negativa no pretende tanto reprimir el hecho en sí como su exhibición, *para devolverlo a una esfera privada, secreta, en la que toda corrupción es aceptable.*

La segunda comienza justo a continuación, cuando Christian atraviesa la explanada en dirección a la construcción más modesta donde residen sus padres. Nada más abrir la puerta, en la penumbra, algo que ve lo asusta; en el contraplano (con un salto de eje, por la dirección que señalaba su mirada hacia el fuera de campo), Elsie, su madre, le da la bienvenida, lo besa, le expresa su alegría por tenerlo en casa y le recuerda que felicite a su padre. Tras permanecer un instante en el umbral del despacho paterno, indeciso (en un plano medio en el que el exterior aparece quemado y el interior a oscuras, con su rostro invisible, convertida su figura en una silueta), el rostro severo en primer plano del padre le agradece la felicitación y le pide que se siente para que le cuente “algo muy importante”, a lo que “llevo muchos días dando vueltas”. Le ofrece un coñac, y él mismo bebe una copa para reunir fuerzas para hablar. Christian, confuso y temeroso, rodeado de un fondo negro, se resiste, aduciendo que todos les están esperando, pero acaba por obedecer. El plano-contraplano, con la luz procedente de una ventana por único foco nítidamente demarcado en mitad de los rostros, es roto por tres insertos, con notorios saltos de eje, de los dedos del padre, nervioso —que rompen un papel, lo arrojan al suelo y se frotan entre sí—, aun después de que el misterio se haya revelado como un modo pretendidamente ingenioso e inesperado de presentar un chiste: “Van dos putas en un vagón de tren...”. Christian sonrío, aliviado, ante lo cual Helge lo reprende por faltarle al respeto riéndose en su cumpleaños, y se lo dice a su madre, que se suma a la regañina. El hijo intenta que vayan con los invitados, pero el padre le pregunta por cómo le va: empieza a contar que se ha trasladado a Lyon, y Helge lo interrumpe, porque sabe por los periódicos que “le va muy bien”; también lo interroga por su vida sentimental (que nutre la caracterización del protagonista), en concreto por su última pareja, que, según él informa, “va a tener un hijo de otro”. Lo anima a que se busque una chica y se establezca cerca, porque él se está haciendo

viejo, quiere tener a sus hijos cerca y su esposa cada vez soporta menos sus bromas. Obedeciendo la llamada de ésta, se incorporan; antes de salir, Helge pide a su hijo que pronuncie un breve discurso sobre su hermana, ya que él sería incapaz. En el plano-contraplano, tras el rostro en primer término del marido se adivina al fondo, desenfocado pero bien visible, el gesto de contrariedad de la madre, que gira la cabeza; Christian, una vez más con iluminación en clave baja, asiente, advirtiendo que ya tiene un escrito preparado.

La sutileza en la definición psicológica constituye, aquí, el criterio al que la puesta en escena se pliega: el uso del salto de eje funciona de conformidad con su tipificación –para hacer notar la turbiedad de las relaciones bajo una apariencia de normalidad. El malestar de Christian puede leerse, a la luz de los acaecimientos futuros, como producto de su desubicación ante la eventualidad de que su padre, de quien pretende vengarse revelando públicamente su pecado (como nos confirma la ligereza con que se refiere a las palabras sobre su hermana que piensa leer), se derrumbe y le pida perdón en privado; el gesto del padre de limpiarse las manos delata su mala conciencia en relación a su hijo (simboliza el deseo de borrar inadvertidamente su pecado), y el papel que rompe y tira sugiere que, efectivamente, pretendía sacar a relucir el incómodo recuerdo, pero no se atreve y lo resuelve como primero se le ocurre: con una broma que, a ojos de Christian, tras el suicidio de su hermana, adquiere el perfil de una monstruosa burla del abusador, dispuesto a hacerle creer que se arrepiente para desmentirlo de inmediato con un sarcasmo.

La dialéctica espacial general interfiere de manera compleja con el debate interno que atenaza a los personajes, entre respetar los códigos –la ceremonia, el protocolo, la etiqueta: *formas* y *fórmulas* que sustentan mentiras y obligan a callar *contenidos*– o declararse en rebeldía y situarse al margen. El ejemplo más revelador se halla, quizás, en las dos primeras escenas de homenaje al padre. En una, unos mayordomos abren ante Helge las puertas de una estancia, en la cual la familia en pleno, a excepción de Christian, lo felicita cantando: “Hoy es el cumpleaños de Helge, ¡hurra, hurra, hurra! Le van a dar muchos regalos, habrá chocolate con bollos...”. Una sonriente

camarera, Pia, hace señas a Christian, que ha permanecido en el umbral; la chica da la vuelta por detrás del grupo y, por una habitación lateral, reaparece a su lado, le da un beso en la mejilla y le pide que le preste su bañera. Perplejo ante lo que parece interpretar como una invitación sexual excesivamente directa, finalmente reacciona y le entrega la llave de su cuarto. Cuando concluye la canción, la esposa se anticipa para besarlo en primer lugar, y los demás la siguen; todos, a excepción de Christian, que se vuelve en busca de su amiga, quien ya ha desaparecido.

La puesta en escena insiste en mostrar el voluntario aislamiento de Christian, que no se integra en el coro, ni físicamente ni por lo que respecta al acto de cantar; por el contrario, por un lado uno de los ejes de la planificación consiste en la articulación del primer plano de Helge con un plano de conjunto, a sus espaldas, en el que el individuo comparece ante el grupo, en el centro del encuadre, de frente pero arropado por aquél; por otro, el esquema plano-contraplano entre Christian y Pia. En dos ocasiones, padre e hijo –el segundo permanece tras el primero– comparten plano, pero no encuadre, puesto que son mostrados por separado, tras reencuadres en los que el otro queda fuera de campo, lo que connota su ambigua relación, entre la dependencia y el rechazo mutuo. Por último, el hecho de que la camarera *compita* con el padre en la atención del protagonista, como el ambiguo aire de distracción de éste al contemplarla, no es, como podremos comprobar más adelante, casual.

En la segunda, el maestro de ceremonias, Helmut von Sachs (Klaus Bondam), un alemán de Colonia (“...el Ruhr, la siderurgia”) que, según se infiere, es a la sazón la mano derecha en los negocios de Helge (a quien llama “mi padre danés”), cede la palabra al homenajeado. La disposición de éste y de los invitados es protocolariamente irreprochable, incluso obvia, pero también simbólica: parapetado tras una mesa, con la ventana y un espejo detrás, al frente tiene al grupo, el cual, alineado ante la puerta, se refleja a sus espaldas; durante su discurso, sus familiares más próximo (esposa e hijos) son de los pocos personajes que aparecen en el espejo, justamente por encima de su hombro. Es así que el discurso, que se reputa como una estudiada u obligatoria escenificación pública de Helge en el papel de patriarca

compungido que reprime el flujo de los recuerdos por dignidad, no se dirige a individuos reales, sino a los copartícipes de una representación: la imagen pública, expurgada, de la familia bien avenida pero abatida por la tragedia. La puesta en escena guarda otro elemento digno de mención: en cuanto su padre comienza a desgranar recuerdos del lejano verano de 1971 en que se instalaron en la mansión, un *zoom* individualiza a Christian, que, en sucesivos contraplanos con su padre (si bien éste mira a un punto indeterminado, el grupo como sujeto colectivo, y él no siempre la mantiene fija en el orador), hace gestos que delatan su nerviosismo, desvía la mirada y acaba encerrado en sí mismo, aplaudiendo a destiempo.

Imposible pasar por alto la imbricación entre las dialécticas espacial y actancial, que se proyectan nítidamente sobre el relato. En primera instancia, porque las jerarquías están asumidas y naturalizadas: los anfitriones y sus invitados son soberanos en el piso superior (con el salón donde se celebra la cena como centro neurálgico), mientras que los sirvientes se mueven como pez en el agua por el inferior (con la cocina como lugar desde donde se controlan las operaciones).¹²⁸⁴ Asimismo, porque existe una clara conciencia simbólica, en la que se pone de relieve la explotación de las convenciones sociales que en el texto se lleva a cabo, que involucra el eje fuera/dentro, y que se manifiesta aun en los diálogos: así, cuando Michael, Preben y Leif entran en casa tras echar a Christian por segunda vez, el último se aleja para encargarse de “asegurar las puertas”; la metáfora bélica ilustra a la perfección la firme decisión de la familia a resistir al asedio de una fuerza desintegradora, deletérea.

No se oculta en absoluto, por tanto, la condición simbólica de la mansión, y del salón del banquete como epicentro, para los personajes (desde cuyos puntos de vista, significativamente, tienen lugar las visualizaciones más elocuentes en este sentido): cuando el triunfo de Christian está a punto de consumarse, en el plano general, tomado desde el exterior y correspondiente a la mirada del protagonista, el clan aparece comprimido entre las jambas de

¹²⁸⁴ Ahondando en esta cuestión, sería muy revelador enumerar algunos de los films con los que *Celebración* mantiene deudas que no tiene reparo alguno en reconocer: *La regla del juego* (*La règle du jeu*, Jean Renoir, 1939); *El ángel exterminador* (Luis Buñuel, 1962)...

una puerta, con el techo ocupando una parte desproporcionada del encuadre, porque ya no es algo imponente, que infunda respeto o miedo, sino un ente que se limita a reaccionar, que se revuelve asustado y muerde; luego, cuando Helge se pone en evidencia, en el plano de conjunto, su silueta, descentrada y en contraluz, fuera de la calidez del cerco de luz que arroja la araña que ilumina la estancia y define a la familia, de la cual acaba de sellarse su exclusión, sale del encuadre, seguido por Elsie, que se tambalea; y al día siguiente, en el desayuno, la llegada de ambos, en un plano general de la mesa, de frente al ventanal, homologa el exterior sobreiluminado con la intemperie y la nada: lo contrario al núcleo.

7.1.5. Protocolo y representación.

En el conocimiento de esos valores simbólicos, del espacio y de los códigos de comportamiento que los personajes demuestran, y en su decidida voluntad de sacarles partido —que enlaza con el método de trabajo auspiciado por Vinterberg, en particular por lo que se refiere a la dirección de actores, que, a través de los ensayos, desemboca en un registro inevitablemente tendente al exceso—, se genera una retroalimentación entre la diégesis y la representación, en virtud de la cual la conciencia se impone absolutamente a cualquier prurito de espontaneidad.

Analizaremos tan crucial dimensión paso a paso, enfocando, en primer término, la dispersión de los tres hermanos en la cena: sentados en relación a sus padres (el uno junto a la otra) en los tres *puntos cardinales*, el gesto, *naturalmente* fundamentado en el protocolo, es asumido por la cámara, que se centra sin rubor, desde un principio, en los miembros de la familia —si bien, con anterioridad al discurso de Christian, por montaje alternado, se siguen las peripecias de los tres hermanos: Helene, con el hipocondríaco y depresivo Bent; Michael, a quien Michelle (Therese Glahn) tira agua en la entrepierna en presencia de Mette, que la fulmina con la mirada mientras ella sonríe afectando inocencia y él trata de tapar el incidente; Christian, que respira hondo y hace ademán de llevar el cuchillo a la copa para hacerla tintinear en señal de reclamación de atención, pero que se arrepiente y lo posa de nuevo;

Michael, que coquetea con la mujer que se sienta a su lado y recibe un toque de atención de Mette; el abuelo con ésta...

Durante la primera alocución de Christian, el número de focos de atención se reduce al mínimo. La puesta en escena destaca por la estabilidad formal y la monotonía de los planos, que muestran a cada las principales figuras implicadas por el discurso desde ángulos idénticos a los ya presentados y con mayor respeto por las leyes de la continuidad, todo ello bajo una justificación dramática más que obvia: no generar distracciones inconvenientes por una indeseable barroquización o enroque de la puesta en escena en sus supuestos estéticos. Se suceden el primer plano de Christian, frontal y levemente contrapicado (al estar incorporado, a diferencia de los demás), siempre el mismo [fig. 214]; el plano de conjunto, por encima de su cabeza, en primer término, para representar al sujeto colectivo contra cuya fachada de armonía y equilibrio atenta, y que lo rodea y lo comprime, amenazador [fig. 215]; la madre, en sus dos apariciones, con el perfil de Helge desenfocado en primer término como la mentira que por miedo, vergüenza o sentido de la lealtad se ve obligada, por medio de la risa primero y con una reprobación expresa más tarde, a sostener aun cuando ésta entra en descomposición [fig. 216]; Michael [fig. 217]; Helene [fig. 218]; y, sobre todo, Helge, frontal y cerrado [fig. 219].

Sólo estos rostros se individualizan. La colectividad aparece bajo la forma de sombras o siluetas que entran y salen por los bordes del encuadre, como un ente que ríe y calla, y en el plano de conjunto por encima de la cabeza de Christian, en el que la reacción consiste en un estupor generalizado. Silencio e inmovilidad sólo rota por algunas cabezas que se giran y miradas que buscan que alguien lo haga callar o confirme que se trata de una broma. En el colofón, con un salto de eje, desde el punto de vista del padre, Christian, al fondo, concluye su discurso [fig. 220]: la distancia que se ha abierto entre ellos tras la revelación de la verdad, regalo de cumpleaños totalmente inesperado, es insalvable. Cuando ya ha concluido, primeros planos de invitados anónimos reflejan brevemente la extensión de la confusión, pero, con la intervención del abuelo (John Boas), los familiares más directos

(Helene, Michael) contribuyen a la rehabilitación del orden, razón por la cual Christian se marcha.

En la puesta en escena y el montaje de la lectura de la carta de Linda por parte de Helene, los rasgos antedichos se mantienen. La declamación tiene lugar en un único primer plano contrapicado, motivado por su posición destacada del grupo, de pie y erguida para que sus palabras resulten audibles y solemnizarlas. Las interrupciones se reducen a planos medios de Helge, Elsie, Michael –a cuyo lado se reencuadra a Mette– y, sobre todo, Christian. Igualmente, tras la marcha de los progenitores, siguen primeros planos de reacción de las principales figuras del drama: Gbatokai, que traga saliva; Helene –con un reencuadre a su mano y un *zoom* que detalla la carta, aferrada–; Mette y Michael, en estado de *shock*. Y también en el desayuno de la última jornada, con prácticamente toda la familia reunida en torno a una mesa larga, toda la atención recae sobre el extremo que ocupan los tres hermanos. Tras el ingreso de los padres en el salón, siguen planos y contraplanos con sus hijos, en el intercambio matinal de saludos. La planificación de la escena destaca por la directa, desnuda apoyatura en el juego de miradas, a menudo huidizas, de los cinco personajes pertenecientes al núcleo familiar, a excepción de un plano general de la mesa, picado y descompensado, tomado desde el techo en diagonal, en el que Helge ocupa la cabecera.

7.1.6. Subversión de la tradición: la ineludible intertextualidad.

Los párrafos anteriores demuestran una concentración en los puntos en que se dirime el drama: nada que ver, pues, con una hipotética aleatoriedad de la puesta en escena y el montaje. Pero, si damos un paso más, advertiremos que la premeditación de los gestos de Christian, que la planificación refleja, indican una inequívoca voluntad de explotar la funcionalidad simbólica del atrezzo con afán subversivo, que entronca directamente con la conciencia narrativa y representacional, y actúa en detrimento de la tendencia *naïf* y antitópica de Dogme. Estamos pensando, claro está, en el aprovechamiento del discurso (previo al brindis, como marcan los cánones), a que está obligado en calidad de hijo mayor, para revelar la verdad [fig. 221]; y, sobre todo, a

detalles como el tintineo de la copa y la nota depositada en el vaso del maestro de ceremonias por medio de la cual obliga a su hermana Helene a leer la carta de Pia ante la familia.¹²⁸⁵ Se trata de subvertir la tradición, de socavar la institución sirviéndose de una voz que ella misma no puede acallar (sus más arraigados ritos) para sacar adelante su plan de venganza.

Explorando esta vía se esclarece el papel que juega la presencia de los otros, cuyo punto de vista externo –que, de hecho, nos sirve a menudo de enganche– resulta determinante, aun en su mutismo y pasividad. La comunidad raramente es enfocada sino en plano de conjunto, mas lo único que importa es imponerle la propia versión. De ahí que, después de que Christian se reafirme en su acusación, tenga lugar una de las escasas escenas en que las reacciones merezcan atención: después de que Helmut proponga un receso y los invitados sigan al patriarca bajo el pretexto de fumar (no en vano, justificaciones protocolarias para dotar a la situación de la apariencia de normalidad, de *ajustarse al guión preestablecido*), se suceden primeros planos inconexos de miradas extraviadas, y planos de conjunto de invitados gesticulantes, al tiempo que suenan retazos de las conversaciones en los corrillos, con un volumen tan bajo que, en la versión original, ni siquiera resultan audibles, pero que ilustran la proliferación de *rumores*. Helmut, Michael y Helge se conjuran para disuadir a quienes han tomado la decisión, aplazada para guardar las formas pero irrevocable, de algunos de marcharse, mientras que Christian, en medio del plano general del salón vacío, sabe que su aparente derrota es provisional: sólo ha pasado otro asalto. El maestro de ceremonias da fuego a Helge, quien, muy nervioso, le ordena que se asegure de que nadie se marche y exclame que Christian “está enfermo”. También él sabe que la batalla está abierta, de ahí que trate de retener a toda costa a quienes han quedado contaminados al escuchar la acusación, y que podrían darle crédito (o albergar alguna duda, siquiera mínima, al respecto) y *extender*

¹²⁸⁵ Hay aquí, no obstante, un agujero en la verosimilitud, una debilidad en la motivación de las acciones y decisiones de los personajes, o una trampa de guión: ¿cree Helmut que el redactor de la nota –ese hermano “muy amable que la va a ayudar a empezar”– es Michael, y por eso le da lectura? Y, si es así –como el comentario sugiere–, ¿por qué éste no interviene para desmentir su autoría –con lo que se revelaría que la farsa responde a la última maniobra de Christian para traer a colación la cuestión que todos se empeñan en olvidar–?

la especie: es, por tanto, vital que nadie abandone la mansión sin estar convencido de la enajenación mental de su hijo.

Volviendo al instante del brindis, el plano de conjunto con Christian al frente, desde el punto de vista de Helge, apunta las ideas del enfrentamiento con su hijo y la responsabilidad ante el grupo: la presencia de los demás, aunque tan solo *rodeen* a los antagonistas, aun en aquellos casos en que son seres anónimos, resulta vital, porque triunfará quien desacredite al otro a ojos de la comunidad, de la que el perdedor quedará excluido. Por esta vía, aflora en el film una vena intertextual¹²⁸⁶ que, no por satírica, resulta menos destacable, en la medida en que contraviene las proclamas antigenéricas. Aquí hay que citar la insistencia en la analogía con un duelo, cuadro situacional por excelencia del *western*, que se aprecia constantemente en la visualización de los intercambios verbales y de miradas entre padre e hijo, y que alcanza el clímax en el plano-contraplano en que se produce la admisión de la culpa: “Nunca conseguí entender por qué lo hacías”; “Sólo servías para eso”, dice Helge.

También está presente este elemento en el regreso a la fiesta de Christian después de la primera expulsión, en un plano semisubjetivo, de seguimiento por la espalda, que tiene claras reminiscencias con un imitadísimo estilema de Martin Scorsese. No es menos importante la referencia al Hitchcock de *La soga* en el instante que, tras un corte a negro, la cámara retrocede e identifica la oscuridad como debida al contacto con la chaqueta del padre, por la espalda. Plano este que redundante en el estereotipo de la confrontación demorada, al mostrar, en el centro del encuadre, a Christian, al otro lado de la mesa, desde el punto de vista de Helge; y en el que el procedimiento empleado sistemáticamente en aquel film para enmascarar las

¹²⁸⁶ Es de destacar el gran plano general, contrapicado, en que, tras dejar fuera de combate a Christian, lo depositan junto a un árbol, donde queda en un plano general, como una pequeña mancha negra en el centro de un encuadre dominado por las sombras, y en el que el paisaje tiene una frialdad sin vida, bajo la grisura desvaída del cielo en el ocaso. El plano, que despertó el recelo de los puristas por su esteticismo, remite, quizás inconsciente pero indudablemente –ya que coincide tanto por composición como por el dilema concreto que la narración aborda–, al conocido e impactante clímax de la por aquel entonces aún reciente *Muerte entre las flores* (*Miller's Crossing*, Joel Coen, 1990). Por lo demás, Mogens Rukov, coguionista con Vinterberg de *Celebración*, ha reconocido deudas con Ibsen y con *Fanny y Alexander* (*Fanny och Alexander*, 1982), pero también con *El padrino* (*The Godfather*, Francis Ford Coppola, 1972) y *El gatopardo* (*Il gattopardo*, Luchino Visconti, 1963); cit. en KELLY, p. 34.

transiciones funciona para lo contrario, esto es, para subrayar un cambio de focalización.

7.1.7. Discontinuidad y duelos psicológico-interpretativos.

Se fragua aquí una apasionante vuelta de tuerca al tópico del *duelo interpretativo*, de la que son magníficos ejemplos las dos reuniones que mantienen a solas padre e hijo después de la primera revelación ante la comunidad del pecado del progenitor. La primera se desarrolla en plano-contraplano [figs. 222 y 223], en el sótano vacío, a oscuras, apenas iluminado por una ventana a través de la cual se cuele una luz mortecina, lateral, que dota a la escena de una cualidad tétrica, amenazadora, decadente, asociada a la compresión de la escala tonal (como resorte genérico del cine negro: la iluminación de contrastes); y pone en práctica sutiles retoques al esquema de planificación antedicho. En el plano inicial, Christian aparece ya empequeñecido, tras una reja, tapado por la ancha espalda de Helge, de quien se encadenan tres persuasivos primeros planos de mirada inquisitiva y tono tranquilo y cordial, que vulneran la ley de los 30°: primero se finge preocupado por su hijo y luego le pide ayuda para hacer memoria, ya que él no recuerda nada de lo que Christian contó. El hijo se lo queda mirando a los ojos durante unos segundos eternos y, cuando por fin reacciona, se excusa, alegando el estrés por el trabajo y el *shock* por la muerte de Linda. Como el padre le hace notar que le ha imputado un delito y, por tanto, deberían avisar a la policía (una amenaza velada y un sarcasmo: al declararse dispuesto a someterse a una investigación, avisa a su hijo de que, sin pruebas, puede denunciarlo por calumnia), Christian lo corta, redoblando las disculpas (dice dormir mal y sentirse raro) para que olvide lo sucedido. Satisfecho, Helge refrenda su victoria animándolo a no preocuparse por el efecto del discurso entre los invitados, porque “no se escandalizan tan fácilmente”, y dándole unas palmaditas de afecto en la mejilla, mientras le desea buen viaje y le transmite su alegría por haberse visto. Tras la bofetada infamante del padre, tanto más hiriente cuanto más aparentemente inocua y sincera, un prolongado primer plano por encima del hombro de Christian, mientras Helge se aleja desenfocado, enfoca la parte de la cara donde laceran la burla y la humillación psicológicas que le ha infligido ese contacto físico.

La segunda de las escenas resulta aún más expresiva, por cuanto el montaje, convulso, coadyuva al distanciamiento. Helge amenaza a Christian con sacar a la luz sus trapos sucios: lo “malsano” y “perverso” que era en la infancia, haciendo la vida imposible y quemando juguetes de los demás niños; cómo más tarde tuvieron que ir a recogerlo a Francia, donde estaba internado en un psiquiátrico; su fracaso con “preciosas mujeres”, que “desperdicia cada año porque no es lo bastante hombre como para retenerlas”; y la relación con su hermana. En este punto, le pregunta si recibió una postal o una carta de Linda antes de suicidarse, y responde él mismo: “no, nada”. Afirma que los demás sí lo hicieron, y aventura la hipótesis de que renunciara a despedirse de él porque “se escapó, como siempre”, dejándola sola, enferma: “Preguntaba por ti sin cesar, corría al teléfono siempre que sonaba, pero nunca eras tú. Como siempre, sólo te preocupabas por ti y por tu bienestar mental”. Finalmente, le comunica que, así como su madre querría que se marchara para no volver a verlo nunca, él prefiere que se quede “para que veas lo que es escupirle en la cara a tu propia familia”.

La máxima tensión operada sobre la continuidad –en particular, en relación a la interpretación de Christian– lleva al límite la verosimilitud de las reacciones y coquetea audazmente con la destrucción de la coherencia psicológica: en un principio, Helge, en primerísimo primer plano, inclinándose hacia su hijo para dotar de fisicidad a sus afrentas, apenas consigue ninguna relación de éste, que sigue comiendo (en plano medio de ambos); luego, en un plano general, en el que aparecen descentrados, al fondo, contra la pared, con el ventanal dominando la parte derecha del encuadre –quizás ha transcurrido un tiempo, en el que el acoso de Helge ha podido hacer mella–, y en el plano medio (en el mismo tiro de cámara en que antes comía), Christian aparece rígido, con la mirada baja, oyendo hablar del episodio del sanatorio; luego, mientras se refiere a sus problemáticas relaciones sentimentales, en un contraplano de cabeza y hombros, vuelve a aparecer comiendo; por fin, cuando se sirve del recuerdo de su hermana para atormentarlo, un *zoom* a primer plano subraya la conexión de las palabras de Helge con su propio sentimiento de culpa, y, tanto en éste como en los

siguientes, Christian ya no come, se agita levemente y mueve los labios, como si sintiera escalofríos o hablara para sus adentros.

La administración del *suspense* en el relato se realiza conforme al desarrollo de estrategias de distracción y engaño por parte de todos los personajes. A este respecto, puede ser de gran utilidad el examen del discurso de Elsie, la matriarca, cuya puesta en escena encierra un interés primordial: el progresivo descubrimiento por parte del hijo –y del espectador, identificado con éste– de la estrategia retórica de la madre, encaminada a sembrar dudas acerca de la veracidad de su testimonio, primero, y a arrancarle una retractación, después. Así como las palabras dedicadas a su marido –cuya alabanza debiera, en la *lógica* discursística tradicional, dejar para el final, de manera que constituyera la cumbre emotiva– son tan breves y previsibles que rayan en la sequedad, las de los hijos sí inciden, desde un principio, en veladas aunque inequívocas alusiones a los defectos y miserias de cada uno, desde la peculiar perspectiva materna (burguesa, racista, estrecha de miras, cobarde y taimada incluso para echar en cara las propias decepciones). De hecho, la coletilla, pretendidamente jocosa, a las diferencias entre su madurez y su niñez anuncia una glosa nada complaciente, durante la cual posa la mirada en los tres hermanos.

Cuando Elsie se refiere a la temprana ausencia de la casa familiar de Michael, un primer plano cerrado de Christian lo muestra perdido en los recuerdos (quizás evocando el momento en que, como sabremos en seguida, comenzaron los abusos de su padre), con los ojos entrecerrados, como si no comprendiera adónde pretende llegar su madre. La reprimenda al benjamín se salda con un plano medio, desde la perspectiva de Christian, en el que Michael sonríe, incómodo, y vuelve al primogénito, auténtico eje vertebrador, cuyas miradas dirigen de la planificación (lo que corrobora nuestra identificación con sus cábalas). El esquema se repite en relación a Helene, cuyos planos se insertan en el que su madre la sermonea, están tomados desde la posición –y la distancia: con *zoom*– de Christian (en el centro y a su izquierda, enfrente de los padres), cuya mirada, dirigida hacia el fuera de campo ocupado por ella, le da paso. Por fin, cuando se dirige al protagonista, la mirada de la madre casi roza el objetivo, al igual que la suya, en el

contraplano, que se produce, no por casualidad, tras la mención a su amigo invisible de la infancia, Snoot.

Es entonces cuando Christian se anticipa a la jugada de Elsie y esboza una sonrisa abierta, aparentemente nostálgica, pero en realidad satisfecha y aliviada, por conocer la estrategia y poder así contraatacar. De ahí que se beba de un trago una primera copa de vino, y (tras un inserto con salto de eje del padre, de perfil, asintiendo complacido) una segunda. La invitación de la madre para que se disculpe está acompañada por una panorámica de derecha a izquierda que materializa el reto y representa la exigencia del gesto de rebaja y sumisión ante la comunidad desde la posición de Christian –sin que su mirada o el movimiento de su cabeza *diegeticen* el plano; por el contrario, aunque los ojos de los presentes se dirigen a la cámara, concluye en un primer plano suyo, de perfil: el desplazamiento plasma visualmente el significado que, para él, contiene el discurso de su madre, y el sentimiento de estar siendo interpelado y coaccionado por la familia, con el dilema que subsiguientemente se le plantea.

Sigue una sucesión de planos y contraplanos entre madre e hijo, que no apartan la mirada el uno del otro, resuelto el uno a transmitir a la otra todo su desprecio, dispuesta ella a soportar su escrutinio sin quebrarse, tanto tiempo como sea preciso, con tal de no cejar en su chantaje y hacerle saber que no será ella quien, por más que la culpabilice, dé su brazo a torcer. Un primer plano de perfil de Gbatokai mirándolos alternativamente –tampoco por casualidad, en este lado del eje– inscribe nuestra mirada: la de un espectador ignorante y expectante, inmerso de repente en una pugna tan ajena como fascinante.

La réplica de Christian tiene lugar en el plano de cabeza y hombros levemente contrapicado ya habitual, roto por uno de la madre, que hace ademán de interrumpirlo con una queja, precisión o desmentido, y un primer plano –una vez más, con salto de eje– en el que el perfil de su marido ocupa el primer término y el de ella, justo detrás, la retrata unida a él como un apéndice, *subordinada*, *convicta* a ojos de un enunciador que se regodea en mostrarlos atónitos e impotentes, por amparar su mentira. En la incorporación

de Michael y de sus ayudantes para echarlo, la identificación con su punto de vista (no físico) se materializa en un plano general de la mesa, por encima de su hombro, con rápidas panorámicas de ida y vuelta hacia ambos lados de la mesa, por donde se aproximan los guardianes del orden familiar.

7.1.8. Ritual y sobreactuación.

Por lo que respecta a los invitados, son muchos los gestos que denotan, desde un primer momento, un saber de la representación en que están inmersos, apegado al carácter ritual de la celebración familiar, y en virtud del cual se deja sentir la existencia de un sustrato reflexivo consustancial, que desmiente cualquier pretensión de inocencia y que se proyecta sobre el propio film en tanto que acto creativo, consciente y real (la grabación). Ponen de relieve esta dimensión detalles tan nimios como la llegada de los invitados en sus coches, en la que hacen sonar las bocinas en señal de una alegría en gran medida impostada (ya que la ocasión les requiere un comportamiento desenfadado) para anunciar su llegada; o en el aleccionamiento, tan significativo, de unos padres a sus hijos para que se porten bien. También por su parte existe una clara conciencia del espacio, como atestigua el que todas las miradas se dirijan a la puerta, cuando Helge se encierra con Christian.

Sin embargo, sus hondas implicaciones no estallan hasta que Michael, tras llegar a las manos con Gbatokai y en respuesta al desafío que entraña la propuesta de éste de un brindis “por su hermano”, contraataca arrastrando a los invitados a entonar una canción racista sobre “un negro bailón con un aro en la nariz”. Un buen número de comensales lo siguen, para escarnio de Helene, que abandona precipitadamente el salón, seguida por Pia. La parte inicial de la secuencia, hasta que Michael se pone a cantar, consiste en un plano-contraplano sostenido con Gbatokai (el primero, más próximo, en consonancia con la construcción de la identificación, que se inclina por él). Luego, el comienzo de la tonada está marcado por un primer plano de perfil de Michael, con los invitados, que se le van uniendo, rodeándolo; es, quizás, un guiño de la enunciación acerca de que, ciertamente, en su faceta pública, Michael posee una capacidad de arrastre (el brazo subiendo y bajando como el de un orador totalitario) que lo hace peligroso. Alterna con un primer plano de

Helene, que baja la vista, avergonzada, y un reencuadre a Gbatokai, que pregunta de qué habla la canción. Vuelve con Michael, a sus espaldas, con un desplazamiento lateral de la cámara para mostrar cómo la canción *prende* entre los invitados. Sigue con primer plano de Gbatokai, que sonrío y se muerde los labios, y pasa con planos de perfil de los comensales, cantando con rabia feliz, hasta que Helene se incorpora, en primer plano. Dedicar, finalmente, un primer plano de perfil y un plano medio frontal a Michael, descontrolado, dando rienda suelta al odio, a sus anchas, en el terreno abonado que supone la mentalidad de la familia Klingefeldt-Hansen y su círculo, en representación de la alta sociedad danesa.

Esta escena es determinante, por cuanto revela la interrelación entre las tendencias a excederse y a sobreactuar: emborracharse, por ejemplo, es *de rigor*, porque *la ocasión (los tópicos de la fiesta, como género) lo exige*; dejarse arrastrar por las convenciones implica al mismo tiempo y paradójicamente, el permiso y la obligación de comportarse indecorosamente, tras lo cual late una conciencia imborrable de encontrarse de cara a los demás. Ante la indiferencia general, que le produce una frustración aún mayor que el silencio de la mentira, y la reticencia burguesa a desprenderse de la maltrecha careta de la hipocresía hace que la mera verbalización resulte insuficiente, el propio Christian asume este patrón de actuación. En sus intervenciones hay una progresión, un creciente exhibicionismo, como en su tercera llamada al brindis: al hacer tintinear las copas, les arranca un ritmo musical, en un gesto etílico de despreocupación y buen humor. Pero el ejemplo más claro tiene lugar durante la lectura de la carta de Linda por parte de Helene: primero entra, haciéndose notar un sigilo torpe y cómico. En plano de conjunto de la mesa, Michael se levanta a toda prisa y hace ademán de ir a por él, pero su padre le indica con gesto autoritario que “haga como si no lo viese”: duelo de teatralidades, pues, entre Christian y Helge, que asume el papel de “padre abnegado que no entra en las provocaciones y arriesga su propia imagen para sacrificarse por el bien de su amado y desagradecido vástago”. En plano medio, Christian abraza apenas a su sorprendida compañera de asiento y pide silencio en señal de respeto a Helene: se dispone a disfrutar del espectáculo, consciente de la atención que suscita (y de la conclusión del drama), jugando con su personaje y anticipando, por medio de la puesta de manifiesto de su

fingida inocencia, que la carta va a corroborar sus acusaciones. A continuación muerde un tenedor y se lleva un dedo a la boca para reclamar silencio, multiplicando las sonrisas para la galería; gira el cuello en todas direcciones para que todos vean su contento; expresa su sorpresa y su orgullo cuando Linda se refiere a que él siempre ha estado a su lado, no lo quiere involucrar y lo quiere demasiado; y frunce desmesuradamente el labio inferior, en un gesto infantil de tristeza y reproche, cuando la carta se refiere a la violación paterna (“Papá ha vuelto a empezar a hacérmelo. En todo caso, en mis sueños. Y ya no puedo más”).

7.1.9. Tipificación y conciencia de los comparsas.

Merece ahora la pena referirse al papel que juegan varios de los comparsas: los miembros del servicio, como Lars, Pia, Michelle y Kim (Bjarne Henriksen); Helmut y Gbatokai. Los primeros tienen varias intervenciones determinantes, siempre en auxilio del protagonista: lo arrojan en todo momento (Pia, por ejemplo, sirve vino al primogénito y lo anima, recordándole que “aún estamos aquí”), esconden las llaves de los comensales para evitar que huyan... La figura del cocinero, amigo de la infancia del protagonista, posee una relevancia capital. Después de su primer discurso, Christian baja para saludar y despedirse de Kim. Éste lo felicita, en particular por el brillante arranque, pero le reprocha que acepte la derrota, se vaya a casa y todo siga igual: “Llevo desde entonces esperando esto, y ahora vas y te escapas”. El aspecto más destacable es relativo a la planificación, que se aviene al esquema plano-contraplano estricto: mientras que el primer plano de Christian es cerrado, en el de Kim, que representa a otro sujeto colectivo, solidario pero exigente, sus subordinados aparecen detrás –de hecho, convoca a los pinches y camareros para que también Christian tenga que escuchar una verdad incómoda en presencia de otros, en justa correspondencia con la humillación a que acaba de someter a su padre. De ahí que, cuando al inicio su amigo de juegos le pregunta cómo está y Christian responde por cortesía o rutina que se encuentra “bien”, en su rostro, tan próximo, se lee una voluntad de escapar al escrutinio de quienes le indican que no debe rendirse.

Por si esta intromisión no fuera suficiente, a continuación Kim explica a Christian un plan cuyo conocimiento nos deniega una elipsis, pero al principio de cuya exposición pone de manifiesto una conciencia (en la que, de nuevo, sale a relucir la relación entre protocolo y relato): a las siete y cuarto, su padre, fielmente a sus costumbres, bajará a la cocina para felicitarlo y tomarse una copa, así que pide a su amigo que “le dé dos minutos”. Y luego, cuando Christian vuelve a la cocina desde el sótano, tras la confrontación con el padre en la que se ha retractado, Kim se topa con él y no abre la boca; tan solo enciende un cigarrillo y lo mira a los ojos. En el contraplano, incapaz de sostenerle la mirada, el protagonista se da la vuelta y sale.

Existe una escena, desmañada y aparentemente anecdótica, muy estimable por lo que respecta a la imbricación entre la dialéctica espacial, la caracterización de los actantes, el punto de vista y la conciencia (*genérica*). Nos referimos a aquella en que, en el piso inferior, Kim coincide al pie de una escalera con Leif, uno de los invitados que ha colaborado en la expulsión de Christian. Como solicita ayuda al cocinero jefe para localizar la puerta y cumplir con el cometido de “asegurar las puertas”, éste le cede el paso y, mientras caminan, le pregunta si han pegado a Christian. “No volverá”, es la respuesta, evasiva pero elocuente. Lo hace pasar a la bodega y cierra la puerta.

La planificación de este breve fragmento ilustra la sujeción al tratamiento canónico del espacio, y, tangencial pero decisivamente, también al relativo a la construcción narrativa, que afecta a la estructura (una pequeña escena de relajación cómica) y al código de identificación del público (el escarmiento del cachazudo subalterno al burgués violento, aprovechando su apariencia de sumisión para aplicar justicia). Comienza con un *travelling* atrás, de seguimiento, un poco contrapicado, de Kim (reconocible, más que por el rostro, por los andares y el sempiterno cigarrillo), hasta que se topa con Leif —que el final del desplazamiento acaba por abarcar, a la derecha del encuadre—; el leve empujón del primero al segundo, en un gesto de colaboración y confianza, es mostrado en plano medio; otro *travelling* atrás de seguimiento en plano medio recoge el avance de Leif, en primer término, y a Kim, por encima de su hombro, informándose con aparente despreocupación; tras la *admisión de la falta* de Leif, corta a otro plano medio, contrapicado tras

la espalda de Kim –en refuerzo de nuestra identificación con él–, que cierra la puerta (detalle del tirón al pomo) y asciende para mostrar el rostro de Leif, en primer plano, tras los barrotes, deformado por el angular. Un travelling de seguimiento de Kim, a sus espaldas, por el pasillo, echando mano de la ironía para ganar para su causa (lógica, impersonal) al interlocutor, precede el último plano de la serie, que reitera el primer plano de Leif llamando al cocinero por su nombre y golpeando la puerta. En fin, la puesta en escena y el montaje han colaborado en la aplicación del castigo catártico, reflejando la astucia de Kim (la palmada para hacerse preceder; su rezago, atento pero discreto) y enfocando/montando aquellos detalles que subrayan la burla (el suave cierre de la puerta; el reencuadre al plano que refrenda el confinamiento de Leif; el colofón de su inútil porfía, sin comprender el porqué de su condena, en montaje alternado con la *sentencia* de Kim, quien, al cruzarse con un ayudante, comenta que “la gente violenta no puede andar por ahí”).

Por último, Helmut ejerce una función complementaria y opuesta a la vez: tras la lectura de la carta, al fondo en un plano que incluye las cabezas de varios comensales, se incorpora y declara que, pese a la ingratitud de su función de maestro de ceremonias en tales circunstancias, asume la responsabilidad de ejercerlo hasta la consunción –malévola broma la de designar para esta tarea a un alemán: ningún carácter nacional (estereotipado) más adecuado para aceptar el destino con flemática tozudez. Nadie, sino el teutón, podría erigirse en portavoz de la comunidad que primero hizo oídos sordos al hijo y que ahora, sin aspavientos, mata al padre y sigue (para seguir) *como si tal cosa*, y reconducir la fiesta–: su grave, pomposa solemnidad se pone de relieve en el plano del orador, de perfil, en que se reconoce afectado, pero propone seguir con “el baile, la música y el café”.

En el caso de Gbatokai, el primer plano que se inserta en el instante en que se incorpora a la celebración, con el que Christian intercambia una mirada justo antes de ratificarse en el brindis, invita a buscar alguna motivación, alguna relación causal entre la visión del novio de Helene y la resolución de volver a cargar a Helge públicamente con la culpa de la muerte de Linda. Más tarde, cuando la cena acaba de reanudarse, el joven se sienta junto al protagonista y lo anima a que “alegre la cara”, porque “parece ser muy

popular entre las camareras”, y le dice que “parece que surte efecto lo de soltar una bomba”. Como se derrumba y se seca las lágrimas con una servilleta, Gbatokai le pide que aguante y le llena la copa de vino. Pero su intervención más determinante, particularmente reveladora por las palabras que emplea, tiene lugar cuando Helene, para evitar ser ella quien haga público el contenido de la carta, le comunica su deseo de marcharse. Aunque dice que la comprende, con tono persuasivo y sereno, la abraza y le pide que confíe en él, porque “siente” que todo va a ir bien, e incluso se lo jura.

Kim, Helmut, Gbatokai: tres figuras en las que se detectan, en consonancia con sus dispares intereses, distintas formas de conciencia (del espacio, de la norma social, del género, de la representación, del final). En el primero hallamos, además, otro valor, trascendental, por cuanto de él depende tanto la identificación del espectador como la construcción misma del relato. A este respecto, hemos de retrotraernos al reproche que dirige a Christian: al aludir a la parodia que entrañaba la oferta a Helge de dos posibles discursos, contenidos en sendos sobres de colores, de la costumbre paterna de elegir de cuál de los gemelos abusar echándolo a suertes, Kim se revela, en primer término, como un mediador para el cumplimiento de nuestro propósito, eternamente frustrado, de acceder a la totalidad de un significado que, como ocurre con las imágenes del *cine de la intimidad*, sólo existe para un sujeto que *confía en la realidad*, que otorga estatuto de verdad a la ficción en virtud de su experiencia directa.

7.1.10. Suministro de informaciones y trazas de relato *versus* la inocencia de la imagen.

Este aspecto merece un tratamiento detenido, porque por él podemos remontarnos a todo el haz de dilemas que la película explora, tanto en el nivel diegético como en el discursivo, e incluso se imbrica con una reflexión acerca del valor y el sentido de la imagen que, a su vez, enlaza con la manifiesta conciencia del texto de su condición de exponente de Dogme; una cuestión que aquí nos incumbe, porque involucra el reconocimiento de la imposibilidad de cumplir con el mandamiento del decálogo de Dogme que proscribe la evitación de recurrir a resortes genéricos. Todas estas dialécticas se hacen

presentes, en germen, desde el inicio: el hecho mismo de que el relato arranque cuando suena la melodía del teléfono móvil, en la medida en que se fundamenta en una convención (la decisión de comenzar en el tránsito de la inacción a la acción) indica ya una clara conciencia narrativa, que se agudiza en la conversación subsiguiente. También la total indeterminación del interlocutor, a quien no oímos, cuyo nombre no pronuncia, y por quien no se interesa, apunta tácitamente al valor inaugural de la escena en tanto que presentación de la historia y del protagonista, como transmisión de informaciones que se quieren sueltas y azarosa a imitación de la realidad, pero que constituyen una depurada selección en la que nada sobra, y en la que cada línea de diálogo se pretende relevante, ya sea explícitamente, ya sea como invitación a formularse preguntas a propósito del significado.

Entre la anticipación y el *suspense*, nos encontramos ante un desvelamiento gradual, por inferencia de los diálogos, de informaciones relevantes: en este primer diálogo, nos enteramos de que Christian ha acudido en avión a las posesiones de su padre, al elogiar la belleza de las cuales revela ya su propia ambivalencia, pues afirma que “le apetecería quedarse para siempre, pero sería un problema”; y añade con decisión que “lo haré” y que “supone que les va a chocar” –dos frases que seguramente demuestran la premeditación de su venganza (compartido el proyecto, además, con ese interlocutor indeterminado), pero que, igualmente, podrían significar algo tan inocuo como que les transmitirá un saludo o que a sus familiares los sorprenderá su visita–; luego, en el reencuentro entre Christian y Helene, descubrimos otro dato fundamental, captado al vuelo: que había otra hermana, muerta recientemente, lo que nos permite suponer que la exclusión de Michael de la celebración se debe, seguramente, a su ausencia en la despedida (y las alusiones a la bebida permiten pensar que el protagonista quizás se excedió en aquellas tristes circunstancias); también los discursos, con estilos e intereses a menudo divergentes u opuestos (véase la radical discrepancia entre los de Christian y el de la madre), aportan datos decisivos para la reconstrucción del pasado familiar.

A estos mecanismos se opone la evidencia de la ambigüedad constitutiva de la imagen y de los actos. La recepción a los invitados es el

fragmento más útil para estudiar este aspecto. Ya al principio, mientras se saludan entre sí, entre los chistes privados se desliza un dato: “Menos mal que es una vez cada diez años”. Christian y Helene se muestran más activos en la recepción: él abraza al abuelo, asiente cuando un joven le dice que su padre le ha pedido que haga las veces de maestro de ceremonias, da la mano a todos y anuncia la inminente llegada del padre; ella escucha con emoción a una mujer felicitarla por la belleza del funeral y saluda a un tío. El carácter inconexo de los planos y la pobreza de unas imágenes apenas narrativas tan solo levantan acta de la interacción de un sujeto colectivo, cuyas particularidades individuales –la personalidad depresiva de Bent, un familiar a quien saluda Michael– poco o nada importan más allá del carácter anecdótico o la gracia que le puedan encontrar sus conocidos –como *persona real*, que nos expulsa, nos proyecta inevitablemente fuera de la propia diégesis.

La remisión al registro de lo íntimo y lo privado, en el que lo sustancial es *lo desconocido*, inaprensible para el espectador inocente y externo que representamos (y que la estrategia del enunciador palía, por medio del montaje, la planificación, la selección de los diálogos), consigna, en suma, nuestra imposibilidad de apreciarlas en toda su dimensión: sin un saber previo, sin un conocimiento de un pasado obvia y paradójicamente muy presente, el significado se diluye y la contemplación de las imágenes se hace absurda. Se nos advierte, de antemano, del saldo frustrado de un empeño sustentado en la creencia de la plenitud del sentido; y de nuestra incompletitud como espectadores, nuestra carencia de la base o el *background* adecuado para afrontar un texto del que no somos espectadores-modelo. La mirada a la cámara de un niño [fig. 224], que redondea el aspecto de *home movie*, o de vídeo de bodas, pone en escena una imagen *indicial y sustantiva*, más que adjetiva o verbal, en la línea del primitivismo Lumière, que nombra un sujeto acerca de cuya *entidad* previa e independiente al hecho de filmar no caben dudas y al que con el acto de captación se pretende *nombrar* o *designar*, cuya densidad depende directamente de la idea de *re-presentación* (la mostración para un alguien que *re-conoce*).

La pertinencia de la reflexión salta a la vista, en la medida en que el relato gira en torno a secretos. De ahí que la ambigüedad de la imagen y la

reconstrucción del pasado constituyan las dos caras de un mismo fenómeno: aun en las conversaciones intrascendentes, como la de si la sopa que se ha servido es de tomate, langosta o salmón, se palpa la circulación del deseo y se atisba la verdad (la tensión sexual que se intuye entre Helmut y Elsie; el *affaire* entre Michael y Michelle; la invitada lesbiana que se insinúa a Pia...). Esta certeza nos iluminará en adelante, porque sólo sobre esa base adquieren sentido la concentración de la cámara en las principales figuras del drama a que hacíamos referencia atrás y la creciente identificación con Christian; sólo a partir de ella pueden apurarse las implicaciones, por las que Vinterberg se desdice de la entraña de Dogme, de la poesía demiúrgica que destila el desenlace.

7.1.11. Narración omnisciente, poesía y exceso.

Por ahora, debemos incidir brevemente en algunos aspectos de puesta en escena y montaje que refrendan, como primera providencia, la existencia de una planificación cuidada, y más convencional de lo previsible: nos referimos, por ejemplo, a la apertura de las secuencias con planos de situación, y el marcaje de las elipsis y los cambios de punto de vista con planos amplios. Asimismo, la forma en que tiene lugar la primera aparición de Helene resulta de gran interés para desarrollar una comprensión cabal del modelo de narrador que en *Celebración* se afirma a través del montaje: la simple mención de la hermana motiva la repentina interrupción de la escena y, por corte, el paso a otra, en la que se recoge la llegada de Helene. El gesto de dar satisfacción para el espectador a una pregunta planteada por un personaje (Christian), precisamente en su convencionalismo,¹²⁸⁷ señala a la instancia que posee la cualidad de la omnisciencia y que puede ejercer, como en este caso, su *autoridad* para revelarnos cualquier dato (al menos por lo que respecta a la mostración de cualquier acontecimiento *objetivo* en el eje sincrónico).¹²⁸⁸ El

¹²⁸⁷ Valga un único ejemplo: es idéntica la presentación de la espiritista a quien interpreta Margaret Rutherford en *Un espíritu burlón* (*Blythe Spirit*, David Lean, 1945).

¹²⁸⁸ Instancia que se afirma, también, por medio de las ironías que desliza a través de gestos como el malicioso plano de apertura de la escena en que Michael se reúne con su padre y los invitados pertenecientes a la masonería por medio de un barrido desde el retrato colgado en la pared de un noble antepasado con peluca al tronado benjamín de la familia. Por obvio que parezca, hay que añadir que la filiación masónica de la familia Klingenfheldt-Hansen refuerza la caracterización endogámica del clan, anclado en una tradición pervertida en su esencia y decantada hacia un elitismo ritualista que encarece la apariencia de respetabilidad, que incide en la degradación (o en la diferencia entre la representación y la realidad).

zoom se erige en el recurso que mejor simboliza el afán de *trascender y revelar*: durante la cena, el cierre del objetivo a tope sobre Christian connota que es el nuestro el punto de vista de un actante diegético, *aumentado* merced al dispositivo tecnológico, como un comensal más cuya atención recae en otro y estudia sus gestos, espía sus reacciones...; y la lectura del contenido de la nota para Helmut tiene lugar sobre un plano medio de las camareras, de perfil, con un *zoom* a primer plano de Pia, para identificar a la cómplice de Christian.

En línea con lo anterior, es el momento de analizar el montaje alternado en el que se detallan las peripecias de los tres hermanos cuando, significativamente, se retiran a descansar a sus respectivos cuartos, antes de que dé comienzo el banquete, mientras la recepción sigue; montaje que anticipa la atención preferente que en la cena se les prestará, pero en el que se tiene lugar una quiebra inmensamente elocuente. Sus respectivas acciones apenas poseen importancia, en apariencia: Christian se encuentra en compañía de Pia, que se desahoga con él y se le ofrece sexualmente; el protagonista la rechaza, así que la joven se da un baño y él se sirve una copa. Michael y Mette se pelean, y luego se reconcilian haciendo el amor. Por fin, Helene recibe ayuda de Lars para retirar las sábanas que cubren el mobiliario de la habitación que se le ha asignado, en la que falleció su hermana.

Sin embargo, el sentido del montaje excede, con mucho, el simple contraste entre la inapetencia de Christian y la tormentosa, animal e insatisfactoria relación de Michael con Mette. Primero, porque, desde el interior del baño privado del cuarto en que falleció Linda, cuya puerta está entreabierta, un plano ralentizado capta a Helene, que cesa un instante en la tarea y mira directamente al objetivo [fig. 225]; se sugiere así la subjetividad (imposible) del punto de vista con que nos identificamos, la *diegeticidad* de la mirada espectral de la hermana fallecida: por un instante, somos el personaje ausente que el trauma negado por Helene anima; nuestra identificación con ese vacío, nuestra efectiva ocupación del espacio en que Helene evoca tan vívidamente a la ausente, convierte a la cámara (y a nosotros, espectadores que nos identificamos con un punto de vista “no-objetivo” –no percibido como objetivo por el personaje; investido por ella y, como tal, sustanciado por su proyección o desdoblamiento mental en la otra–) en parte inalienable de la

ceremonia de invocación que sigue. Tras un notorio salto del *raccord* de posición y de continuidad (al regresar al plano general cuasicenital, Helene aparece en alejada de la puerta, tirando de una sábana), menciona que la muerte se produjo en ese cuarto –aunque sin llamarla por su nombre: “Aquí pasó todo. En el baño”. Ella apunta que quizás debería tomar otro cuarto, y Lars, titubeante, se apresura a preguntárselo. Helene nota “malas vibraciones”, y se escucha (perfectamente audible: puede tratarse de una auricularización interna subjetivo-delirante –compartida por sugestión–, o bien de un ruido procedente de otro lugar) un chapoteo procedente del baño, que él, en nombre de la racionalidad, pero vacilante, desmiente que pueda haber sido producido por su hermana, dado que “está... Está muerta”. Helene se decide a entrar, en contra el criterio de Lars, que objeta que deberían irse. Una larga, morosa y estática sucesión de primeros planos y contraplanos de los dos personajes, aguzando el oído e intercambiando miradas asustadas parodia (o emplea) algunos tópicos del género fantaterrorífico.

Cuando penetran en el baño, un plano cenital, desde la pared, redonda en la identificación del espectador con la remanencia del punto de vista simbólico de la difunta, a través, como descubrirán en seguida, de una pista dejada por la muchacha para sus hermanos, con arreglo a un idiolecto lúdico establecido en la infancia: el juego de “frío, caliente”. Siguiendo la cadena de dibujos, Helene da con un papel oculto en la tulipa de una lámpara, que resulta ser la nota de suicidio de Linda.

Lo que sigue reviste un interés mayúsculo, porque, mientras Christian, con rostro inescrutable, sacude un vaso medio lleno [fig. 226]; Pia se sumerge con los ojos abiertos en la bañera, llena de agua hasta el borde [fig. 227]; Helene se emociona leyendo la carta de su hermana [fig. 228] y, tras enjugarse una lágrima, levanta la vista hacia Lars, expectante e incómodo, exclama repentinamente para asustar al recepcionista; entonces Michael, que se está dando una ducha, cae, arrastrando la cortina [fig. 229]; el recipiente que Christian sacudía cae al suelo y el líquido se derrama; y Pia emerge.

Por añadidura, en el colofón, Vinterberg y Dod Mantle se las arreglan para violentar implícitamente uno de los principios del Dogme (la

proscripción del *flashback*). El gesto trasciende el valor de desafío lúdico al precepto autoimpuesto: en un plano desenfocado y distorsionado por un cristal, Christian contempla a su padre persiguiendo a su sobrino, el hijo de Michael [fig. 230]; la imagen, que abre una escena, se presta *a posteriori* a ser interpretada como una reminiscencia del protagonista acerca del acoso a que lo sometió su progenitor. El plano *responde* —en el mismo registro de vaguedad poética, en el que las escenas poseen una doble dimensión: por un lado, una justificación narrativa (y estética), puesto que el plano corresponde a un punto de vista indeterminado, desde el interior del hotel, de la llegada de abuelo y nieto para despertar a los invitados de la siesta; por otro, una, surgida del trabajo de montaje saturado de connotaciones, de un sentido que alude incansablemente a algún secreto o trauma que provoca el comportamiento extravagante, la infelicidad y la inadaptación de los hermanos— a una pregunta de Pia: “¿Adónde te has ido, mi guapo Christian?”.

En la propia formulación de aquélla, la joven apuntaba un doble sentido (*en qué estarás pensando y por qué te comportas así*), a través de una frase en la que el *sueño* de él se configura como un *texto* que a buen seguro explicaría su atonía, su tormento y su autismo. De modo que, ahora, la puesta en escena y el montaje, al insertar en continuidad con la interrogación (y el plano de Christian durmiendo) un plano desenfocado —que nos retrotrae a una anterior visión del exterior de la mansión desde el interior, no por casualidad entonces sí explícitamente marcada como correspondiente al protagonista, de Lars caminando hacia el hotel bajo la mirada del protagonista a través de una ventana de cristal grueso [figs. 231 y 232]—, juega muy conscientemente con una anfibología que se sabe irresoluble.

En pocas palabras, a propósito de la articulación de la lectura de la carta por parte de Helene con el primer plano de la camarera sumergiéndose, la imagen no es designada como subjetiva, mental: no es sólo la reconstrucción subjetiva de Helene del suceso, a raíz del hallazgo de la misiva, porque se trata, efectivamente, de dos acontecimientos simultáneos, *reales*; pero, en la medida la metáfora resulta tan obvia, paradójicamente, su carácter *excesivo* (esto es, la estilización, el forzamiento del paralelismo que alumbra el tropo) señala al narrador. En el caso de Christian, una multiplicidad de marcas

tipificadas para la identificación de las visualizaciones cinematográficas de ensoñaciones (desenfoque) y tópicos psicoanalíticos (la incoherencia onírica de los trajes de fiesta y los platillos en un entorno bucólico, la presencia de la figura paterna como guiño edípico –más la inequívoca, no por lejana más sutil, alusión a la pederastia en la carrera del anciano en pos del niño–) nos dicen, también, que la interpretación del campo/contracampo en clave de “sueño que explica el desasosiego de Christian” es válida como indicio, y antes o después podremos corroborarlo.

Súmese a ello la coincidencia de dos elementos en las tres situaciones (o cuatro, si se disocian las de Christian y Pia), a saber, la presencia de líquidos y la simultaneidad de bruscos giros, sólo son explicables como respuesta a un muy complejo gesto poético: la acción de hacer rebosar el vaso, sometiendo a tensión a un elemento en calma, remite al dilema moral del protagonista a propósito de la revelación con que se dispone a abocar a la familia a una profunda catarsis; es la suya una decisión consciente, en la que sabe que hallará resistencias. Pero son las rimas que emanan de los cortes lo que más nos interesa, en la medida que provocan una muy interesante tensión tipológica entre montaje alternado y paralelo.

De hecho y en puridad, su consecuencia es la puesta en evidencia del convencionalismo de la discriminación entre ambas variantes: las connotaciones que destilan la yuxtaposición de dos acciones que se desarrollan en espacios distintos en un mismo momento excede la casualidad. Ello es particularmente relevante a propósito de la ligazón que se establece entre la lectura de la carta de Linda (que, vale la pena recordarlo, se quitó la vida en la bañera) por parte de Helene y la tentativa de suicidio de Pia, porque, a raíz de ella, entre la difunta y la camarera se forja una identidad por la cual el relato se interna por los vericuetos del género fantástico, y aflora la evidencia de un convencionalismo narrativo al que el narrador se entrega a fondo para forjar nada menos que un pequeño milagro.¹²⁸⁹

¹²⁸⁹ De paso que debemos constatar la circularidad simbólica de los créditos iniciales y finales, que se concreta en la presencia de dos rasgos comunes: la iluminación y el motivo alegórico del agua. En el primer caso, los dos primeros rótulos (“Nimbus Films presenta” y “Dogme 1 / Festen”), en grandes caracteres negros en cartulinas blancas, escritos a máquina a excepción del título propiamente dicho, a mano, se presentan vacilantes y sumergidos en agua, alternados por corte directo, y sin ningún acompañamiento sonoro, con

La confirmación tiene lugar cuando, abandonado a su suerte, atado a un árbol, Christian se despierta mientras, canturreando, Pia entra en la habitación de Helene (antes, de Linda), se acerca a la ventana y, tras correr la cortina, mira a través de ella. Al gran primer plano de perfil del protagonista, recortado contra un fondo desenfocado, en el que la frondosidad es de una negrura densa y el cielo de un azul oscuro, sigue el avance por el pasillo de la camarera, en plano general, hasta la puerta. Como al fondo, por una ventana se ve un trozo del cielo azulado de la noche, se crea un vínculo, una sutil forma poética de comunicación –con tintes sobrenaturales, como el inefable código en que se sustenta el reconocimiento mutuo de los gemelos– entre (el espacio que ocupa) Christian y (el que ocupa) Pia (/Linda, según la analogía que el montaje alternado ya estableció, entre la lectura de su carta de suicidio y la fantasía autodestructiva de la camarera).

En el plano siguiente [fig. 233], tomado desde el exterior, a la altura de la ventana, la escasa luz procedente del exterior, del suelo, habla de suavidad y dulzura (nostalgia), y los pliegues cóncavo-convexos de la cortina atravesando la pantalla acentúan la impresión de perspectiva del objetivo angular y crean la ilusión de un ojo de pez, al tiempo que su interposición con respecto a la presencia de Pia en el umbral, junto a la cama con dosel, dota a la imagen de los índices tipificados para la identificación de una ensoñación. La referencia a uno de los planos de la escena inaugural de *Ciudadano Kane* resulta obvia: una muerte reciente; una sirvienta que entra por la puerta; una voz externa y omnipotente, *extrañada*, que sugiere el influjo de los residuos del espíritu de un difunto sobre la puesta en escena, a la que confiere una estética desprovista ya de convencionalismos tales como los principios compositivos clásicos, la nitidez de los cuerpos, la preeminencia de la figura sobre el fondo... en planos por los que el tiempo ya apenas discurre. De algún modo –de un modo poético, igual que en la yuxtaposición del plano de Christian durmiendo con el de su padre corriendo tras el hijo de Michael, diegéticamente integrado y onírico a la vez–, de la mano de Pia, el fantasma

sendos planos abstractos, de lo que parece ser un reflejo luminoso en una superficie líquida. En el segundo, entre los rótulos, en letra negra, bajo el agua y cálidamente iluminados por una luz oscilante, se intercalan fugaces planos desenfocados de la figura de una bailarina, girando ante un espejo, al son de la melodía de una caja de música.

de Linda regresa a su habitación para poner en marcha el mecanismo que conducirá a la catarsis del tercer acto con que se distribuirá justicia para que resplandezca la verdad a través de su memoria.

En medio de la noche, Christian, en un primer plano sostenido, mira hacia el fuera de campo con la boca abierta [fig. 234]: quizás mira hacia la habitación de Linda y, al ver a Pia en la ventana, cree ver, de nuevo, a su hermana, viva. El montaje sugiere, sólo mediante la sucesión (sin *raccord*), una suerte de comunicación ultraterrena, diegéticamente justificada (y, en consecuencia, desmentida como tal contacto) como un trampantojo; es estrictamente cinematográfica, está propiciada por la enunciación, aunque en definitiva resultará fundamental para el devenir del relato: Christian no ve al fantasma de Linda, sino, acaso, a Pia, a quien la enunciación ha identificado previamente, por un procedimiento poético, con la difunta. La enunciación dice así la racionalidad, a la que se aviene, y se señala a sí misma como el factor de una subversión que no es del todo posible (el gesto de convocar al espectro precisa de su intervención: el tropo por el que se fundó el desplazamiento de Linda a Pia; pero la muerte sigue siendo irreparable).

7.1.12. *Suspense*, ironía, intertextualidad.

Ítem más, el fragmento que sigue encierra nuevas claves acerca de la correlación entre conciencia narrativa y omnisciencia: nos referimos al hallazgo y lectura, por parte de Pia, de la carta de Linda, que tiene lugar en montaje alternado con el discurso del maestro de ceremonias. Su análisis se nos antoja imprescindible: primero, Pia revuelve en el neceser de Helene, localiza el tubo de analgésicos e intenta sacar una pastilla. Como la carta de Linda, plegada, impide que salgan, hurga, la encuentra y, sin darle importancia, la deposita inadvertidamente junto al lavabo. Tras una sucesión de primeros planos de Pia y de detalles semisubjetivos de sus manos, en el último, significativamente, la cámara subraya la relevancia de la carta mediante un notorio movimiento de desentendimiento de la acción,

intrascendente, de la extracción de las pastillas, para, visiblemente, reencuadrar el escrito.¹²⁹⁰

Justo entonces, Helmut hace sonar su copa y anuncia que “son casi las diez y algo emocionante está a punto de ocurrir”. Por medio del montaje, en un gesto de conciencia que hace insoslayable a ojos del espectador el carácter ficticio, dirigido, poético de la trama y del universo diegético, el punto de giro es *marcado*. La frase, en boca de Helmut, *pone dos puntos* y pide atención para el acontecimiento que desencadenará el desenlace: Pia despliega la carta y la lee, en un primer plano, más cerrado, con detalles semisubjetivos del papel. El anuncio del “número final” por parte del maestro de ceremonias (a cuyo cargo había corrido ya el marcaje del punto medio, cuando convocara a los comensales para reanudar la celebración)¹²⁹¹ funciona como otra advertencia metadiscursiva, como atestigua el guiño reflexivo en las palabras de Helmut –que, no por casualidad, de forma hartamente inverosímil, cita las palabras de Hitchcock cuando recibió uno de sus últimos homenajes: “Esto es lo que les pasa a los chicos malos” [fig. 235]. La intertextualidad contribuye, irónicamente, a la (des)calificación moral(izante) del villano Helge.¹²⁹²

¹²⁹⁰ Desde la perspectiva actual, adquiere una significatividad renovada el instante de su hallago y ocultación por parte de Helene, en concreto por el detalle que recoge, desde el fondo del tubo, cómo la nota es introducida; subjetivización de la mirada que remite al incumplimiento de la “última voluntad” de la difunta (metaforizada en el objeto negado por Helene), con un enfático objetivo angular que parodia un estilema de los programas de cámara oculta y que cabe relacionar con la experiencia de Dod Mantle como operador en trabajos del afamado documentalista Günter Wallraff.

¹²⁹¹ En el señalamiento explícito de los puntos de inflexión de la trama, hay que referirse al uso plenamente consciente de la puesta en escena, y también –lo que resulta aún más significativo– del profilmico. Es el caso de la apertura de la puerta de doble hoja ante (y para) la cámara, en un plano de conjunto frontal, que representa el tránsito al segundo acto. Estas conexiones salen a relucir también en el epílogo, donde, además, se aprecia una clara correlación simbólica entre el universo y el trayecto dramático. Un ave surca el cielo azul, despejado y frío, de la mañana; la mansión, vista desde la otra ribera del lago, destaca por su quietud –destacan la nitidez de la imagen y la placidez de la composición: hay algo reparador en el nuevo día, tras la catarsis nocturna. Michelle y Pia preparan la mesa del desayuno, ocupada por el invitado más madrugador, que pide una copa para “empezar con energía”. El comentario, sumado al fuerte contraste de los primeros planos diurnos transicionales y aun disruptivos, funciona como otra indicación acerca de la condición epilógica de lo que sigue. La elipsis, tras la que la apertura de las nuevas secuencias con un bajo o nulo índice de diegeticidad y un elevado componente puramente indicial –es de día, hace buen tiempo, todo está quieto y en silencio, etc.; con una clara lectura metafórica, que invita a leer esas cualidades atmosféricas como anticipaciones del clima psicológico y emocional–, establece con el espectador una relación consciente, para propiciar que se guíe en una estructura a la que remite y que evidencia. No por casualidad, la atención recae, por unos instantes, en Kim y Morten, su ayudante, ensimismados, en la cocina: el primero fuma y el segundo acciona un grifo, en un gesto, el de apretar y aflojar el chorro, que sale a presión, con el que se retoma la isotopía de los líquidos como ambiguos símbolos de purificación y muerte.

¹²⁹² Inmediatamente, Pia dobla la carta, en cuyo extremo inferior alcanza a distinguirse un dibujo infantil –detalle ternurista. El corte a un detalle de un plato, que vuela a causa de un manotazo y aterriza con estrépito, al contrastar con el respeto ascético y sobrio de la carta entre las manos de Pia, juega a hacer del montaje alternado un lugar para el despliegue de *atracciones*.

7.1.13. Visualización de lo imposible, superposición de tiempos, identidad poética, convencionalismo.

No obstante, la escena en que alcanzan su máxima explicitud la duplicación de los planos de realidad; se produce el advenimiento de la poesía a la categoría de una función rectora de la diégesis y, como tal, parte inalienable de la principal hipótesis de lectura; y culmina el desasimiento de los preceptos y el espíritu de Dogme'95, consiste en la visualización del delirio de Christian, quien, tras el desenmascaramiento de su padre, llega tambaleándose a la recepción. En estado semicatatónico, cae al suelo, con los ojos abiertos. En el montaje que sigue, los planos se suceden por corte, con frecuentes fragmentos de oscuridad total entre medias: corresponden, confusa y asincrónicamente, a tres dimensiones distintas, a saber, la gestión de Lars, que corre a buscar ayuda mientras él sigue en el suelo; una visión onírica de Christian, en la que tiene la oportunidad de despedirse de Linda; y el despertar de Pia, a quien el protagonista cuenta que “su hermana está ahí”, le declara su amor y la besa. Tres tiempos, además, se con-funden –mientras Christian yace, en el despertar de Pia y después de haber hecho el amor–, por medio del sonido del teléfono que, al final, resulta ser el que despierta al protagonista.

Merece la pena destacar la puesta en escena del reencuentro con su hermana, en el que, en montaje paralelo con el primer plano de Christian yacente [fig. 236], aparecen planos semisubjetivos a sus espaldas, subjetivos –como el de Linda, sonriente, mirando directamente a la cámara/a los ojos de su hermano–, y frontales, aparentemente ralentizados en un efecto producido por la oscilación de la luz, en un plano-contraplano con saltos de eje [figs. 237 y 238], que muestra cómo los gemelos se dicen que se echan de menos, él le pregunta si desea que la siga, ella niega con la cabeza y se abrazan. Todo ello tiene lugar sobre un fondo rigurosamente negro, alumbrado siempre a la luz de fósforos que se encienden y se consumen en planos de detalle: como en *Waking Life* y en *Dogville*, el “cine digital” más atrevido fantasea con el desvanecimiento del profilmico (o, por ser más precisos, con la identificación de éste con la ubicación de los actantes en medio de la nada); si bien esta descontextualización funciona, de conformidad con la ficción de la alteración

de la velocidad del plano, en un registro connotativo bien definido (estableciendo, además, una distinción nítida con el plano *real*).

En un segundo montaje paralelo (inscrito en el abierto por el primer plano de Christian en el *aquí-ahora real* de la recepción, que califica la visión de Linda como correspondiente a su mirada extraviada), también en plano-contraplano, el protagonista besa a Pia [figs. 239 y 240]: sólo cuando se desprende del sentimiento de culpa, el protagonista supera la impotencia y establece una nueva relación, sobre la base de su sustitución simbólica por el personaje con quien la enunciación había identificado repetidamente:¹²⁹³ Christian no puede recuperar a su hermana, pero sí hacer feliz a Pia. Espiritualmente, en cumplimiento de una función específica e intransferible, por obra y gracia del montaje, pero con una dimensión pragmática (evolución psicológica; cierre de la trayectoria dramática personal; cauterización/cicatrización de la herida afectiva) sobre la diégesis –como demuestra este desenlace–, el protagonista se decanta por Pia tras cumplir su deseo irrealizable/superar el remordimiento al reencontrarse con aquélla, en un espacio-tiempo que la estética y la técnica cinematográfica proveen y acomodan para él, que existe en su mente porque ha sido previamente fundado y alimentado, racionalmente demarcado por una metáfora audiovisual.

Extraño desdibujamiento de la frontera entre realidad y ficción el que *Celebración* practica, en la cual el demiurgo hace continua ostentación de su suprema potestad para intervenir en la forja de una dimensión simbólica, la única en la que el protagonista puede alzarse con el triunfo, y por donde aflora, una vez más, el carácter convencional de todo lo cinematográfico (el universo diegético, el espacio y el tiempo, los personajes) en tanto que producto de un acto creativo; de incalculable valor es su reconocimiento del carácter ineludible de tópicos y géneros: lo anterior no es más que la puesta en imágenes de un puro, desnudo psicodrama. Mas, precisamente a causa de la conciencia de su condición poética (de la violencia a la cual la imagen, que se pretendía inmaculada y testimonial, ha sido sometida en el yunque de la

¹²⁹³ No sólo por la ayuda que Pia presta a Christian, sino también por su personalidad y circunstancias: es desdichada porque, a diferencia de los demás, permaneció en la casa; el montaje la sorprende fantaseando con repetir la muerte de aquélla; él las confunde, en la ventana; es ella la que descubre la carta y se la entrega, con lo que propicia su propia rehabilitación y la de la memoria de su hermana...

narratividad), el desenlace no puede ser enteramente satisfactorio; si la aspiración de Dogme se cifraba en romper con el encadenamiento de representaciones en que, inmerso, el cine contemporáneo quedaba desconectado de la realidad, la constatación de que aquéllas son ineludibles, lejos de poner punto final a la cuestión, hace más lacerante la conciencia de su irresolubilidad.¹²⁹⁴ es el círculo sin fin sobre el que von Trier volverá, en *Dogville*.

Hacemos recuento a continuación de las lecciones más interesantes a nuestro juicio del estudio de *Celebración* desde la óptica de las hipotéticas transformaciones de la narración y el relato en el “cine digital”:

- 1) ejemplificación de una concepción *fundamentalista* del montaje digital, como signo de oposición radical a la opulencia del modelo hegemónico;
- 2) demostración de que los conceptos de edición son inseparables de las atribuciones otorgadas a la cámara que, unida a las pervivencias en el método de dirección de actores y las líneas maestras de puesta en escena y montaje de Vinterberg (herencia de von Trier), desmiente que la digitalización, de manera automática, se constituya en soporte de un modelo nuevo;
- 3) conciencia, a todos los niveles, de que *poner en solfa* la tradición (subvertirla) exige *ponerla en escena* (reflexionar sobre ella);
- 4) desdibujamiento de la frontera tipológica entre los tipos de montaje alternado y paralelo, y alumbramiento de un tropo, hasta

¹²⁹⁴ El final se transforma en la certificación del fracaso de una serie de empeños interrelacionados, a saber, cerrar el sentido, la narración y las heridas: tras la marcha del padre, mientras el hilo de las conversaciones se retoma, Christian permanece con gesto serio, la mirada perdida por donde aquél desapareció, y luego baja los ojos. El gran primer plano que pone el cierre, de duración extensa y con el abuelo, cortado y de perfil, por encima de su hombro, constituye una muy oscura reflexión acerca del peso de la herencia, la imposibilidad del perdón, el amor filial a pesar de las monstruosidades padecidas y la muerte en vida: el protagonista no puede pasar página, y tampoco evitar sentir por el padre una piedad confundida, insuperablemente, con el rencor de un pasado indeleble; el trauma infligido y la sangre –como el abuelo, siempre ahí–, recuerdan aquello que *es*, presencia imborrable aun después del logro de *matar al padre*.

la final conversión del montaje en mecanismo de intervención demiúrgica en la trama.

7.2. *Star Wars: Episodio II - El ataque de los clones: fantasía, pastiche y tragedia.*

7.2.1. Reflexividad digital, deriva autorreferencial.

Arribamos ahora al texto, en principio, más reverente con respecto al modelo hegemónico contemporáneo. De él nos interesan una serie de aspectos interrelacionados: la tensión y conciliación de las apelaciones al disfrute del producto en tanto que pastiche y tragedia; el exhibicionismo de sus deudas con el clasicismo y su ejemplaridad espectacular (en particular por lo que se refiere al tratamiento y la aplicación de la tecnología); la naturaleza ecléctica del legendario universo representado; y su constante ir y venir de la trama amorosa a la política, que se entrecruzan e interfieren entre sí. Todo ello, con el objetivo de caracterizar su propuesta narrativa y las implicaciones de todo tipo que arrastra, como es el caso de la funcionalidad ideológica de unos esquemas tradicionales reivindicados desde el texto como propios.

De manera adicional, existen otras dos dimensiones de *Star Wars: Episodio II...* sobre las que tenemos, necesariamente, que incidir, en relación a las cuales formularemos otras tantas premisas o hipótesis: la primera consiste en el hecho de estar rodada en el sistema CineAlta, a diferencia de todas las que la precedieron en la epopeya galáctica ya clausurada.¹²⁹⁵ En este sentido,

¹²⁹⁵ Acerca de su adopción del CineAlta aquí, y no en la reapertura de la saga, con el primer film de la segunda trilogía (*Star Wars: Episodio I – La amenaza fantasma*), como habría sido lógico, George Lucas ha explicado: “Cuando hicimos *La amenaza fantasma*, llevábamos seis años intentando que nos hicieran esas cámaras, y lentes adecuadas, para rodar toda la película en HD 24p (...) llegamos a tener el prototipo, y podríamos haber rodado toda la película con ese sistema, pero era demasiado temprano para hacer toda la producción con él. Por aquel entonces aún estaba, en el mejor de los casos, en mantillas: las cámaras eran enormes y el sistema tosco. Para cuando hicimos *El ataque de los clones*, ya disponíamos de unas cámaras muy buenas, aproximadamente del tamaño de una Betacam, y además, por fin Panavision nos ofreció unas lentes que ahora están ampliamente extendidas en la industria. En Panavision fueron muy serviciales con nosotros, experimentando para fabricar las lentes adecuadas. Rodamos en alta definición toda la película, que creo que tiene una imagen brillante; y ahora estamos rodando [el último episodio de *Star Wars*] con la misma tecnología. En la actualidad, tenemos básicamente el mismo sistema que en *El ataque de los clones*, pero libre de los principales defectos que entonces aún tenía”; cit. en GOLDMAN, “Exclusive: The Lucas POV”, *op. cit.* Asimismo, puede ser interesante señalar, con Lara, que para el film se realizó una previsualización completa, de la cual se encargó TAK Films, una empresa filial de ILM especializada, creada *ad hoc*, cuyos ocho empleados realizaron ocho mil *planos* (lo ponemos en cursiva, para indicar su condición de

las similitudes estéticas y narrativas entre este capítulo y el previo, por oposición a la unidad de los que componen la trilogía-precuela, son elocuentes del relativo peso que cabe atribuir tanto al cambio en los dispositivos y los procedimientos de filmación/grabación, como a las mutaciones en el instrumental y las rutinas de postproducción acontecidas en el ínterin: exploraremos, pues, el recurso sistemático a las pantallas azules para la captación de las tomas de imagen real y su inserción sobre fondos generados por ordenador, así como las demás aplicaciones de las simulaciones infográficas fotorrealistas, con la patente contigüidad entre los resultados de una metodología híbrida analógico-digital como principio rector, y la firme voluntad de enfocar la retroalimentación entre los imperativos que el fomento de la mitología y la participación del ideario digitofetichista imponen, los cuales se nos antojan tan determinantes o más que las auténticas imposiciones de la tecnología.

La segunda cuestión se refiere a los dos puestos distintos que la película ocupa dentro de la saga, según se considere el orden de producción (en cuyo caso representa la quinta película) o la cronología interna (criterio según el cual constituye, como su propio título indica, la segunda). Respecto a esta disyuntiva, nuestro posicionamiento va a ser claro: juzgamos que el film apela a un lector experto (sin ánimo de frivolar, podemos asegurar que se dirige a un público *fan*), cuyo conocimiento pleno del futuro hacia el que la acción, el microcosmos y sus criaturas se encaminan, se proyecta sobre el presente texto y lo condiciona. Afirmación esta casi ociosa, ya que no podría ser de otro modo, salvo al precio de enmendar el destino delineado por la trilogía original, pero que se carga aquí de dos valores inusitados (y, cómo no, unidos en su orientación comercial), a saber, la rentabilidad que va aparejada a la duplicación de las opciones en cuanto al orden de lectura (a propósito de lo cual se apela a la experimentación con ambas);¹²⁹⁶ y la conciencia con que se

simulaciones) y asistieron al rodaje para socorrer al director en caso de que surgieran dudas; vid. *op. cit.*, p. 112.

¹²⁹⁶ Señalemos aquí que la producción corrió a cargo de Lucasfilm, mientras que de la distribución se encargó Twentieth Century-Fox, el estudio que financió la película original. El coste oficial del proyecto ascendió a 120 millones de dólares.

alienta al espectador a tener siempre en mente el componente funesto (del que, lo aventuramos ya, se siguen las derivas excesiva y autorreferencial).¹²⁹⁷

Respecto a este último extremo, debe señalarse, para empezar, que, la sutil evolución de la intertextualidad a la autorreferencialidad (esto es, de la parodia a la saga) representa un cambio de signo de gran trascendencia –pero que no tiene en este título un punto de inflexión, sino que responde a una evolución gradual; si acaso, cabría fijarlo entre el final de la trilogía original y el inicio de la nueva, entre los que transcurrieron casi dos décadas–; también que, si bien el *relato de fondo* mediante el cual se enmarca la acción del film sigue los cánones acuñados por los títulos previos, existen importantes diferencia pragmática:¹²⁹⁸ lo que era un guiño al serial se ha convertido en su opuesto: una *soap-opera* galáctica en la que el placer de contemplar el contenido ya conocido –el pasado– remite a la tragedia en sus versiones populares, a medio camino entre las clásicas (el melodrama) y las postmodernas (el *culebrón*). Los diálogos y las reacciones conservan un punto

¹²⁹⁷ La duplicidad de Annakin Skywalker (Hayden Christensen), imbricada en una pugna épico-mística que compromete el destino de la Humanidad, constituye la cuestión central del film, que prepara el terreno para que, en la próxima entrega (*Star Wars: Episodio III – La venganza de los sith* [*Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith*, George Lucas, 2005]), el protagonista sucumba al Lado Oscuro, personificado en el Canciller Palpatine (Ian McDiarmid), que hincha su orgullo y alienta su rebeldía. La película sigue los pasos de Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor), que destaca una conjura por la cual los enemigos de la República han encargado, presuntamente por cuenta de ésta, la formación de un ejército clon, que tienen intención de utilizar para sojuzgarla; sin embargo, el maestro Jedi no alcanza a identificar al responsable último del embrollo: el ambicioso Canciller, que aspira a que se le conceda el poder omnímodo (lo que consigue). Por otro lado, el film cuenta las circunstancias por las cuales prospera su amor con la senadora Amidala (Natalie Portman) y perfila cómo el trauma de la pérdida de su madre, Shmi (Pernilla August) influirá decisivamente en su conversión en Darth Vader. La trilogía-precuela viene a representar la tragedia de un personaje sin cuya traición (sin cuya *villanía*), no existiría la saga, ni podría acontecer el triunfo del bien –esto es, la profecía que sabemos que no puede sino cumplirse, no en la persona de Annakin, sino a través de su sacrificio a manos de su hijo Luke (Mark Hamill), en *El retorno del Jedi*, quien, al cumplir con el destino glorioso que se había predicho para aquél, reivindica a la figura paterna en el gesto mismo de matarla. En *La venganza de los Sith* se produce el definitivo advenimiento del *fatum* trágico, al tiempo que se demuestra palmariamente la postmodernidad de la concepción misma de la trilogía-precuela: se trata de rellenar los huecos de la historia, sustituyendo la elipsis (la máxima, e inagotable: los orígenes) por un régimen de total visibilidad, en el que no queda resquicio a la duda. La agónica explotación del montaje paralelo, que dilata las acciones y no escamotea nada al ojo del espectador, en ocasiones forzando las estructuras de forma tan notoria como en los cinco minutos largos que pasan desde que Obi-Wan Kenobi cae al agua hasta que emerge, exhibe así su condición de mecanismo anacrónico.

¹²⁹⁸ Tras el ya célebre “Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana...”, seguido por los logotipos de la Fox, con la correspondiente fanfarria, y del de Lucasfilm, el siguiente texto se desplaza en sentido ascendente: “Episodio II/El Ataque de los clones/En el Senado Galáctico reina la inquietud. Varios miles de sistemas solares han declarado su intención de abandonar la República./Este movimiento separatista, liderado por el misterioso Conde Dooku, ha provocado que al limitado número de Caballeros Jedi les resulte difícil mantener la paz y el orden en la galaxia./La Senadora Amidala, la antigua Reina de Naboo, regresa al Senado Galáctico para dar su apoyo en la crítica cuestión de crear un EJÉRCITO DE LA REPÚBLICA que ayude a los desbordados Jedi...”.

naïf que, más que al propósito original (la irrisión), parecen atribuibles a un propósito de construir personajes coherentes aunque de una pieza, cuyas relaciones se basan en el conflicto permanente, previsible y comprensible; espacio para una *identificación* (un reconocimiento de las razones que mueven a la acción) sin fisuras. Se diría que Lucas ha sido definitivamente *abducido* por la vertiente severa de la arquetipicidad jungiana de su creación: los parlamentos, reflejo transparente de las psicologías individuales, son declamados por los intérpretes con absoluta convicción, sin matices ni asomo de ironía –una estrategia de lectura arrinconada o desatendida por el texto, en flagrante traición del espíritu que animaba la serie, al menos en su génesis.

7.2.2. El espectáculo narrativo como alternancia de espectáculo y narración.

Tres son, de entrada, las características más llamativas de la estructura de la película: la primera, su estricta linealidad, directamente relacionada con el énfasis trágico (lo que equivale también a decir con el sentido –la conciencia– del final); la segunda, su reposo en la alternancia de dos líneas narrativas interrelacionadas, protagonizadas respectivamente por Annakin Skywalker y Obi-Wan Kenobi, lo que determina el recurso constante al montaje alternado;¹²⁹⁹ la tercera, el modo en que se dosifican largos fragmentos de acción y escenas estáticas, explicativas. La persecución a que se lanzan Annakin y Obi-Wan tras desbaratar el intento de magnicidio consiste, por ejemplo, en diez minutos de espectáculo sostenido e incesante, durante la cual la estrategia consiste no en eliminar lo accesorio, sino en potenciar cada instante: de ahí la renuncia al resumen, siquiera mínimo, salvo cuando la elipsis pueda ser enmascarada totalmente por medio del traslado del foco de atención sobre otro de los sujetos implicados en los montajes alternados de que sistemáticamente ha constado (p.e., entre la salida de Annakin de la habitación de Amidala y su llegada al embarcadero, un lapso salvado –o invisibilizado: imposible aventurar cuánto tiempo ha transcurrido, y, por tanto, si ha sido abreviado–, entre medias).

¹²⁹⁹ Habitual en la saga, y muy especialmente en *El imperio contraataca* (*The Empire Strikes Back*, Irvin Kershner, 1980), pieza central de la primera trilogía cuya estructura el presente film juega a parafrasear.

El respiro sólo tiene lugar con un notorio cambio de espacio-tiempo; una fuerte elipsis, inequívocamente marcada (más aún: enfática, *pronunciadamente* –remite a una instancia invisible pero omnisciente–, por medio de una cortinilla), que traslada a un gran panorama virtual diurno, sobre las cinco torres de un edificio, con *zoom* virtual de aproximación. En el interior, el ángulo picado del plano de situación del Consejo Jedi, la luz diáfana penetrando por las altas cristaleras... refrendan que aguarda una escena informativa. Aún más expresivo es su posterior engarce con varias secuencias de diálogo, que contienen objetivos para cada personaje, asientan relaciones, revelan sentimientos... de forma muy desnuda, huyendo de complicaciones. Y aquí puede detectarse otra insólita característica, consistente en que, también en estas escenas, la acción transcurre sin las abreviaturas hoy de uso corriente en el modelo hegemónico,¹³⁰⁰ lo que juega en contra del interés, muy expreso y satisfecho, por *ir al grano*, reduciendo al mínimo la duración de estos fragmentos, imprescindibles en la medida que suministran datos cruciales para el seguimiento del hilo argumental, por medio de una ágil sucesión de apuntes muy heterogéneos, en marcos también cambiantes. No parece casual que todas empiecen *in medias res* y consisten en un rosario de conclusiones a cuestiones ya planteadas, a veces ni siquiera expresamente enunciadas, y despedidas.

El film juega de manera constante y muy consciente a evidenciar los desfases, por exceso y por defecto, con el saber del espectador, ora sorprendiéndolo, ora apelando a su conocimiento enciclopédico. Porque, recordemos, la saga se dirige hacia un destino ineludible, predeterminado y del que el *espectador ideal* está perfectamente al tanto. Nos encontramos, pues, ante un *suspense* tan paradójico como primario: más que lo que acontecerá, está en cuestión lo inmediato, esto es, el cómo. Así ocurre en la tentativa de asesinato de Amidala que tiene lugar en la primera escena, en el que su doble, Cordé (Veronica Segura), perece, sin que el espectador sea advertido de que se fragua un atentado, ni se le informe, hasta que ya se ha

¹³⁰⁰ Si bien son escasas, hay algunas microelipsis en las que, pese a la discontinuidad de la posición de los actantes en el espacio, se mantiene la continuidad del diálogo: un buen ejemplo se encuentra a la llegada de Anakin y Amidala a Naboo, cuando entre dos oraciones que siguen una secuencia lógica (“...me sentí aliviada” y “Pero cuando la Reina...”), pronunciadas en estricta continuidad, el montaje enlaza un plano en el que atraviesan la plaza con otro en el que transitan bajo el pórtico.

producido la muerte, del intercambio de personalidades preventivo que permite salvar la vida a la senadora (que viaja de incógnito, embozada y confundida como una dama de su propio séquito, con quien el capitán Typho [Jay Laga'aia], encargado de la seguridad, charla, felicitándose por que la calma de la misión haya desmentido su preocupación y su excesivo celo, justo antes de que se produzca la explosión).

7.2.3. El clasicismo como coartada.

Conviene, en adelante, tener bien presente esta matización, ya que sólo sobre la base que nos proporciona podemos aplicarnos a analizar la puesta en escena, de cuya adecuada comprensión se derivarán conclusiones de la máxima importancia para nuestros fines. Por regla general, el esquema de planificación está abonado al principio de transparencia, e invisibilizado como respuesta precisa y puntual a las expectativas de los personajes. En su funcionalidad, cada encuadre parece responder a la aspiración de ofrecer toda la información cuya necesidad pueda sentir el espectador en cada instante, del mismo modo que en el montaje los planos se ensartan siguiendo el criterio de los nuevos requerimientos creados por cada nueva situación (o de cada giro del diálogo). Los ejemplos son incontables: el intercambio entre Annakin y Obi-Wan sobre el cadáver de la cambiante Zam (Leeanna Walsman), en el que el *raccord* de miradas se erige en principio rector, constituye uno preclaro. En un gran plano general, identificado como semisubjetivo de Obi-Wan, la figura del asesino sale volando; corte a primer plano del Jedi, que se vuelve hacia la agonizante, cuyo rostro se contrae horriblemente: la muerte le devuelve su rostro monstruoso; cuando ya ha expirado, corta a Annakin, que alza la mirada del cadáver a su maestro, interrogándolo silenciosamente por la causa del deceso; vuelve a Obi-Wan, que se afana y descubre el dardo tóxico; por fin, en un plano medio de los tres, aquél extrae el agente, que brilla.

Otrotanto ocurre en las escenas de acción, como ilustra el fragmento que precede al instante que acabamos de desmenuzar, esto es, la larga persecución de la sicaria, que arranca cuando Obi-Wan se tira por la ventana, rompe los cristales y se agarra al droide, que regresa hacia su programadora. Mientras, llegan las asistencias de Amidala, y Annakin se dirige al

embarcadero, donde se monta en una nave amarilla y parte a toda velocidad. Cada alternancia al seguimiento del otro personaje implicado está encabezada por un plano de situación que aclara su posición en la topología y su situación dramática. Hay una muy estricta sujeción al principio del *raccord* de dirección: las miradas y los desplazamientos de los protagonistas son siempre de izquierda a derecha, mientras que, cuando Zam aparece esperando la vuelta de su droide, lo hace y actúa en sentido contrario.

Aflora así lo que podríamos denominar como un *caligrafismo gramatical y sintáctico*, en el que hay considerables dosis de conciencia narrativa: los arranques casi invariablemente tienen lugar con espectaculares vistas virtuales de gran amplitud, en exteriores, que van seguidas de planos de situación de los interiores; mientras que los cierres se anuncian con frecuentes reflujos a planos de escala más amplia que aquellos en los cuales se desarrollan los conflictos dramáticos (la vuelta al plano de conjunto inicial en que Obi-Wan y Lama Su, Primer Ministro de Kamino, tomaron asiento, en que éste da la conversación por concluida para llevarlo a que inspeccione las unidades, y por medio de por el cual el montaje se anticipa al cambio de tercio; el cierre de la escena en que Cliegg Lars [Jack Thompson] da cuenta de las circunstancias del secuestro de Shmi, en un plano de conjunto dominado por Annakin que anticipa la decisión del joven, el cual se levanta y anuncia su intención de buscar a su madre, pese a la llamada de su padrastro a aceptar que está muerta).

De manera puntual, pero cristalina en cuanto a sus intenciones, la planificación (la escala) y el montaje (el *raccord*) funcionan como vehículos para la desorientación del espectador. Aquí hay que citar el juego del gato y el ratón entre Zam, Annakin y Obi-Wan, en el interior del club en que la cambiante entra para huir de los Jedi. Así como la apertura sigue el esquema habitual (plano de seguimiento, de conjunto y frontal de los protagonistas, que se transforma en plano de situación, general, con ellos de espladas; contraplano medio de su recorrido visual, analizando el espacio en busca de Zam; plano semisubjetivo, general/de *resituación*, del local...), desde que se separan, cuando el maestro se acerca a la barra a pedir “un trago”, se juega al *suspense* y al despiste, por medios muy tradicionales: un primer plano de Zam

muestra cómo se pone en marcha, con la ventaja de ser la única que conoce la situación de sus enemigos; el montaje se centra en Annakin, que camina, mirando de reojo; en semisubjetivo algunas cabezas se giran a su paso, a sus espaldas aparece en planos sucesivos una figura que parece sospechosa; los cortes a detalles del arma de Zam, que desenfunda y encañona, y de vuelta a Annakin, de frente con el sospechoso detrás o seguido por la cámara por la espalda, contribuyen a que creamos que el joven está en peligro de ser atacado a traición de forma inminente. Por fin, el misterio se desvela, cuando el montaje cambia, y alterna un plano de Obi-Wan, de espaldas en la barra sosteniendo un vaso, y el detalle del arma, en subjetivo imposible (de frente y apuntando a la cámara).

También conviene aludir a las vulneraciones de la ley del eje, siempre significativas y motivadas (o transparentes en sus motivaciones). En el primer y frustrado acercamiento amoroso de Annakin a Amidala, el recurso a los saltos es sistemático: un primero recoge la aproximación de sus dedos a la espalda de ella. Tras un doble plano-contraplano, en silencio, con ella seria y él esbozando su sonrisa entre pícara y siniestra, otro salto de eje refleja el beso, ahora de frente, hasta que ella se separa y la música romántica se corta en seco. Véase, también, el montaje-secuencia del trayecto por el desierto del padawan en busca de su madre. Tras un plano infográfico del desierto, rojizo en el ocaso, con un vertiginoso e inestable *travelling* de avance que reproduce el punto de vista de Annakin a lomos de la *motocicleta*, se produce un cambio de eje con respecto a la escena anterior: en el plano siguiente, su desplazamiento es en sentido opuesto, de derecha a izquierda. En cambio, después de un gran plano general en que la figura, minúscula, atraviesa un cañón, para el siguiente, Annakin se informa sobre la ubicación del campamento Tusken con un aborígen que, en un plano que, tanto por composición como por el gesto del personaje, vuelve a representar un cambio de eje. Este vaivén introduce una nota de descontrol en su apresurada, febril, desesperada trayectoria para tratar de salvar a Shmi.

La legibilidad de la topografía, sustentada en el *raccord* de dirección y de miradas, está directamente relacionada con la inteligibilidad de las relaciones entre los actantes. Analícese el primer reencuentro, después de años

de separación, de Annakin y Amidala. La escena se abre con una panorámica de izquierda a derecha que sigue el desplazamiento de Jar Jar Binks, desde la salita hasta la puerta, para recibir a los Jedi; hace las veces plano de situación y preserva la perfecta simetría del encuadre desde el principio hasta el final. Las acciones siguientes se presentan bajo el signo de la amplitud de los encuadres y la escrupulosa observancia de las leyes del *raccord* (dirección, continuidad, miradas...), que garantizan que el espectador se guíe. Los desplazamientos de los personajes se corresponden con minuciosos y casi imperceptibles movimientos de reencuadre.

7.2.4. Univocidad de los conflictos, simbolización dramática.

Hay aquí algo más importante: Obi-Wan y Annakin discuten en presencia de Amidala, su asistente, Jar Jar y Typho, acerca de la naturaleza y los límites de su misión (dar protección a la senadora, según el primero; desenmascarar a los conspiradores y atrapar al asesino, según el segundo). El choque resulta embarazoso para los circunstantes, que guardan silencio mientras el padawan desafía a su maestro, y éste lo regaña, hiriendo doblemente su orgullo. Todos, salvo la asistente, son vistos en primeros planos que resaltan su indecisión acerca de la conveniencia de interrumpir para rebajar la tensión. La divisa del estricto cumplimiento del *raccord* de miradas elimina cualquier resto de ambigüedad acerca de las posturas, inclinaciones y apoyos de cada uno en relación a la cuestión. Cuando Amidala se ausenta, la avidez amorosa con que Annakin la sigue con la mirada queda de relieve, tanto por exclusión (la no inclusión del joven en el reencuadre que separa a Obi-Wan, Typho y Jar Jar en su trayectoria de alejamiento), como por medio de un plano subjetivo expresamente identificado como tal, tanto por el *raccord* de posición como por el de miradas.

Las tensiones físicas y psicológicas, por el poder y por el control de las situaciones, se trasladan a (o se traslucen en) el espacio de manera nítida, y son *reflejadas* por la puesta en escena, en aplicación de un criterio clásico que juega con la ficción de la transividad y univocidad del mundo, los personajes, sus psicologías y relaciones, etcétera. Un elocuente apunte se encuentra en el enfrentamiento entre Obi-Wan y el cazarrecompensas Jango

Fett (Temuera Morrison) en el apartamento donde se hospeda éste en Kamino. En un único plano, se muestran el espacio y las *posiciones* de los personajes: precedido por el niño, en primer término, Obi-Wan entra hasta la habitación principal, recorre la estancia y, al girarse, queda de espaldas a la cámara y de frente a Jango, que queda en semisubjetivo del Jedi, deformado por la perspectiva de un angular. Por corte, aparecen en plano medio, en los extremos del encuadre, hostiles pero correctos por la presencia de Taun We y el pequeño, en el centro. El plano-contraplano registra el conflicto, con el apoyo de sus respectivas espaldas, y *zooms* de aproximación a los rostros. Cuando Jango se rehace del impacto inicial y pasa a *acosar* a Obi-Wan, invade su terreno, de manera que, en el plano medio, aparecen los dos en la mitad derecha. Por último, en primeros planos-contraplanos, mirándose fijamente, se refieren a la eficiencia de los soldados clon y su disposición a un combate inminente, y se despiden.

Otro buen ejemplo consiste en la visita de Annakin y Amidala a la tienda de Watto, en Tatooine: planos-contraplanos medios recogen el frío reencuentro del protagonista con el negrero, que no lo reconoce y que, asustado al identificarlo como Jedi, niega el primer plano el delito que supone se le imputa. El chico se ofrece a ayudarlo con la chapuza que tiene entre manos y pregunta por Shmi Skywalker. Watto lo reconoce entonces, y se convence sin asomo de duda al ver que le devuelve el aparato arreglado. Lo halaga (en plano americano, para certificar su reencuentro) y le pide ayuda con unos morosos, pero él (rompiendo el anterior, en plano medio) insiste sin tacto en el objeto de su visita: “Mi madre”. El otro le explica que la vendió a un granjero, de nombre Lars (aunque de esto no tiene seguridad), que se la llevó a vivir lejos, “más allá de Mos Eisley”, la liberó y se casó con ella. En plano de cabeza y hombros, Amidala reacciona con preocupación, mirando a Annakin de reojo, que, a su vez (en uno de idéntica escala), exige que Watto le dé referencias con una frase parca que contiene una amenaza implícita: “Me gustaría saberlo”.

La mejor muestra, no obstante, consiste en la entrevista entre Obi-Wan, preso en Geonosis, y el conde Dooku (Christopher Lee). El movimiento giratorio de Obi-Wan, a partes iguales, plasma físicamente (esto es, expresa

visualmente, metaforiza *cinematográficamente* –según la concepción *clásica*–) su vulnerabilidad, que lo hace receptivo, a su pesar, a la manipulación de Dooku, pero también refleja su fatal equivocación (abstraído, ensimismado en la ignorancia de los prejuicios derivados del inconsciente influjo del Lord Oscuro sobre la Orden Jedi): cuando el conde comienza a contarle “la verdad”, el montaje pasa a alternar planos medios y contraplanos fijos de ambos, con la diferencia que el conde mira de frente, inmóvil, mientras que Obi-Wan se encuentra en una posición incómoda, a merced del otro, de modo que las revelaciones lo sorprenden de espaldas; en cambio, cuando zanja la discusión, lo hace a placer, en un instante en que se encuentra de frente al otro, lo que le permite pronunciar sus palabras mirando a los ojos. A partir de aquí, el repliegue de los contendientes se traslada a la planificación con una apertura de la escala.

7.2.5. Paisajes virtuales: eclecticismo e intertextualidad; intelección del relato.

En lo tocante al “profilmico” (y empleamos las comillas como recordatorio de su carácter virtual), las escenografías, adscribibles al paradigma arcaico-futurista,¹³⁰¹ poseen dos cualidades muy evidentes que encierran un gran interés –el cual está vinculado, en gran medida, a esa obviedad–: la primera consiste en que, en su construcción se acude a connotaciones hipercodificadas. En este punto, no podemos dejar de tratar la cuestión del acusado eclecticismo que a primera vista puede advertirse, por ejemplo, en el suntuoso palacio de inspiración arábiga, bizantina y oriental de la vista general de Naboo, rodada (aunque retocada para magnificarla) en la plaza de España de Sevilla (la cual, en su casticismo, ejemplifica el soplo fantasioso de la arquitectura romántica); en los aposentos de Amidala, que tienen el aspecto de un *loft* minimal; en la sala de configuración anular donde se reúnen los Jedi, con los informadores en el centro del círculo de consejeros, que sugiere el carácter democrático de la institución; en el pasillo del rico edificio historicista de los Jedi, con altas bóvedas sostenidas por columnas

¹³⁰¹ Lo que viene a establecer un vínculo con estrategias del Hollywood clásico cuyas raíces se remontan al periodo mudo y en las que se deja sentir el peso del componente ilusionista: el colosalismo de la Institución, inspirado según López Silvestre en la arquitectura de los visionarios, se debió a la incorporación a la industria del cine, en los años veinte, de artistas de ferias y espectáculos de variedades; vid. *op. cit.*, pp. 69-71.

estilizadas y arcos de medio punto, e iluminado por luz natural, suave y tamizada; en el archivo, de iluminación natural y cuya planta lo hace asemejarse a una catedral, que desprende el halo espiritual –tonalidad de un azul pálido– del conocimiento; en la edificación neogótico-industrial en que Dooku se encuentra con el Lord Oscuro del Sith...

La segunda cualidad, notable y notoria, es que, en cada caso, el marco es el idóneo para cada situación dramática –a lo que hay que sumar además, como ha quedado demostrado, la perfecta correlación con la disposición de los actantes por el espacio y la puesta en escena. Tómese la recepción de la reina Jamillia (Ayesha Dharker) a Amidala en el palacio de Naboo. El simbolismo de las posiciones de los personajes en el espacio diegético –de alguna manera, *determinado* por sus posturas, pensado, *amoldado* para acoger las confusas tramas que implican relaciones sentimentales y de poder; para *representarlas cinematográficamente* (según un criterio *filoclásico*: el perfecto correlato que garantice una comprensión inmediata e irreflexiva, pero que revela una conciencia muy aguda y delata el trabajo de organización de ese universo de ficción simplificado, estilizado, equilibrado; sin matices, dobleces ni ambigüedades)– permite que el trabajo de puesta en escena refleje transparentemente el conflicto: en una amplia sala, la reina se sienta en el centro, a una mesa; a su diestra, Amidala; al frente, un consejero anciano. La senadora informa a la Reina del conflicto con los separatistas, y se refiere a los peligros del plan de la República de constituir un ejército, que desembocaría en una guerra civil. El consejero afirma que eso sería “inconcebible” y carga contra el virrey de la Federación de Comercio, un tal Nute Gunray, que, según Amidala, podría aliarse con los separatistas. Cuando, al levantarse, rodea la mesa por el lado que ella ocupa, se reúne con ella y afirma: “Hemos de mantener la confianza en la República. El día que dejemos de creer en la democracia, la perderemos”; la decantación por ese lado, lejos ser casual, tiene un significado inequívoco: la Reina se pone del lado de su senadora.

La interacción con la puesta en escena, también sobredeterminada y reiterativa, se revela crucial para el seguimiento de la narración. Como sucede a propósito de la visualización idéntica de la entrada y salida de Obi-Wan de

la plataforma de Kamino donde mantiene su encuentro con Lama Su (el mismo pasillo; la misma puerta; la misma intensa tormenta; el mismo gesto de cubrirse con la capucha para protegerse de la lluvia; un encuadre muy similar, en tiro de cámara y escala, sólo que ahora, como sale del edificio, el *raccord* de dirección prescribe el paso al otro lado del eje) [figs. 241 y 242], las subtramas se identifican como ciclos –lo que simplifica la intelección del relato. Este mecanismo funciona también en sintonía con el montaje alternado, mediante el cual se enlazan episodios ubicados en las dos principales líneas narrativas del relato (protagonizadas, respectivamente, por Annakin y Obi-Wan). Así ocurre en la transición de la noche y las puntiagudas cumbres de Geonosis, por donde se abre paso el maestro, a la llanura desértica de Tatooine, por donde transitan en su nave el padawan y Amidala; ejemplo este en el que se advierte la consecutividad de las principales *virtudes* que lleva aparejadas, es decir, la obviedad del juego de contrastes en aras del entretenimiento.

Asimismo, en el tratamiento de la relación con los actantes se advierte la complejidad del trabajo estético, que moviliza también la puesta en escena y el relato. Es el caso de la entrevista de Obi-Wan con Lama Su, el Primer Ministro de Kamino. Una blancura rica, elegante, brillante, cegadora, predomina en el recinto, provocando que las siluetas se desdibujen, y las figuras, sobreiluminadas, se confundan con los fondos quemados. Ni una recta se divisa en el espacio; solamente acogedoras curvas y círculos, como la compuerta que da paso a la estancia carente de decoración donde tendrá lugar la entrevista, frente a los que las figuras juncales de los kaminianos desentonan de forma más notoria. El cortés alienígena, negro y escuálido, se antoja en ese marco amenazador para el deslumbrado y desubicado Jedi. Todo nos predispone, como a él, a aguzar los sentidos, porque, en efecto, la intriga que va a descubrir casi accidentalmente resulta esencial para el seguimiento de la trama.

7.2.6. De la coherencia al exceso.

La caracterización (vestuario, atrezzo...) está en perfecta sintonía con el diseño de personajes. Nótese el contraste entre la severa uniformidad de los

actantes masculinos, con los Jedi como paradigma, y Amidala. La diversidad y riqueza de los atavíos y las joyas que ella luce (matizadas con respecto al film precedente) connotan un concepto cien por cien tradicional de la feminidad, esencialmente hermosa pero realzada en esos sus atributos naturales, al tiempo que dejan entrever un agudo “sentido de la ocasión”: en las ceremonias oficiales, vestidos suntuosos; para el tramo final, un mono elástico ajustado.

La conformidad se extiende a la puesta en escena, el profilmico, y el espacio-tiempo. A las “localizaciones”, las horas del día, la iluminación, las dominantes cromáticas... se asocian siempre significados muy tipificados. La potenciación de componentes concretos sirve para situar inequívocamente cuando se evita el procedimiento más convencional (el plano de situación) y las escenas arrancan *in medias res*. Es el caso de la pesadilla de Annakin, que niega angustiada y repetidamente con los ojos cerrados, en un plano de cabeza y hombros, picado y con *zoom* de aproximación, cuya tonalidad azulada indica la nocturnidad. En otro orden de cosas, la iluminación del rostro del padawan en la escena en el despacho de la reina de Naboo, que connota su escisión, delinea los contornos de la conciencia y el exceso en el postclasicismo: su intercambio con Amidala se resuelve con un plano-contraplano en el que la cara, mitad iluminada y mitad envuelta en sombras, refleja, de forma inequívoca y en *natural* –pero en absoluto casual– correspondencia con las condiciones de luz de la sala y sus posiciones en el instante de la discusión, el conflicto que mantienen, producto de su debate interior: política *versus* protección, en el terreno de los deberes, en el enfrentamiento concreto; amor *versus* deber, en el íntimo.

El prurito de inteligibilidad llega a producir desajustes que afectan a la verosimilitud. Estúdiense a estos efectos el encuentro entre Zam y Jango en una cornisa-embarcadero para pequeñas naves en un rascacielos. Por lo pronto, es preceptivo el plano de situación [fig. 243]; luego, la caracterización de la ejecutora –el pañuelo con que se cubre el rostro, la vestimenta oscura y metálica– y su parquedad expresiva la identifican como una despiadada asesina a sueldo; el encapuchado, de voz siniestra y conminatoria, que amenaza veladamente al advertir de la inconveniencia de que cometa errores,

está mostrado tan solo de espaldas, con casco, entre tinieblas [fig. 244]... La extrema tipificación de ambos reduce al mínimo la ambigüedad.

A la simplificación contribuye también la transparencia del recipiente que el cazarrecompensas entrega a Zam, que permite adivinar en su interior una criatura indeterminada pero que se agita –luego viva– y sobre la que el donante advierte que “son muy peligrosas” [fig. 245]. En suma, se alimenta un *suspense* absolutamente primario. La negativa a mostrar no ya el rostro, sino el menor detalle que permita identificar al varón (por medio de una muy notoria resistencia al plano-contraplano: en el plano de situación, aparece en segundo término, escorado a la derecha y quieto, en sombras, mientras que Zam, al moverse, acapara la atención; luego, sólo ella, desde el punto de vista de él, y el objeto que entrega –una y otro, en planos semisubjetivos–, son encuadrados), subraya la reserva intencionada de su personalidad, sin dejar margen a la duda, en cambio, a propósito de su adscripción (al bando de *los malos*) y de su mandato (la muerte de Amidala).

Los desarreglos derivados del exceso a que nos referíamos afloran cuando, tras una escena en el apartamento de la senadora inserta por montaje alternado, se retoma y concluye la acción en la cornisa. El plano de situación que nos reubica [fig. 246] causa una sobredeterminación espacial que, paradójicamente, induce a confusión, porque Zam hizo además de abandonar la localización, teórico hábitat del inductor; y, ahora, ella aparece exactamente en el mismo lugar, sin cambios aparentes, ni indicio alguno acerca de en qué ha ocupado el tiempo elidido. Podría pensarse que existe una estricta continuidad con respecto a la anterior acción, a no ser por el hecho, ya apuntado, de que Zam parecía estar allí de paso hacia otro lugar. Pero el detalle menos creíble se produce a continuación, cuando Zam inserta el recipiente en un droide volante, que se aleja, ascendiendo [fig. 247]. La minuciosa acción, en su conjunto, resulta confusa: ¿qué sentido tiene que Zam se cubra el rostro, para realizar una acción tan poco arriesgada (y en la que ningún enemigo puede reconocerla: la *interposición* del droide le garantiza una total impunidad) como programar el asesinato? Es más: ¿qué sentido tiene que sea Zam quien se ocupe de algo tan poco complicado, en lugar de su contratador? La prevención de éste en la escena anterior, acerca del peligro de

manipulación del envase, resulta, más que redundante, involuntariamente cómica, *naïf*: ¿una asesina a sueldo cuya asunción de riesgo consiste en dar unos pasos y colocar un recipiente? ¿Un despiadado, fementido conspirador que se preocupa sinceramente por la salud de su asalariada? Vemos, aquí, un primer indicio de cómo la retórica del exceso y la hipérbole choca con la extrema simplicidad, premeditada, como fórmula para lograr una inteligibilidad sin resto, del relato.

7.2.7. Topicidad y grandilocuencia.

Como sugiere lo anterior, en las actitudes, los diálogos, los conflictos..., y en las interpretaciones mismas, se aprecia una búsqueda de la identificación en la simplicidad y la topicidad. De conformidad con el carácter formulario de la puesta en escena y del relato, los parlamentos hacen gala de una estereotipación y una grandilocuencia extremas, como es fehaciente en los quiebros, puyas y agudezas que intercambian las parejas (Annakin y Obi-Wan) y los rivales (Dooku, durante el duelo), pero también en las cumbres dramáticas del relato, verbigracia la despedida *emotiva pero contenida* de Cliegg Lars en el funeral de Shmi, y en el posterior gesto de Annakin de arrodillarse ante la sencilla lápida y, con un puñado de tierra en el puño cerrado, reprocharse no haber sido “lo bastante fuerte”, aunque le promete que “no le volverá a fallar”; y, entre dientes, pronunciar lo mucho que la echa de menos.

Es absolutamente paradigmática a este respecto la figura del Canciller Palpatine.¹³⁰² Desde su primera aparición, en que insiste en que Amidala permanezca bajo la protección de alguien conocido y de confianza, como Obi-Wan, ya que “la perspectiva de perderla le resulta insoportable”, pronuncia las palabras con una afectación que delata su hipocresía. Se trata de una interpretación del villano que remite a los códigos del teatro popular y las

¹³⁰² No es, el de esta figura, el único caso. En un relato que gira en torno a una conspiración, los personajes se engañan entre sí y fingen constantemente; pero lo significativo es que, fingiendo mal, se convencen los unos a los otros. Por ejemplo, no resulta verosímil que la reacción de Obi-Wan a las palabras de Lama Su no lo prevenga para retener la información que interesa al Jedi, quien afirma torpemente estar al corriente del encargo de producir el ejército clon para la República que el maestro Jedi Safo Dyas –asesinado diez años atrás, según Obi-Wan– realizó a los kaminianos, y que estará listo para ser entregado en el plazo acordado: hay 200.000 unidades concluidas, y un millón más están siendo procesadas.

narraciones infantiles: tenebrosidad pausada y elegante, transparencia de las perversas intenciones bajo una máscara de buenas palabras. Una perfidia y una astucia que sólo son para sus oyentes diegéticos (y ni siquiera para éstos, del todo: véanse los primeros planos de reacción de Joda y Amidala, que denotan sus recelos, aunque callan y otorgan), pero jamás para los espectadores, a quienes la gestualidad, la dicción... interpelan tan inequívocamente como un aparte.

La funcionalidad dramática de esta opción resplandece en una escena posterior, en el mismo despacho de Palpatine (huelga decir que la coincidencia no es tal, sino una apelación al establecimiento de una relación temática, causal y progresiva), cuando se discute cómo afrontar la crisis a que la República está abocada, después de que Obi-Wan haya comunicado sus descubrimientos. Los Jedi discuten acerca de las implicaciones del alineamiento de los Gremios con Dooku, y Bail Organa (Jimmy Smits) lamenta que “ningún senador aprobará el uso de clones antes del ataque separatista”. Un plano de reacción de Jar Jar Binks, que asiste en silencio, aislado en la planificación de los demás circunstancias, lo señala como el *convidado de piedra* cuya presencia deviene fundamental: como delegado de Amidala ante el Senado (un detalle que se antojaba anecdótico, y aun cómico), recorrerá el trecho que separa la irrelevancia a la preeminencia al ponerse involuntariamente al servicio de la artera estrategia del Canciller. Otro Jedi comenta la conveniencia en ese trance de dotar a Palpatine de poderes especiales para que éste pueda, así, legalizar el ejército clon. “Pero, ¿qué senador tendría el valor de proponer una enmienda tan radical?”, pronuncia el interesado, en un siniestro primer plano de perfil, con una dicción quejumbrosa, de histriónica afectación hipócrita. “Quizás, si estuviera aquí la senadora Amidala...”, sugiere el otro, mientras el Canciller asiente con la cabeza, como lamentando en silencio la ausencia y como si, por escrúpulos o falta de malicia, olvidara la presencia del delegado de aquella. Otro primer plano de reacción de Jar Jar anuncia su intervención, bajo presión, llena de buenos deseos pero con catastróficos resultados. La interpretación de Ian McDiarmid resulta tan excesiva como burda es la maniobra política.¹³⁰³

¹³⁰³ La interpretación de Hayden Christensen consta de un único matiz, sumamente esclarecedor: nos referimos a la siniestra sonrisa que esboza ante Amidala, que delata una ironía hipócrita en la petición de

7.2.8. Tematización de la tecnología.

Esta escena, ciertamente crucial, abre varias de las líneas de investigación que nos hemos comprometido a recorrer, ya que puede verse como la más expresiva muestra del entrecruzamiento entre los dos motivos principales del relato (la condición liberadora o esclavizadora de la tecnología y el cuestionamiento de los sistemas políticos) y las atribuciones de lo digital en el cine contemporáneo: como se sabe, Jar Jar Binks es una criatura íntegramente desarrollada mediante técnicas de animación tridimensional. Las operaciones que aquí se ponen en marcha se nos antojan la clave para apurar la interrelación de varias dimensiones del texto que ya han sido anotadas, a saber, el sentido último de la bifurcación en dos líneas narrativas, la apuesta por la transparencia o la prosopopeya de los intérpretes; y, además, encierran, para nosotros, argumentos irrefutables a favor de algunas de las hipótesis que hemos venido manteniendo a propósito del presente y el futuro de la narratividad en el marco del macroespectáculo digital por que la Institución aboga, el impacto real de la infografía, los lazos referenciales de la simulación digital, etcétera.

Conviene proceder paso a paso. Comenzaremos, entonces, señalando la relevancia de la tecnología en toda la subtrama que sigue la pesquisa de Obi-Wan, cuyo desencadenante mismo consiste en el hallazgo de un objeto, el *dardosable* que lo pone sobre la pista del ejército clon. Mas salta a la vista que hay algo más: una tematización. La trama es un puro pretexto para articular un discurso muy explícito, como demuestra la escena en que el Jedi recaba información a través de su viejo amigo Dex, un monstruo hexápodo. Al tiempo que le indica la procedencia de la punta tóxica, en la que reconoce por unas muescas laterales la mano de los kaminianos, clonadores mercenarios, se desliza una crítica: como Obi-Wan se pregunta por qué no figura en el catálogo de la Orden, el otro le recuerda que “Los droides de análisis sólo se concentran en símbolos. Creía que los Jedi respetábais más la diferencia entre

excusas por haberla hecho sonrojarse: se trata, paradójicamente, del *signo inequívoco de una radical ambigüedad*.

conocimiento y sabiduría”; “Si los droides pensarán, ninguno estaríamos aquí”, replica Obi-Wan.

La ironía subyacente a la interlocución de una criatura digital contribuye a teñir de ambigüedad un film que, desde el título, se presenta bajo el signo de una escisión: la referencia al ejército de replicantes como agresores constituye un claro posicionamiento en el candente debate en torno a la clonación (que se convoca conscientemente, como reclamo comercial), que se proyecta asimismo al terreno de las mutaciones en curso en la representación cinematográfica (la consabida dimensión reflexiva de la simulación fotorrealista) y que, además, cabe relacionar con la explicitación, en toda la trilogía-precuela, de la ideología de George Lucas (muy notoria en el personaje de Obi-Wan, convertido en su portavoz), en especial en lo relativo a su manifiesta desconfianza con respecto al sistema democrático.

Considérese, al respecto, la elección y estilización del marco (virtual) en que se desarrolla el encuentro con Dex: ubicado en un paisaje urbano típicamente estadounidense (las naves, que constan de vagones, surcando el cielo; el metro elevado, sin raíles), una *cabeza caliente* nos acerca al local, de bordes redondeados y luces de neón, desde cuyas chimeneas se alza una plácida y amable humareda. El aire retro, a tono con la nostalgia por el universo peterpanesco, de los suburbios y el *rock'n'roll*, de *American Graffiti*, luce en todo su esplendor. No parece casual que la coincidencia entre el tema hacia el que deriva la conversación y el universo, calificado (idealizado) como familiar.

7.2.9. Montaje alternado y dualismos: puesta en escena y sentido de la subtrama amorosa.

Con anterioridad, en la ambivalente relación entre Obi-Wan y Annakin, había quedado sentada, implícita en los diálogos,¹³⁰⁴ una doble conexión: en un

¹³⁰⁴ Concretamente, en la primera aparición de ambos, en el ascensor por el que acceden al *loft* de Amidala: Obi-Wan comprueba la intranquilidad del segundo ante la perspectiva de reencontrarse con aquélla, lo reconviene para que se reporte; luego, como el padawan expresa su pasión por la senadora, el maestro le recuerda que su “compromiso” con la Orden es “difícil de romper”, y que no debe fiarse de los políticos; contra la crítica generalizada de Obi-Wan y la expresión de los celos que le despierta Palpatine, ya que

primer nivel, la deprecación de la corrupción política y la contraposición de los fines de los Jedis; en un segundo, el estatus senatorial de Amidala y el compromiso del joven padawan con la Orden, que lo obliga a abstenerse de amar. Se configuran así varias dialécticas muy elementales, entrelazadas (política *versus* amor; público *versus* privado), que se proyectan y desarrollan en la línea que sigue el idilio de Annakin y Amidala, y que –dato este fundamental–, en la de Obi-Wan entronca con el par oposicional tecnología *versus* humanidad.

Por lo que respecta a la subtrama amorosa, la planificación recoge minuciosamente los encuentros y desencuentros de ambos personajes con simbólica sencillez: cuando se quedan solos por vez primera, se sitúan en ambos extremos del encuadre para connotar frialdad y distancia, Annakin queda solo, abstraído en su rencor, en el centro, y el plano-contraplano sirve para el planteamiento del incipiente debate amoroso; cuando inician el viaje, un plano medio frontal, mientras conjuran sus respectivos miedos, compartiéndolos y bromeando, los consagra como pareja; un plano de conjunto de los dos y plano-contraplano en la conversación, abundante en silencios, en el bar del trasbordador, incide en la dialéctica conflicto-acuerdo entre ambos (están juntos y se desean, pero no se atreven a dar el paso; se fuerzan a explayarse, sacando el tema como inadvertidamente, para conocer los sentimientos del otro)...

La funcionalidad de la tipificación dualista es muy patente cuando, en el País de los Lagos, la conversación deriva hacia la política:¹³⁰⁵ toda la planificación consiste, tras el gran plano general y el general iniciales (de situación redundante: la aproximación gradual a ellos crea la sensación de penetración en su intimidad, muy estable), en un plano medio, con una *dolly*

“sabe interpretar las pasiones y los prejuicios de los senadores”, Annakin aduce que Amidala “no es como los demás” y defiende la bondad del Canciller.

¹³⁰⁵ Él manifiesta que, as su entender, el sistema no funciona, y explica la forma ideal de gobierno, en la que los políticos se reúnen, deciden lo mejor y lo aplican. Ella plantea el límite de la voluntad popular, que en ocasiones difiere: “Pues se le obliga”, replica él, sencillamente. Ella le pregunta por si el encargado debería ser él, pero él protesta: “¡Por supuesto que yo no! Alguien *sabio*”. “Me suena demasiado a dictadura”, discrepa ella. Pero él, con una mirada inquietante y desafiante, fanática, se reafirma: “Bueno, si funciona...”. Se sostienen la mirada, pero él le lanza una sonrisa torcida, que ella aprovecha para imitarlo y tratar de obtener una respuesta tranquilizadora: “Me estás tomando el pelo...”, pero él se evade: “No me atrevería a reírme de una senadora”. Amidala, pensativa, mantiene una sonrisa forzada.

que evoluciona alrededor de ellos, acercándoseles inadvertidamente; luego, cuando él declara con rotundidad la posibilidad de la dictadura (“Pues se les obliga”), tan radical –e inaceptable para ella– posicionamiento rompe el espacio compartido que la puesta en escena había construido/reflejado, mostrándolos a partir de ese instante en planos-contraplanos medios cortos y primeros planos-contraplanos, ajenos el uno al otro, en claro e insuperable desacuerdo en una cuestión esencial, que los aísla y plantea ya la principal razón que los separará.¹³⁰⁶

Aún más revelador, por directo, es el ejemplo de la puesta en escena de la declaración de amor imposible: ella, de espaldas a la chimenea, recibe el reflejo de las llamaradas en la mitad del rostro, en reflejo de la ambivalencia de sus sentimientos; él, inflamado de pasión, se encuentra de frente, totalmente iluminado, aunque más distante, de modo que, cuando se retrae, la intensidad disminuye, oscura y decadente; y, cuando plantea su pasión como algo enfermizo, que le infunde temor y lo sojuzga, tuerce la cabeza, de tal manera que se le oscurece. Cuando ella se incorpora y retrocede hacia la chimenea, toma la iniciativa y apela a la racionalidad, los primeros planos-contraplanos a que el vehemente discurso de él había dado lugar se transforman en planos medios, más fríos. El acuerdo final en la inconveniencia de seguir adelante a espaldas de los demás, en planos de cabeza y hombros frontales, de miradas muy directas, mantiene en suspenso la resolución de la contienda.

Lo más interesante aquí, empero, consiste en la vinculación entre la insuperable estereotipación de la situación, los diálogos, las interpretaciones...¹³⁰⁷ y el contexto en que tiene lugar: de noche, en una

¹³⁰⁶ De la vocación eminentemente local de la reflexión política, en referencia al sistema presidencial estadounidense (y, más específicamente al ejercicio de la jefatura del Estado por mandato popular limitado a dos periodos), es prueba el diálogo que mantienen Annakin y Amidala a su llegada a Naboo: ella explica que no se sentía preparada para ejercer como reina *por elección* (“No fui la reina más joven jamás elegida, pero no sé si era lo bastante mayor. No sé si estaba bastante preparada”; “Después de mis dos legislaturas, me sentí aliviada. Pero cuando la Reina me pidió que fuera senadora, no pude negarme”); Annakin repone que el pueblo de Naboo “siempre aplaudió tu labor. Quiso cambiar la Constitución para mantenerte en el cargo”.

¹³⁰⁷ Véanse los términos en que él se sincera: “Desde el momento en que te vi, hace ya tantos años, ni un solo día he dejado de pensar en ti. Y ahora que estoy contigo, vivo en agonía. Cuanto más cerca estoy de ti, peor se vuelve. La sola idea de no estar contigo me impide respirar. Estoy hechizado por el beso que nunca debiste haberme dado. Mi corazón late esperando que ese beso no deje una cicatriz. Estás dentro de mi alma, atormentándome. ¿Qué puedo hacer? Haré cualquier cosa que me pidas. Si estás sufriendo tanto como yo, por

estancia íntima, aparecen reencuadrados en el plano de situación, a través de las cortinas y columnas en el vano de la puerta; entre la ornamentación, hallamos candelabros, cuadros, una alfombra, un fuego de leña ubicado en una ornacina... Todos los episodios que transcurren en el País de los Lagos se atienen a un marcado sentido de lo natural-clásico, portador de un matiz de humanidad y calidez que es congruente con la peripecia amorosa: ya a su llegada, el idílico palacete, de frondosa y cuidada vegetación, sobre un lago rodeado de montañas; el embarcadero, donde Annakin ayuda a Amidala a descender de una góndola; la escalinata; el balcón... La planificación abunda en planos de conjunto de ambos paseando, disfrutando con ellos del ambiente embriagador y sensual, favoreciendo y comprendiendo el deseo de caer en la seducción mutua, que también es la de un mundo bello y armonioso. Apoyados en la barandilla, ella recuerda sus visitas al lugar durante la infancia, y él compara la molesta arena de su niñez con el paisaje actual, donde “todo es suave y sedoso”, en una reflexión por parte del personaje, tan tímida como significativa, acerca de la correlación con sus sentimientos.

El patrón se extiende a las escenas en el prado soleado, con la catarata al fondo, en que charlan y retozan, y de la cena, al atardecer, ante una mesa circular de caoba... Las connotaciones quedan, además, subrayadas por la alternancia con los fragmentos de la visita de Obi-Wan a Kamino, cuya inhóspita escenografía rima con los siniestros presagios en torno al porvenir de una República sojuzgada por el contubernio entre las más altas instituciones del Estado y un estamento militar clónico de que está cargada toda la peripecia del maestro. La función de la tecnología, tanto en el interior de la diégesis como en lo tocante a las aplicaciones que de ella se hace, va a moverse, a lo largo de toda la película, en las mismas coordenadas, esto es, en la contradicción (o, mejor, la falacia) que entraña su explotación masiva para nutrir una andanada tecnofóbica y exaltar su opuesto –visualizado también, en

favor, dímelo”. Ella se revuelve en el asiento, niega con la cabeza para hacerlo callar, se muestra intransigente, *consciente*: “No puedo. No podemos. No es posible”. Le recuerda sus respectivas responsabilidades. Cuando él proclama su incapacidad para ser racional y borrar sus sentimientos, como querría, Amidala se afianza: “No pienso ceder en esto”. Y tampoco acepta la oferta de “mantenerlo en secreto”, pronunciada de pie, alejándose, de espaldas a ella, porque eso supondría vivir en una mentira insostenible. Incitado por ella a responder si sería capaz de hacer algo así, Annakin parece entrar en razón: “Tienes razón. Eso nos destruiría”. Sus gestos son previsibles: bajan la vista con responsabilidad culpable, se recluyen en un silencio embarazoso...

gran medida, por medios artificiales—;¹³⁰⁸ explotación que se reputará como *clásica*, en dos sentidos: en lo tocante a la naturaleza fantástica del universo ficcional y los seres que lo habitan; y a su puesta al servicio de una concepción de la puesta en escena y un modelo de relato hermanados en un tradicionalismo (falso, o, al menos, subordinado a la condición de pastiche del texto).

7.2.10. Infografía o clasicismo: reflexividad tecnológica y funcionalización de las simulaciones.

Ello nos da pie a atacar uno de los dilemas más relevantes del film: el de la peculiar subordinación de la puesta en escena y el relato al despliegue de efectos. Punto este en el que, lo advertimos de antemano, vamos a plantear una hipótesis con la que, aun aceptando la validez de la premisa general, nos distanciaremos de la versión más extendida, para precisar los límites del aparente clasicismo y explicar la reclamación para el texto de ese calificativo que, desde su seno, se lleva a cabo. Aquí hemos de empezar señalando que, por lo que respecta a este ejemplar, la reducción de la escala y la duración del plano característica del espectáculo cinematográfico contemporáneo no se cumple: donde deberíamos encontrar proximidad al objeto y fragmentación hallamos amplitud y dilatación –aun cabría hablar de morosidad. En las grandes vistas sobre naves, ciudades, planetas, etc. que a menudo abren y cierran las secuencias, hay una notoria complacencia puramente mostrativa de

¹³⁰⁸ Además, el film no escapa al hechizo de los tópicos tecnofetichistas. Resulta muy gráfica la comparación entre dos escenas prácticamente consecutivas: en una, Obi-Wan busca en un ordenador el sistema estelar de Kamino: las teclas y la pantalla remiten a la actual configuración de las interfaces informáticas de usuario, con un diseño futurista; lo asiste Jocasta Nu (Alethea McGrath), una anciana archivera que, al comprobar que no aparece recogido en sus mapas, la mujer concluye que “no existe”. Obi-Wan contempla la posibilidad de que los archivos estén incompletos, pero ella, con corrección pero también un punto de irritación, sostiene categóricamente: “Si un elemento no aparece en nuestros archivos, no existe”. Rígidamente, se da la vuelta y se aleja. La mujer representa un *conocimiento* burocrático y anquilosado, rígido y soberbio, confiado en la infalibilidad de unos medios obsoletos (en un nuevo indicio de la correlación entre el diseño de personajes, las interpretaciones, el espacio...). En la segunda escena, el Jedi acude a Joda para consultarle el problema, para lo cual le indica, en una representación holográfica del universo, el vacío donde supuestamente debiera estar Kamino, desde el que se sigue ejerciendo una fuerza gravitatoria: el lector de mapas consiste en una sencilla peana, sostenida por una varilla, más o menos en el centro de la cámara, sobre la cual coloca Obi-Wan una bola blanca de tamaño algo mayor que una canica; al ser apoyada, tras unos instantes, irradia una luz que se expande por la habitación, como un *big bang*. Es a través de esta tecnología, más avanzada (por inmersiva y *realista*: su virtualidad permite al usuario adaptarla a las medidas del “profilmico”), que se accede a la Verdad.

los espacios y los desplazamientos de los cuerpos.¹³⁰⁹ La cámara está emplazada en el ángulo virtualmente idóneo (valga el doble sentido), y los cortes, que se corresponden prácticamente con la apertura de *nuevas situaciones*, convierten cada plano, majestuoso y soberbio en su capacidad de representar la acción en su totalidad, en una escena autónoma y autosuficiente, en la que, virtualmente, la forma transmite un sentido unívoco. Entre los incontables ejemplos que la película contiene merece ser mencionada la gran vista general (íntegramente infográfica) que, tras la persecución en el anillo de asteroides a que somete Jango Fett a Obi-Wan, recoge en un único plano la trayectoria de la nave del primero hacia Geonosis, en línea recta, con un reencuadre (combinación de *travelling* y panorámica descendente) que revela la presencia de la del jedi oculta detrás de una roca [figs. 248 y 249].

La cacería que precede a este instante resulta, asimismo, muy ilustrativa a propósito de la correlación entre profilmico virtual, puesta en escena tradicional, narración ritual y espectáculo audiovisual: se inicia cuando Jango y su clon Boba (Daniel Logan) –importante antagonista de adulto, en la trilogía original– se aperciben de que Obi-Wan los sigue. Después de que el padre –que así lo llama el pequeño– decida lanzarle cargas sísmicas, sigue una convencional escena de acción, que reproduce las tres etapas canónicas de una de las variantes más tipificadas del cuadro situacional de la persecución: infructuosas estrategias de evasión por parte del villano, merced a la habilidad del héroe; inversión de las tornas y adopción de una actitud agresiva, encaminada al exterminio del molesto rival, que coloca en apuros al protagonista; y salvación *in extremis*, al convencerse al malvado de que ha logrado su propósito. El respecto a la ley del eje es absolutamente

¹³⁰⁹ A veces se impone la certeza de que es la propia pulsión analógica la causa de la continuidad: así, cuando la nave de Annakin y Amidala, al ingresar en la atmósfera de Tatooine, planea hasta aterrizar en una pista circular un nivel por debajo de la ciudad, la cámara, en un solo plano, reencuadra para recoger el descenso de la nave –refulgente bajo el sol en el cielo azul: el valor la emulación de la iluminación *natural*–, en contrapicado; hasta mostrar en picado, casi cenital, primero el instante en que se posa y luego la actividad en las calles de figurillas minúsculas. En ocasiones, incluso, en las transiciones puntuadas con grandes planos de situación, emergen ciertas contradicciones como producto de la pugna soterrada entre espectacularidad y narración. Por ejemplo, en la lucha de Obi-Wan con Jango, que se abre con un gran plano general aéreo sobre una plataforma de Kamino en la que dos figuras (el cazarrecompensas y su clon/hijo) se preparan para montar en una nave, el Jedi aparece inopinadamente, atravesando una puerta deslizante. No hay un auténtico plano de situación que nos permita ubicar al protagonista ni saber con certeza por qué corre, ya que el anterior tampoco ha identificado a las dos personas que se afanan en transportar enseres a la nave; no vimos a Obi-Wan entrar de nuevo en ningún recinto, así que no sabemos dónde ha quedado la suya, ni si se ha trasladado a otra plataforma-ciudad en persecución de Jango.

escrupuloso. Por otro lado, las explosiones de los asteroides en el espacio, al contacto con las bombas, sirve como excusa para el despliegue de espectaculares efectos, visuales (los rayos rojizos de los disparos, la estela azul del misil) y de sonido, en los que el *verismo* (la inaudibilidad de los estallidos en el espacio, al no transmitirse las ondas sonoras) se concilia (voluntariosamente, por la ignorancia o la *voluntad de creer* del espectador) con los tópicos al uso de la percepción de este tipo de efectos en el género, subjetivizada a través de Obi-Wan.

Conviene llamar la atención también sobre determinados aspectos del aprovechamiento de droides (como el ejecutor del atentado contra Amidala), dispositivos (como las gafas de visión nocturna con sensor térmico de que se sirve Zam para deshacerse de Obi-Wan en la persecución) y, sobre todo, de los sistemas de telecomunicación de que los personajes disponen, a partir de los cuales se configuran peculiares vínculos intersecuenciales con que se produce la confluencia de las dos líneas narrativas principales. El primer ejemplo tiene lugar cuando, en Geonosis, Obi-Wan pide a su R4 que “cifre un código 5 a Coruscant, al hogar de los ancianos” y, por corte, en una pequeña sala circular en que Mace Windu (Samuel L. Jackson) y Yoda permanecen sentados en dos de los tres asientos, un holograma de escala reducida del maestro Jedi aparece en una peana como la del lector de mapas. Al parlamentar, Obi-Wan recapitula sus descubrimientos –con lo que se pone de manifiesto una primera virtud: retomar el hilo del relato.

Pero, además, por este procedimiento la holografía ha forjado lo que constituye, a la vez, la justificación para un montaje alternado (ya que se dirige en los espacios que el uno y los otros ocupan), y una secuencia unitaria de acciones que mantienen una estricta continuidad (quizás habría que hablar de un tercer formato, híbrido, ya que un elemento, la figura de Obi-Wan, se encuentra simultáneamente en su propio ámbito y en el ajeno). La diferencia con una típica conversación telefónica parece mínima, mas aquí nos encontramos con que los interlocutores se encuentran copresentes, icónicamente representados en un espacio común (no sólo con sus voces en *over*). La tormenta aporta un *ruido* (interferencias, tosca textura de las líneas de imagen) a la transmisión aporta un componente esencial: el *sentido de*

directo, que, a la vez, recuerda el prodigio científico que lo permite, al representar la *distancia* (la diferencia con la coextensividad de los cuerpos reales).

La planificación de esta conversación a tres reviste gran interés: tras el plano-contraplano con que se resuelven las instrucciones de Obi-Wan a R4, que personifican al droide, y un detalle de la antena de transmisión, un plano de situación, de conjunto y picado, del hogar de los ancianos de Coruscant ubica al emisario Jedi como un interlocutor más, con una posición *real* en el “profilmico” [fig. 250]; a partir de aquí, a pesar de la virtualidad de su presencia (y de la de Yoda), la dirección de las miradas corporeiza a los personajes y aporta verosimilitud las relaciones: comienza con un detalle del holograma/plano americano de Obi-Wan [fig. 251], pasa a semisubjetivo de Mace Windu [fig. 252], sigue con plano de cabeza y hombros de éste para reflejar su estupor [fig. 253] y un contraplano de Obi-Wan (mirándose *virtualmente* a los ojos, de frente el uno al otro) [fig. 254], vuelve brevemente al de Windu quien, al oír hablar a Yoda y girarse, da pie a un plano de cabeza y hombros de éste [fig. 255], al que sigue un contraplano de Obi-Wan; Yoda y Windu intercambian miradas de inteligencia y preocupación en plano de cabeza y hombros, y concluye con plano-contraplano medio de Windu y Obi-Wan semisubjetivos, desde las espaldas del otro.

Las siguientes decisiones del maestro Jedi suministran nuevas pistas sobre las múltiples funciones del aparataje técnico: así, cuando comprueba que los daños en su maltrecha nave han mermado su alcance de comunicación, porque el transmisor funciona, pero no recibe señal de retorno, y prueba a localizar a Annakin, toda la escena –breve, concisa, transicional: pura *carpintería de guión*–, comprometida en la medida en que resulta imprescindible para hacer al espectador partícipe de cómo un personaje, a solas, se entera de una información (que el espectador ya conoce) que determina sus actos, se basa en un monólogo, hábilmente resuelto por medio del recurso a la interlocución del droide R4. Y de inmediato, cuando en la nave de Annakin se recibe el holograma de Obi-Wan en que pide al padawan que transmita el mensaje a Coruscant, el único personaje presente, el droide R2D2, repara en él, pero, por razones desconocidas, vuelve a enfrascarse en

sus tareas mecánicas: como de costumbre a lo largo de toda la saga, su carácter torpe y distraído vuelve a ser utilizado, humorística y diegéticamente.

Ítem más, a propósito del desfase que aquí se abre entre las dos líneas, podemos añadir una última utilidad: cuando Amidala y Annakin, por fin, se aperciben del mensaje y lo transmiten (en diferido) a Coruscant, se da paso a un montaje alternado [figs. 256 y 257], sin más marcas que lo identifiquen como tal que la presencia del holograma de Obi-Wan (grabado, recordémoslo, en Geonosis), tanto en la nave como en el despacho del Canciller Palpatine. De este modo, al enésimo resumen de los resultados de su investigación, con notable capacidad de síntesis, por parte del Jedi, se suman el *suspense* que se deriva de la contemplación del ataque que sufre (sufrió) Obi-Wan: en efecto, todos asisten al instante en que se detiene, desenvaina la espada láser y tiene lugar una breve lucha con un droide, el cual abre fuego contra el Jedi, que desaparece del holograma, a diferencia de su agresor. El impacto emocional de la (presumible) *muerte en directo* sobre los *holovidentes* es puesto de relieve por medio de contraplanos medios de Windu, Amidala y Annakin, boquiabiertos e impotentes ante la paradójica fisicidad de una imagen distante, en el tiempo y en el espacio.

Reorientando apenas el foco para abarcar a las criaturas infográficas, hallamos otro ejemplo de la aplicación de la tecnología que se quiere clásica: podemos citar el plano de conjunto en que, fuera de la tienda de campaña en que Annakin ha presenciado la agonía de su madre, un grupo de sus asesinos, de la raza Tusken, permanece ajeno a la tragedia que han provocado y que se va a volver contra ellos: el día ha empezado a levantar, un niño juega con unos monstruos de compañía y la escena presenta a los antagonistas del héroe en paz, lo que mueve a una piadosa identificación por parte del espectador.

No obstante, laten un valor espectacular y, sobre todo, un componente excesivo en la obviedad de su puesta en práctica para la sutura que desnaturaliza el sentido de la propuesta original, y aun provoca un escoramiento hacia su contrario. Para ilustrar este proceso es idóneo el ejemplo del trenzado de las desventuras de Annakin y Obi-Wan (jugando, una vez más, al contraste): en Naboo, el padawan cabalga a una suerte de

rumiante, para solaz de Amidala, en un paisaje ameno; a continuación, el Jedi se traslada, a lomos de un gigantesco anfibio, sobre un mar embravecido en dirección a una plataforma-ciudad.

Siguiendo por esta senda, es en las especies fantásticas donde resulta más evidente la complejidad de los mecanismos puestos en marcha para su producción, ya que se hibridan y superponen las formas naturales¹³¹⁰ (la raza de Zam, *cambiante*; Dex; los ruminantes y el anfibio; Watto; el virrey de la Federación de Comercio y los demás conjurados) y los referentes cinematográficos, ajenos a la saga (los kaminianos ,inspirados en el diseño de los futuros habitantes de la Tierra, según *Inteligencia Artificial –Artificial Intelligence: AI*, Steven Spielberg, 2001–, las tres criaturas monstruosas del circo de Geonosis, claramente inspiradas en los diseños de Ray Harrihausen) y autorreferenciales (los Jedis, los Tusken)...

La pauta se repite en la decoración y el atrezzo: el vehículo de dos ruedas conducido por un droide, similar a un carro-bicicleta chino, a bordo del cual Annakin y Amidala se desplazan por Tatooine; la silla de ruedas sin ruedas de Cliegg Lars; la motocicleta voladora con que Dooku vuela hasta el hangar del desenlace... En este apartado, además, asoman guiños cinéfilos: la motocicleta, también sin ruedas, con que se desplaza Annakin hasta el campamento Tusken, que da pie a la cita de *Easy Rider. Buscando mi destino* –el joven conduce con gesto endurecido, de concentrada e implacable resolución, en un guiño al icono generacional de los moteros–; el helicóptero de rescate en que arriban Yoda y los soldados de la República al circo de Geonosis –cuya trayectoria, y su aparición salvadora misma, remite a la

¹³¹⁰ También el profilmico, y concretamente los fondos, entrañan interés (en este caso, por la nueva luz que arroja sobre el eclecticismo arquitectónico anotado más arriba): la vista general frontal del Senado desde la explanada de acceso, con estatuas estilizadas que flanquean al espectador/visitante (y en la que las figuras antropomorfas, al indicar la escala, sirven para dar la medida de la magnificencia de la construcción), tiene reminiscencias de un platillo volante y de un hongo atómico; es claro, también, el símil entre el urbanismo kaminiano y las plataformas petrolíferas, pero también con caparazones: inspiración bióloga esta (también presente en las columnas como patas unguiladas del palacio de Geonosis) que acredita la densidad de la cuestión, irreductible a un fácil dualismo excluyente natural/artificial y merecedor de una revisión que tenga en cuenta las connotaciones apacibles/ominosas de los referentes; de ahí el fantasmagórico promontorio en que penetra Obi-Wan en Geonosis, y en cuyo interior un área en que predominan las estalagmitas y formas aleatorias da paso a otra en la que la roca está trabajada hasta el punto de asemejarse a una catedral gótica (bóvedas, pináculos y arbotantes, cristaleras al exterior por las que la luz natural, dorada, ilumina y decora como un rosetón...).

escena obligatoria en el subgénero bélico ambientado en Vietnam: la huída en helicóptero, auténtico icono, transparente en su cualidad lenitiva en relación al trauma de esa guerra—...

Lo que se desprende de estas deudas no es en modo alguno baladí; antes bien, se traslada nítidamente a la regulación del relato, a distintos niveles. Porque, para empezar, la intertextualidad, que mantiene lazos muy evidentes con la tipificación y con el reconocimiento espectral, impone múltiples peajes, como el respeto de la lógica, los temas recurrentes, el ritmo, etc. del macrogénero;¹³¹¹ o la necesidad de entrar en la dinámica de emulación-superación de los ejemplares parafraseados. A este respecto, es muy representativo el último acto en su totalidad, auténtico carrusel en el que proliferan las citas: las paredes cavernosas de las que salen geonosianos contra los que Annakin lucha están tomadas de *Aliens: el regreso* (*Aliens*, James Cameron, 1986); el corto trampolín que, en la única salida de ese túnel, se retira bajo sus pies remite a *El imperio contraataca*; la escenografía industrial recuerda a la del templo de *Indiana Jones y el templo maldito* (*Indiana Jones and the Temple of Doom*, Steven Spielberg, 1984), otra película producida por Lucas cargada de referencias cinéfilas y enlaces aprovechables para la creación de atracciones en parques temáticos; pero el ejemplo más gráfico está en la cadena de trabajo por la que los protagonistas han de avanzar, inserta para cumplir con los imperativos narrativos derivados de la sinergia con la industria del videojuego, conformes, a su vez, con las técnicas y tópicos más tradicionales en el género de acción y aventuras): mediante montaje alternado, asistimos a cómo la senadora y el Jedi atraviesan una estructura espacial, enfrentándose a sucesivos obstáculos que interactúan entre sí, progresando en complejidad (y emoción), desde geonosianos voladores que se abalanzan o disparan; a mecanismos que, a intervalos, se cierran, amenazando con aprisionar al transeúnte; brazos forjadores; pasando por barreras de fuego que conviene saltar..., y todo ello mientras se deslizan por una cinta en movimiento, a cuyos lados se abre un abismo.¹³¹²

¹³¹¹ Por ejemplo, la estructura arquitectónica inteligente que Obi-Wan visita en Kamino, formada por inmensos tubos, similares a probetas, y aros-incubadora para las *unidades* clónicas, está inspirada en *Matrix*.

¹³¹² En su interacción con el “profilmico” virtual y la puesta en escena, los intérpretes se ven lógicamente forzados a adoptar poses predeterminadas, que redundan en la deriva excesiva: el prado del País de los Lagos por donde Amidala corre al fondo, recortada contra el cielo, con unos extraños animales que pacen

7.2.11. La autorreferencialidad como el mecanismo regulador del relato.

No es la vertiente espectacular la única afectada, sino que la identificación con el drama de los personajes está mediatizada por la autorreferencialidad; de hecho, es precisamente así como el tono trágico que impregna toda la trilogía-precuela adquiere un sentido que, paralelamente a lo acontecido en la dimensión de la acción glosado en el párrafo anterior, se acentúa a medida que se aproxima el desenlace: ello es muy patente en la casa-iglú de Cliegg Lars en Tatooine, reconocible como la mítica (y futura) morada de infancia de Luke Skywalker –no es casual que, nada más llegar, Annakin sea agasajado por el androide C3PO, con una pincelada mesiánica (“¡El hacedor! ¡Amo Anny! Sabía que volverías, lo sabía”).

La conciencia de la saga (y, más concretamente, la predestinación), a su vez, explica y conecta (retroalimenta) la solemnidad y el carácter hiperbólico de la puesta en escena. Es la razón por la cual, sobre el trágico relato en *off* del secuestro de Shmi, la cámara se concentre en Beru (Bonnie Piesse) mientras prepara un refrigerio, ajena a su destino como *tía* de Luke. La discrepancia entre la cotidiana intrascendencia de su acción y la atención que se le presta, en el dramático instante en que el protagonista escucha las penalidades de su madre, constituye una pincelada ternurista sumamente elocuente (y polisémica, por cuanto habla tanto de la deriva autocomplaciente, como de la elemental identificación a la que se apela, como del papel, tan concreto como limitado, que se reserva a los actantes femeninos).

Otra faceta del mismo fenómeno queda ilustrada justo a continuación, cuando Annakin asimila el golpe. Imponente en su túnica negra, quieto y en silencio, mira hacia el horizonte, desde donde el sol declinante proyecta la

tranquilamente en primer término, encierra una referencia a *Sonrisas y lágrimas* (*The Sound of Music*, Robert Wise, 1965); el garfio retráctil de la armadura con que Jango se frena en su caída al vacío mientras lucha con Obi-Wan, y que lanza chispas al contacto con la superficie a la que se agarra, constituye un guiño al personaje de Herman Scobie (George Kennedy), uno de los malecheros de *Charada* (*Charade*, Stanley Donen, 1963); el gran plano general en que Annakin se descuelga desde lo alto de un cañón que ocupa la mitad derecha de la pantalla, recortado contra una llanura en la que se distingue el poblado Tusken, con la luna al fondo, abre una escena que homenajea, de principio a fin, el clímax de *Centauros del desierto*; en la salida de Amidala del padawan a la arena del circo en un carro hay un guiño al clímax de *Quo Vadis* (Mervyn LeRoy, 1951)...

sombra del muchacho, cuya cabeza agigantada queda justo a la altura del iglú. Amidala sale en su busca, en un plano general en el que la sombra negra sigue ocupando una buena porción, en el tercio central del encuadre. La joven atraviesa entonces el encuadre hacia fuera de campo, que queda vacío de cualquier presencia animada, a excepción de la silueta de Annakin sobre la pared, que, de perfil, a causa de la coleta, se antoja la máscara de Darth Vader [fig. 258]: incluida por tercera ocasión esa sombra, su subrayado acredita el *estilo*, esto es, el esfuerzo por hacer asequible (más aún: transparente) el tropo anticipatorio.¹³¹³

El relato, en fin, funciona como un puro *dejà vu*; y esta certidumbre se proyecta sobre la subtrama protagonizada por Obi-Wan: cuando, en Kamino, se asoma a un palco para contemplar las escuadras de clones, marcando el paso y perfectamente coordinadas, se retoma la vieja y polémica referencia en la visualización del ejército de la República a Leni Reifenstahl (que se remonta a la primera entrega) [fig. 259]; la intertextualidad se ha trocado en autorreferencialidad, y la muda asistencia del personaje prueba su condición de simple mediador [fig. 260]. Alguien (un punto de vista, un polo de identificación) hace falta para que seguir el hilo de la conjura e impulsar la trama hacia un final postergado –de ahí la inclusión de instantes como la recogida por parte de Dooku, de manos del gobernante de Geonosis, de los planos del proyecto secreto cuya construcción pretenden acometer, y en los que, en una representación holográfica en miniatura, se reconoce la forma de la Estrella de la Muerte [fig. 261]. Explorando el desvelamiento de la conspiración, que tiene lugar a través de la recolección de indicios por parte del personaje, primero en Kamino y luego en Geonosis, quedan iluminadas tanto la funcionalidad de la identificación, como la ficcionalidad de la atención al punto de vista (visual y cognoscitivo),¹³¹⁴ como el candor con que se conducen.

¹³¹³ También el plano frontal, de conjunto, en la nave de Annakin y Amidala, recuerda poderosamente, en escala y composición, las imágenes a bordo del *Halcón Milenario* surcando las galaxias; más aún cuando echan a volar rumbo a Geonosis.

¹³¹⁴ En línea con la reflexión a propósito de la condición fantástica del universo, descubrimos otro perfil de su aprovechamiento para la ficción (por el cual se constata, de nuevo, el desfase entre el privilegiado conocimiento al que el espectador accede y la limitación de los actantes): las lenguas desconocidas y las categorías imaginarias, que en unos casos se comparten y en otros no, a veces son inteligibles por el contexto, mas otras su significado es revelado por la cámara. Es muy expresiva la indicación que Jango dirige a Boba en presencia de Obi-Wan. Como el niño se aleja por el pasillo, en plano de conjunto, y cierra la puerta, en un

Véase la escena en que el Jedi descubre la conspiración en Geonosis: escondido tras una pared de formas redondeadas, Obi-Wan entrevé al conde Dooku y el virrey de la Federación de Comercio, entre otros, que se refieren expresamente al plan de asesinato de Amidala, pero, de inmediato, el seguimiento de los pasos de éstos lo llevan a emprender otro giro, esta vez para contemplar, desde lo alto, a los felones, reunidos en torno a una mesa. La puesta en escena se *normaliza*, encarnando el punto de vista del maestro —a través del que se justifica que nosotros, espectadores, accedamos a la contemplación y al conocimiento—, como el actante incorpóreo y privilegiado, omnisciente y centrado, del relato objetivista clásico; es decir, tras el plano en que Obi-Wan, mirando por una rendija por la que podemos vislumbrar lo que espía, la conversación es mostrada en planos medios, a la altura de los ojos, de los intervinientes, sin más identificación con un punto de vista concreto que la proyección imaginaria que el Jedi, desde su perspectiva empírica, “real”, reconstruye a partir de sus percepciones e impresiones.

Idénticas conclusiones se siguen de la fatídica sesión del Senado en que el Canciller se arroga poderes absolutos: Windu, en plano de conjunto con panorámica y travelling de acercamiento final, accede por un pasillo circular al palco de Yoda —otra composición clásica: la cámara inicia un movimiento de aproximación al espacio que le indican las miradas de los dos Jedi, a ambos lados del encuadre mientras que, en el centro mismo, se ve el asiento ocupado por la presidencia; una vista privilegiada (ligeramente picada), prevista en la concepción arquitectónica misma pero acentuada por el palco concreto ocupado por nuestros personajes. Tras la propuesta de Jar Jar, Palpatine toma la palabra y (lívido, de perfil, en primer plano: el paradigma de la perfidia y la villanía demagógica, del fascismo hipócrita) anuncia la “enorme reticencia” con que acepta el encargo, declara su firme deseo de renunciar a los poderes recibidos en cuanto la emergencia derivada de la crisis se haya superado por el amor que siente hacia la democracia y la República, y decreta la creación de un ejército para responder a la amenaza. Un travelling atrás desde el gran plano general elevado del Senado, inverso al de aproximación con que se

detalle que muestra el equipo del cazarrecompensas, con el que iba vestido cuando mató a Zam, podemos reconstruir la orden de ocultar la prueba del delito cometido en Coruscant.

inició la escena, nos devuelve con Yoda y Windu: la falsedad de su condición de delegados nuestros, a través de quienes se justifica nuestro privilegiado punto de vista sobre la situación, se demuestra doble: sabemos más y podemos ver más de cerca. En su carácter lapidario, archetipificado, la frase que el segundo pronuncia (“Está hecho”), está saturada de sentido.

7.2.12. Maniqueísmo, ritualización, arquetipicidad.

Desde esta nueva perspectiva se comprenden mejor tanto la interrelación como las consecuencias (el alejamiento del clasicismo merced al giro que, al acentuar sus *desiderata*, lo impulsa más allá de sus límites) de fenómenos tales como la perfecta adecuación del universo diegético a las situaciones dramáticas, la estereotipación de las interpretaciones, la inverosimilitud de ciertas soluciones (como el manido truco que emplea Amidala para liberarse de las esposas en el circo, sirviéndose de un gancho que previamente se había metido en la boca: un indicio inequívoco de que el placer espectral se fundamenta en el reconocimiento en el refrito); o la progresiva decantación por el simbolismo, la estilización y la ritualidad. Todos estos factores alcanzan su culmen al concitarse en los duelos sucesivos que mantiene Dooku con Annakin, Obi-Wan y Yoda, en un hangar de planta central idóneo para la ocasión, presentado, además, con el preceptivo gran plano general, picado: la ceremoniosidad de la puesta en guardia; la asignación, alegórica y dialéctica, de los colores de las espadas-láser (azul para Obi-Wan, roja para Dooku, verde para Annakin y Yoda); el predominio de los planos de escala amplia, en la que los batientes ejecutan movimientos sincrónicos y armoniosos como de ballet; la inserción en la pelea de primeros planos en medio de una oscuridad total, sólo rota por los tonos puros de las espadas [figs. 262 y 263]... son indicios del maniqueísmo de la contienda y de la correlación entre el plano físico y la intensa pugna mental y espiritual; los personajes, desposeídos de cualquier atisbo de personalidad o de valor individual, quedan aquí reducidos a la función de puros emblemas.

Por eso, también, el funcionamiento apoteósico de todo el tramo final de la secuencia en el circo, del que merece la pena que destaquemos varios detalles desde que, echada la suerte de los protagonistas, el punto de vista

salta a Windu. El convencionalismo de su providencial aparición queda realzado por la inclusión de recursos visuales asociados al *western* en una vena cuasiparódica (primero un detalle de sus extremidades inferiores, caminando lentamente; luego, en semisubjetivo desde sus espaldas, el vomitorio, con el palco reencuadrado al fondo, con los villanos desprevenidos) y por una nueva sentencia, exenta de imaginación o de originalidad: “La fiesta ha terminado”. Luego, cuando a una señal de Dooku desde el palco la lucha cesa, el conde felicita a Windu por su brava defensa (“Habéis luchado con entrega. Algo digno de reconocimiento en los archivos de la Orden Jedi”), pero lo conmina a darse por vencido, a cambio de conservar la vida, dado el alto número de bajas. A la negativa de Windu y la amenaza de Dooku de retomar inmediatamente las hostilidades, siguen primeros planos y planos medios de los Jedi. Se trata de un recorrido por las filas espectacular, pero también hondamente clásico (paráfrasis de la visualización del tópico de *morituri te salutant*): se dilata la tragedia (*suspense*) y se acrecienta la emoción y la solidaridad con las víctimas, cuya valentía se homenajea. En ese punto, la irrupción, surcando el cielo, de naves repletas de soldados clon de la República, capitaneados por Yoda (esta vez ya identificable con toda propiedad como un *deus ex machina*), rehabilita el esquema del salvamento en el último minuto, cuya acumulación tiene tintes típicamente neobarrocos. Por último, en los enfrentamientos a espada, los planos y contraplanos desde las espaldas de los contendientes, con el rival en profundidad de campo, y sobre todo el repiqueteo de la banda sonora incidental, hacen transparente la doble analogía, con el cine del oeste y el subgénero “de capa y espada”, a través de tópicos o estilemas específicos.¹³¹⁵

Nos resta tratar el último, y más crucial, punto en que se concretan los retruécanos conscientes que sepultan el clasicismo: nos referimos a la clarividencia de los personajes en su “dominio de la Fuerza”, en lo que supone un vuelco a la cuestión del punto de vista que repercute directamente en el curso de la diégesis, y una prueba de esa mágica asimilación *real* del gesto cinematográfico que es característica de la contemporaneidad. De ello hay un

¹³¹⁵ En relación a la cuestión de la autorreferencialidad, es digno de mención el lúdico despiste al espectador consciente que tiene lugar cuando, en plena lucha sobre la cadena de montaje en Geonosis, una máquina sella el brazo izquierdo a Annakin, en un anticipo de la amputación que ha de padecer en el desenlace.

temprano indicio justo antes del atentado contra Amidala, mientras Annakin y Obi-Wan charlan en la terraza del *loft* de la senadora; un indicio aún asumible como puro efecto poético (si bien el padawan advierte expresamente que está haciendo uso de su percepción ultrasensorial). En la sucesión (en montaje alternado) entre un plano americano de Annakin con respecto a la partida del droide a quien Zam ha programado para ejecutar el asesinato, la correspondencia tonal y estética de los edificios con el espacio por el que se desplazaba el artilugio sugiere proximidad y, por tanto, peligro –lo que ilustra el servicio prestado por los fondos virtuales al principio de la perfecta orientabilidad. Las amplias visiones panorámicas del exterior nocturno desde la terraza son útiles en dicha función, para que el espectador, sin necesidad de reflexión ni conciencia siquiera de ello, cree la conexión entre este espacio y el anterior, anticipándose a los acontecimientos. Pero es que, además, al principio Annakin aparece mirando al frente, hacia el fuera de campo, como si, de alguna forma, percibiera o intuyera la aproximación de ese emisario de muerte.

La correlación entre el profilmico y la subjetividad –tanto por lo que respecta a la psicología como a los sentimientos– de los personajes da pronto muestras de problematicidad: tómese el fundido ubicado en el punto medio, que enlaza el primer plano de Annakin tras su pesadilla con una panorámica estática del sol del amanecer, entre nubes, sobre el mar [fig. 264]. El paisaje expresa las turbulencias del alma del protagonista, inmerso en el irresoluble debate entre la belleza del lugar y del amor, y el tormento del deber, filial y para con la Orden Jedi, según el tópico romántico de la correspondencia entre el sujeto y el entorno natural. El plano siguiente, Annakin de espaldas, rígido, con las manos entrelazadas en la espalda y las piernas abiertas, invita a revisar el estatuto del anterior como subjetivo (o, más concretamente, reafirma esa interpretación, que ya podía aventurarse dada la estereotipación del fundido). No es en absoluto casual que, a continuación, cuando Amidala sale al balcón y, al ver a Annakin abstraído y rígido, hace ademán de escabullirse, él le pida que no se marche, sin girarse hacia ella –ni verla, ya que, como muestra el

plano siguiente, tiene los ojos cerrados: la *siente*; como él mismo afirma, “tu presencia es sedante”.¹³¹⁶

El dilema se plantea de nuevo, bajo una apariencia también sutil, pero con una obvia trascendencia para el devenir de la trama, al borde del clímax del desenlace, en una corta escena, alternada con la persecución de Obi-Wan y Annakin a Dooku, que muestra a Yoda, en primer plano, con gesto preocupado. El montaje sugiere su conciencia del peligro hacia el que el Jedi y su padawan se dirigen, gracias al dominio de la Fuerza. El hecho de que, cuando el comandante que lo acompaña le informa de la retirada de los droides, el anciano lo felicite y le pida una nave, permite sobreentender, como más adelante se confirmará, que pretende acudir en ayuda de sus pupilos en la peligrosa y desigual persecución del conde. Pero es que, ya antes, el anciano Jedi ha acreditado un poder mental directamente relacionado con el montaje: cuando Annakin se apresta a iniciar la carnicería de los Tusken, una cortinilla-caché (en cuyo cierre descentrado sobre la mirada fiera de Annakin se hace patente, nuevamente, la retroalimentación del procedimiento filmico con los sentimientos del personaje) enlaza con el hogar de los ancianos [fig. 265], en el que Yoda, con los ojos cerrados, sigue mediante telepáticamente las andanzas del padawan. Windu entra en la sala y pregunta a Yoda el porqué de su rostro sombrío, a lo que éste responde trasladándole, como un presentimiento vago e indefinido –de hecho, en el plano de apertura de la escena, tan solo sabemos que *oye voces* (que, además, no pueden corresponderse con el sonido diegético o una transcripción directa de lo acontecido en el escenario en que Annakin da muerte a los Tusken, ya que se

¹³¹⁶ Igualmente, el acierto de Annakin al encontrar a su madre en la primera tienda en que se interna el campamento Tusken, puede explicarse como fruto de una pura casualidad, porque se nos ha ahorrado, mediante elipsis, la información irrelevante, por su facultad para valerse de la Fuerza. Mas es el interrogante, en sí mismo, lo ocioso, porque resulta patente que ninguna de las tres hipótesis está errada, sino que, por el contrario, se retroalimentan: la conciencia del personaje, en un modelo narrativo-espectacular que prescribe que nada sea accesorio, no puede ser más pertinente y orgánica, aunque, como aquí, funcione como una prueba del convencionalismo del edificio representacional; sólo así puede entenderse, precisamente, la conclusión de la escena, en que Shmi apenas vive para acariciar a su hijo por última vez, decirle que estaba convencida de que acudiría, que se ha hecho un hombre, que está orgullosa, que “ahora está completa”... y mientras intenta, en dos ocasiones, decirle que lo quiere, muere. La ternura y el intenso dramatismo del reencuentro en plena agonía quedan reforzados por la tonalidad anaranjada de la luz de una hoguera que baña los rostros, como el reflujo al plano de situación tras la espiración indica la respetuosa distancia hacia el dolor de Annakin, mientras que un triángulo, a sus espaldas, refuerza la tópica composición de la *Pietà* con los papeles cambiados: todo prueba la fuerza gravitacional que sobre el profilmico y la puesta en escena ejerce un dramatismo arquetípico, en un proceso por el cual los símbolos se transparentan y la connotación se torna denotación.

oye una voz masculina que grita “¡Annakin, no!”, cuando en el campamento nadie lo conoce, ni habla una lengua conocida)—, su visión: “Dolor, sufrimiento, muerte percibo. Algo terrible ha sucedido. El joven Skywalker sufre. Sufre terriblemente”.

La capacidad para mover objetos con la mente constituye quizás el fenómeno más ilustrativo y extremo. Y, si bien en algunos ejemplos la posesión de este *sexto sentido* puede antojarse anecdótico o irrelevante (como en la escena en que Annakin presume ante Amidala, al atraer hacia sí la pera que ella se dispone a comer), su importancia queda al descubierto en el duelo entre Yoda y Dooku, en que se convierte, a un tiempo, en un medio del que los personajes se sirven para ver más allá de las apariencias (en dos sentidos: para verse mutuamente a pesar de la interposición de cuerpos opacos y para escrutar en sus respectivas almas); un principio que guía la puesta en escena y el montaje, en virtud de la identificación con su punto de vista; un poder al que recurren en su lucha física; y un mecanismo de *suspense*.

7.2.13. Escatología: liturgia narrativa y estética de *tableaux*.

Los excesos de conciencia, en el relato (por parte de los actantes) y fuera de él, desembocan en una estética que se encuentra a un paso del *tableaux* y en directa correspondencia con una narrativa litúrgica, como acreditan las escenas epilogales. Así, en el hogar de los ancianos, en Coruscant, Obi-Wan, en plano de conjunto junto a Windu, recortadas sus siluetas contra unas amplias cristalerías, ahora desprotegidas, pregunta: “¿Cree(i)s lo que dijo Dooku, que Sidious controla el Senado?”. Si bien la pregunta parece dirigida al otro único Jedi con quien comparte el encuadre, responde la voz de Yoda (que los hace volverse): “Unido al Lado Oscuro Dooku se ha. Mentir, engañar, crear desconfianza su método es ahora”. Más tarde Obi-Wan afirma: “Debo reconocer que sin los clones no habría habido victoria”. Pero Yoda lo corrige, enfáticamente: “¿Victoria? ¿Victoria dices? Maestro Obi-Wan, nada de victoria. Del Lado Oscuro el velo ha caído. La Guerra Clon empezado ya ha”.

La puesta en escena contiene un par de apuntes de interés: uno consiste en la indistinción del número del sujeto en segunda persona en inglés, que crea una ambigüedad a propósito del destinatario de la pregunta de Obi-Wan con que se abre la secuencia, y, con la sorpresiva aparición de Yoda, connota la clarividencia del viejo maestro (por medio de una suerte de omnisciencia: su voz aparece de la nada); el otro es el contraste entre los planos de los dos Jedis más jóvenes, oscuras siluetas solamente, recortadas contra el crepúsculo –en un apunte escatológico: nos hallamos en las postrimerías del episodio, antes del Apocalipsis de la saga, que tendrá lugar en el siguiente–, deslumbradas por la luz mientras tratan en vano, pegados al cristal, de prevenirse [fig. 266], y el primer plano de Yoda, quien, iluminado naturalmente y en su justa medida, rezuma sabiduría [fig. 267].

Como confirmación de las admoniciones del maestro, y en una muy explícita designación de la figura del villano a quien aquél apuntara al aludir a la “caída del velo del Lado Oscuro”, la siguiente escena arranca con un travelling lateral por delante de los clones y enlaza planos amplios de movimientos masivos de escuadras (subida a las naves, despegues, posición de firmes). Mientras el Canciller Palpatine y varios senadores aparecen en silencio, pasando revista a las tropas desde un palco elevado, en sucesivos planos de conjunto (uno frontal, otro de perfil; ambos con lentos movimientos de aproximación a la figura central del dictador) [figs. 268 y 269], suena la Marcha Imperial en todo su apogeo –el siniestro *leitmotiv* que, en las seis películas, se identifica con el mal. La frontalidad, la absoluta quietud de los personajes, su silencio... remiten a una suerte de pose consciente para la Historia (lo que equivale a decir para la narración) en composiciones tipificadas y con un elevado, transparente contenido simbólico.

La diégesis ya se ha detenido, aplazada la acción hasta el próximo capítulo; por el contrario, es momento de recapitular, para retener y anticipar. Este gesto final de docilidad por parte de los personajes, de comparecer y formar con vocación de eternidad, según los criterios y presupuestos estético-ideológicos del retratismo clásico (mirada al frente, fija y directa, cuerpo erguido y mutismo, como *natural* expresión de la psicología o del alma, por condensación iconográfica), refrenda la presencia de una instancia que

selecciona, ordena y muestra desde el mejor ángulo, el que nos procura el punto de vista ideal sobre la acción, mas también revela que el sueño de la total transitividad es inalcanzable, porque imposible es la perfecta conciliación entre inteligibilidad, univocidad y carga connotativa, sin que nada rebose.

El colofón tiene lugar en el País de los Lagos, en Naboo, donde Annakin y Amidala contraen matrimonio. Un macetero cargado de flores rojas, un árbol frondoso, las montañas al fondo, el sol y el lago, pero sobre todo el éxtasis del tema de amor en la banda sonora, nos ubican en la terraza romántica del primer beso. También aquí el sentido cromático, el paisaje y la hora del día representan valores añadidos, es decir, funcionan con arreglo a una hipercodificación. Sólo el oficiante y los testigos (los droides C3PO y R2D2) son partícipes de la boda, que cumple con todos los tópicos románticos al uso: el casamiento en secreto (sobrentendido por la ausencia de toda otra presencia y por la ignorancia que demuestran las tranquilas palabras de Obi-Wan en la secuencia anterior; reforzado por la irónica presencia de los droides como obligados testigos y por el rictus de preocupación, o quizás de conciencia de estar en falta, de Amidala); ella, vestida de blanco y con velo – por contraste con él, con su túnica Jedi (y un brazo biónico)–; la vestimenta del cura (insólita huella de la religiosidad más terrenal en este universo de fantasía), con una suerte de casco de malla de reminiscencias medievales; el beso que lo confirma, en un primer plano de los rostros, en un intensísimo contraluz.

También aquí la estética del *tableaux* acredita su vitalidad, eficacia y poderío, como garantía para la transmisión de significados de fácil legibilidad y alto voltaje emocional con conexión preferente con el espectador medio a un nivel primario. La armonía compositiva (simetría, centramiento...), de espaldas a la acción [fig. 270], sella la rima entre el presente oficio religioso y la escena obligatoria anterior (en la lógica y en la cronología) de la subtrama amorosa: la mutua declaración de amor en la gruta del circo de Geonosis, cuando todo parecía perdido.¹³¹⁷ Nuestra posición se redefine como la de

¹³¹⁷ Escena esta en la que las dialécticas exterior/interior, público/privado, política/amor... eran convocadas, al hallarse Annakin y Amidala en una de las cámaras con acceso a la arena, esposados, de pie, subidos a un carro y en contraluz (la cámara, a sus espaldas, y la puerta triangular, de donde proviene la luz, al fondo).

voyeurs reforzados en sus tradicionales prerrogativas: invisibles, incorpóreos, protegidos por la cuarta pared que preserva la *pureza* de la situación. No hay diálogos, ni efectos de sonido, solamente una melodía pegadiza, escuchada previamente hasta la saciedad en infinitas variaciones pero ahora, por fin, plenamente desarrollada, a cargo de la orquesta sinfónica completa y al máximo volumen, para acompañar la culminación de la trama amorosa cuyas vicisitudes ha venido puntuando. Los rostros apenas son visibles y los gestos casi irrelevantes, de manera coherente con el carácter formulario del beso tras la declaración del matrimonio. Todo presta testimonio de la esclerosis de la *creación*.

Sintetizamos las ideas más notables en cuanto al influjo de la postproducción digital en la narrativa, según el análisis que hemos llevado a cabo de *Star Wars: Episodio II – El ataque de los clones*:

- 1) pseudo/ultraclasicismo en la puesta en escena, útil, amén de como coartada, para asegurar la inteligibilidad del relato (en consonancia con el recurso sistemático al montaje alternado);
- 2) inscripción en el texto de la reflexión (ambigua) acerca del impacto de la tecnología;
- 4) enroque intertextual y, sobre todo, autorreferencial, por medio de lo cual se concilian pastiche y tragedia;
- 5) culminación de la arquetipicidad en un desenlace extremadamente consciente que, en la dimensión expresiva, se traduce en una clara derivación hacia la estética del *tableaux*.

7.3. *Final Fantasy: la fuerza interior: estereotipación, onirismo, exceso.*

7.3.1. La apoteosis infográfica como causa de obviedad y falta de motivación.

Las transformaciones que hemos desgranado a propósito de *Star Wars: Episodio II...* son llevadas a sus últimas consecuencias en el último ejemplar de nuestro corpus, que representa una tipificación aún más drástica; una acentuación de la explicitud de las dialécticas hasta la consecución de un modelo de relato en el que el maniqueísmo se objetiva, convertido en el dilema que se dirime en la trama –al tiempo que el encuadre se vuelve espacio para una pugna entre formas en las que subsiste, irreductible, la narratividad–; un empeño por dotar de la máxima credibilidad a la ilusión de transitividad, que se torna imposible por la irrupción de una conciencia indisimulada que se propaga por todo el texto; y, sobre todo, una dimensión reflexiva por medio de la cual la película funciona como la plataforma por la cual todos los sueños y obsesiones del digitofetichismo encuentran terreno abonado para su aplicación a la producción de un espectáculo a gran escala. Analizaremos todas estas cuestiones, y trataremos de descifrar dos incógnitas: el modelo de inspiración de las “interpretaciones virtuales” y la prominencia del onirismo, que se nos aparece inesperadamente vinculado con la dictadura de la tecnología sobre la diégesis. *Final Fantasy: la fuerza interior* supone para nosotros un caso extremo, quizás terminal,¹³¹⁸ de la propuesta institucional para la explotación de la imagen sintética, y la más clara prueba de la magnitud del giro neobarroco: auténtico escaparate de un relato regulado por los efectos, el “cine

¹³¹⁸ Con 137 millones de dólares de presupuesto, *Final Fantasy: la fuerza interior*, distribuido por Columbia-Sony Pictures, es el film más caro de nuestro corpus, y supuso un sonado fracaso de taquilla, hasta tal punto que llevó a la tumba al estudio de infografía que se encargó de su desarrollo, Square USA. No vamos a indagar en su condición de adaptación del videojuego homónimo, ya que sus escasos vínculos, como el protagonismo de la icónica doctora Aki Ross, responden a las consabidas sinergias entre sus respectivas industrias; de hecho, en fechas recientes se ha realizado un film, no distribuido en España, que se arroga el valor de ser la traslación fiel, bajo el título de *Final Fantasy: Advent Children* (Tetsuya Nomura y Takeshi Nozue, 2004). Entre los proyectos que han ahondado en la vía del fotorrealismo extremo, destaca el cortometraje *El último vuelo de Osiris* (*Final Flight of the Osiris*, Andy Jones, 2003), perteneciente a *The Animatrix*, la plataforma de lanzamiento de las dos secuelas de *Matrix* –*Matrix Reloaded* y *Matrix Revolutions* (Andy y Larry Wachowski, 2003), y estrenado en salas comerciales como complemento.

digital” se confirma en la acepción que el texto recita como un objeto intrínsecamente reflexivo.¹³¹⁹

Como primera providencia, es digno de mención que la estructura y el diseño de personajes se atienen punto por punto a los esquemas establecidos para la producción *mainstream*, que actúan de conformidad con el montaje, la música... Un examen somero lleva a la conclusión de que el film no consiste sino en una sucesión de *escenas obligatorias*, engarzadas con arreglo a los más convencionales patrones de alternancia e intensificación: así, después de derroche de adrenalina inicial, típica *set piece* con un mínimo interés de cara al despliegue del argumento y un valor autónomo eminentemente espectacular, se produce el inevitable reencuentro de los ex amantes, cuyo choque como representantes de las dos categorías enfrentadas (la ciencia, en el caso de Aki; el ejército, en el de Grey) abre uno de los dualismos que recorre la trama, y la presentación de los tres soldados que hacen las veces de comparsas.¹³²⁰

¹³¹⁹ Ambientada en un mundo asolado por unos alienígenas translúcidos cuyo simple contacto es mortal para los humanos, la película narra las aventuras de Aki Ross, una científica que defiende la teoría de su mentor, el doctor Sid, de la existencia *real* (material, tangible) del espíritu de la Tierra, Gaia. Su empeño consiste en crear un “modelo bioetérico” opuesto al de los invasores, a partir de los ocho espíritus que sintetizan la esencia de la vida terrestre, para así combatir al enemigo sin recurrir al devastador cañón Zeus, como propugna el pérfido general Hein. Infectada, una cura experimental mantiene con vida a la protagonista, pero de resultas del contagio mantiene un vínculo onírico involuntario con los fantasmas. A través de dicho contacto, descubre que el planeta de aquéllos quedó destruido por la irresponsabilidad ecológica de sus habitantes, y que el último espíritu es un fantasma que mutó al arribar a la Tierra. Tras el hallazgo de ese espíritu, y ver con sus propios ojos a Gaia, Aki y su amado, el capitán Grey, logran salvar la Tierra.

¹³²⁰ La conversación basta para *predefinirlos* y esbozar sus relaciones: Jane, la única mujer del trío, se queja por el sexismo del lenguaje de Aki e intercambia puyas con sus compañeros (exige respeto por su feminidad, aunque se muestra hosca y su apariencia es andrógina); Ryan, el negro, es aficionado a las bromas; y las insinuaciones sexuales del infeliz Neil chocan con la hostilidad de la chica. La subtrama sentimental que Jane y Neil protagonizarán y la base para los diálogos cómicos, hechos de frases ingeniosas, heroicas y lapidarias, para romper el ritmo en las escenas de acción y aportar chispa a los diálogos, quedan ya sembradas. Asimismo, en el colofón, los tres soldados subordinados charlan entre sí. Tanto formalmente como por el planteamiento del enigma ya apuntado desde la jocosidad, el plano, profundamente estereotipado (la reunión de los secundarios), anuncia el paso a otra escena. Se inicia con un primer plano de Jane, que pregunta “qué pasa con ella” en sentido peyorativo; retrocede hasta un plano medio en que la acompaña Ryan, que se inclina hacia ella y, confidencialmente, corrige la interrogación para plantear la trama sentimental (“¿Qué pasa con ella y el capitán?”); y concluye con Neil, que se acerca por detrás y alude, en un giro cómico, a la trama principal (“¿Qué pasa con ella y esa planta?”). En sus siguientes apariciones hacen gala de su obediencia al mandato de la convención, sus prestaciones a la ley genérica: así, por sugerencia del soldado negro, Neil provoca la avería del ascensor para ayudar a su capitán en la reconquista de Aki: “*It’s amore, baby*”, certifica el gracioso –en un guiño a una famosa sentencia del primer *Terminator* (*The Terminator*, James Cameron, 1984).

Dada la obviedad de las escenas, precisas para la progresión del relato, la necesidad de motivaciones sólidas por parte de los personajes se atenúa de manera considerable; de ahí la abundancia de incoherencias,¹³²¹ pero también el carácter formulario y redundante de los niveles expresivo y narrativo, la decantación por los dualismos, la estilización de los diálogos... Por ejemplo, cuando una ayudante del doctor Sid carga la planta en un escáner y éste le pide que le dé información “sobre los cinco anteriores espíritus recogidos”, el requerimiento, a cuya satisfacción no asistimos y que resulta impertinente por el personaje que lo realiza (ya que se encuentra en posesión de ese conocimiento), parece destinado tan solo como una cortesía que permite al espectador llenar una laguna de conocimiento. Asimismo, cuando el doctor reprocha a Aki que se saltara los protocolos y la reprende para que tenga cuidado, porque cuentan con enemigos “en el Consejo y el ejército”, el poder político-militar pasa a conceptuarse en adelante como un estamento reaccionario y agresivo, acientífico y contrario a los argumentos ecologistas.¹³²² Por fin, el didactismo con que Aki hace recuento de los méritos del doctor resulta hartamente impertinente, tanto por el hecho de que el monólogo está dirigido al interesado como por la escasa verosimilitud del formato discursivo, a base de preguntas retóricas explicativas (del descubrimiento, dos décadas atrás, de la energía de los fantasmas; de la hipótesis de la presencia de ésta en todas las formas de vida; de los medios técnicos para captarla, con *ovo-pacs*, escáneres, la barrera; de que sólo les quedan dos piezas –dos espíritus– para “completar el puzzle” ...).

¹³²¹ En el caso del doctor Sid, al poco la quema de su diario juvenil, por el peligro para su integridad y para la continuidad de sus investigaciones que entraña la mención a Gaia, reconoce ante el Consejo y el Alto Mando su fe en la existencia de aquélla, de la que depende directamente su posición científica, arriesgándose al descrédito y a una decisión contraria; su llamada a que Aki “calle la boca” porque él “sabe lo que hace”, lejos de verificarse, parece una frase obligatoria sin la menor relación con la realidad. En el caso del general Hein, una de las más graves flaquezas en la lógica tiene lugar cuando, tras contemplar la grabación del sueño de Aki que prueba su identificación con los extraterrestres, critica irritado la cobarde e inicu pasividad del Consejo “mientras el mundo muere cada día un poco más” y, en lugar de esperar a que éste ceda al día siguiente bajo el peso de las pruebas (ya que el indicio corrobora su punto de vista y le aporta munición dialéctica de cara a los políticos), decide actuar por su cuenta y riesgo, por encima de las instituciones.

¹³²² *Final Fantasy: la fuerza interior* acude a las topicalidades del subgénero conspiratorio y el tratamiento *high concept* de la dialéctica “progreso *versus* reaccionarismo”: resistir heroicamente al plan de instrumentalización o plegarse al contubernio, por convicción o comodidad, por desidia o corrupción, interés o cálculo.

7.3.2. Poética dual, iconografía naturalista-intertextual.

En línea con lo anterior, nos reencontramos con la consabida idoneidad u obviedad del marco físico, de las horas del día en que se desarrollan las escenas, etc. con respecto a cada situación dramática, que se corresponde, también, con la puesta en escena. Aún más significativo es el tópico encadenamiento de ciertas dialécticas, de por sí asequibles y características. Por ejemplo, en el instante en que el doctor Sid previene a Aki contra el cariño de Grey y ella se rebela, aduciendo que “estamos en guerra” y “ya nadie es joven”, lo pronuncia de espaldas, en una ventana sobre la Nueva York clausurada, que denota la cadena de reflejos, simulacros y artificios *planos* en que se ahogan las tristes existencias de los hombres del futuro: el eje interior *versus* exterior traspone las oposiciones artificialidad *versus* naturaleza y responsabilidad *versus* amor. También es representativo el contraste entre el Centro Bioetérico, al que la iluminación de fluorescentes sobre las superficies predominantemente metalizadas dota de una blancura discreta, nada hiriente, y el despacho del general Hein, en el que la tonalidad ambarina del crepúsculo connota decadencia y corrupción, en un ambiente de recogimiento propicio a la conspiración:¹³²³ el eje claridad *versus* oscuridad enlaza, así, con los pares ciencia *versus* ejército, bien *versus* mal...

La iconografía funciona de conformidad con un registro metafórico convencional, y en sintonía con la poética de reconciliación de los términos de las duplas vida/muerte, naturaleza/tecnología, humanidad/inhumanidad, terrestre/extraterrestre... que recorre el film. La nave que pilota Aki, por ejemplo, vista en escorzo y por detrás presenta similitudes con la fisonomía de un ave [fig. 271], que establece una rima con la última secuencia, en la que un águila sobrevuela la Tierra, entre un *pájaro mecánico* que alberga en su seno la esperanza de redención y un *pájaro orgánico* que representa el renacimiento de la vida –el cual, al mismo tiempo, convoca múltiples asociaciones simbólicas hipercodificadas: quintaesencia de la libertad, la

¹³²³ Nótese, amén del insistente gran primer plano de perfil de Hein, con el rostro dividido en franjas a causa de la sombra de la persiana, que refleja su perfidia, que el general comparece sentado bajo un escudo del Departamento de Defensa –emergencia de la teoría de la conspiración y manifestación de desconfianza que despierta la tendencia totalitaria de los servicios secretos–, de espaldas a la mesa y al hablante –contra toda lógica: se trata de una constante genérica llevada al exceso.

majestuosidad, el panoptismo, la cumbre en la cadena alimentaria en su hábitat, el restablecimiento del orden y el equilibrio, la transmigración de almas, el panteísmo... También el Deep Eyes, la nave-helicóptero en la que arriban sus rescatadores, con las alas y la cola desplegadas, se asemeja a un pájaro de acero; y al vehículo en el que se descuelgan y se adentran en el cráter fantasma en el desenlace, sus movimientos, en una vista cenital, le dan la apariencia de un cuadrúpedo articulado, en la enésima analogía entre las creaciones mecánicas y las formas de la naturaleza. El sentido urbanístico de la Nueva York refundada en que se han refugiado los supervivientes del holocausto muestra una clara deuda con respecto al paradigma biologista: en una transición intersecuencial, en una vista general cenital, la ciudad presenta un aspecto orgánico, como un animal encogido [fig. 272], en lo que supone una aportación al discurso *ecofractal* sobre la identidad de la vida, desde el nivel infinitesimal hasta el planetario; además, la “Ciudad cerrada número 42: New York City” es un enorme recinto situado al otro lado del puente de Brooklyn y cubierto con una cúpula, cuya iluminación reticular dorada remite a la calidez tonal –y a la seguridad que procura en su condición panóptica– de las partículas del mismo color que los personajes disparan, en forma de proyectiles, para visibilizar a los sigilosos antagonistas de los humano(ide)s.¹³²⁴

Urge ahora estudiar a fondo a estas criaturas, ya que contienen importantísimas pistas acerca de la retroalimentación entre la línea de experimentación que la película explora y la poética del film, y del convencionalismo narrativo y expresivo general. Su primera aparición, cuando la luz artificial revela la presencia a espaldas de Aki de sus cuerpos, nos permite adscribirlos a la estética de la representación digital de lo imposible que podemos caracterizar como figurativa, analógica (química) e

¹³²⁴ Merece la pena destacar la ironía, paradójica (y, como tal, coherente con la poética del film), latente en el primer rótulo sobreimpreso, que sitúa la acción en “la vieja Nueva York” (“Old New York City”). Es sintomático, además, que la concreción –la *realización*– del “profilmico” tenga lugar por medio de la inserción de anuncios de primeras marcas (Seiko, Sony, Pepsi), cuyos anuncios ocupan lugares bien visibles, y de lugares emblemáticos (el Madison Square Garden). Y es que, en su determinación, los requerimientos del género se concretan en el afloramiento de lazos intertextuales, como demuestra el bloque narrativo que se desarrolla en el desierto de Tucson, que, a través de las concomitancias entre las localizaciones, enlaza con una generosa porción de *Starship Troopers. Las brigadas del espacio* (*Starship Troopers*, Paul Verhoeven, 1997), en la que se relataba una misión de exploración; de hecho, Ryan menciona que se encuentran en las ruinas de la Misión de Purificación de Fantasmas, del mismo modo que la escena aludida en el film de Verhoeven se desarrollaba en un enclave de colonos arrasado por el enemigo.

intertextual: se intuye en ellos una cualidad animalesca –en principio parecen cuadrúpedos– y una actitud sigilosa, de agresividad contenida; su monstruosidad radica en su hipertrofia (gigantismo), su superior agilidad, su comportamiento inteligente y su fantástica mezcla de *iconemas* que los dotan de los atributos y capacidades (también las connotaciones) que se asocian de distintas especies (se distinguen tentáculos, se adivinan cuernos); los aullidos consisten en sonidos generados digitalmente que no corresponden a ningún animal en concreto, pero que se inspiran en gañidos –reales, y también identificados genéricamente (cinematográficamente) con una amenaza sobrenatural–, y funcionan como inductores de la sensación de peligro. Todo junto asimila el código de identificación, y la planificación misma, a los propios de escenas hipercodificadas en el macrogénero: los instantes que preceden al ataque de un león, un tigre (o un dinosaurio de *Parque Jurásico*, manejando un ejemplo más contemporáneo pero, desde el peculiar punto de vista de la teleología digital, *primitivo* que éste).¹³²⁵

Esta referencia no es baladí, en tanto que da pie a una constatación de importancia capital: la iconización está supeditada a una construcción tradicional del relato y a un concepto igualmente conservador de la administración de las emociones –intensificado, si cabe: lo que aquí cuenta es que el acecho al protagonista, aun con los sofisticadísimos medios técnicos en que se apoya como suplementos de la capacidad perceptiva natural y directa, resulta tanto más complicado de advertir y, por tanto, sibilino, inteligente, letal como sistema enemigo al que combatir. Con aquellos referentes genéricos en mente como punto de partida de una, en apariencia sencilla, aunque inadvertida, operación de sustitución-perfeccionamiento, por la cual se efectúan analogías a múltiples niveles (el cuerpo y las habilidades de las

¹³²⁵ Reencontramos el doble hibridismo (*real* e intertextual) de los referentes fantásticos, tanto en las aberraciones, como en los equipos y medios técnicos, del que pondremos dos ejemplos. En la escena inicial, cuando los soldados se descuelgan en auxilio de Aki, el impacto de los disparos contra el suelo crean un halo verde que actúa como una lona paracaídas, mullida y translúcida que los cuerpos atraviesan lentamente hasta posarse: el referente visual analógico, en este caso, consiste en el desplazamiento del agua tras una zambullida y la posterior disolución, rápida, de un gas en el aire; además, la posición del jefe de los uniformados remite a la de *Terminator*, en el que la desnudez homologaba la aparición con un nacimiento. En plena destrucción de la Nueva York refundada, Grey abre fuego contra un gigantesco fantasma que amenaza la nave, y cuya fisonomía tiene reminiscencias con la de una hormiga; como en el desenlace de *Tiburón*, Ryan dispara desde el coche y logra atraer al monstruo hacia los restos de un vehículo, para disparar al depósito y provocar un estallido que lo mata.

criaturas; con escenas similares anteriores), el espectador se anticipa y pisa terreno conocido de cara a lo que sigue, que discurrirá con arreglo al más rancio y trillado esquema de acoso, ataque y lucha, con salvamento en el último instante); así se explica el convencionalismo de la planificación desde que la protagonista echa a correr, con seguimiento en planos amplios con *steadicam* por la espalda, panorámica lateral de seguimiento, travelling de retroceso sobre un plano medio frontal...¹³²⁶

7.3.3. Barroquismo intrínseco de la “interpretación virtual”.

Un proceso análogo es el que debe apuntarse a propósito de las simulaciones antropomorfas que sustituyen a los actores de carne y hueso: la topicidad de las situaciones se corresponde con sus “interpretaciones”, sólo admisibles como verosímiles en el marco de una estilización general, esto es, previa aceptación del contrato espectral que implica un género de sobra conocido. A este respecto, las escenas amorosas entre Aki y Grey nos surten de muestras del máximo interés: la emulación de la expresividad de las figuras fotorrealistas no consiste (*no puede consistir*, en definitiva) sino en una minuciosa emulación de ciertos *tics* tipificados para la transmisión de sentimientos y sensaciones, lo que contribuye a la intensificación de la poética del exceso, la deriva neobarroca y la reducción de la ambigüedad –lentitud, énfasis vocal y marcada musicalidad, para asegurar la inteligibilidad en todos los sentidos; correspondencia con gestos idiosincrásicos estereotipados–, y se encuentra en perfecta sintonía con la operación de inspiración autorreferencialista y de *ensimismamiento* genérico, insoslayable en la concepción misma de la secuencia en su totalidad (planificación, ubicación de los personajes, iluminación, caracterización de los personajes y presentación de sus relaciones, estilo de los diálogos) e incluso del relato mismo (la

¹³²⁶ Más adelante, cuando Neil establece una tipología carente de criterio para certificar la disparidad de los fantasmas (de tamaño humano, con forma de oruga, voladores y gigantes), Ryan la corrobora, comparándola con “un zoo”, y el otro se reafirma, haciendo expreso un paralelismo con “el arca de Noé”. Se desliza así una interpretación en clave religiosa de la moraleja de la propia película: el ecologismo panteísta-telúrico se sustenta en la paráfrasis del episodio veterotestamentario. Entremezclada con otras referencias mitológicas y religiosas, como la del cañón Zeus, configura una amalgama altisonante, de ilimitadas (indiscriminadas) resonancias y pretendida (impostada) complejidad típicamente *high concept*; la estereotipación y vulgarización de la cita la vacían de ese sentido profundo que finge convocar y fagocita la connotación.

casualidad del reencuentro de los enamorados, escindidos entre sus sentimientos y la lealtad debida a sus respectivas instituciones).

La interrelación entre los factores antedichos se demuestra en su discusión a bordo del Deep Eyes: para empezar, el enconamiento de las posiciones se refleja, claro está, en plano-contraplano; aunque él, que manifiesta en voz alta su frustración e incredulidad porque Aki “no ha cambiado nada”, va cubierto, sus sentimientos se reflejan de manera transparente en su voz y en los firmes movimientos de la mano derecha (que se abre en las argumentaciones y reproches, y se cierra, en forma de puño, cuando de desahoga): se trata de una gestualidad y una prosodia no naturalistas, sino estilizadas, pertenecientes al registro interpretativo tipificado para un formato de secuencia, de relajación y exposición de conflictos, sumamente tópico por lo que respecta al diálogo y al *subtexto*, en los ejemplares de imagen real del género de acción.¹³²⁷

La continuación de la subtrama amorosa cuando, al atardecer, Grey acude a una nave-ascensor donde Aki lleva a cabo una tarea indeterminada, incide en algunos de estos puntos, y aporta algunas novedades reseñables: entre los primeros, encontramos pruebas de la correspondencia entre falta de motivación, estereotipación y conciencia tan flagrantes como la topicidad del marco romántico y nostálgico (el elevador detenido, en el crepúsculo) y el mantenimiento de la incógnita acerca de sus labores concretas (afirma que “busca el séptimo espíritu en la ciudad”); la ficción de su ocupación, vagamente relacionada con su profesión, tan solo cuenta en la medida en que da pie a que los amantes se sinceren forzados por las circunstancias –si bien esas mismas circunstancias han de frustrar o aplazar la reconciliación. La secuencia es un eslabón obligatorio en la estructura del film, y una vez

¹³²⁷ La sorpresa de Aki al reconocerlo (para lo que pronuncia el nombre de él, en tono de interrogación: “¿Grey?”) también se transmite mediante gestos estereotipados: los ojos, antes fijos y desafiantes, se entornan; arquea las cejas, que se elevan en los extremos; inclina la cabeza, con un golpe de melena que acompaña el matiz enfático de las palabras). A continuación se mantiene la tónica de topicidad en las actitudes, las intervenciones, los gestos..., de conformidad con la planificación: ella se encoge por vergüenza, confusión o irresolución, como si quisiera esconderse (baja la cabeza, pestañea y entreabre la boca, en el primer plano; levanta la vista hacia él y alza las cejas, en un gesto de inocencia y desvalimiento); él se muestra firme e irónico (estólido primero, con el ceño fruncido y la frente surcada de arrugas de enfado; sin pestañear, con los ojos semiabiertos oscurecidos por la iluminación, y alzando las cejas para subrayar el cinismo de la sentencia final: “Sí. Yo también estoy encantado de volver a verte”).

reconocida como tal (a lo que presta una contribución inestimable la transparencia simbólica de cuanto los rodea), las incoherencias e inverosimilitudes quedan camufladas hasta el extremo de pasar inadvertidas). Asimismo, en el plano “interpretativo”, la incomprensión mutua queda de nuevo plasmada por medio de la acumulación de *gestos*, tanto en sentido genérico como de lenguaje no verbal: se vuelven la espalda mutuamente, suspiran, ella pone los brazos en jarras, se ponen rígidos y doblan el cuello, cabeceando y renegando...

Igualmente obligatoria es la enumeración de los espíritus por parte de Aki, en respuesta a la petición de Grey,¹³²⁸ como tópicos son la resistencia inicial de la protagonista a identificar a una niña moribunda como el quinto espíritu, bien por un lapsus, bien para no incurrir en el sentimentalismo, y su inmediata catarsis ante la insistencia de Grey. La planificación del instante presenta gran interés, en la medida en que redefine los límites de la “interpretación virtual” y apunta al peculiar código de identificación con el modelo diegético que *Final Fantasy* propone: el militar menciona la falta en un plano de cabeza y hombros de ambos, en que él atisba la expresión del rostro de ella, que le da la espalda, por encima del hombro; por corte, en un primer plano de ella por encima del hombro de él, con la melena cubriéndole el rostro, identifica al quinto espíritu como la niña moribunda, al tiempo que hace acto de presencia en la banda sonora un tema incidental tierno y delicado; tras otro corte, un primer plano frontal, con una suave *dolly* virtual que se desplaza ante Aki, de izquierda a derecha, recoge los detalles sentimentales del caso, que relata entrecortadamente, con voz emocionada y finalmente quebrada, pestañeo constante que sugiere el humedecimiento de los ojos, torsiones bucales (por más que la expresión resulte quizás en exceso coloquial, *hace pucheros* mientras cuenta que la niña rechazó el consuelo espiritual de la creencia en Gaia y la promesa de reencarnación que la fe panteísta representa: “Con sólo siete años, lista para morir”) y movimientos de cabeza de autocontrol; el final del relato oral se corresponde con un corte a plano medio en el que ella cierra los ojos y niega con la cabeza, mientras

¹³²⁸ La propia Aki es el primero, ya que el profesor Sid creó una membrana para protegerla de la infección de un Fantasma, padecida en el transcurso de un experimento; el segundo es un pez; el tercero, un ciervo en una reserva de Moscú; el cuarto, un pájaro; el quinto, una niña moribunda en un hospital; y el sexto, la planta de Times Square.

menciona la conveniencia de volver al trabajo, y se zafa del abrazo de él alzando los hombros. Luego, él reconoce que no sabe si comparte su confianza en la existencia de Gaia, y la anima a dejarse llevar por sus impulsos, ya que no se sabe cuánto tiempo de vida le queda. Cuando la va a besar (lo que anuncia una caricia con dos dedos que le aparta el pelo de la cara, el giro y la leve inclinación atrás de la cabeza de ella, cómo entreabre la boca...) el ascensor vuelve a ponerse en marcha, y Aki decide volver al trabajo.

En fin, un pormenorizado inventario de gestos acuñados y afinados en el macrogénero espectacular hollywoodiense, convenientemente secundados por recursos igualmente convencionalizados –escala y composición del plano (e incluso el efecto de subrayado, de *caricia* de la *cámara* a la *actriz*, que entraña el movimiento de la *dolly*, debidamente emulado); música; calidez de la ambientación; concepción escénica (ubicación de los personajes, tanto en el sentido microscópico –él por detrás de ella– como en el macroscópico –elevados sobre la ciudad, aislados–, funcionando ambos en sentido, más que metafórico, alegórico: repliegue de ella y reclusión de la pareja, al margen de las preocupaciones mundanas); temporalidad (tanto por lo que se refiere al componente horario y atmosférico –ocaso, radiante sol– como a la ubicación en la estructura del relato –tras el punto de giro, en el arranque del segundo acto–)... con connotaciones transparentes, inequívocas, por la reincidencia en los tópicos como por su presentación conjunta, sin espacio a la novedad o a la sorpresa. En sí, la “interpretación” dista de poder considerarse naturalista –el movimiento es forzado y mecánico, las transiciones de una expresión (lo que *expresa*, transparenta un sentimiento) a la siguiente carecen de humanidad (es decir, un gesto representa una disposición y el siguiente evoca otra distinta, pero, entre medias, su enlace no se corresponde con el paso lógico, psicológicamente creíble, de una sensación a la otra, sino con un estado neutro), el rostro mismo no podría confundirse en ningún caso con el resultado de proceso fotográfico tradicional (esto es, el producto del rodaje de un referente real)–, mas transmite eficazmente el sentido e incluso la emoción al hacer acopio de estereotipos gestuales, que han devenido inextricables –lo cual nos aboca a la idea de que la barroquización del modelo dominante ha provocado una evolución paralela, si no idéntica, en el cine de imagen real y

en el concepto más extendido (y vulgar) de lo que constituye una interpretación naturalista.

7.3.4. Funcionalidad de la estereotipación.

Todos los indicios apuntan, pues, a una clara interacción entre las “interpretaciones” de los actores virtuales con la puesta en escena y el montaje, al servicio de una concepción genérica, poética e ideológicamente tradicionalista. Es más: la estereotipación se proyecta de los gestos a las acciones, como vamos a tratar de demostrar por medio del estudio de dos casos antagónicos: por un lado, Ryan, como exponente de la figura del secundario; y, por otro, el general Hein, villano cuya excelencia lo aboca inevitablemente a la parodia.

En el caso del soldado negro, la primera escena que reclama nuestra atención es la de la operación a vida o muerte de Grey a cargo de Aki, en la que su muda presencia resulta reveladora del código (estético y narrativo). Su rostro de estupor, contraído por la desesperación y la impotencia, es significativamente entrevistado, en dos planos, a través del holograma translúcido que representa el alma de su capitán, en el que mantiene fija la mirada [fig. 273]. La escala, el tiro de cámara y la composición contribuyen, en la misma medida que la expresión misma del rostro, a hacer asequible e inequívoco un sentimiento con el que el espectador es invitado a identificarse.¹³²⁹

¹³²⁹ En el caso de Aki, son los planos frontales y los contrapicados de perfil, cuya escala se reduce progresivamente –con el refuerzo de un estereotípico *zoom* de escrutinio a un rostro en pleno derroche intelectual–, los que, en interacción con los comentarios propios y ajenos, los efectos de sonido, la banda sonora en tensa escalada y un montaje acelerado hecho de planos de corta escala, con apenas unos mínimos *indicios* (la mirada fija, ligeros arqueos de cejas y fruncimientos de labios), los que *construyen* la “interpretación” (que pivota en torno a una idea: su capacidad de concentración y su serena, eficaz obstinación aun en pugna con una situación extrema y adversa); lo mismo cabe decir de las actitudes de cada uno una vez que el peligro ha pasado: en un primer plano, la protagonista suspira; en otro, el gracioso Neil da una palmada de satisfacción en la espalda a su compañero Ryan, que tiene el cuello doblado y que levanta la cara hacia Aki, levantando las cejas y tomando aire en señal de alivio; en el contraplano, Aki cruza con él una mirada de inteligencia y la desvía hacia la camilla, en la que Grey menea la cabeza, abre los ojos y se levanta... No hay auténticas diferencias con la animación tradicional, a excepción de una más aguda asimilación de las técnicas (planificación, iluminación, montaje) del cine de imagen real.

Aún más reveladoras resultan las circunstancias en que, en una escena muy posterior, queda malherido. De camino a un hangar, donde esperan hallar la nave de Aki, el grupo protagonista se topa con un gigantesco fantasma. Por indicación del capitán, y a pesar de la oposición de dos de sus hombres –el único que se adhiere a la orden, al considerar que se trata de la única opción, es Ryan, que será el único que saldrá malherido–, Neil lanza el vehículo contra una cristalera y una barandilla, las atraviesa y aterriza en un piso inferior, donde choca con otro vehículo destrozado y derrapa. Comprueban que, en el choque, a Ryan se le ha clavado una barra de acero en un costado. El doctor señala que sería peligroso intentar extraerla y hace ademán de administrarle un sedante, pero él se niega, como también a que Jane y Neil, que se ofrecen voluntarios, se queden para protegerlo. Grey le concede el arma que pide y le promete regresar a por él.

Es en detalles de guión como éste donde el conservadurismo de *Final Fantasy*, en su acatamiento de todos los tópicos –y las implicaciones que llevan aparejadas–, se despliega para abarcar, interrelacionados, los terrenos narrativo e ideológico: el heroísmo y la *razón* del militar protagonista quedarán intactos por el acuerdo expreso de la principal víctima de su decisión, representante de la minoría étnica estadounidense cuya docilidad con el poder en la tradición cinematográfica se reproduce aquí, corregida y aumentada (subrayada). El *diseño* –raramente resulta tan adecuado el término– del personaje, y más concretamente la *casualidad* de que se ponga en boca del único futuro mártir del mandato la expresión de acuerdo, pone en evidencia la profunda coherencia entre el patrón genérico que prescribe este recurrente *reversal of fortune* (siempre sale damnificado el valedor; *siempre mueren los mejores*, como reza la manida línea de diálogo) y su aplicación al único representante de lo *no WASP* en *Final Fantasy: la fuerza interior*. Ryan, *negro virtual*, quintaesencia, en un delirio proyectivo, todos los rasgos impuestos al estereotipo del “buen afroamericano” que la Institución, en su racismo, acuñó como máscara en que se perpetúa su mucho más humillante pero sincero trato original cuando éste, por la evolución sociológica, devino insostenible (y poco rentable), y a las que, a estas alturas, pocos actores de carne y hueso se avendrían a prestar su imagen: físicamente poderoso y

aficionado al gesto de bravuconería heroica, óptimo para su aprovechamiento diegético como figura sacrificial.

La caracterización del general Hein encierra interés en otros aspectos. En su segunda comparecencia, en un despacho en penumbra, su presentación se posterga, mientras un comandante comunica a Grey Edwards la reasignación del Deep Eyes a la misión de vigilar a Aki en la zona devastada. Hein permanece en silencio, de cara a la ventana, de modo que, en el plano medio de perfil que lo identifica, la luz que se filtra a través de la persiana veneciana arroja el rostro franjas alternadas con profundas sombras [fig. 274]. Una vez más, un cúmulo de detalles estereotipados, símbolos y gestos no verbales que lo califican moralmente, unidos al diseño mismo de los modelos faciales –el *casting virtual*–, que se revela en este caso en deuda con las más arraigadas homologaciones tradicionales entre rasgos físicos y psicológicos/morales, esto es, el componente de tipificación de la Institución, con el consiguiente encasillamiento actoral: ojos estrechos e inquisitivos; cejas picudas; facciones duras con pómulos marcados y mandíbula prominente; labios gruesos, prietos en una mueca de firmeza y con los que lanza sonrisas sardónicas; frente ancha y cabello cepillado hacia atrás; surcos marcados entre la nariz y la boca... y a elementos tan definitorios como el atuendo (inspirado en el uniforme de las SS).

Sus siguientes apariciones aportan más datos. En el registro del laboratorio del Centro Bioetérico, sostiene entre los dedos y luego destroza, en primer plano, la hoja que había permanecido en el diario del doctor Sid desde su escritura, cuarenta y tres años atrás. El gesto, que retrata su total desafección hacia los vestigios de la naturaleza terrestre, connota su casi sobrenatural olfato para detectar el rastro de la fe que trata de reprimir: brota, así, la evidencia de la correlación entre metafóricidad y conciencia. Y luego, mientras contempla las imágenes de los sueños de Aki, un gran primer plano de perfil con *zoom* de aproximación subraya la fatalidad de que el hallazgo caiga en manos del siniestro personaje. Su “interpretación” también llama la atención: suspira y se lleva los dedos a la barbilla mientras frunce el entrecejo, en un gesto de “maquinación del malvado” tan estereotipado como impertinente y barroco: la conjunción de pinceladas, en el afán de asegurar la

comprensión inmediata y sin duplicidades, arroja un resultado redundante y simplista.

La evolución del personaje, en cumplimiento de su papel en el relato, está predeterminada. Cuando asalta con un puñado de fieles el Centro de Control de la Barrera y da la orden de que reduzcan la potencia de protección de un sector clave, el 31, para que los fantasmas penetren en la ciudad y obligar así al Consejo a autorizar el ataque con el cañón Zeus, el plano de situación picado, cuando penetran, está centrado en él. Luego, mientras se cumple con su orden, un *zoom* de retroceso lo muestra de espaldas, en plano de conjunto picado, con las piernas y los brazos desplegados en señal de poder, frente a los hologramas que representan el estado de los controles. El comandante lo informa con nerviosismo de que los fantasmas están “violando el perímetro”, y él, sonriente, en un plano medio corto contrapicado que refrenda su superioridad y su seguridad de dominar la situación, le pide que se calme, porque “pueden con unos cuantos fantasmas” y, “después de esta noche, será un héroe”. Al prolongarse su posado, de perfil, en silencio, queda subrayado el carácter decisivo del instante para la evolución de la trama y el personaje (la perpetración de un golpe de Estado encubierto) y se anticipa el fin de la secuencia.

Así se entiende su final deriva paródica. Cuando, a falta de tres minutos para el disparo, un soldado lo informa de la detección del aparato de Aki en las proximidades de la zona de impacto, califica a su ocupante como “una traidora bajo la influencia del enemigo” y ordena que siga el proceso, para así “matar dos pájaros de un tiro”: juego de palabras architópico, objeto de parodias sin cuento, para certificar la resolución del villano en la eliminación física del héroe cuando lo tiene a su merced, reforzada por su pronunciación en un plano medio frontal en el que el *zoom* de aproximación incide en la falta de escrúpulos. Y, justo antes de accionar el mando de disparo del cañón Zeus, pronuncia una sentencia, “Os enviaré al infierno”, en que se pone de relieve un guiño al saber que el espectador ha desarrollado, en un detalle de conciencia: a nadie puede pasar ya inadvertido que, en el universo dual de la película, poético, pero también diegético, la decisión de bombardear el cráter

producirá un cambio en el actual desequilibrio de fuerzas, favorable al bien, que desencadenará el fatal contraataque del mal.

Pero existe una escena aún más expresiva y valiosa, aquella en la que el comandante lo informa del arresto de Aki y Sid. Sentado a su mesa, Hein se encuentra inmerso en sus pensamientos, alimentados por el dolor y el rencor: deposita en la mesa una copa y da vueltas a una fotografía de una mujer y una niña, tomada a contraluz, frente al mar; relata que murieron a manos de los fantasmas en San Francisco, y se pregunta, en voz alta, “cómo debe ser ver que los demás mueren sin motivo aparente. Y después, al final, notar algo cerca, invisible, que te toca, que entra en tu cuerpo”. El comandante le confirma que también él perdió a su familia, a lo que Hein responde que por eso se confía en que también él sabrá cómo actuar.

No se ahorran tópicos al objeto de humanizar al villano, exponiendo sus razones como el producto de una equivocada canalización de los sentimientos de negatividad por la pérdida de los seres queridos. Se inicia sin plano de situación, con el encuadre sumido en la oscuridad durante un lapso prolongado a causa de la interposición del respaldo del asiento; un desplazamiento envolvente, de *dolly*, revela progresivamente la mesa de Hein y el puño enguantado que posa el vaso (y que sugiere la asociación entre su maldad y el abuso de alcohol como recurso para ahogar penas), con un desplazamiento envolvente, de *dolly*, que muestra la fotografía [fig. 275]. El reconocimiento de la situación tiene lugar de manera gradual, con un consciente y logrado efecto de puntuación (transición) y *suspense*, a través de la identificación de la mesa de caoba, un elemento concreto del atuendo del antagonista y la voz en *off* del comandante, que afirma: “Lo tenemos, señor”. La contención del relato del general, que tan solo menciona a su mujer y su hija para centrarse en el desconcierto de las víctimas –con mención expresa a la invisibilidad del agente que inflige la muerte como una cualidad que acentúa la crueldad de la misma– y el comedimiento en la mostración de la fotografía funcionan como un medio, consciente y estereotipado (“de manual de guión”) para restar maniqueísmo e inyectar ambigüedad al relato, y como una fórmula para profundizar y matizar la definición del personaje –paradójicamente, previa reducción de los fundamentos de su fanatismo a un

cliché. Como su discurso indica, el drama íntimo que se encuentra en el origen ha sido desplazado por un odio invasivo e indiscriminado; el borrón de las figuras en la fotografía, entrevista desde la distancia, y la frialdad de la mención a esos dos seres concretos, imposibilitan una auténtica identificación con Hein, para quien la bondad y la calidez constituyen sentimientos inasequibles, confinados en un pasado remoto. En pocas palabras: la puesta en escena no se limita a ilustrar o reflejar, sino que *retroalimenta* la falta de piedad del personaje, con respecto al que realiza una suerte de cesión simbólica al influjo maligno, a un nivel profundo, que se manifiesta en el terreno formal; de ahí el tenebroso arranque del plano inaugural, el rodeo de la cámara en torno a él, la semisubjetividad del punto de vista sobre el vaso y la fotografía...

7.3.5. La infografía al servicio del espectáculo narrativo vigente.

Se nos impone así la evidencia de que existen lazos más estrechos que la simple interrelación o la mera correspondencia entre todas las dimensiones cuya consideración estamos teniendo en cuenta para caracterizar el texto; por el contrario, son literalmente inextricables, y tratarlas separadamente supondría llevar a cabo una ficción metodológica errónea, por cuanto exigiría conceder al “profilmico” entidad, es decir, el estatuto de algo que preexiste y sobre lo que la cámara se limita a seleccionar (lo cual resulta, en el caso de la animación digital, insostenible). La sintonía entre el “profilmico”, la “puesta en escena”, el “montaje” y el punto de vista funciona, básicamente, en aras del espectáculo. Así lo acredita el instante en el desierto en que Jane mata a un fantasma de gran tamaño. La planificación, en un montaje de planos cortos, reproduce algunos curiosos tópicos: plano subjetivo, picado, desde la perspectiva del fantasma, en vuelo rasante; plano semisubjetivo de Jane, en el que el fantasma se aproxima (con corte justo cuando la dentadura alcanza el objetivo); plano medio frontal de Jane, con rápido *zoom* de aproximación cuando anuncia el disparo; y plano de conjunto, de cuidada composición horizontal, totalmente en perpendicular a la trayectoria de los personajes, que cruzan el encuadre, en que el fantasma estalla y sus fragmentos, confundidos con una bola de fuego y en una miriada de colores, saltan por encima de los protagonistas, en plena carrera (con la acción posterior al disparo ralentizada,

para una grata fruición –identificada con la contemplación del instante álgido, conclusivo y catártico, del espectáculo, con especial énfasis en el componente estético: la pirueta de los despojos y la exactitud del “tiro de cámara” para captarla, relacionándola con los personajes en un único plano, fijo y dilatable–) [fig. 276]; en el plano siguiente, ya a velocidad normal, los trozos caen, en primer término, mientras los soldados los esquivan, dirigiéndose, por la mitad derecha del encuadre, hacia la nave, situada al fondo.

Cada acción, por tanto, está representada (visualizada, *puesta en escena*) en una unidad (un plano), de modo que, también aquí, como en *Star Wars: Episodio II...*, la escala del plano y el ritmo de montaje no se corresponden con las expectativas, y exhiben, respectivamente, una amplitud y una duración inusitadas –que deben leerse con todas las reservas y matices, ya que hablamos en términos relativos, esto es, por comparación con los estándares vigentes en el macrogénero contemporáneo. Influyen para ello un cúmulo de motivos diversos, sobre los que merece la pena detenerse, y para lo que tomaremos varias escenas como pretexto:

A la llegada de Aki a la Nueva York devastada al principio del primer acto, por ejemplo, la planificación es pausada por mor del *suspense*, pero también de la apelación exhibicionista a disfrutar del portento que procura la simulación, ostensible en el convincente analogismo de los detalles de la nave y los efectos perceptivos que acompañan su aterrizaje (viento, vapor, el temblor de la imagen a causa de la interposición de aire caliente; el reflejo de la luz del visor de Aki en la cámara; la estela de los disparos al aire) y en el cuerpo de la protagonista, recorrido de pies a cabeza cuando se apea. Luego, cuando los soldados irrumpen en el escenario para socorrerla, la protagonista aparece acorralada contra el muro en un plano general, reencuadrada a ras de suelo a través de las piernas abiertas del soldado que la interroga [fig. 277]; las constantes genéricas (en este caso, del *western*), y los códigos de significación e identificación que las soportan, justifican en este caso la demora de un plano de estudiada, clausurada, férrea composición. De inmediato, Aki aprovecha la presencia de una criatura para huir por el callejón, al término del cual, en su persecución, los soldados hacen volar unos depósitos inflamables; el estallido motiva la visión, en un único plano, del

resplandor que acompaña a la detonación, que alcanza a derribar a uno de los soldados, en su potencia y *fisicidad* –representada en una sucesión vertiginosa de colores, el vuelo de objetos que derriban otros, la deformación de los perfiles y el desenfoque del fotograma: fotorrealismo puro, extremo, que imita el umbral de captación del movimiento del cine, fijado en 24 fps. El despegue de la nave y la escapada están minuciosamente mostrados en sendos planos, durante los cuales suena una fanfarria, que remite al término, lo que sugiere una correspondencia entre la administración de la planificación y la dosificación de las emociones. Por último, tras el reencuentro a bordo, la nave toma tierra con la habitual parafernalia estético-tecnológica (contracción de brazos mecánicos, despliegue del tren de aterrizaje, iluminación de la pista, distorsión visual provocada por el aire caliente), recogida desde varios ángulos; la superior duración y la más amplia escala responden, en este caso, al imperativo de la óptima visibilidad para el deleite de la infografía como espectáculo.

Mención aparte merece el plano general en que, tras el lanzamiento de boyas sobre el desierto desde el Deep Eyes para despistar a los fantasmas, uno de ellos, de un tono rosáceo translúcido, efectúa un vuelo alrededor del proyectil, levantando a su paso una nube de polvo, que concluye delante de la cámara, ante la que abre las fauces, como si amenazara con devorarla, y luego con pegarle un coletazo [fig. 278]: el componente espectacular ambiciona fundar la emoción en la ilusión del desvanecimiento de la delimitación que el encuadre supone, del advenimiento a la realidad de la imagen (amenazadora, ominosa) como algo tangible, en una manifestación más del mito de la materialización de lo invisible.

A este valor debe añadirse la identificación de la ilusión de continuidad y de versatilidad como un signo de total dominio sobre la puesta en escena, que ilustra, por ejemplo, el gran plano general en que la cámara capta el alejamiento de Aki, desde su rostro, en plano medio, al retroceder su vehículo, hasta que la interposición de uno de los brazos de la Gaia alienígena provoca la reconversión de la escala a un detalle [figs. 279 y 280]. La mutabilidad de la escala, que se ofrece a la mirada del espectador como producto de la tecnología digital para su asombro –y resulta evidente en este ejemplo el

exhibicionismo del control absoluto que permite esta forma de creación para simular la representación en continuidad del máximo nivel de concreción al más general, y viceversa—, se trata de uno de los gestos más recurrentes de la aplicación de las tecnologías digitales, que demuestra la conversión de las cualidades técnico-estéticas del plano —duración, escala, movimiento— en elemento de atracción, que puede rentabilizarse mítica y comercialmente —previa ostentación de la ausencia de barreras a su mirada (elevada longitud temporal, máxima o mínima distancia al objeto); de la fértil y rebuscada imaginación de los promotores; del virtuosismo de sus ejecutores; de la aplicación del último y más caro aparataje... para visibilizarlo.

La destrucción del Centro de Control de la Barrera, desde que el general Hein se separa del cadáver de su fiel comandante y se apercibe de las trágicas consecuencias de sus actos, visualizada en largos grandes planos generales, nos sirve otro buen ejemplo, que esta vez se explica por cuestiones dramáticas: un seguimiento con grúa de la trayectoria del villano concluye en un plano de conjunto, cenital, en que aquél se asoma al abismo de los engranajes de la Barrera en pleno colapso, con una composición muy marcada, en una trama de líneas horizontales y verticales que subdividen el encuadre, y un fuerte contraste entre la oscuridad del primer término y la luminosidad del fondo. El malvado pronuncia una frase tópica (“¿Qué he hecho?”) en un plano medio corto contrapicado que capta el horror de su impotencia; luego, en otro contrapicado, esta vez frontal y de conjunto, ante la proliferación de rayos que ponen en peligro su seguridad, acaba por reaccionar y retroceder. A un plano general subjetivo, desde la plataforma por la que asciende, que capta el caos a sus pies, le sucede un plano de cabeza y hombros, de perfil, en el que baja la mirada en señal de arrepentimiento y confusión. Por último, un gran plano general, frontal, capta la destrucción del Centro por una bola de fuego que se extiende desde el fondo hasta el primer término. La duración de las unidades en que se divide la serie es de seis, cuatro, seis, dos, dos y ocho segundos, en una montaje parsimonioso que aúna grandilocuencia, subrayada por la música (una complacencia en las dimensiones cósmicas del cataclismo), y fascinación por el fotorrealismo de las imágenes, con un sentido del ritmo que prescribe una cierta aceleración para mostrar la escapada del antagonista, previa a la última, y culminante (se

trata, no por casualidad, del plano más largo en escala y duración; también es el que más explícitamente muestra el inexorable avance de las llamas, de acuerdo con una progresión interna que lleva aparejada la inducción de una emoción que subliminalmente apela a la vivencia del espectador en primera persona –en tanto que la trayectoria del fuego nos amenaza hasta que acaba por alcanzarnos–).

En esta misma escena hallamos otro elocuente detalle al esclarecimiento del fenómeno que nos ocupa, y que apunta ahora al exceso: Hein asiste impotente a la muerte de todos los hombres, incluido su más estrecho colaborador, el comandante, quien, alcanzado por un fantasma, fallece en un ángulo nadir, con la mano ensangrentada, alzada en primer término, y el general mirando directamente al objetivo por detrás, hasta que se producen una sacudida del encuadre y un desenfoco [fig. 281]. Múltiples indicios codificados se dan cita en esta representación hiperreal de la muerte, que acontece en plano subjetivo, y que resulta tanto más catártica cuanto más se prolonga el padecimiento *con* el personaje.

La pauta se repite, con la mínima variación que implica el cambio de punto de vista de la víctima (interno) al espectador (externo), en las defunciones de Neil y Jane: en el primer caso, la mujer se vuelve hacia su compañero, después de que éste dé por concluida con éxito una operación mecánica, para ver cómo unos tentáculos le arrebatan el alma por la espalda. Todo acontece en un plano-contraplano en que sus miradas casi coinciden con el objetivo, en señal de complicidad; el rostro del joven, en un gran primer plano, adopta una expresión de sorpresa, y el gesto de doblar el cuello para mirarse el pecho guía a la cámara (semisubjetivo: recordemos la casi total identificación de nuestro punto de vista con el de ella), que realiza una panorámica descendente al detalle; en plano medio, Jane lo contempla impotente [fig. 282], y en un contraplano de idéntica escala el espíritu del soldado lo abandona [fig. 283]: si bien no se ralentiza la imagen, la administración de las miradas, y la lentitud con que Neil siente cómo se le escapa la vida, con un movimiento convulso que sintoniza con el *desideratum* de dar fisicidad a la sensación de la muerte, producen una demora dramática. Cuando abate al fantasma, un haz de tentáculos se alza tras ella, que se da por

vencida: toda la acción tiene lugar en un único plano, de larga duración y movimiento aparatoso, que arranca con un gran contrapicado en plano medio sobre Jane, quien vacía el cargador, y que va ascendiendo hasta un gran plano cenital a medida que se gira apenas para comprobar la presencia de su matador, deja el arma con calma a sus pies y desconecta el intercomunicador por el que Grey le ordena que emprenda la huida y alza la cabeza para entregar el alma, que se desprende de su cuerpo instantáneamente cuando un tentáculo la barre a la altura del tronco [fig. 284]; un plano en el que, además, la dialéctica cromática funciona como un presagio, ya que la iluminación (o, mejor, la escasez de luz) sume a Jane en una semipenumbra en la que su rostro adquiere un tono azulado, en fuerte contraste con la cualidad rosácea de los tentáculos, y al que la música y el desplazamiento de la cámara aportan un cariz operístico que redundante en el solemne dramatismo.

La última muestra no puede ser más que el desenlace. El cañón Zeus carga los generadores y despliega las baterías, en un montaje pródigo en planos de detalle en los cuales la cámara recorre minuciosamente los elementos que componen el ingenio bélico: la demora en la espectacularidad y el acrecentamiento del *suspense* discurren parejos. Luego, la sobrecarga del sistema convierte la estación en su integridad en una bola de fuego en una reacción en cadena. La planificación está más fragmentada, aunque no entrecortada: la continuidad espectacular del montaje interno que permite el control total sobre la imagen generada mediante técnicas infográficas, da pie a insertos sostenidos en el tiempo, con reencuadres de alejamiento de la nave que captan la escalada de la destrucción desde distancias cada vez más amplias sin que medien cortes, y donde la lentitud de los cuerpos que se desplazan por el espacio exterior funciona como una suerte de ralenti naturalizado hiperreal, que dilata la duración por un prurito de espectacularidad.

Visto lo visto, cabe concluir que, en la producción íntegra o preponderantemente infográfica, al menos por lo que a *Final Fantasy: la fuerza interior* se refiere, la planificación y el montaje se decantan (a diferencia de la tendencia descrita como general e ineludible en las películas adscritas al macrogénero de acción alumbradas por la industria

hollywoodiense) por las “tomas” de gran escala, con un ritmo que, incluso en los instantes de máxima aceleración, elude la hipersegmentación de las acciones en la consabida sucesión atropellada de detalles fugaces, apenas distinguibles, abstraídos del “entorno físico”. El manual de los generadores de simulaciones digitales parece prescribir –insistimos: al menos, en nuestros dos casos prácticos (el presente, y el de *Star Wars: Episodio II...*, buena parte de cuyas imágenes descansa en artificios numéricos)¹³³⁰ las vistas amplias, con duración extensa (no breve); y ello, para un adecuado goce del componente espectacular, que pasa primero por una intelección elemental (el reconocimiento del contenido), más la interferencia del viejo sueño de la inmersión en la imagen, en su reformulación digitofetichista.

7.3.6. La artificiosidad de la imagen y la trascendencia de la transitividad.

La constante retroalimentación entre el profilmico, la puesta en escena, las exigencias narrativas inmediatas y los actantes debe ser puesta en relación, por tanto, con los anhelos de perfecta transitividad ya aludidos en el análisis del texto precedente. La escena, al poco del arranque, de la recuperación de la planta de Times Square que constituye el sexto espíritu, sienta las bases: los soldados componen un semicírculo en torno a Aki; luego la intervención de la protagonista, que certifica que se encuentran rodeados en un plano medio corto, se ve corroborada por un instantáneo corte a un gran plano general cenital de la habitación, de forma rectangular, con los soldados formando un cordón de protección en torno a ella, y las criaturas avanzando por todos los flancos. Ejemplo este que ilumina las repercusiones narratológicas del fenómeno, ya que la ficción de que la puesta en escena y el montaje se adecuan a la acción (y al saber o la conciencia de los personajes) sobre la marcha, configura una focalización cero cuyo inicial camuflaje acaba cediendo de forma estrepitosa.

¹³³⁰ No pretendemos con ello sugerir un vuelco en la tendencia al acortamiento de la escala y de la duración del plano en el neoespectáculo hollywoodiense, en primer término porque sería aventurado colegir tal cosa del examen de un corpus tan restringido; pero, sobre todo, porque el fenómeno de que damos cuenta responde más bien, a nuestro juicio, a la excepcionalidad de nuestros dos principales textos de referencia (la impostación clasicista de *Star Wars: Episodio II...*; la exploración de vías que con posterioridad no han vuelto a ser transitadas, al menos con tanto radicalismo, en el caso de *Final Fantasy: la fuerza interior*), por lo que no debe hacerse extensivo al macrogénero o al conjunto de la producción *mainstream* –de hecho, *Vidocq* sí representa ese *estilo*.

En primera instancia, el deslizamiento de la transitividad a la conciencia que señalábamos en el apartado anterior vuelve a hacer aquí acto de presencia, corregido y aumentado, en la correlación entre profílmico (topografía, vestuario, atrezzo, actantes...) y planificación (composición, escala, angulación...). Tómese, por ejemplo, la polémica que mantienen el general Hein y el doctor Sid ante el Consejo. Mientras que el primero pide explicaciones por la renuencia a autorizar el uso de Zeus, un cañón de reciente creación, para atacar el meteorito Leonid, en el que los fantasmas residen en la Tierra, el segundo expone una alternativa a Zeus respetuosa con Gaia que, como aquél, extirparía a los fantasmas de la faz de la Tierra: crear un modelo bioetérico opuesto al de los Fantasmas.

El modo en que Sid expone sus argumentos resulta sencillo, pero muy revelador, por cuanto implica el despliegue por su parte de una *puesta en escena* cuya sintonía con la planificación no puede sino interpretarse como una prueba de un influjo o ascendiente, por su parte, o de un trato de favor, en sentido inverso.¹³³¹ En un plano general, muy frontal y centrado, desde la perspectiva del estrado que ocupan los consejeros, los defensores de las dos opciones contrapuestas sometidas a consideración, emblemáticas de otros tantos estamentos, se ubican a izquierda (el militar) y derecha (el científico). La convocatoria de redes de asociaciones archetipificadas ilustra un duelo perfectamente maniqueo: agresividad *versus* pacifismo, irracionalidad *versus* racionalidad, etc. Incluso las vestimentas (negro uniforme *versus* bata blanca), con los valores simbólicos que sus respectivos colores llevan ligados (maldad *versus* bondad, guerra *versus* paz, corrupción *versus* pureza...) redondean, en esta lucha entre posturas irreconciliables, su adscripción a dos bandos en relación a los que, pese a la aparente neutralidad del encuadre, no caben dudas acerca de por cuál se nos invita a inclinarnos.

¹³³¹ El procedimiento retórico de que se sirve para forzar la reapertura de la polémica sobre la existencia de Gaia funciona como un sutil indicio de esa su conciencia, en este caso, nominalista: Sid presenta informes que demuestran la ineficacia de los bombardeos, que no han reducido la densidad de los fantasmas y de resultados de los cuales éstos se han refugiado en el interior del planeta; las explicaciones derivan hacia el daño irreparable que éste podría recibir, si, en caso de aplicar el cañón Zeus, se aumentase la potencia para erradicar las partículas que se adentran, siguiendo un simil quirúrgico, en “el cuerpo del paciente”. Los miembros del Consejo advierten que la premisa subyacente consiste en la presencia real, objetiva, del espíritu de la Tierra en el núcleo planetario; políticos y militares muestran su escándalo ante el manejo de una teoría no probada.

Un gran holograma tridimensional translúcido ocupa, de conformidad con el discurso didáctico del doctor, el centro de la sala, vacío, que media entre los miembros del Consejo y los oradores. Una barra divide el encuadre por la mitad, aislando a Sid de Hein, y emite dos haces de luces, azules (vida) sobre el lado del científico, rojas (muerte) sobre el del militar, que representan, respectivamente, los patrones de energía de la vida terrestre y de la alienígena, diferenciados [fig. 285]. Cuando el doctor enuncia que, dado que dos ondas bioetéricas opuestas se neutralizan, lo razonable sería crear tal modelo (por síntesis de todos los componentes de la vida terrestre), el haz de luces azules se proyecta tridimensionalmente sobre el rojo, anulándolo y simbolizando una superación de las diferencias que, en el caso de la oposición militarismo *versus* cientifismo, certifica el triunfo del segundo sobre el primero, invadido y deshabilitado.

Un fragmento muy representativo a propósito de la sobredeterminación simbólica del espacio, y de la contribución que presta la puesta en escena, consiste en la interpretación por parte de Aki de sus propios sueños para sus compañeros de cárcel. En la celda doble que ocupan, las células fotoeléctricas que los aíslan se visualizan en forma de finos barrotes horizontales de color rojo, en un juego de trasposición iconográfica –la inversión de la verticalidad característica– que recupera la dialéctica cromática fundamental que recorre la película, para aportar un matiz negativo que adscribe este espacio a los dominios del bando militarista.

La disposición de los personajes en dos tríos enfrentados resulta significativa a propósito de varias cuestiones interrelacionadas: uno, a la diestra, está compuesto por el doctor Sid, Aki y Grey [fig. 286]; forman el otro, a la izquierda, los tres soldados rasos [fig. 287]. El espacio, entonces, no se atiene a la lógica dispersión de los sediciosos a que procederían unos agentes de la Ley diligentes (en especial a la separación de los elementos que mantienen un acuerdo intelectual, esto es, quienes comparten visiones, principios y propósitos subversivos que los órganos del Estado pretenden combatir, y que motivan el encierro). Por el contrario, responde a una funcionalidad diegética elemental, que está a la vista: se trata de mostrar dos

bandos, entre los que, a pesar de la heterogeneidad de base, existen elementos comunes (la composición triádica, la posición sedente) que *naturalizan* la dialéctica del espacio, acomodándola a un cierto clasicismo (equilibrio).

Al pelotón de los héroes se asocia una cadena de rasgos connotados positivamente: son científicos e intelectuales, que se guían por una lógica no por onírica menos inteligible y convincente (en el caso de Grey, ha sido ganado para la causa) y defienden una Verdad común, a cuya convicción han llegado siguiendo un proceso en el que el espectador ha participado paralelamente a ellos (a través de la experiencia vicarial, subjetivizada, de su comunicación extrasensorial con los fantasmas, que les han relatado su pasado). Al de los comparsas, connotaciones negativas matizadas: son militares, luego partícipes de una verdad oficial que consiste en el caos; no se ha podido determinar la identidad profunda de los fantasmas, y de ahí los infértiles resultados de la opción bélica; son ignorantes pero bondadosos, escépticos pero dispuestos a dejarse convencer; expresan dudas y dan pie a que los tres protagonistas manifiesten en voz alta la Verdad (que expliciten, ordenada y racionalmente, una interpretación que se había sugerido al espectador por intuición, pero que necesitaba de este gesto de convicción a los simples para ser endosada).

Nos encontramos ante una prueba más del imperio de un simbolismo hipertipificado en la dimensión espacial, que sólo puede *transparentarse* –entiéndase como pasar inadvertido– por su recurrencia en el macrogénero y por la existencia de otra forma de racionalidad subyacente, muy asequible y sustentada en tradiciones representacionales inveteradas en la determinación del cuadro: la lógica de contrastar pareceres y aventurar hipótesis; la de la presentación conjunta de lo idéntico y la confrontación de lo disímil; la de la armonía, de base matemática simple (tres contra tres) y con resonancias religiosas (derecha *versus* izquierda). La evidencia final con que convienen en endosar la interpretación de la protagonista queda subrayada por un *zoom* a Grey que concluye, con panorámica de reencuadre, en un primer plano de Aki, simbólicamente liberada, gracias a la certidumbre, de la presencia interpuesta de la luz de las células fotoeléctricas.

7.3.7. *High concept* y conciencia del final.

Y es que, en virtud de las acusadísimas peculiaridades del modo en que la protagonista interactúa con su entorno, se impone con contundencia la idea de que, en una vuelta de tuerca, el curso de la diégesis no puede sino verse afectado (alterado) por la relación de privilegio o semiconciencia que los dos casos anteriores ejemplifican. Ya el prólogo, en su segundo tramo (una vez concluido el primer sueño), contiene infinidad de pistas al respecto, que merece la pena tratar detenidamente porque, además, resultan preciosas para caracterizar el modelo narrativo-espectacular que la película construye. Un fundido a blanco abre a una pantalla en la que se componen las letras de un mensaje (“Dream recorded. December 13.2065”); sigue un *zoom* atrás con panorámica a primer plano de Aki, que abre los ojos y se lleva una mano a la cara. Su voz interior suena *over*,¹³³² mientras aprieta unos comandos, con los que, en respuesta a la pregunta formulada, ordena la conservación del sueño (“Save-Yes/No – Save Complete”), y la pantalla (táctil, inmaterial, a la altura de los ojos: un interfaz futurista), se desengancha del respaldo reclinable (al que la mantenía unida su uniforme anatómico) y, flotando en la ingravidez, se impulsa con un pie hasta el ventanal de su nave para contemplar la superficie azul y blanca de un planeta.

El primer aspecto que llama nuestra atención consiste en la coherencia entre el estatuto enunciativo de los componentes auditivo y visual, puntualmente heterogéneo, pero mixto y variable en ambos casos: cámara ubicua, esto es, externa y “objetiva” en relación a un contenido diegético cuyo perfecto conocimiento le permite adoptar la perspectiva idónea en relación a la acción; y en ocularización interna, subjetiva –los planos de la pantalla táctil. Por lo que respecta al componente sonoro, la voz interior de Aki poca relación guarda, salvo en las frases que sirven de arranque y en el colofón, con la imagen, si bien la referencia (gráfica) al sueño *naturaliza* el discurso, esto es, da pie a su atribución a Aki, su protagonista, actualmente en pantalla.

¹³³² El parlamento reza: “Cada día el mismo sueño, el mismo planeta extraño. ¿Por qué? ¿Qué intentan decirme? Hace 34 años que llegaron al planeta, y los supervivientes viven en ciudades cerradas, siempre asustados. He prometido acabar con el miedo. Creo que la clave está en mis sueños. La pregunta es: ¿llegaré a tiempo de salvar la Tierra?”.

No obstante, el detalle más insólito consiste en que se presenta en un *aquí-ahora*, lo que introduce un matiz conflictual, ya que *nos habla su mente*. Y ese “nos” es fundamental, ya que, mientras que las preguntas iniciales y finales (no por casualidad, las partes vinculadas directamente, de una u otra forma, a la imagen) pueden entenderse como licencias retóricas, fragmentos en los que se transcribe un monólogo interior, las referencias narrativas sólo tienen sentido en la medida en que se dirigen a una instancia externa (el espectador), cuya existencia se conoce y de cuya desinformación se sabe; desinformación reputada como una laguna que conviene rellenar, y que compete a la protagonista, quien asume el ejercicio de las funciones de narradora consciente en un giro reflexivo: el discurso de Aki pone en evidencia que, si bien no lo dice tal cual, conoce su papel protagónico en un relato que acaba de comenzar, y que su gesto de inmiscuirse problematiza, porque ella no habla desde el futuro desde donde se ordena una materia diegética sobrevenida, sino desde un presente absoluto, de caducidad inmediata, restringido a la secuencia actual y que, en caso de mantenerse, daría lugar a un ejemplo extremo de relato en primera persona (la focalización interna de cuyo imposible mantenimiento a lo largo de todo el texto advertía Genette).

En cuanto a la puesta en escena, la lógica del espectáculo y el apego a los condicionamientos de la subjetivización impuesta por el sonido y la imagen (inserto del objeto visto-sujeto, por partida doble –primero, por medio de un movimiento, sin cortes; luego, por medio de plano subjetivo o semisubjetivo-contraplano de reacción), dan pie a una revelación del espacio estrictamente sometida al suministro de información prologal, a la cual se consagra esta escena. No hay plano de situación, sino que se parte de la máxima indeterminación, de la identificación total con alguien que no ve más allá de sus ojos, pero que posee un dominio total sobre aquello que aparece frente a sí: una interfaz muy sofisticada, diseñada –imaginada– con arreglo al mito contemporáneo (translúcida; dotada de una elevada iconicidad; y, sobre todo, con capacidad de sustantivar y manipular lo inmaterial –pensamientos y sueños, totalmente asimilados a la condición de imágenes–).

La unidad siguiente, compuesta por los planos en que Aki se libera de unas ataduras autoimpuestas (y que le permiten suplir sus carencias sensoriales/mentales y alcanzar un control total sobre sí misma y sobre su mente, hasta el punto de conservar sus sueños), se abren con un plano medio en el que la pantalla se retira y la deja al descubierto, recostada.¹³³³ A continuación, dos detalles de los pies y el tronco, moviéndose con una lentitud justificada por la ingravidez, actúan como elementos visuales redundantes que no distraen la atención del relato sonoro, que ofrece la información más relevante: los treinta y cuatro años transcurridos desde que “llegaron” los alienígenas belicosos (sujeto este que se sobreentiende); la triste vida de los “supervivientes”; la misión redentora de la heroína; y su intuición –cuadro neurótico– del carácter motivado de sus sueños, que interpreta como una anticipación que algún día habrá de convertirse en tal.

Por fin, en un plano de conjunto, se impulsa, y en el siguiente, dando vueltas en el aire, con el rostro en primer término mientras estira los brazos hacia la ventana, se refiere a su ansia por salvar a la humanidad y su convicción en el carácter premonitorio de sus sueños; convicción sobrenatural, sólo explicable como una *elección* y una *vocación*, es decir, una gracia que constituye la prueba de un privilegio a cuya concesión el sujeto sólo puede someterse aceptando su destino, un don profético otorgado por una instancia divina. Su soledad, su individualidad, su gracilidad... la describen, ciertamente, como un ser apartado de la calamidad colectiva que describe, capaz –siquiera a causa de una circunstancia perfectamente racional: la ingravidez– de ejercer un control superior sobre su cuerpo.

Es su consagración como protagonista, que habita en un mundo propio en el que el sueño no constituye un alivio para la psique del sujeto, sino una fuente de conocimiento que opera según un código arcano, pero no opuesto ni ajeno al mundo real (como sugiere el movimiento en espiral de Aki mientras afirma que la clave está en sus sueños: todo gira en torno a ella, y no al revés).

¹³³³ Significativamente, la voz *over* calla, para subrayar la cesura entre el arranque y la continuación del discurso, por derroteros distintos, y para no estorbar en la comprensión de una acción sencilla, pero que (incluso en su amplitud, superior a la escala de los planos que siguen) representa una suerte de plano de situación: describe un *aquí-ahora* que ya no es ni el del sueño ni el de la pantalla táctil, sino el entorno de la silla (también autosuficiente, a su manera).

Su trayectoria hacia un punto indeterminado (invisible), pero prefijado y alcanzado siguiendo un rumbo directo, sin desvíos –paralela a las certezas morales e intelectuales que la animan, y que en ese instante enuncia–, connotan su firmeza en un único propósito, *hacia el que se está acercando*, en todos los sentidos: físicamente, al dirigirse a contemplar desde más cerca el objeto de sus desvelos, la Tierra; y diegéticamente: tras su sintética formulación como objetivo, Aki es el puente hacia el final, típicamente *high concept*, de la preservación de la humanidad, identificada poéticamente con el planeta (dotado de un alma corpórea, en su centro: Gaia) y puesta en jaque en un universo posible que desarrolla el discurso ecologista. La coincidencia entre la mención de la Tierra y su contemplación a través de la escotilla –con un movimiento de aproximación que atraviesa la ventana y la *inmaterializa*, idéntico a *Waking Life* incluso en la cita a *Ciudadano Kane*, lo que no puede considerarse fruto de la casualidad)– propicia el reenganche de los relatos visual y sonoro, para redoblar la importancia del objeto visualizado y del propósito de salvamento del mismo de la protagonista. La masa coral, que toma la voz en la banda sonora, y el extenso plano puramente mostrativo de la superficie del planeta, subrayan la condición esencial de la pregunta de si logrará salvar la Tierra –formulada, en sí, con una elevación de la voz y un prosodia particularmente lenta y enfática. En definitiva, la proliferación de marcas que indican inequívocamente el inminente acabamiento de la secuencia actúan como signos de puntuación entre el prólogo y la diégesis propiamente dicha: en el registro en que nos movemos, el tópico, el convencionalismo y la inteligibilidad exhiben su correlación.¹³³⁴

¹³³⁴ Estas lecciones se corroboran y prolongan en la escena romántica entre Aki y Grey que tiene lugar en el pronunciado anticlímax que precede al desenlace: tras la destrucción de la Nueva York postapocalíptica y la muerte de los secundarios, esto es, en el instante de mayor desánimo por parte de la protagonista, cuando el éxito de su misión se antoja imposible. A salvo, en el espacio exterior, Aki trata de confortar a Grey. Luego contempla la Tierra desde la escotilla, hasta donde se aproxima el capitán. Ella lo mira, gimoteante, y se abrazan, pero él, también abatido, sólo puede transmitirle una tácita disculpa por su incapacidad para consolarla debidamente: “Ojalá creyera que están en un lugar mejor”. Se besan, en un largo primer plano con una panoplia de recursos románticos hipercodificados, de frecuente aplicación publicitaria (una lánguida melodía de piano, la luz cenital, la apariencia de ralenti del giro sobre sí mismos en la ingravidez –que, en la agitación de la melena de ella, funciona como trasunto de otro gesto recurrente: el efecto de inmersión subacuática–). Dominan en la escena los tonos cenicientos, que si bien funcionan en un primer nivel como indicios de seguridad, también ostentan aquí una cualidad mortecina, la de un universo hipertecnificado en el que el sentido de la naturaleza ha quedado relegado. Hay en su atracción hacia la luz blanca que emite la Tierra, bajo cuyo amparo se acogen los protagonistas para el amor y a la que Aki se aproxima en busca de la esperanza de una auténtica *comunidad* –salvar y ser salvada, volviendo a la Verdad y al origen– una auténtica coherencia con el planteamiento panteísta de la película, y una prueba de la cosificación de la fuerza

Asimismo, desde el prólogo despunta la prueba definitiva de la reflexividad de la trama –y también del film, auténtica metáfora o compendio de las obsesiones digitofetichistas– consistente en el modo en que tanto el relato como el nivel expresivo giran obsesivamente en torno al postulado de una contradictoria ontología: la posibilidad de modelar u objetivar (idealmente, mediante registro; mediante una representación fotorrealista, *de facto*) las abstracciones y las esencias, latentes en la materia, bajo la superficie de las cosas e independiente de las engañosas apariencias de la percepción directa. En efecto, los ejemplos de la tematización de límites de la mirada y la capacidad auditiva recorren la película de principio a fin: la ampliación nunca parece suficiente; y los sistemas para volver visible y audible lo que no lo es, aunque sofisticados, se demuestran falibles y siempre precarios. En condiciones normales, apenas puede distinguirse nada, y sólo la posesión del aparataje técnico adecuado y los poderes extrasensoriales garantizan, respectivamente, un saber del que depende la supervivencia¹³³⁵ y el acceso a la Verdad. Todo el paseo por la Nueva York en ruinas de Aki, desde que enciende el monóculo de visión nocturna con el que, en ocularización interna (con un filtro anaranjado y círculos que, cuando Aki se estabiliza, se tornan concéntricos), escruta en la penumbra, consiste en un esbozo de esta dialéctica: a la búsqueda del sexto espíritu (“¿Dónde estás?”, se pregunta en

gravitatoria: la protagonista depende de la energía de la *madre Tierra*, en relación a la cual se dirime su (in)significancia como individuo, y que determina su empeño.

¹³³⁵ Durante la recogida del quinto espíritu, uno de los soldados ordena a Aki que se apresure, por la llegada de las criaturas, vistas en plano subjetivo, con un filtro azul y un interfaz formado por un círculo inscrito en un cuadrado, rodeado, a su vez, por indicadores gráficos de control, en el que el sujeto, accionando un dispositivo en el casco, efectúa *zooms* de aproximación para penetrar en las sombras. La visión perfeccionada por el dispositivo técnico redundante en la idea de la limitación de la mirada orgánica, de la condición humana, y su corolario: la necesidad de pertrecharse con extensiones de los sentidos, enteramente obedientes, que amplían sus capacidades y le permiten dominar el medio, transparentando, presentando la realidad en su absoluto –según un criterio específico, consistente en la “exaltación” de la vida– y alumbrando una mirada sobrehumana). Justo antes, guiándose por el pitido de la pulsera, en una sala despejada cuyo centro ocupa la estatua de un ángel, Aki había encontrado al pie de la misma la mata de la planta que constituye el sexto espíritu. La visualización tiene lugar en un plano subjetivo, filtrado a través del visor, que, al término del recorrido por la figura, de la cabeza a los pies, repara en una forma estilizada pero indefinida, de tonos azulados no uniformes, que destaca en la terrosidad inerte que connota el naranja: la sustancia o la esencia de la vida, en su irreductible materialidad, paradójicamente, precisa del auxilio de la tecnología para revelarse, para que se haga visible lo que de extraordinario hay en ella. En otro orden de cosas, es significativa la escalada de comentarios despectivos con finalidad cómica de los soldados hacia tan precioso hallazgo (“No nos estaremos arriesgando por esa planta”. “Yo ni siquiera la llamaría planta. Es un hierbajo”. “Ni siquiera es un hierbajo”), contra toda lógica: el capitán había mostrado su convicción en la inexistencia de cualquier forma de vida, lo que supone ya un indicio de la magnitud del descubrimiento; por otro lado, dados los años transcurridos desde la hecatombe natural y la obvia juventud de los soldados, su desprecio no condice con el asombro que cualquier vida terrestre no humana debiera producirles.

voz alta), dispara hacia el cielo para que la infinidad de puntos brillantes, como luciérnagas, en que el proyectil se transforma al descender, al contacto con los seres vivos, provoquen el efecto de revelarlo en su totalidad, de visibilizarlo; la protagonista se encarga de hacernos saber su fantástica utilidad al comprobarlo, mediante el gesto harto inverosímil de estirar la mano hacia una de las luces, que se disuelve, haciendo que el miembro adquiriera una tonalidad azulada que se expande por la extremidad.¹³³⁶

7.3.8. Reflexión tecnofetichista y registro metafórico; progresión estética y narrativa.

Pese a la aparente inversión de la metáfora que el proceso conlleva, sus residuos no llegan a ser desterrados, por una razón: el objetivo (y el sino) de los personajes, una vez sustantivadas las esencias, es interactuar con ellas, para forjar nuevas relaciones con la realidad:¹³³⁷ la utilización como prueba de cargo contra Aki por parte del general Hein de las grabaciones de sus sueños nos sirve un buen punto de partida. No en vano, el carácter indicial que se concede a esas imágenes mentales, que son producto de un dispositivo imaginario –una cámara de sueños–, las dota de un poder de veridicción que

¹³³⁶ Al hilo de este episodio, llamamos la atención sobre una pronta manifestación de su dominio de –o su influencia sobre– el profilmico y la puesta en escena, merced a la tecnología: siguiendo las indicaciones de una pulsera localizadora, penetra en un edificio derruido y realiza un segundo disparo –visto, esta vez, en una suerte de plano subjetivo *a posteriori* del proyectil. Aki mira directamente a la cámara y aprieta el gatillo; la cámara se propulsa velozmente hacia atrás y capta la trayectoria de la bala de fuego hasta que es alcanzada (como indica la inundación del encuadre del fulgor anaranjado característico) y, ya quieta, muestra en un gran plano general cenital la caída de los corpúsculos.

¹³³⁷ Además, el paralelismo con la desmedida fe contemporánea en la tecnología mantiene el film firmemente anclado en los antípodas del registro a que parecíamos haber sido trasladados. En su sobriedad, la imagen sobre la que aparece el título de la película hace ostentación de una cualidad sintética que, además, metaforiza ese *desideratum*: sobre un fondo rigurosamente negro y totalmente en silencio (identificado, paradójicamente, con una sonoridad indeterminada, con eco, con un volumen tan bajo que resulta casi inaudible), toma cuerpo un cúmulo vaporoso de color azul, informe, que gira sobre sí mismo. Desde la apertura, pues, antes incluso de que arranque la diégesis, la película plantea la dialéctica central, sustanciada en una metáfora que vertebrata la pulsión más recóndita de todo el arte digital: la tensión entre la nada y lo irrepresentable sustantivado (la “forma del espíritu”). Y es que, cuanto mayor es el ansia de verdad en motor del relato, más evidentes resultan su condición de mera aproximación alegórica, poetizada, y la imposibilidad de interpretar el universo visionado, con sus arcanas leyes, como la realidad literal que en la ficción los personajes descubren. El universo diegético todo, desde el nivel del *aquí-ahora* al onírico y cuantos otros se inscriben en su interior, ilustran una idea concreta, un “alto concepto”, una metáfora de base, una Verdad mística, esotérica, escurridiza e inefable, ambigua e incluso contradictoria, excesiva e hiperreal, que desborda y que hay que proclamar, como hace un modelo textual que, no en vano, dice en voz alta su correspondencia con un sujeto, el personaje-demiurgo, con una visión de mundo particular y que la enunciación suscribe, y que está en la génesis, soportando y dando sentido a un universo hecho de remiendos entre lo real y lo soñado.

(subrepticia, simbólica, inconsciente, míticamente) depende de, o es connotado por, sus deficiencias técnicas [fig. 288].¹³³⁸

Un estudio también pormenorizado merecen los hologramas que denotan el contagio de los humanos a causa del contacto con los fantasmas, cuya trascendencia se pone de manifiesto en la escena en que, al llegar a la Nueva York reconstruida, como medida de precaución, los visitantes de la zona pasan por un escáner. Para ser examinados, los soldados entran en una cápsula mientras, en una cabina, un técnico la supervisa en una monitorización –o, mejor, en una representación holográfica (inmaterial-tridimensional-translúcida) a escala. Después de que Aki insista en que su condición de científica la exime de pasar la prueba,¹³³⁹ la infección de Grey da pie a una tensa escena, que sirve también para dejar sentadas importantes claves narrativas, estéticas y simbólicas, como la asignación a ciertos colores de valores estereotipados:¹³⁴⁰ así, en el holograma del cuerpo de Grey, azul, aparece una mancha roja que se agita a la altura del pecho, y luego se extiende a la totalidad; suena una alarma y una luz roja parpadeante ilumina a intervalos el interior de la cápsula.

El tratamiento a que la protagonista somete al enfermo es digno de ser abordado, por cuanto ilustra a las claras la puesta al servicio de las representaciones fantásticas de una administración de las emociones tradicional: mediante un interfaz esférico tridimensional, verde translúcido, manipula una representación azul (también en 3-D) del capitán, producida por un escáner, suspendida sobre su cuerpo real [fig. 289].¹³⁴¹ El efecto de sonido

¹³³⁸ En el visor, panorámico y plano –no holográfico ni, por tanto, tridimensional, como las pantallas previamente identificadas como el estándar audiovisual del futuro hipertecnificado–, las imágenes, compuestas por una trama de gruesas líneas verticales, en negro y sepia, con interferencias visuales y sonoras, reproducen un fragmento ya visto en uno de los sueños de la protagonista; no por casualidad, el instante en que un fantasma mira directamente al objetivo de la cámara, demostración de la existencia de una relación de interlocución entre el imaginador (aquel a quien corresponden las imágenes, en cámara subjetiva: Aki) y el sujeto con quien cruza miradas (también los personajes que, en la diégesis, espían, y nosotros, espectadores; a todos se fuerza a ese intercambio).

¹³³⁹ Para evitar que se descubra que está contaminada: su posterior revelación de este dato, ante el Consejo, constituirá un golpe de efecto, tanto en la diégesis –para el auditorio– como en el film –es el punto de giro entre el primer y el segundo acto–: nueva prueba, por tanto, de una compleja conciencia múltiple.

¹³⁴⁰ Precizando algo más, lo verdaderamente relevante consiste en la correlación entre las tres dimensiones; a propósito del sentido cromático, por ejemplo, se producirá un vuelco consciente sobre el que nos extenderemos.

¹³⁴¹ Cabe relacionar esta visualización tanto con la iconografía del alma como un doble del organismo físico, cuya genealogía ya abordamos a propósito de *Vidocq*; como con la pulsión característica de la era digital de

que acompaña a la representación, similar a una exhalación grave y prolongada, define el holograma como su espíritu. Cuando localiza el agente patógeno, el holograma se transforma en una representación hipertrofiada, que en plena desinfección desaparece. Lanza entonces una segunda búsqueda (que se inicia con una pequeña esfera en la que el cuerpo de Grey aparece en verde, mientras una figura esquemática de color rojo, que recuerda a un insecto, se desplaza sobre aquél en todas direcciones; sigue con el resurgimiento del duplicado azul a escala natural en suspensión –que, a diferencia del cuerpo, sedado, se convulsiona, al borde de una muerte inminente pero invisible para la percepción natural–, y concluye con la visión macroscópica del fantasma), hasta que, a falta de apenas un segundo, lo elimina.

El siguiente paso, consistente en el advenimiento de una contradicción *in terminis* tan patente como la visualización de “muertes de almas”, prolonga la dialéctica entre el ahondamiento en la faceta reflexiva y el convencionalismo de la progresión dramática (no en vano, se posterga hasta el punto medio) y la iconográfica:¹³⁴² tiene lugar en el desierto, donde el ataque de un fantasma sorprende al escuadrón del Deep Eyes, que mata a uno de los soldados de Hein. En un plano general, contrapicado (desde la perspectiva de los demás, impotentes), la silueta azul desnuda es atraída por el fantasma con los tentáculos hasta la boca, en una acción dilatada por medio del ralentí; por corte, en primer plano, el *alma física*, surcada en su interior por una maraña de venas negras (en un trasunto de los sistemas nervioso, sanguíneo y linfático), es colocada de espaldas al monstruo, dando a la cámara la cara, que abre la boca en un gesto de pánico, hasta que las fauces (translúcidas, de modo que dejan ver el estallido de la nervadura en una masa rojiza y disolución del

aunar lo visible y lo invisible en una representación provista por la tecnología que parte del universo material y lo reduce a las formas esquemáticas y los patrones básicos de color de la infografía tradicional: mitificados, éstos se reputan como más útiles y elocuentes, por cuanto permiten discriminar, en la trama continua e informe en que queda convertida la representación del cuerpo humano, la alteridad.

¹³⁴² La duplicación cuerpo/alma para mostrar el final de ambas responde tanto al aliento omnirrepresentacional (y a sus implicaciones filosóficas, religiosas, políticas, estéticas) que late en una proporción significativa del arte digital, como al incremento de la vertiente espectacular en el marco del relato. Otra muestra de la existencia de una progresión estética y narrativa en la correspondencia entre la forma del planeta (Gaia, principio y fin de toda forma de vida humana) y el nivel microscópico (el individuo, célula de ese otro macroorganismo) se encuentra en el instante en que Grey consulta la infección de Aki, oprimiendo el dispositivo que lleva a la altura del corazón: el holograma, suspendido, muestra una inestabilidad en la sustancia roja, que se expande, excediendo los límites de la esfera azul, y se contrae velozmente.

cuerpo) se cierran a la altura de la cabeza [fig. 290]. Aparte de la atroz complacencia (proximidad, demora) en la puesta en escena de este tránsito, el aspecto más turbador consiste en la comprobación del carácter perecedero del alma, más allá de la vulnerabilidad del cuerpo: hay aquí una representación de la muerte por partida doble (física y espiritual), que, tras el desplazamiento inicial que permitía la iconización de lo invisible, asesta un segundo golpe, moral, al presentar –y centrar toda la atención: la expiración corporal apenas importa, hasta el punto de que puede muy bien pasar inadvertido que el personaje ya está aquí muerto– una desaparición de la que no se nos había advertido. La presencia del “sistema anímico”, en la medida en que redondea la analogía, otorga al alma, simbólica e inconscientemente, una credibilidad material suplementaria como duplicado del organismo humano, que completa el vaivén siniestro.¹³⁴³

Se abre paso una certeza: las leyes del del universo fantástico se amoldan a las mutaciones que conlleva la escalada en la explotación del dispositivo tecnológico, por la vía de su ascensión por parte de los personajes. Un primer ejemplo tiene lugar cuando, en plena destrucción de Nueva York por los fantasmas, Aki pregunta por qué éstos son ahora más visibles (siguen siendo translúcidos, pero poseen una tonalidad anaranjada más intensa), a lo que Grey contesta que “deben llevar una carga residual”, adquirida al traspasar la barrera. De este modo, un recurso que responde al imperativo de propiciar una crecida narrativa, emocional y espectacular, se justifica sobre la marcha con una vaga (y meramente especulativa en su formulación misma) alusión pseudocientífica: es el modo en que la lógica se pliega para congraciarse con ciertas exigencias genéricas.

¹³⁴³ En la huida, mientras la nave surca el cielo, Neil esquiva un fantasma, cuyo cuerpo translúcido barre parte pese a todo de la nave. El piloto avisa a sus compañeros para que se protejan a estribor. Todos se ponen a cubierto a excepción del espía de Hein que amenazaba a los demás a punta de pistola, que muere –también ralentizado: abandona el cuerpo (el uniforme, sellado, inhumano) el espíritu, representado como una silueta azul, desnuda, en cuyo rostro destacan en negro las cavidades de los ojos, las fosas nasales y la abertura de la boca, que se abren en una mueca mortal antes de desaparecer como humo.

7.3.9. Desnudez simbólica y dialéctica formal.

Aún más elocuentes son las circunstancias del fallecimiento de Ryan, con cuya vida acaba un fantasma que surge a sus pies, en un primer plano en el que, al advertir el propio personaje cómo se le enciende el rostro con una tonalidad rosácea, se apercibe él mismo de la proximidad de la muerte [fig. 291]. El sentido asociado a los colores se torna denotación: con la adquisición por parte del cuerpo de los fantasmas, al penetrar en la ciudad, del matiz identificado con el mal, la dialéctica entre los colores fríos y los cálidos desborda el orden simbólico, el de la poética propia que cada film edifica y la pura estética que enlaza con una tradición iconográfica, y se diegetiza; es más, los personajes la aprenden y reaccionan cuando la sienten en carne propia, visual o tácilmente: el naranja, el rosa y el rojo ya no representan la amenaza para el espectador que, desde su posición externa, analiza y elabora una hipótesis de lectura más o menos refinada y coherente, sino que lo son, sin duda alguna, con repercusiones en el comportamiento de los personajes y, por tanto, en el curso de la narración.

En adelante, el holograma desde el que el general Hein vigila la trayectoria del vehículo de Aki en el cráter, y el de la propia protagonista cuando trata de convencer a Hein para que no abra fuego, se tiñen de azul, algo injustificable (ya que la Gaia alienígena aparecía roja, con su color natural) sino como un indicio de su carácter beatífico; las bengalas verdes que, al chocar en la superficie sólida del fondo del cráter, crean una masa amortiguadora como la que acogió a los soldados en la primera escena, redundan en la condición salvífica de los colores fríos; los indicadores del control de mandos del cañón Zeus son rojos; la tonalidad naranja intensa indica la condición deletérea, maligna y antinatural del rayo que arrasa la superficie de la tierra con un fuego rojo oscuro... Parece el escoramiento definitivo del fotorrealismo al alegorismo más elemental y neobarroco, pero aún es posible un giro reflexivo, una operación de visibilización de las esencias más audaz y delirante: cuando, tras precipitarse al abismo en su auto, la pareja protagonista se apea ante un acantilado, tanto las paredes como sus

cuerpos aparecen bañados por un intenso resplandor azulado, en abierto contraste con la bóveda carmesí, descendente, que forma la Gaia alienígena.¹³⁴⁴

Grey se une a Aki, que se encuentra asomada al saliente del talud: desde un plano general por la espalda de ambos, la cámara emprende un soberbio movimiento, describiendo una trayectoria circular sobre ellos, hasta mostrar, desde una perspectiva cenital, el fondo del abismo, en el que un fluye un líquido azul cristalino [fig. 292]. El desplazamiento, cuya ostentosa realza la comparecencia de un coro en la banda sonora, denota una profunda conciencia, en la medida en que implica una clara apelación al espectador a poner en relación el desfase estético con el inexorable advenimiento del clímax: la momentánea suspensión de la progresión narrativa previene de la portentosa imagen epifánica; una revelación, *puramente cinematográfica* (puesto que, en su espectacularidad, no necesita de palabras para hacerse entender) que zanja con elocuencia las dudas acerca de la existencia de Gaia (el enigma fundamental) y supone la culminación de la trayectoria dramática de la protagonista. La autorreflexividad es triple: tecnológico, formal, narrativo; y basta para desmentir falacias como la postergación o la decadencia de la última de las dimensiones, o la aleatoriedad en la administración de los gestos de exhibicionismo, que revelan, por el contrario, una extrema, agudísima correspondencia con las estrategias más corrientes de vertebración del relato.

¹³⁴⁴ La visualización del ente fantasmal resulta plenamente coherente con las claves simbólicas y la exigencia del relato adscrito al macrogénero de una escalada en la espectacularidad de la imagen, de base estético-tecnológica y con un correlato narrativo: tras el sonido de un aullido lejano, en un plano general a ras de suelo, se produce un remolino de humo rojizo, que precede al surgimiento de la tierra de un manojo de ágiles tentáculos, que se constituyen por el enroscamiento de cilios –que, en una visión posterior más cercana, se asemejan a venas y a otras formas orgánicas del universo vegetal. Y, tras la orden de reanudación del ataque por parte de Hein, nuevos rayos atraviesan los tentáculos de la Gaia alienígena: los aullidos animales que lanza al ser alcanzada y el profundo rugido que acompaña su repliegue, reptando hacia las profundidades de la tierra, siguen la homología audiovisual con el comportamiento de las formas de vida conocidas –las terrestres, irresistible fuente de inspiración de la visualización de la perfecta, absoluta alteridad: la Gaia alienígena representa un ejemplo paradigmático del proceso de construcción de la quimera, esto es, la criatura del género fantástico, mediante una compleja operación impresionista de mezcla de rasgos físicos (los sonidos guturales) y facultades (como las de los artrópodos) de innumerables referentes reales (y, en el colmo de la realidad, la Naturaleza), hasta constituir seres desconocidos que convocan, en ocasiones contradictoriamente, las reacciones (instintivas, culturales) que despiertan aquellos a cuyos retazos se recurre en la ficción. También a propósito del uso simbólico del color sigue la progresión dramática y espectacular: al incendiarse, la Gaia alienígena adquiere el color del fuego, y luego se torna escarlata.

7.3.10. El onirismo como efecto digitofetichista.

Ya sólo nos resta abordar la fiabilidad que se concede a los sueños como mecanismos de transmisión sobrenatural de información o vehículos de conocimiento, en la medida en que acaba por ser clave para el desenlace, constituye el último y más peliagudo enigma a que debemos enfrentarnos, para iluminar cómo en el modelo narrativo propuesto se dirime la pugna entre estereotipación y reflexividad. El primero de ellos –con el que se abre la película–, plantea anticipadamente la interrelación de algunas de las cuestiones que luego se desarrollan, entre las que destacan la correspondencia entre el personaje y su entorno; la identidad de todas las cosas como Verdad última; y la limitación constitutiva del punto de vista humano –para la cual la presente experiencia, aunque crípticamente, se reputa como solución.¹³⁴⁵ Sin embargo, lo más revelador es que, así como en la *realidad* la tecnología se demuestra imprescindible para tornar visible lo invisible, tal necesidad no rige

¹³⁴⁵ En los fragmentos oníricos, la “puesta en escena” y el “montaje” caracterizan el punto de vista de la protagonista, mejorado y siniestro, sobre un universo de fantasía en el que subsiste el componente analógico. Véase el primer sueño: una grúa asciende por un desfiladero, desde la oscuridad del abismo, iluminado a ráfagas por unos rayos, a la superficie, donde el cielo aparece surcado de nubes de un intenso color encarnado; al fondo, un óvalo indica la presencia de un planeta; luce un sol radiante, deslumbrante, de frente a la cámara. La idea de contraste y el imperativo de la frustración de las expectativas, nutren la poética de contrarios que se reconcilian, para extrañeza de un espectador que contempla la subversión de las leyes que gobiernan su universo (las de la percepción, de la naturaleza...). Causas y efectos se encadenan con arreglo a una lógica onírica, caprichosa o inversa; impenetrables o absurdas, que encarnan la apoteosis de la hipertecnificación y la crisis de la ciencia. Intercalado con el movimiento inaugural, un detalle de un ojo (de Aki) pone en escena la mirada sobrehumana del sujeto diegético, que se identifica con una enunciación todopoderosa: vemos lo que ve Aki, pero que no está (no puede estar) a su alcance físico, dadas su situación y las limitaciones de su punto de vista. En la superficie, la tierra se pliega en formas retorcidas que surgen de la tierra y que imitan a árboles (indicio de los desplazamientos figurativos que tienen lugar en el fantástico, cuyas representaciones imaginarias se inspiran necesariamente en referentes reales para evocar, para enganchar al espectador por medio de la analogía). El ojo parpadea y un *zoom* enfoca un sol que asoma por detrás del óvalo del planeta. La duplicación del astro rey, como prueba del extrañamiento de lo familiar, redundante en la dialéctica del reconocimiento en lo siniestro. La protagonista, en primer plano, se cubre los ojos, y el *zoom* sigue hasta mostrar el sol, completamente visible, lanzando rayos. Se oye un ruido monótono, que juega a objetivar las condiciones de audición en un estado de hipersensibilidad. Aki baja la mano y mira al horizonte; algo llama su atención bajo sus pies: en la tierra, bajo sus pies, lo que parecen las patas de una araña se desploman (plano de detalle); luego, en un plano nadir en que la tierra aparece como una superficie líquida y transparente, se forman ondas a la altura de su pie a causa del ínfimo movimiento provocado por el aplastamiento de la alimaña y se extienden lo que parecen las ramas de una planta: dos detalles más de la poética de reconciliación de contrastes (en este caso, de anulación de las dualidades categoriales tierra *versus* agua y animal *versus* vegetal). Levanta la vista; la tierra tiembla (contagiando al encuadre) y, tras un primer plano en que escruta el horizonte, un *zoom* y un gradual aumento del volumen sugieren el pronto advenimiento físico del agente causante del estrépito, invisible aún, en el confin del mundo. Por medio del *raccord* de mirada, del recurso técnico (de su emulación), etc. se aporta a la imagen una sensorialidad inicial consistente en la sugerencia de valores de coordenada para ubicar algo desconocido, cuya corporeidad misma resulta dudosa, pero que el “cine digital” se empeña en mostrar (en encarnar) por medio ora de sus consecuencias, ora de una forma desvirtuada –en trance de desaparición– o incipiente –en tránsito hacia la adquisición de visibilidad.

en este universo, ya que el punto de vista del sujeto que sueña está, en sí mismo, identificado con una apoteosis efectista, bajo cuya superficie se transparentan todas las alucinaciones del digitofetichismo. En este sentido, la razón que mejor explica la prominencia del onirismo consiste en que proporciona una oportunidad incomparable para el despliegue de simulaciones *hiperfotorrealistas*, sin dejar de evidenciar, además, por medio de la mutabilidad fantástica, que la apariencia orgánica es producto de un artificio. Este aspecto, que demuestra la retroalimentación de la mitología y la comercialidad, acaba traducándose en una prueba de la elevación del dispositivo a una función reguladora: dada su identificación con lo digital, la periódica inserción de retazos de sueños es el testimonio más claro de la conversión de los efectos en un imperativo que condiciona el normal desarrollo de la narración; y complementariamente, entendemos por qué esta dimensión no puede desaparecer: ¿qué mayor prueba de soberbia cabe, que la de que de la tecnología (a través de estos fragmentos) dependa la revelación de la Verdad que cambia el rumbo del relato –para que se cumpla nada menos que la salvación del mundo–?

A este respecto, el ejemplo más representativo tiene lugar cuando, en el sueño de Grey en que Aki hace las veces de “guía espiritual” o *médium*, ven como, tras un barrido a plano general, el fuego devora a los fantasmas; por fundido, en un gran plano general picado, el incendio se extiende; y en una vista celestial –la extrema exterioridad de un punto de vista cuasidivino se erige en el medio de acceso (subjetivizado, onírico, sobrenatural) a una Verdad profunda–, en la superficie ennegrecida de un planeta proliferan los estallidos. A continuación, la cámara penetra en el ojo abierto, dirigido al objetivo, de un fantasma que se retuerce bajo el fuego [fig. 293]; tras una travesía por una oscuridad cada vez más profunda, sólo rota por resplandores líquidos de colores, divergentes y desenfocados, se aproxima al mismo planeta, en el que ya las llamas forman redes que lo atraviesan, hasta que se produce una deflagración que inunda el espacio con una intensa luz blanca y con la que surge un meteorito procedente de la masa terrestre rebasa el encuadre por el flanco izquierdo [fig. 294]. Al trazar y recorrer el camino desde lo más recóndito, insondable, *molecular*, del individuo, hasta ese otro mundo –que, como los espíritus terrestres, presenta una nervadura: los hilos

que hacen de él un *ecosistema* interdependiente, de modo que la catástrofe se extiende por todo él—, se da carta de naturaleza a la identidad profunda entre los niveles microscópico y macroscópico como principio común a todos los entes vivos, como indica la trayectoria de la cámara al adentrarse en el cuerpo de un fantasma por un ojo y desembocar en el espacio exterior al planeta, esto es, el macroorganismo con el que *comulga*, del que proviene y al que ha de regresar, sin cortes visibles; sentido que construye la tecnología digital, en la aplicación de la infografía que permite *reflejar* (representar) la conexión (invisible, abstracta) en cuestión.

Por eso, el determinante peso de los sueños en el comportamiento de los personajes, en virtud de su carácter visionario de la organización profunda de las cosas, no sume la diégesis en lo abstruso, ni destruye el tejido de la *realidad*; no plantea fugas a la coherencia, sino que la refuerza, al funcionar como elemento cohesivo, auténtico tegumento que sutura los huecos del propio universo diegético. La lógica —una lógica— permanece incólume, fortalecida incluso: ya no es poesía (connotación), sino parte integral del texto y del mundo que aquél pone en pie, inalienable para entender el desarrollo de la narración propiamente dicha. Porque los sueños tienen *un* significado, son registrables y controlables; pero, lo que es aún más importante, la posibilidad de su control pasa, una vez más, por la concesión a un tropo de un valor *real*: el simple gesto de que Grey coja a Aki de la mano permite al doctor Sid, merced a la tecnología, inducirlo a un sueño vicarial.¹³⁴⁶ “La fuerza del amor”,

¹³⁴⁶ En el Centro Bioetérico, el doctor Sid reconoce a Aki, inconsciente, en presencia de Grey. Para salvarla, anuncia su intención de reparar el panel del pecho, donde ha recibido el disparo, e implantarle el séptimo espíritu; pide al capitán que actúe como “alma gemela” (*sympathetic spirit*) para mantenerla con vida, dada su idoneidad —el vínculo sentimental. Él aduce su incompreensión (“No lo entiendo”), pero el anciano despeja la duda, apelando a su amor (“No tiene por qué. Sólo debe que estar con ella. Manténgala con nosotros”): la figura del doctor Sid posee una dimensión chamánica, que remite a la filosofía *new age*; bajo el revestimiento del mito de la omnipotencia de la técnica, la apelación al tópico por excelencia (“El amor todo lo puede”), con una terminología *paracientífico-religiosa* (que va configurando el *panteísmo telúrico* de *Final Fantasy: la fuerza interior*) que pretende dotar de consistencia a la pura superchería, da cobertura al despojamiento de una justificación narrativa consistente —como en *Matrix*, tanto en la primera como en la segunda parte: regreso de entre los muertos de Neo y Trinity; de hecho, el advenimiento del milagro de la resurrección, como violación de la más elemental de las leyes físicas, impregnada de connotaciones religiosas, debe persistir como enigma que remite a una dimensión sobrenatural, al registro de la fe, para despertar emoción. Grey se tiende en una camilla, junto a Aki, y un dispositivo mecánico las acerca —desde un plano medio de ella, de perfil, él, al fondo, desenfocado; plano americano cenital sobre las camillas, con la del soldado acercándose; primer plano de él, mirándola, hacia fuera de campo; detalle de las manos, que se entrelazan—. Anestesiado, tras un plano subjetivo nadir en que las luces a espaldas del doctor Sid, que mira directamente a cámara, adquieren una fuerza cegadora, el capitán aparece caminando por un paisaje desértico nocturno iluminado por una inmensa luna en el horizonte; Aki aparece a su lado, le dice que están en el mismo planeta alienígena que

como mecanismo capaz (autosuficiente) de cumplir lo imposible, representa un ejemplo preclaro de cómo el tópico cinematográfico, antes limitado a una modesta función de visualización de sentimientos o revelación de la Verdad, se convierte en sustento de vivencias científicamente consistentes, esto es, explicables de manera pseudorracional, provocables y aprovechables. Y es que su extrema tipificación cinematográfica hace ociosas las coartadas, como ocurre a propósito de la temprana transición intersecuencial sugiere la identidad profunda de todas las cosas, cuando, a solas, el doctor acaricia los surcos de una hoja (con un *zoom* a detalle) y, por corte, Aki aparece en el planeta de sus sueños [figs. 295 y 296]: el contraste formal, cromático y compositivo entre la tierra rugosa y oscura, los surcos negros verticales de la sombra de las piernas, y la suavidad y las ramificaciones de la superficie verde de la hoja, en la que predominaban las líneas horizontales, anticipa la identidad de contrarios como principio natural, más allá de las apariencias, en un gesto que se erige en sinécdoque tanto de toda la vertiente formal como de la narrativa de la película (y, respectivamente, tanto por lo que se refiere a las operaciones concretas como al espíritu estético que la anima, al argumento y a la *moraleja*).

7.3.11. Misticismo y persistencia de la narratividad: la animación de las abstracciones.

Para que el desenlace místico resulte satisfactorio, a la performativización del tópico se suman otros dos factores: la circularidad de la puesta en escena (que atestigua la inducción de la conciencia del código por parte del espectador)¹³⁴⁷ y la clausura, unívoca (apoyada en el recurso a la

visita en sueños desde hace meses (aunque brilla por su ausencia una explicación racional al respecto: a la pregunta “¿Cómo es posible?”, ella contesta: “No estoy totalmente segura”) y, por la explicación de él, colige que Grey está ejerciendo el papel de “guía espiritual” suyo. La cámara construye, por medio del punto de vista –y de manera coherente con el vínculo intersecuencial: penetramos en este espacio-tiempo onírico de la mano de Grey, por medio de explícitas marcas que inducían a experimentar su sueño en primera persona–, la identificación con el militar: el plano inicial lo sigue, de pies a cabeza, en plano medio, por su espalda, mientras otea en el horizonte; pasa a un plano de conjunto del paisaje, desolado y silencioso; en un primer plano de perfil, Aki cruza la pantalla, desenfocada, como una ensoñación que él sigue con la mirada; luego, en plano medio, se dirige a ella, que le da la espalda –él, en escorzo–, insistiendo en su enigmático comportamiento a través de la ocultación voluntaria del rostro...

¹³⁴⁷ Véase, respecto a la primera cuestión, la apertura y el cierre de su última visión: dos cortes en el eje (del plano de conjunto del vehículo, en semisubjetivo de Grey, quien comprueba que Aki se ha quedado dormida, a plano medio de ella, y luego a un gran primer plano de sus ojos) marcan el cambio del punto de vista; cuando

intertextualidad), de los sueños, en su propio código simbólico.¹³⁴⁸ El proceso que explica la resolución de la trama en el universo *real* es idéntico: la dialéctica cromática vuelve a ejercer una función diegética de primer orden, aquí magnificada –al representar, nada menos, que una inversión de polaridad que produce la salvación de la Tierra y la restitución del orden natural. Posee el clímax del desenlace un valor emblemático acerca de la hipótesis que defendemos en torno a la deriva espectacular del macrogénero y su relación con la narratividad: incluso en un caso como éste, en el que el encuadre se

abre los ojos, un efecto de desenfoque y ralentí identifica el tránsito al plano onírico: en el contraplano, la vista general del planeta desconocido muestra un paisaje nocturno de sembrado de cadáveres. Al final, en un primer plano de Aki con *zoom* de aproximación al detalle de los ojos cerrados, un sustancial cambio de iluminación y un retroceso para mostrarla despertando en un nuevo espacio, muestra a las claras la imbricación entre los componentes técnico, estético y narrativo, firmemente asentada en la estrategia de multiplicar los recursos para su comprensión: en este caso, es la *simetría* con respecto al punto de partida del fragmento el elemento que *ordena y articula* el universo onírico-sobrenatural-poético con el mundo *real*. El montaje alternado de los tres espacios en que se dirime la acción durante el clímax del desenlace (los que ocupan, respectivamente, Aki y Grey; el doctor Sid; y el general Hein) pone de manifiesto la rígida sujeción a uno de los patrones de construcción narrativa más arraigados del modelo institucional. Asimismo, con anterioridad, la imbricación de la peripecia de los héroes en la general, merced a un montaje alternado en el que se suceden breves escenas que reflejan la calamidad de la ciudad a través de anecdóticas muertes anónimas (soldados, médicos, ciudadanos sobre los que cae una nave atravesada en pleno vuelo por un fantasma... diversas y crecientes, tanto por escala y duración de los fragmentos que integran la secuencia como por la magnitud de los desastres que visualizan), es ilustrativa de este sentido de la progresión narrativa y simbólica, emocional y espectacular, administrada desde el guión y por medio del montaje y la planificación según un criterio clásico.

¹³⁴⁸ Después de que se lleve la mano al pecho y caiga de rodillas, un resplandor rojizo, hecho de hilos –como los brazos de la Gaia alienígena–, sale a chorros de ella y compone en el aire la forma de un fantasma que la atraviesa con los tentáculos; uno de ellos, a la altura del vientre adquiere un brillo azul –subrayado por un golpe musical– que se transmite por todo el cuerpo del alienígena, cuyos tentáculos retroceden hasta que su cuerpo se disuelve en el aire, donde forma una espiral que se hunde en el suelo –en un fuerte contrapicado subterráneo en que la superficie es transparente y que rima con el del sueño de la tierra líquida–: clara paráfrasis de la Anunciación, que establece un paralelismo entre Aki y la Virgen, y que convierte esta escena en una moderna recreación de uno de los episodios bíblicos (del Nuevo Testamento, en este caso) más conocidos e iconográficamente estereotipados (si bien aquí la traslación toma una distancia y una libertad notables, que, por una vez, no trazan el perfil del paralelismo para garantizar su captación por parte del espectador), en la cual el fantasma hace las veces del Arcángel San Gabriel. En un primer plano contrapicado de Aki, con *zoom* de aproximación, el reflejo remite, el cielo se aclara y su melena ondea al viento; en el contraplano, semisubjetivo y general por su espalda con grúa de ascenso, la protagonista se ve en medio de un paisaje prístino: una visión del Paraíso que reconduce el argumento, al equiparar el Apocalipsis sobrevenido en la catarsis maquinoclasta en que, como hemos indicado reiteradamente, con que fantasea el cine contemporáneo, escenificando una y otra vez el regreso a un estado natural, equilibrado, primigenio, en ausencia del mismísimo ser humano y de su huella. Y, en pleno refluo al eje *real*, la voz *over* de Aki, sobre su primer plano, pone palabras a una transformación de incalculables consecuencias diegéticas: “Con la esperanza en la nueva vida, Gaia ha cambiado el espíritu que llevo dentro”. Cuando la protagonista informa al doctor Sid, éste reconoce que es “maravilloso”, aunque “no lo entiende”; luego, cuando Aki dice que “el espíritu la ha encontrado a ella”, en un plano frontal, se limita a afirmar: “Claro, ahora lo entiendo”. Más comprensible es el escepticismo de Grey, a quien ella exige que crea que está curada y en posesión del octavo espíritu, porque “me lo ha dicho un fantasma”: Aki habla un lenguaje místico, el mismo por el que se rigen el universo de la ficción y la enunciación, que, a través del montaje, nos ha adiestrado para la comprensión de una lógica onírica y poética, irracional pero narrativamente asequible; una certeza íntima que constituye una forma refinada de identificación con el personaje: el mismo proceso, ni más ni menos, por el que fuimos conducidos a la verdad espiritual y psicológica de la comunicación genética de ultratumba entre los gemelos Christian y Linda, en *Celebración*.

convierte en un espacio para la escenificación de la más elemental y maniquea dialéctica, en que parece estirarse la dimensión temporal de un universo enteramente ficcional –el cual, al *visionar la escatología*, se ubica en un punto místico en el que tales categorías carecen ya de sentido–, y en que la representación adopta formas completamente fantásticas y aparentemente desreferencializadas –azul contra rojo, invisible contra visible, arriba contra abajo, los estados de la materia (sólido, líquido y gaseoso; tierra, aire, fuego y hielo) en pugna–, la imagen en el cine institucional sigue poseyendo una funcionalidad narrativa, en la medida en que cada elemento ha sido previamente investido simbólicamente y connotativamente como un personaje: en el combate entre la Gaia terrestre y la alienígena, mostrado casi como un contraste desnudo entre cualidades visuales [fig. 297], ha tenido lugar previamente una minuciosa decantación de las mismas (y un trabajo estético y narrativo que ha trazado una trayectoria desde lo concreto –los tentáculos de los primeros fantasmas, el lago de la Gaia terrestre– a lo abstracto) que hace que la identificación del espectador se encuentre en juego.

Los espíritus de la Tierra y del planeta de los invasores (la Gaia terrestre y la alienígena) son elevados a la categoría de actantes: por la vía del fantástico, paraíso e infierno, en su absoluta materialidad, en su literalidad, se han convertido en las dos únicas alternativas de futuro para la Tierra; dos opciones excluyentes, candentemente reales, que en este preciso instante pugnan entre sí por imponerse, como el rojo y el azul, en la imagen.¹³⁴⁹ A la inversa, los protagonistas quedan reducidos al papel de puros *materiales conductores*, conscientes (concienciados) de que de su intervención depende que el relato llegue a buen puerto: primero, Aki se conecta a sí misma a través de la placa pectoral al vehículo, para proyectar la onda de los ocho espíritus terrestres, de modo que, al contacto con el coche, los fantasmas se deshacen en un polvo azul que se contagia a través de la materia que forma la Gaia extraterrestre: la conversión de rojo a azul simboliza un radical cambio de tendencia, que reasimila *lo otro a lo uno*;¹³⁵⁰ tras la caída del rayo del Zeus,

¹³⁴⁹ En un holograma de un significativo esquematismo, Aki contempla una representación a escala del cañón subterráneo, la Gaia terrestre aparece en la parte inferior, en azul –como un océano natural–, mientras que la alienígena aparece suspendida, en rojo.

¹³⁵⁰ En un único y extenso plano muestra, en el grado máximo de abstracción, el cambio de signo en la agónica lucha cósmica entre el bien y el mal: el resplandor aéreo azul celeste de la Gaia terrestre queda

para revertir el proceso, se precisa de la intervención de ambos (ella, porque está en posesión de la onda; él, para sacrificarse –previa recuperación de una sentencia tópica: la advertencia que había hecho al doctor Sid de que el suyo “era un viaje de ida sin regreso”).¹³⁵¹

El epílogo se erige en una incomparable ilustración de los lazos entre *lo viejo y lo nuevo*: la convocatoria de una metáfora pone un contundente cierre al film, si bien, sale a relucir, de nuevo, la potenciación, más que poética, de dicho componente: en un gran plano general cenital –que redundaba en el contraste significativo con la conclusión de la escena anterior: arriba-abajo, vida-muerte–, Aki es remontada en una plataforma por las paredes del acantilado, con el cadáver de Grey entre los brazos.¹³⁵² La salida a la luz, en vertical, enlaza con la trayectoria de la cámara por el desfiladero del planeta alienígena, en el plano inicial del film: nuevamente, el cumplimiento de un ciclo, señalado por medio del forzamiento de una simetría técnico-estética,

progresivamente evacuada, ahogada, cegada, por el descenso de los inmensos haces viscosos, humeantes y rojos –que ahora adquieren el aspecto de vasos sanguíneos cargados de fluido vital–, con una grúa ascendente más panorámica vertical que muestra las paredes del cañón excavado por el meteorito recubiertas de la siniestra sustancia.

¹³⁵¹ El avance de la Gaia alienígena –que ha adquirido un aspecto orgánico repugnantemente bulboso, cuya superficie aparece surcada de venas en infinitas ramificaciones– a gran velocidad desde lo alto amenaza con aprisionarlos. Grey pone a salvo a Aki, en un saliente del acantilado, y se expone a recibir el contacto mortal del espíritu extraterrestre dando la mano a la protagonista –un gran plano general cenital, con un veloz movimiento de grúa de aproximación al militar, que mira directamente al objetivo, encarna el punto de vista subjetivo, virtualmente ontologizado, de la Gaia alienígena, con la que nos identificamos. Mientras, por el roce de la mano libre, que mantiene alzada, el espíritu comienza a abandonarlo en forma de partículas azules que la Gaia roja fagocita, en un primer plano (con su correspondiente contraplano de la mada) Grey pronuncia la declaración amorosa a modo de discurso de despedida; entonces, desde el pecho de Aki, el resplandor de la onda se transfiere a través de las manos entrelazadas a él, cuya otra extremidad hiende la masa, que destella con un fulgor y un efecto sonoro, un siseo electrificante. Cuando el espíritu –una silueta azul, desnuda, de tamaño natural– se duplica y se desprende del cuerpo (y, durante unos segundos, Aki se mantiene inverosímilmente aferrada al espíritu, con el que, al soltarse, mantiene un plano-contraplano subjetivo, a través del cual experimentamos la identificación con el punto de vista de Grey en espíritu), provoca el definitivo, extático –de potencia y espectacularidad intencionadamente proporcionales a la magnitud del catártico vuelco de la trama– cambio de polaridad de la Gaia. Al adoptar una tonalidad de azul de una pureza nacarada, el primer plano de perfil de Aki adquiere un aspecto monocolor; y, en su pujanza, asciende hasta la superficie terráquea y constituye una columna de luz blanca que se eleva hacia el cielo –una trayectoria mostrada por medio de un montaje de detalles, de escala y duración cada vez más amplias, que concluye con un gran plano general del cráter seguido por una vista desde el espacio acompañada por un plácido toque de corneta. En concordancia con las más acendradas leyes clásicas de dosificación estética, narrativa y emocional, hay una rima entre este plano con la visualización de la huida de la nave de Aki y Grey, en vertical, tras la destrucción de Nueva York, en el punto de giro entre el segundo y el tercer acto, dejando una estela de humo que, en la noche, a distancia, representa una fina columna blanca que se remonta hacia el cielo; el plano, que acudía a la connotación de las trayectorias ascendentes como indicios de esperanza, reverbera retroactivamente: de la tragedia se antoja irreversible a la premonición del triunfo.

¹³⁵² En el plano medio picado que sigue, la composición, y la administración de los planos a través del montaje, se inspiran en el desenlace de *¡Qué verde era mi valle!* (*How Green Was My Valley*, John Ford, 1941).

demarca narrativamente el relato, apelando a la memoria y la conciencia del espectador. En la superficie, el horizonte nada tiene que ver con nada de lo visto anteriormente: se trata de un paisaje montañoso, de cumbres heladas, con un sol frío alzándose entre nubes. El sepulcral silencio de la naturaleza es roto por el graznido de un ave, que se torna en canto y llama la atención de Aki –que mira hacia fuera de campo, hacia el cielo, en plano medio; en el contraplano subjetivo (con panorámica de seguimiento), se divisa un águila en un gran plano general; un primer plano del rostro inerte de Grey, con *zoom* de aproximación [fig. 298], establece un vínculo entre la esperanza de vida con que quedara asociada el águila¹³⁵³ y la muerte: otra vez la tecnología y el montaje recuerdan, en virtud de un símbolo preestablecido –y de la tipificación del recurso al ensamblaje de planos sin relación aparente, pero con rasgos semejantes o divergentes (vida/muerte), en especial en un punto de tan elevada conciencia como éste, como invitación a la interpretación de una relación oculta–, la consoladora identidad de todas las formas de vida terrestre, y que dan consistencia a la idea de que Grey se ha transformado en el águila o subsiste algo de él en ella; tras una panorámica de seguimiento, más próxima, del águila, en plano medio [fig. 299], Aki baja la mirada, abraza el cadáver y levanta la vista hacia el cielo en señal de esperanza [fig. 300]; en un gran plano general cenital, la cámara sigue el vuelo del águila a sus espaldas, entre las cumbres, mientras la canción final que da paso a los créditos redondea el desenlace *high concept*.

La siguiente relación da cuenta de los perfiles de *Final Fantasy: la fuerza interior* más elocuentes acerca del modelo de relato a que la postproducción digital contribuye (o fomenta):

- 1) decantación por los dualismos de inmediata comprensión (e identificación);

¹³⁵³ En la escena en el desierto de Tucson, mientras caminan a la búsqueda del séptimo espíritu siguiendo las indicaciones de la pulsera de Aki, ven un águila, “un superviviente”, del que la doctora afirma que se dedica a “esperar a que vuelva la vida”.

- 2) relación directa de la estereotipación, la intertextualidad y el barroquismo (entre otros elementos, de las “interpretaciones virtuales”);
- 3) funcionalidad del onirismo, como ocasión para el despliegue de artificios infográficos;
- 4) *hipertransitividad*, que conlleva la activación de los valores simbólicos de la puesta en escena (como el que ilustra la dialéctica cromática), hasta una progresiva abstracción/animación de lo inerte;
- 5) entronque con cuestiones cardinales en el “cine digital” (la dialéctica entre el énfasis en la subjetivización y la mirada sobrehumana; el desideratum de visualizar lo invisible...);
- 6) conciliación de una conciencia narrativa extrema, con las constantes del *high concept*.

Y, como colofón a los tres análisis de que consta el presente capítulo, se nos antoja definitiva la emergencia de ciertos rasgos que no sólo desarrollan las cuestiones aludidas en los precedentes, sino que, como aquí se ha demostrado, atraviesan modelos que se quieren enteramente totalmente opuestos: nos referimos a la conciencia narrativa, aun en aquellos casos en que se plantea su radical renovación; la ubicuidad de la intertextualidad y los géneros; el carácter recurrente de la conexión entre la subjetivización, el onirismo y la pulsión panóptica, en virtud de la cual la ficcionalidad reconoce su condición de tal; o la puesta en acción de los símbolos. Estas identidades entre concepciones y prácticas tan divergentes como el montaje presuntamente *casto* de *Celebración* o la producción cien por cien infográfica de *Final Fantasy: la fuerza interior*, ponen en evidencia, en suma, la existencia de constantes temáticas, estéticas e ideológicas que reclaman de nosotros, en primera instancia, un buen entendimiento del régimen general contemporáneo, prescindiendo de ontologismos y fetichismos. El derribo de las barreras tajantes entre paradigmas que, tanto en el eje sincrónico como en

el diacrónico, mantienen puntos de intersección tan manifiestos, nos sirve una última prueba de la conveniencia de acometer el estudio de los efectos de la digitalización de la postproducción desde una visión no determinista e integradora (con las transformaciones en las restantes parcelas del proceso), y desde el análisis de la significación de los textos.

CONCLUSIONES

Llegada la hora de recapitular, creemos que las hipótesis generales desde las que acometimos nuestra investigación se han demostrado acertadas: a partir del estudio pormenorizado del instrumental digital para la postproducción cinematográfica y de sus aplicaciones, el examen de los textos ha acreditado sobradamente no sólo la vertiente utilitaria de aquél, sino también la presencia en los mismos de huellas (audiovisualmente) materiales, *reales*, bajo la forma de los efectos expresivos y narrativos a que alude el título de la presente tesis doctoral.

Asimismo, juzgamos razonable revalidar las otras dos premisas, complementarias de la anterior pero a la que aportan sendos matices de la máxima relevancia, ya que, al acotarla, nos evitan, de entrada, sucumbir al hechizo que la incorporación del sofisticado equipamiento informático al medio cinematográfico provoca tan a menudo: en efecto, la complejísima interrelación de la digitalización de la postproducción con la de las restantes fases, no exenta de conflictos, que hemos tenido oportunidad de comprobar, y la contextualización de la dimensión tecnológica en el panorama cultural y económico, nos lleva a concluir que ni del uso de las innovaciones en nuestro apartado se derivan todas las mutaciones detectables en el paradigma representacional contemporáneo, ni éste se encuentra abocado a una revolución lingüística sin precedentes.

En virtud de la verificación de los tres supuestos, nos sentimos en disposición de reformular el otro gran motivo sobre el que ha girado nuestra pesquisa: la identificación de las consecuencias de la mitología digital, o, con la expresión con que reiteradamente hemos aludido al fenómeno, su valor performativo. Entendemos que la intuición inicial acerca de la relevancia de la proyección sobre el cine contemporáneo del teleologismo ha sido refrendada.

Hemos querido ir más allá, en una labor de descripción de los mitos y de determinación de sus orígenes; de análisis de los mecanismos por los que dicha influencia se produce; y de delimitación de sus repercusiones. En relación a la primera cuestión, nos hemos topado con la evidencia de que los

impulsos idealistas que se agazapan tras la alocución “cine digital” son en buena medida atávicos –el perfecto duplicado de la realidad; la consecución de la “obra de arte total” (*Gesamtkunstwerk*)– y contradictorios entre sí –la estandarización de la maquinaria y los flujos de producción como apoteosis de la racionalización del trabajo en cadena; el desarrollo de una tecnología con la que hacer frente al poderío de la gran industria...

En lo tocante a la postproducción, ya en la fase preliminar descubrimos que el concepto mismo y su difusión poseen connotaciones finalistas –la ampliación de las posibilidades de intervención en la imagen; la convergencia de las etapas de la producción, la interacción del personal técnico y artístico y la concentración de los utensilios...– que la adición del calificativo “digital” bendice. Una dificultad adicional en la fijación del “estado de la cuestión” consistió, entonces, en la notoria impregnación del ideario fetichista que se aprecia en buena parte de la bibliografía existente, así como en la característica tendencia al prescriptivismo de los textos sobre el montaje cinematográfico.

El esclarecimiento de en qué consiste la tecnología actualmente a punto, cómo se explota y cuáles son sus posibilidades prácticas, pero sobre todo el señalamiento de la confusión del presente con la fantasía de un porvenir de omnipotencia representacional, perfecto (intuitivo, inmaterial, unificado y asequible) e inevitable, interesadamente propalada, acriticamente asumida por una cultura ilimitadamente crédula en cuanto al poder de la ciencia, da, si no valor, sí, al menos, sentido a la tarea que hemos desarrollado. A este respecto, hemos puesto énfasis en desmentir la homologación con la virtualidad, y el sueño de la automatización de la edición, en la medida en que implica atribuir al texto una “buena forma” que supone la apoteosis normativizadora de la Institución, que evacua el componente humano de la actividad artística.

En el decurso de nuestro informe sobre la tecnología de la postproducción digital, han salido a relucir la frivolidad y la falsedad de la intrínseca superioridad del nuevo soporte con respecto al fotoquímico; el lento y costoso desarrollo experimental de prototipos para la transferencia puestos en práctica en la larga coyuntura de la transición; el encarecimiento y la

complicación que conlleva el necesario concurso de personal especializado; las deficiencias de la alternativa numérica en la adquisición disponible a día de hoy (la Alta Definición); la complejidad de la disyuntiva que se plantea entre el hibridismo y la total y definitiva digitalización; y los divergentes intereses comerciales que hay detrás de una y otra opción. Nos interesa subrayar la trascendencia que la eventual migración total tiene de cara a la evolución de los modos de representación, en particular por lo que respecta al futuro de la exhibición en sala. En el método mixto aún imperante se sostiene una primacía, la del visionado colectivo, que, siquiera como ventana promocional, mantiene una distinción, no por tenue menos cierta y crucial, entre la producción cinematográfica y los restantes géneros audiovisuales que quedaría colapsada. El alcance de la consecución de dicho proceso es impredecible.

Al enfocar las transformaciones en la postproducción desde la óptica de la concentración del sector audiovisual y la integración multimedia, hemos hallado la interferencia de imperativos económicos, fuera de cuya consideración cualquier intento de reflexionar en torno al cambio tecnológico quedaría incompleta, tales como la aceleración y el ahorro en capital humano, en materiales y en sistemas de distribución y exhibición; la diversificación de los formatos y multiplicación de las ventanas de amortización; y las sinergias con otras industrias. Estos factores se retroalimentan, como ilustra la insoslayable conexión entre el culto contemporáneo a la juventud; la moda de la interactividad y la difusión masiva de las nuevas tecnologías; el auge de géneros como el videojuego o el videoclip; la asunción del modelo hegemónico de los *tics* audiovisuales de aquéllos; el estrechamiento de la franja de edad de los *targets* y la decantación por la espectacularidad; la eugenesia laboral que se está operando en aplicación de la doxa neoliberal (que, en el terreno de la postproducción, ha forzado una reconversión por parte de los profesionales veteranos, cuando no su *natural* sustitución por las nuevas generaciones, formadas en el manejo de los medios digitales)...

A estas alturas debemos insistir en la inusitada relación entre el influjo de la mercadotecnia y la digitalización de la postproducción, en la beneficiosa flexibilización que facilita. Y ello, como un indicio cuya elocuencia nos da pie

a reafirmarnos en que la cuota de responsabilidad de aquélla en la *blockbusterización* del paradigma dominante debe reputarse en su vertiente estrictamente funcional; esto es, como una contribución a un proceso con ramificaciones industriales y estético-narrativas que se remonta al desmoronamiento del sistema de estudios, y al cual el advenimiento de *revoluciones* precedentes prestaron sus servicios.

Las tecnologías digitales no están en el origen del rumbo efectista, conservador, homogeneizante..., sino que constituyen un recurso más de (pre)venta *wishful* del producto, promovido desde los planteamientos economicistas de una industria que confía en la capacidad de seducción de los mismos, la divulga entre el público y la consagra como un elemento inexcusable para garantizar el éxito. Nunca podrán ser unas hipotéticas cualidades intrínsecas de lo digital (como su condición forjadora de simulaciones fotorrealistas) la causa de las metamorfosis presentes o futuras, porque lo digital carece de una *esencial* tendencia, benigna o perversa, a transparentar o a evidenciar sus frutos.

Cualquier mutación, en todo caso, se deberá a la efectiva puesta en práctica de una opción, y la marginación, anulación o desuso de otras. En el seno del macrospectáculo hollywoodiense, se está primando la aplicación de un determinado repertorio de efectos, en el marco de un modelo industrial y un régimen estético-narrativo concretos, en parte por un consciente aprovechamiento y fomento del aura de fascinación y omnipotencia que envuelve a la pujante tecnología, en parte porque en los centros de decisión (y no sugerimos aquí conspiración ninguna: muy al contrario, hablamos de los individuos concretos de que depende la producción audiovisual, ya sean ejecutivos o cineastas) la hipnosis del dispositivo también rige y ejerce un papel decisivo, que retroalimenta la deriva del sistema.

Paralelamente, nos hemos ocupado de la querrela entre narración y espectáculo, en un intento de desentrañar las razones del desprestigio de la propuesta *mainstream*. Entre las principales, hemos consignado algunas tan corrientes e intemporales como el tradicional rechazo al componente ilusionista del cine y las jeremiadas contra la violencia audiovisual; la

repugnancia a la faceta alienante del entretenimiento; la posición de privilegio de Hollywood en el mercado mundial; su demagogia y la falacia de la ausencia de ideología...

No obstante, la clave de la cuestión, a nuestro juicio, radica en el contradictorio hilo de continuidad que une los escrúpulos contemporáneos y las impugnaciones al clasicismo. Dos son los errores de bulto en que, paradójicamente, coinciden los apologistas de la Institución y los representantes más virulentos de la teoría y la praxis oposicional (y cuyas secuelas, que aún se arrastran, han dado lugar a que la evaluación del impacto de las tecnologías digitales esté sujeta a fuertes prejuicios): uno consiste en el establecimiento de una relación causal entre la metodología analógica y la narrativa lineal y el estilo transparente consagrados por el M.R.I. Tal función, como pone de manifiesto la historicidad de su gestación, respondió, como no podía ser de otra forma, al desarrollo de códigos (como el montaje de continuidad y el analítico) de acuerdo con la axiología y las pretensiones (económicas, ideológicas...) de un sistema de representación; esta operación, además de ocultar todas las tensiones que latían bajo la superficie de dicho modelo (como las que hemos planteado, fundamentalmente, en relación a la consustancialidad de las *atracciones*), representa el desprecio, la cancelación o el olvido de todas las alternativas que jalonaron el primer siglo de existencia del cinematógrafo.

El otro reside en aferrarse al bagaje conductista en el tratamiento de la relación entre el film clásico y el espectador, de la que se colige una visión idénticamente fundamentalista de la práctica de la disidencia a través del montaje. Como se ha visto, ni la transparencia puede equipararse con una suspensión *real* de la conciencia del espectador de estar asistiendo a una representación –al menos, no con una intensidad sostenida–; ni la voluntad de éste puede ser desechada como uno de los factores de que depende la experiencia inmersiva. El mantenimiento de esa concepción dualista procura al neoespectáculo la coartada legitimadora del realce formal, e incapacita para dar cuenta (con lo que, de paso, desactiva la posibilidad de una crítica) de cómo se concilia el exceso audiovisual con un patrón narrativo redundante,

cuyos defensores no dejan de tener del todo razón cuando se escudan en el tópico de que emplean los efectos “para contar historias”.

Por el contrario, sólo rehabilitando la figura del espectador, desde el respeto a su posición liminar, adquiere sentido la perceptibilidad hiperreal de los artificios en el relato, que refuta la trayectoria hacia el realismo integral. Se produce aquí el que, a nuestro entender, constituye el auténtico vuelco que lo digital imprime y que no es más que la subversión en que desemboca o hacia la que apunta la acentuación de una serie de rasgos preexistentes en el periodo clásico: la consabida metafóricidad; la asepsia y la muralidad de la imagen; el afán panóptico; el *desideratum* de transitividad absoluta en aras de la intelección sin resto de ambigüedad...; se concitan con la voracidad intertextual (que tiene como objetivo el reconocimiento del texto) para alumbrar un esquema ficcional consciente, neobarroco.

Al hilo de esta constatación, hemos recensado los principales núcleos en que se sustentan las aplicaciones de las nuevas imágenes en el cine mayoritario. A través de esta indagación, la reflexividad del “cine digital” ha adquirido un cariz distinto: el estrecho marcaje a que somete al catálogo de temas y formas de la postmodernidad se justifica como simbólica trasposición del imaginario colectivo contemporáneo (cuya invocación, claro está, se erige en un gancho para el público).

El punto de vista que hemos ido afinando a lo largo de los tres capítulos de elucidación teórica ha condicionado la aproximación a los films que componen el corpus textual a partir de los cuales hemos querido inventariar los efectos expresivos y narrativos de la postproducción digital en el medio cinematográfico, modificando parcialmente nuestras previsiones al respecto. Consideramos que el carácter polémico de nuestro posicionamiento merece (o exige) una glosa detenida también *a posteriori*, porque los resultados que arrojan los citados estudios confirman y prolongan la idea matriz.

A propósito de los cambios tecnológicos en nuestra parcela de estudio, hemos hecho notar desde un primer momento una aguda interdependencia la preproducción y la filmación, la distribución y la exhibición (de conformidad

con el ideal de convergencia), tal que para hacerse cargo plenamente de sus causas y consecuencias se nos antoja imprescindible ampliar el campo para abarcar aquéllas; más aún para prever vías de desarrollo del medio, o para comprender cómo los nuevos y los viejos mitos han guiado el camino recorrido hasta la fecha.

Igualmente, hemos impugnado, por simplista y mecanicista, el determinismo tecnológico, y hemos denegado que los medios digitales estén predestinados a un uso específico (como el ilusionismo con que se lo suele asociar). Hemos objetado la unidireccionalidad del diseño que propugna la consecutividad entre tecnología y representación, y lo hemos reemplazado por un funcionamiento sistémico más complejo, en el cual las consideraciones mercantiles e ideológicas (al imaginario colectivo; a la entelequia del “cine digital”) se configuran como las causantes de un giro que es más bien la mera actualización de un fenómeno muy anterior, motivado por un peaje estético-narrativo contraído bajo la lente deformante de un mito (la convicción en que la inclusión de efectos visuales y sonoros es el principal aval del producto ante el público).

En cambio, hemos propuesto que la autoimposición de exprimir a fondo las potencialidades de lo digital (bien por un prurito experimental, por avidez comercial, por idolatría o por una mezcla de todo lo antedicho) representa un indicio de conciencia del medio que casa con las constantes del cine contemporáneo; de hecho, nuestro corpus ha estado compuesto por films que levantan la bandera de un carácter precursor íntimamente ligado, en lo económico y en lo mitológico, a su condición numérica. El corolario de este razonamiento es que los usos de lo digital no son tanto efectos directos de la asunción de las nuevas tecnologías como ejemplos o síntomas de propuestas de aprovechamiento de éstas, a partir de los cuales es posible remontarse a los cánones en que se insertan: lo digital es *atravesado* por impulsos, tendencias y líneas de experimentación industriales e ideológicas, expresivas y temáticas.

Si se acepta que no nos encontramos ante una revolución motivada por la introducción de las tecnologías digitales, sino en una fase en que éstas se promocionan y tematizan; y añadimos a ello que no hay a fecha actual un

único flujo de postproducción (ni, presumiblemente, se producirá jamás la estandarización tecnológica que todos los utopistas han imaginado, pero que la sacrosanta ley de la competencia no puede permitir), como no existe un corte tajante en la aplicación de unas herramientas no unificadas y explotadas de manera muy dispar, desde criterios necesariamente dependientes de la cultura cinematográfica desarrollada en el primer siglo de existencia del medio, etc.

Por lo que respecta a este periodo y a nuestra colección de películas, existen varios tipos y grados de *digitalidad*, en los cuales unas herramientas distintas de postproducción, en sintonía en cada caso con un equipamiento de filmación y unos modos industriales y representacionales dispares entre sí, se han plegado a la exposición de sus respectivos proyectos. Ello nos ha confrontado con la inexactitud de analizar los textos a la busca y captura del recurso de montaje o del efecto visual o sonoro, para, a partir de él y mediante su cotejo con otros, deducir que aquélla provoca tales o cuales alteraciones; porque éstas no son consecuencia del cambio tecnológico *per se*, sino de una premeditada funcionalización. Con lo que se impone la pertinencia de examinar primeramente los films en todas sus dimensiones, para luego iluminar cómo las aplicaciones digitales apuntalan unos conceptos generales que están implícitos en los proyectos y se controlan a lo largo de toda la producción, ora mediante el despliegue de estrategias (tanto en lo relativo al profilmico como a la puesta en escena) en el rodaje (con equipos analógicos o digitales), ora en postproducción.

Desde luego, esta aproximación puede dar pábulo a una cierta dispersión, o a la apariencia de que la pretensión de buscar las mutaciones expresivas y narrativas de la digitalización de la postproducción queda diluida, mas los hallazgos, precisamente en relación a la aportación a los textos de nuestros útiles, han sido múltiples: así, el estudio de *Vidocq* ha demostrado cómo las intervenciones en la imagen *real* se corresponden con un trabajo exhibicionista (promocional y reflexivo) con la cámara digital, el diseño de producción, el estilo interpretativo..., al tiempo que la conformidad de todo ello con un formato narrativo y una poética da pie a *desfetichizar* el valor de ambos dispositivos (esto es, a invertir los términos de la ecuación: la

simulación digital no tanto como *producción* de efectos como *plasmación* de ideas); *La inglesa y el duque* representa una aplicación de la composición opuesta a la tendencia supuestamente irresistible del cine, de nuevo coherente con el uso de la cámara y la concepción del montaje, en ambos casos *involucionistas*; *Waking Life* nos ha permitido levantar acta de cómo la fusión entre la animación y una imagen real obtenida con cámaras de vídeo de consumo (con arreglo a los ideales de espontaneísmo e intimidad del cine directo) sirve de plataforma para un ensayo demiúrgico, que hace suyo el onirismo característico del cine contemporáneo y tematiza el futuro delineado por el tecnofetichismo; *Memento* atestigua que la autorreferencialidad, en tanto que obtenida a través de figuras de montaje tradicionales, es, antes que una consecuencia de la edición no lineal, una vuelta de tuerca característica del gusto actual; *Dogville* refrenda la interrelación de las pautas de postproducción con las de grabación, del mismo modo que la continuidad de unas y otras con prácticas adoptadas en la era analógica con equipamiento convencional contribuye a *desontologizar* los *atributos* de lo digital; *Timecode* pone de relieve cómo un ejercicio minimal con un recurso preexistente (la pantalla partida), aunque reformulado gracias al concurso de las nuevas tecnologías (en la grabación), alumbra una representación ecléctica, en la que resuenan todos los modelos de montaje tradicionales y sus respectivas éticas; *Celebración*, amén de reiterar la correlación entre captación y montaje, pone de manifiesto, en la extrema austeridad de los recursos de postproducción, que es posible un uso antitético al habitual de las nuevas herramientas, pero también que tal ruptura no implica automáticamente un corte análogo con los temas y modos de representación pasados y presentes (luego, como certificaba *Memento*, no es la tecnología el motor de unos cambios en los órdenes expresivo y narrativo cuyas trazas pueden rastrearse desde hace décadas); *Star Wars: Episodio II – El ataque de los clones* ratifica, en sus afinidades y diferencias con los títulos precedentes de la saga, que, más que la revisión de las rutinas y la renovación de equipos (del flujo híbrido del anterior capítulo al *all-digital* actual), la referencia del modelo *mainstream* es el gran condicionante (también que la digitalidad se concilia perfectamente con una planificación clasicista, cuando la *economía* del relato *lo exige*); por último, *Final Fantasy: la fuerza interior* prueba que los desfases de la animación hiperfotorrealista, que subvierten la transitividad al extremarla y tornarla

visible, responden a la imperiosa necesidad de hacer ostentación del artificio para rentabilizarlo.

Es, asimismo, sintomático cómo los entrecruzamientos insólitos y las identidades inesperadas, que dan lugar a textos divergentes, engendran un panorama significativamente agrupado en torno a un conjunto de ítems conceptual y estéticamente trabado: el hiperrealismo virtualista de Linklater implica una extrema estilización, como sucede con el primitivismo teatralizante de Rohmer –y unidos ambos, además, en la referencia a Bazin–; las vueltas a la transparencia de Lucas y del tándem Sakaguchi/Sakakibara; von Trier, con Rohmer, ideológicamente tan alejados entre sí, revitalizan los *tableaux vivants*, en lo que coinciden con un antagonista industrial y ético de ambos, como Lucas...

De la transversalidad de nuestra elección analítica se desprende, de manera diáfana, que el carácter recurrente de los tópicos y rasgos postmodernos (las incursiones en el laberinto; metáfora del puzzle o rompecabezas; la especularidad; las figuras del *dejà vu* y la premonición; las identidades colectivas, bajo formas tales como la transmigración de almas y el panteísmo; las subjetividades problemáticas; los mundos interiores; la *demiurgia*, bajo sendos disfraces, gnosticismo y trascendentalismo, que resaltan el paralelismo entre creación y religión; el onirismo; los milagros, como las reversiones del tiempo y las resurrecciones; la metaficcionalidad y el convencionalismo del artefacto cinematográfico; la convencionalización del subtexto y la esclerosis de la metáfora que en modo alguno afecta en exclusiva al modelo hegemónico; los dualismos, tanto si están al servicio de un maniqueísmo melodramático como si denotan ambigüedad o esquizofrenia; el sentido del final; la conciencia representacional; la estereotipación y el ritualismo; la reflexividad, el didactismo, el ensayismo, los apuntes de no narratividad y el coqueteo con el sinsentido; el primitivismo, tanto en la vertiente ilusionista como en la realista/mostrativa; la reificación de las abstracciones; las visualizaciones del pasado y de lo virtual; la sobresignificación simbólica visual y sonora; la performativización de los símbolos...) se deben a la modulación de lo digital con ese paradigma.

Su principal efecto consiste, entonces, en atraer hacia sí constantes estéticas, temáticas y simbólicas y *encarnarlas*, reformulándolas desde parámetros propios y convirtiendo el “cine digital” en un objeto irreversiblemente reflexivo sobre su esencia y su porvenir; sobre sus posibilidades representacionales y éticas; sobre sus eventuales efectos en la industria, como forjador o represor de modelos alternativos; incluso sobre las implicaciones de su condición reflexiva (el callejón sin salida a que conducen el ensimismamiento estético, la conciencia y la conversión de cualquier producto en ensayo). Lo que nos lleva a la final reivindicación (que vale también una corroboración conclusiva) del deseo que nos ha animado en todo momento: frente al agónico encadenamiento de representaciones; frente a la costura con que el exceso y la reiteración ciegan el ojo del espectador contemporáneo, es perentorio *des-bordar la mirada*.

Entre las propuestas de continuidad que nos comprometemos a transitar, somos conscientes de que falta una caracterización del panorama contemporáneo de las alternativas al modelo dominante, en particular por lo que respecta a la dimensión industrial, y a la necesaria imbricación en ella de la tecnología (algo como lo que hemos tratado de conseguir en el capítulo tercero, y que, no obstante, en el apartado de los análisis, por medio de la inclusión de textos fronterizos, hemos querido compensar). Asimismo, la aplicación al estudio de nuevos géneros (estamos pensando en el documental y en dos tipos televisivos: la serie y el texto publicitario, tan apegados al *zeitgeist*, que recurren sistemática y masivamente a la aplicación de las herramientas digitales, y alumbran recursos expresivos y narrativos que el cine fagocita en la misma medida que se alimentan de las novedades acuñadas por las películas), y a un muestrario de films virtualmente infinito y en permanente expansión (de los que a buen seguro se extraerían enseñanzas nuevas y valiosos matices), abren apasionantes (¿tan extenuantes como la presente?) vías de ampliación a este trabajo.

ANEXO FOTOGRAFICO

VIDOCQ



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6



Fig. 7



Fig. 8



Fig. 9



Fig. 10



Fig. 11



Fig. 12



Fig. 13



Fig. 14



Fig. 15

VIDOCQ



Fig. 16



Fig. 17



Fig. 18



Fig. 19



Fig. 20



Fig. 21



Fig. 22



Fig. 23



Fig. 24



Fig. 25



Fig. 26



Fig. 27



Fig. 28



Fig. 29



Fig. 30

LA INGLESA Y EL DUQUE



Fig. 31



Fig. 32



Fig. 33



Fig. 34



Fig. 35



Fig. 36



Fig. 37



Fig. 38



Fig. 39



Fig. 40



Fig. 41



Fig. 42



Fig. 43



Fig. 44



Fig. 45

LA INGLESA Y EL DUQUE



Fig. 46



Fig. 47



Fig. 48



Fig. 49



Fig. 50



Fig. 51



Fig. 52



Fig. 53



Fig. 54



Fig. 55



Fig. 56



Fig. 57



Fig. 58



Fig. 59



Fig. 60

WAKING LIFE



Fig. 61



Fig. 62



Fig. 63



Fig. 64



Fig. 65



Fig. 66

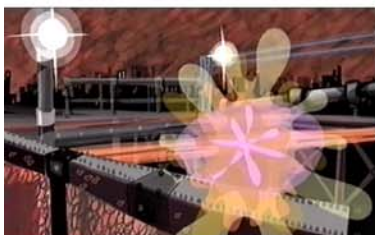


Fig. 67



Fig. 68



Fig. 69



Fig. 70



Fig. 71



Fig. 72



Fig. 73



Fig. 74



Fig. 75

WAKING LIFE



Fig. 76



Fig. 77



Fig. 78



Fig. 79



Fig. 80



Fig. 81



Fig. 82



Fig. 83



Fig. 84



Fig. 85



Fig. 86



Fig. 87



Fig. 88



Fig. 89



Fig. 90

MEMENTO



Fig. 91



Fig. 92



Fig. 93



Fig. 94



Fig. 95



Fig. 96



Fig. 97



Fig. 98



Fig. 99



Fig. 100



Fig. 101



Fig. 102

MEMENTO



Fig. 103



Fig. 104



Fig. 105



Fig. 106



Fig. 107



Fig. 108



Fig. 109



Fig. 110



Fig. 111



Fig. 112



Fig. 113



Fig. 114

MEMENTO



Fig. 115



Fig. 116



Fig. 117



Fig. 118



Fig. 119



Fig. 120



Fig. 121



Fig. 122



Fig. 123



Fig. 124



Fig. 125



Fig. 126

MEMENTO



Fig. 127



Fig. 128



Fig. 129



Fig. 130



Fig. 131

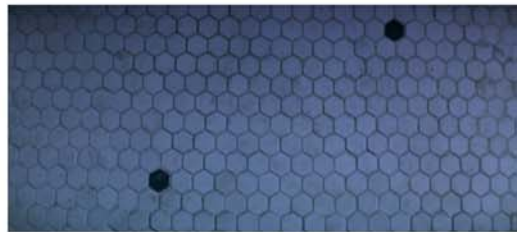


Fig. 132



Fig. 133



Fig. 134



Fig. 135



Fig. 136



Fig. 137



Fig. 138

MEMENTO



Fig. 139



Fig. 140



Fig. 141



Fig. 142



Fig. 143



Fig. 144



Fig. 145



Fig. 146



Fig. 147



Fig. 148



Fi.g 149



Fig. 150

DOGVILLE



Fig. 151



Fig. 152



Fig. 153



Fig. 154



Fig. 155



Fig. 156



Fig. 157



Fig. 158



Fig. 159



Fig. 160



Fig. 161



Fig. 162

DOGVILLE



Fig. 163



Fig. 164



Fig. 165



Fig. 166



Fig. 167



Fig. 168



Fig. 169



Fig. 170



Fig. 171



Fig. 172



Fig. 173



Fig. 174

DOGVILLE



Fig. 175



Fig. 176



Fig. 177



Fig. 178



Fig. 179



Fig. 180

TIMECODE



Fig. 181



Fig. 182



Fig. 183



Fig. 184



Fig. 185



Fig. 186



Fig. 187



Fig. 188



Fig. 189



Fig. 190



Fig. 191



Fig. 192



Fig. 193



Fig. 194



Fig. 195

TIMECODE



Fig. 196



Fig. 197



Fig. 198



Fig. 199

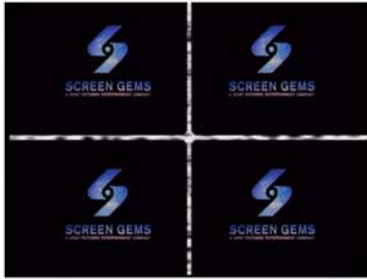


Fig. 200

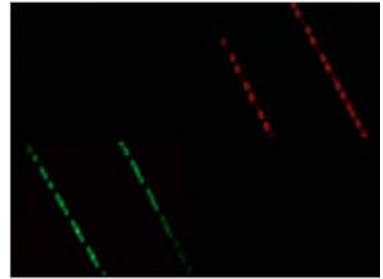


Fig. 201

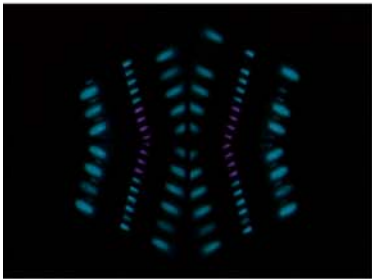


Fig. 202

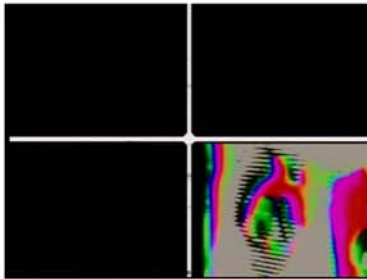


Fig. 203



Fig. 204



Fig. 205



Fig. 206



Fig. 207



Fig. 208



Fig. 209



Fig. 210

CELEBRACIÓN



Fig. 211



Fig. 212



Fig. 213



Fig. 214



Fig. 215



Fig. 216



Fig. 217



Fig. 218



Fig. 219



Fig. 220



Fig. 221



Fig. 222



Fig. 223



Fig. 224



Fig. 225

CELEBRACIÓN



Fig. 226



Fig. 227



Fig. 228



Fig. 229



Fig. 230



Fig. 231



Fig. 232



Fig. 233



Fig. 234



Fig. 235



Fig. 236



Fig. 237



Fig. 238

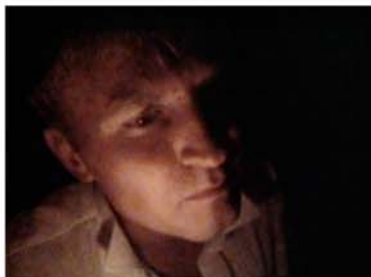


Fig. 239



Fig. 240

STAR WARS: EPISODIO II



Fig. 241



Fig. 242



Fig. 243



Fig. 244



Fig. 245



Fig. 246



Fig. 247



Fig. 248



Fig. 249



Fig. 250



Fig. 251



Fig. 252

STAR WARS: EPISODIO II



Fig. 253



Fig. 254



Fig. 255



Fig. 256



Fig. 257



Fig. 258



Fig. 259



Fig. 260



Fig. 261



Fig. 262



Fig. 263



Fig. 264

STAR WARS: EPISODIO II



Fig. 265



Fig. 266



Fig. 267



Fig. 268



Fig. 269



Fig. 270

FINAL FANTASY



Fig. 271



Fig. 272



Fig. 273



Fig. 274



Fig. 275



Fig. 276



Fig. 277



Fig. 278



Fig. 279



Fig. 280



Fig. 281



Fig. 282



Fig. 283



Fig. 284



Fig. 285

FINAL FANTASY



Fig. 286



Fig. 287



Fig. 288



Fig. 289



Fig. 290



Fig. 291



Fig. 292



Fig. 293



Fig. 294



Fig. 295



Fig. 296



Fig. 297



Fig. 298



Fig. 299



Fig. 300

BIBLIOGRAFÍA Y HEMEROGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

- ALLEN, Michael: "From *Bwana Devil* to *Batman Forever*. Technology in contemporary Hollywood cinema"; en NEALE, Steve; SMITH, Murray (eds.): *Contemporary Hollywood Cinema*. London: Routledge, 1998, pp. 109-129.
- ÁLVAREZ MONZONCILLO, José María: "Cine: riesgos y oportunidades se equilibran ante el cambio digital"; en BUSTAMANTE, Enrique (coord.): *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Las industrias culturales en la era digital*. Madrid: Gedisa, 2003, pp. 85-110.
- ARNHEIM, Rudolf: *El cine como arte*. Barcelona: Paidós, 1986.
- AUGROS, Joël: *El dinero de Hollywood. Financiación, producción, distribución y nuevos mercados*. Barcelona: Paidós, 2000.
- AUMONT, Jacques: *La imagen*. Barcelona: Paidós, 1992.
- AUMONT, Jacques: *El ojo interminable*. Barcelona: Paidós, 1996.
- BALIO, Tino: "The Art Film Market in the New Hollywood"; en NOWELL-SMITH, Geoffrey; RICCI, Steven (eds.): *Hollywood & Europe. Economics, Culture, National Identity: 1945-95*. London: British Film Institute, 1998, pp. 63-73.
- BASALLO, Alfonso: *2001: la odisea del cine*. Madrid: Espasa, 2000.
- BAUDRILLARD, Jean: *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama, 1997.
- BAXTER, John: *Steven Spielberg. Biografía no autorizada*. Madrid: Folio, 2005.
- BAZIN, André: *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp, 1966.
- BENET FERRANDO, Vicente J.: *El tiempo de la narración clásica. Los films de gangsters de Warner Bros. (1930-1932)*. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1992.
- BENET, Vicente J.: *La cultura del cine. Introducción a la historia y la estética del cine*. Barcelona: Paidós, 2004.
- BETTETINI, Gianfranco: *La conversación audiovisual. Problemas de la enunciación filmica y televisiva*. Madrid: Cátedra, 1996.
- BISKIND, Peter: *Moteros tranquilos, toros salvajes. La generación que cambió Hollywood*. Madrid: Anagrama, 2003.

- BISKIND, Peter: *Down and Dirty Pictures. Miramax, Sundance & the Rise of Independent Film*. London: Bloomsbury, 2004.
- BLOOM, Harold: *Genios. Un mosaico de cien mentes creativas y ejemplares*. Barcelona: Anagrama, 2005.
- BORDWELL, David: *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós, 1996.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin y STAIGER, Linda: *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós, 1997.
- BORDWELL, “El estilo clásico de Hollywood, 1917-1960”; en BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin y STAIGER, Linda: *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós, 1997, pp. 3-94.
- BORDWELL, David; STAIGER, Janet: “Tecnología, estilo y modo de producción”; en BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin y STAIGER, Linda: *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós, 1997, pp. 269-290.
- BORDWELL, David: “La introducción del sonido”; en BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin y STAIGER, Linda: *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós, 1997, pp. 331-343.
- BORDWELL, David: “Estilo cinematográfico y tecnología, 1930-1960”; en BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin y STAIGER, Linda: *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós, 1997, pp. 381-407.
- BORDWELL, David; STAIGER, Janet: “Implicaciones históricas del cine clásico de Hollywood”; en BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin y STAIGER, Linda: *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós, 1997, pp. 411-432.
- BORNAY, Erika: *Historia universal del arte, volumen VIII. El siglo XX*. Barcelona: Planeta, 1986.

- BOTTOMORE, Stephen: "Shots in the Dark – The Real Origins of Film Editing"; en ELSAESSER, Thomas (ed.): *Early Cinema: space – frame – narrative*. London: British Film Institute, 1992, pp. 104-113.
- BOURRIAUD, Nicolas: *Post producción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2004.
- BRUNETTA, Gian Piero: *Nacimiento del relato cinematográfico*. Madrid: Cátedra, 1987.
- BURCH, Noël: *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos, 1970.
- BURCH, Noël: *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra, 1999.
- BUSTAMANTE, Enrique (coord.): *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Las industrias culturales en la era digital*. Madrid: Gedisa, 2003.
- BUSTAMANTE, Enrique: "Introducción. Las industrias culturales, entre dos siglos"; en BUSTAMANTE, Enrique (coord.): *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Las industrias culturales en la era digital*. Madrid: Gedisa, 2003, pp. 19-38.
- BUSTAMANTE, Enrique: "Televisión: globalización de procesos muy nacionales"; en BUSTAMANTE, Enrique (coord.): *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Las industrias culturales en la era digital*. Madrid: Gedisa, 2003, pp. 167-206.
- CARMONA, Ramón: *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid: Cátedra, 1993.
- CASE, Dominic: *Nuevas tecnologías aplicadas a la post producción cinematográfica*. Andoain: Escuela de Cine y Vídeo, 2003.
- CASETTI, Francesco: *El film y su espectador*. Madrid: Cátedra, 1989.
- CASETTI, Francesco: *Teorías del cine*. Madrid: Cátedra, 1994.
- CERAM, C. W.: *Arqueología del cine*. Barcelona: Destino, 1965.
- CHABROL, Claude; GUÉRIF, François: *Cómo se hace una película*. Madrid: Alianza, 2004.
- COMPANY RAMÓN, Juan Miguel: "Dulces prendas por mi mal halladas. El objeto en el melodrama cinematográfico"; en *Acerca del melodrama*. Valencia: Generalitat Valenciana, 1987, pp. 18-25.

- COMPANY, Juan Miguel, y MARZAL FELICI, José Javier: *La mirada cautiva. Formas de ver en el cine contemporáneo*. Valencia: Generalitat Valenciana, 1999.
- DALRYMPLE ELLIOTT, Grace: *Diario de mi vida durante la Revolución Francesa*. Madrid: Valdemar, 2001.
- DARLEY, Andrew: *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2002.
- DE MIGUEL, Juan Carlos: “Los grupos de comunicación: la hora de la convergencia”; en BUSTAMANTE, Enrique (coord.): *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Las industrias culturales en la era digital*. Madrid: Gedisa, 2003, pp. 227-256.
- DEL REY DEL VAL, Pedro: *Montaje: una profesión de cine*. Barcelona: Ariel, 2002.
- DELEYTO, Celestino: *Ángeles y demonios. Representación e ideología en el cine contemporáneo de Hollywood*. Barcelona: Paidós, 2003.
- ECHEVERRÍA, Javier: *Cosmopolitas domésticos*. Madrid: Anagrama, 1995.
- ECO, Umberto: *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Tusquets, 1995.
- EISENSTEIN, Sergei M.: *Teoría y técnica cinematográficas*. Madrid: Rialp, 1959.
- ELSAESSER, Thomas (ed.): *Early Cinema: space – frame – narrative*. London: British Film Institute, 1992.
- ELSAESSER, Thomas: “Introduction”; en ELSAESSER, Thomas (ed.): *Early Cinema: space – frame – narrative*. London: British Film Institute, 1992, pp. 11-30.
- EVANS, Russell: *Manual del vídeo digital*. Andoain: Escuela de Cine y Vídeo, 2003.
- FERNÁNDEZ CASADO, José Luis; NOHALES ESCRIBANO, Tirso: *Postproducción digital. Cine y vídeo no lineal*. Andoain: Escuela de Cine y Vídeo, 1999.
- FRANCESCUTTI, Pablo: *La pantalla profética. Cuando las ficciones se convierten en realidad*. Madrid: Cátedra, 2004.

- GASCA, Luis; GUBERN, Román: *El discurso del comic*. Madrid: Cátedra, 1988.
- GAUDREAULT, André: "Film, Narrative, Narration: The Cinema of the Lumière Brothers"; en ELSAESSER, Thomas (ed.): *Early Cinema: space – frame – narrative*. London: British Film Institute, 1992, pp. 68-75.
- GAUDREAULT, André: "The Infringement of Copyright Laws and Its Effects (1900-1906)"; en ELSAESSER, Thomas (ed.): *Early Cinema: space – frame – narrative*. London: British Film Institute, 1992, pp. 114-122.
- GAUDREAULT, André: "Showing and Telling: Image and Word in Early Cinema"; en ELSAESSER, Thomas (ed.): *Early Cinema: space – frame – narrative*. London: British Film Institute, 1992, pp. 274-281.
- GAUDREAULT, André; JOST, François: *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona: Paidós, 1995.
- GEDULD, Harry M. (ed.): *Los escritores y el cine*. Madrid: Fundamentos, 1997.
- GOMBRICH, Ernst: *Arte e ilusión*. Barcelona: Gustavo Gili, 1982.
- GOMBRICH, Ernst H.: *Historia del Arte*. Madrid: Alianza, 1982.
- GOMERY, Douglas: *Hollywood: el sistema de estudios*. Madrid: Verdoux, 1991.
- GOMERY, Douglas: *Shared Pleasures: A History of Movie Presentation in the United States*. London: British Film Institute, 1992.
- GOMERY, Douglas: "Hollywood corporate business practice and periodizing contemporary film history"; en NEALE, Steve; SMITH, Murray (eds.): *Contemporary Hollywood Cinema*. London: Routledge, 1998, pp. 47-57.
- GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier: *Lo ausente como discurso: elipsis y fuera de campo en el texto cinematográfico*. Tesis doctoral en CD-Rom, Universitat de Valencia, 2003.
- GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier; MARZAL FELICI, Javier (eds.): *El análisis de la imagen fotográfica*. Castellón: Universitat Jaume I, 2005.

- GONZÁLEZ QUIRÓS, José Luis: *El porvenir de la razón en la era digital*. Madrid: Síntesis, 1998.
- GONZÁLEZ REQUENA, Jesús: *La metáfora del espejo. El cine de Douglas Sirk*. Valencia/Minneapolis: Instituto de Cine y Radio-Televisión, 1986.
- GOVIL, Nitin: “Los derechos en el Hollywood global”; en MILLER, Toby; GOVIL, Nitin; MCMURRIA, John; MAXWELL, Richard: *El nuevo Hollywood. Del imperialismo cultural a las leyes del marketing*. Barcelona: Paidós, 2005, pp. 147-190.
- GUBERN, Román: *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Madrid: Cátedra, 1996.
- GUBERN, Román: “Prólogo”; en PALAO, José Antonio: *La profecía de la imagen-mundo: para una genealogía del paradigma informativo*. Valencia: Ediciones de la Filmoteca, 2004, pp. 11-12.
- GUNNING, Tom: “The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde”; en ELSAESSER, Thomas (ed.): *Early Cinema: space – frame – narrative*. London: British Film Institute, 1992, pp. 56-62.
- GUNNING, Tom: “Non-Continuity, Continuity, Discontinuity. A Theory of Genres in Early Films”; en ELSAESSER, Thomas (ed.): *Early Cinema: space – frame – narrative*. London: British Film Institute, 1992, pp. 86-94.
- GUNNING, Tom: “‘Primitive’ Cinema: A Frame-up? Or The Trick’s on Us”; en ELSAESSER, Thomas (ed.): *Early Cinema: space – frame – narrative*. London: British Film Institute, 1992, pp. 95-103.
- JIMÉNEZ, Roc: “Arte binario. Software y creación audiovisual”; en POLITE, Pablo y SÁNCHEZ, Sergi (coord.): *El sonido de la velocidad. Cine y música electrónica*. Barcelona: Alpha Decay, 2005, pp. 231-250.
- JOLY, Martine: *La imagen fija*. Buenos Aires: La Marca, 2003.
- JONES, Stuart Blake: *Corrección de color para edición de vídeo no lineal*. Andoain: Escuela de Cine y Vídeo, 2003.
- KELLY, Richard: *El título de este libro es Dogma95*. Barcelona: Alba, 2001.

- LARA, Antonio: *El cine ha muerto. Larga vida al cine. Pasado, presente y futuro de la postproducción*. Madrid: T&B, 2005.
- LESSING, Gotthold-Ephraim: *Laocoonte*. Madrid: Editora Nacional, 1978.
- LÉVY, Pierre: *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós, 1999.
- LISTER, Martin: *La imagen fotográfica en la cultura digital*. Barcelona: Paidós, 1997.
- LISTER, Martin: “Ensayo introductorio”; en LISTER, Martin: *La imagen fotográfica en la cultura digital*. Barcelona: Paidós, 1997, pp. 13-45.
- LLINÀS, Francesc; MAQUA, Javier: *El cadáver del tiempo. El collage como transmisión narrativa/ideológica*. Valencia: Fernando Torres Editor, 1976.
- LÓPEZ SILVESTRE, Federico: *El paisaje virtual. El cine de Hollywood y el neobarroco digital*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2004.
- LOSILLA, Carlos: *La invención de Hollywood*. Barcelona: Paidós, 2003.
- LOTMAN, Iouri: *Estética y semiótica del cine*. Barcelona: Gustavo Gili, 1978.
- LUNENFELD, Peter (ed.): *The Digital Dialectic. New Essays on New Media*. Boston: Massachusetts Institute of Technology Press, 2000.
- LUNENFELD, Peter: “Introduction: Screen Grabs: The Digital Dialectic and New Media Theory”, en LUNENFELD, Peter (ed.): *The Digital Dialectic. New Essays on New Media*. Boston: Massachusetts Institute of Technology Press, 2000, pp. xiv-xxi.
- MALDONADO, Tomás: *Lo real y lo virtual*. Barcelona: Gedisa, 1994.
- MANOVICH, Lev: “What Is Digital Cinema?”; en LUNENFELD, Peter (ed.): *The Digital Dialectic. New Essays on New Media*. Boston: Massachusetts Institute of Technology Press, 2000, pp. 172-192.
- MARTÍNEZ ABADÍA, José; SERRA FLORES, Jordi: *Manual básico de técnica cinematográfica y dirección de fotografía*. Barcelona: Paidós, 2000.

- MARZAL FELICI, José Javier: *Estructuras de reconocimiento y de serialidad ritual: el modelo melodrama en los films de David Wark Griffith de 1918-1921*. Tesis doctoral, 1994.
- MARZAL FELICI, José Javier: “La ‘muerte’ del cine y otras falacias. La historiografía del cine ante la revolución digital”; en *Cuadernos de la Academia. El cine español durante la Transición democrática (1974-1983)*. IX Congreso de la Asociación Española de Historiadores del Cine, núm. 13-14. Madrid: Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España, 2005, pp. 561-574.
- MASCELLI, Joseph V.: *Los cinco principios básicos de la cinematografía. Manual del montador de cine*. Barcelona: Bosch, 1998.
- MATHIAS, Harry; PATTERSON, Richard: *Cinematografía electrónica*. Andoain: Escuela de Cine y Vídeo, 1994.
- MAXWELL, Richard: “Distribución, mercadotecnia y exhibición”; en MILLER, Toby; GOVIL, Nitin; MCMURRIA, John; MAXWELL, Richard: *El nuevo Hollywood. Del imperialismo cultural a las leyes del marketing*. Barcelona: Paidós, 2005, pp. 191-222.
- MCGRATH, Declan: *Montaje & Postproducción*. Barcelona: Océano, 2001.
- MCMURRIA, John: “El Hollywood coproductor”; en MILLER, Toby; GOVIL, Nitin; MCMURRIA, John; MAXWELL, Richard: *El nuevo Hollywood. Del imperialismo cultural a las leyes del marketing*. Barcelona: Paidós, 2005, pp. 113-145.
- MILLER, Toby; GOVIL, Nitin; MCMURRIA, John; MAXWELL, Richard: *El nuevo Hollywood. Del imperialismo cultural a las leyes del marketing*. Barcelona: Paidós, 2005.
- MILLER, Toby: “Introducción”; en MILLER, Toby; GOVIL, Nitin; MCMURRIA, John; MAXWELL, Richard: *El nuevo Hollywood. Del imperialismo cultural a las leyes del marketing*. Barcelona: Paidós, 2005, pp. 11-29.
- MILLER, Toby: “Historia de Hollywood, imperialismo cultural y globalización”; en MILLER, Toby; GOVIL, Nitin; MCMURRIA, John; MAXWELL, Richard: *El nuevo Hollywood. Del imperialismo cultural a las leyes del marketing*. Barcelona: Paidós, 2005, pp. 31-63.

- MILLER, Toby: “La nueva división internacional del trabajo”; en MILLER, Toby; GOVIL, Nitin; MCMURRIA, John; MAXWELL, Richard: *El nuevo Hollywood. Del imperialismo cultural a las leyes del marketing*. Barcelona: Paidós, 2005, pp. 65-112.
- MILLER, Toby; MAXWELL, Richard: “Públicos”; en MILLER, Toby; GOVIL, Nitin; MCMURRIA, John; MAXWELL, Richard: *El nuevo Hollywood. Del imperialismo cultural a las leyes del marketing*. Barcelona: Paidós, 2005, pp. 223-251.
- MITRY, Jean: *Estética y psicología del cine*. Madrid: Siglo XXI, 1999.
- MONGIN, Olivier: *Violencia y cine contemporáneo. Ensayo sobre ética e imagen*. Barcelona: Paidós, 1999.
- MORENO, Pedro Manuel: “El videojuego: lecciones de la primera cultura multimedia”; en BUSTAMANTE, Enrique (coord.): *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Las industrias culturales en la era digital*. Madrid: Gedisa, 2003, pp. 207-225.
- MURCH, Walter: *En el momento del parpadeo. Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Madrid: Ocho y Medio, 2003.
- MURRAY, Janet H.: *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós, 1999.
- NEALE, Steve; SMITH, Murray (eds.): *Contemporary Hollywood Cinema*. London: Routledge, 1998.
- NEGROPONTE, Nicholas: *El mundo digital*. Barcelona: Ediciones B, 1996.
- NOWELL-SMITH, Geoffrey; RICCI, Steven (eds.): *Hollywood & Europe. Economics, Culture, National Identity: 1945-95*. London: British Film Institute, 1998.
- ODINA, Mercedes: *La aldea irreal. La sociedad del futuro y la revolución global*. Madrid: Aguilar, 2000.
- OHANIAN, Thomas A.: *Edición digital no lineal*. Madrid: IORTV, 1996.
- OHANIAN, Thomas A.; PHILLIPS, Michael E.: *Digital Filmmaking. The Changing Art and Craft of Making Motion Pictures*. Boston: Focal Press, 2000.

- OLDHAM, Gabriella: *First Cut. Conversations with Film Editors*. California: University of California Press, 1989.
- PALAO, José Antonio: *La profecía de la imagen-mundo: para una genealogía del paradigma informativo*. Valencia: Ediciones de la Filmoteca, 2004.
- PALAO, José Antonio; CRESPO, Rebeca: *Guía para ver y analizar Matrix*. Valencia-Barcelona: Nau Llibres-Octaedro, 2005.
- PARRISH, Robert: “El montaje en el sonoro”; en *Historia universal del cine*. Madrid: Planeta, 1982, p. 36.
- PÉREZ DE SILVA, Javier: *La televisión ha muerto. La nueva producción audiovisual en la era de Internet: la tercera revolución industrial*. Barcelona: Gedisa, 2000.
- PÉREZ JIMÉNEZ, Juan Carlos: *Imago Mundi. La cultura audiovisual*. Madrid: Fundesco, 1996.
- PINEL, Vincent: *El montaje. El espacio y el tiempo del film*. Barcelona: Paidós, 2004.
- POLITE, Pablo y SÁNCHEZ, Sergi (coord.): *El sonido de la velocidad. Cine y música electrónica*. Barcelona: Alpha Decay, 2005.
- PUNT, Michael: “El elefante, la nave espacial y la cacatúa blanca: arqueología de la fotografía digital”; en LISTER, Martin: *La imagen fotográfica en la cultura digital*. Barcelona: Paidós, 1997, pp. 77-106.
- PYE, Michael; MYLES, Linda: *The Movie Brats. How the Film Generation Took Over Hollywood*. New York: Holt, Reinhardt & Winston, 1979.
- QUÉAU, Philippe: *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Barcelona: Paidós, 1995.
- REISZ, Karel: *Técnica del montaje cinematográfico*. Madrid: Taurus, 1990.
- RUBIO ALCOVER, Agustín: *Guía para ver y analizar Seven, de David Fincher*. Valencia-Barcelona: Nau Llibres y Octaedro, 2004.
- RUBIO ALCOVER, Agustín: “Nuevas texturas, universos posibles: potencialidades expresivas del vídeo digital según Anthony Dod Mantle”; en GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier; MARZAL FELICI, Javier (eds.): *El análisis de la imagen fotográfica*. Castellón: Universitat Jaume I, 2005.

- RYAN, Marie-Laure: *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós, 2004.
- SAADA, Nicolas: *El cine americano actual*. Madrid: JC, 1997.
- SADOUL, Georges: *Historia del cine mundial*. Madrid: Siglo XXI, 1985.
- SALT, Barry: "Film Form 1900-1906"; en ELSAESSER, Thomas (ed.): *Early Cinema: space – frame – narrative*. London: British Film Institute, 1992, pp. 31-44.
- SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente: *Sombras de Weimar. Contribución a la historia del cine alemán 1918-1933*. Madrid: Verdoux, 1990.
- SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente: *Una cultura de la fragmentación. Pastiche, relato y cuerpo en el cine y la televisión*. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1995.
- SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente: *El montaje cinematográfico. Teoría y análisis*. Barcelona: Paidós, 1996.
- SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente: *Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras*. Barcelona: Paidós, 2004.
- SANTAMARINA, Antonio: "Lars von Trier: Europa versus Dogville"; en VV.AA.: *El camino del cine europeo. Siete miradas*. Madrid-Pamplona: Ocho y Medio-Gobierno de Navarra-Artyco, 2004, pp. 185-209.
- SARTRE, Jean-Paul: "Recuerdos de mi infancia"; en GEDULD, Harry M. (ed.): *Los escritores y el cine*. Madrid: Fundamentos, 1997, pp. 56-60.
- SCHAEFER, Dennis; SALVATO, Larry: *Maestros de la luz. Conversaciones con directores de fotografía*. Madrid: Plot, 1998.
- SCHATZ, Thomas: *Old Hollywood/New Hollywood. Ritual, Art, and Industry*. Ann Arbor, Michigan: UMI Research Press, 1983.
- SEBASTIÁN LÓPEZ, Santiago: *Iconografía medieval*. San Sebastián: Etor, 1988.
- SIEGEL, Don: *A Siegel Film*. London: Faber & Faber, 1996.
- SMITH, Murray: "Theses on the philosophy of Hollywood history"; en NEALE, Steve; SMITH, Murray (eds.): *Contemporary Hollywood Cinema*. London: Routledge, 1998, pp. 3-20.

- SOBCHACK, Vivian: “The Scene of the Screen”; en UTTERSON, Andrew (ed.): *Technology and Culture, The Film Reader*. London: Routledge, 2005, pp. 127-142.
- SPRINGER, Claudia: “The Pleasure of the Interface”; en UTTERSON, Andrew (ed.): *Technology and Culture, The Film Reader*. London: Routledge, 2005, pp. 71-85.
- STAIGER, Janet: “Combination and Litigation: Structures of US Film Distribution, 1896-1917”; en ELSAESSER, Thomas (ed.): *Early Cinema: space – frame – narrative*. London: British Film Institute, 1992, pp. 189-210.
- STAIGER, Janet: “El modo de producción de Hollywood hasta 1930”; en BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin y STAIGER, Linda: *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós, 1997, pp. 97-168.
- STAIGER, Janet: “El modo de producción de Hollywood, 1930-1960”; en BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin y STAIGER, Linda: *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós, 1997, pp. 347-377.
- STAM, Robert: *Teorías del cine*. Barcelona: Paidós, 2001.
- STEVENSON, Jack: *Lars von Trier*. Barcelona: Paidós, 2005.
- TERCEIRO, José: *Sociedad digital. Del homo sapiens al homo digitalis*. Madrid: Alianza, 1996.
- THOMPSON, Kristin: “Estandarización inicial de la tecnología básica”; en BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin y STAIGER, Linda: *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós, 1997, pp. 291-311.
- THOMPSON, “Principales cambios tecnológicos de la década de los veinte”; en BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin y STAIGER, Linda: *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós, 1997, pp. 312-326.
- TIRARD, Laurent, *Lecciones de cine*, Barcelona, Paidós, 2003.
- TRUFFAUT, François: *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza, 1988.

- TSIVIAN, Yuri: "Some Historical Footnotes to the Kuleshov Experiment"; en ELSAESSER, Thomas (ed.): *Early Cinema: space – frame – narrative*. London: British Film Institute, 1992, pp. 247-255.
- UTTERSON, Andrew (ed.): *Technology and Culture, The Film Reader*. London: Routledge, 2005.
- VILA MUSTIELES, Santiago: *Guía para ver y analizar La reina Cristina de Suecia*. Valencia-Barcelona: Nau Llibres-Octaedro, 2000.
- VILCHES, Lorenzo: *La migración digital*. Barcelona: Gedisa, 2001.
- VILLAIN, Dominique: *El montaje*. Madrid: Cátedra, 1994.
- VV.AA.: *El camino del cine europeo. Siete miradas*. Madrid-Pamplona: Ocho y Medio-Gobierno de Navarra-Artyco, 2004.
- WAGAR, W. Warren: *Breve historia del futuro*. Madrid: Cátedra, 1991.
- WARD, Peter: *Cámara de vídeo digital*. Andoain: Escuela de Cine y Vídeo, 2003.
- WHEELER, Paul: *Digital Cinematography*. Boston: Focal Press, 2001.
- WHEELER, Paul: *Alta Definición y cinematografía 24FpS*. Andoain: Escuela de Cine y Vídeo, 2003.
- WOOD, Robin: *Hollywood from Vietnam to Reagan... and Beyond*. New York: Columbia University Press, 2003.
- WOODFORD, Susan: *Grecia y Roma*. Barcelona: Gustavo Gili-Círculo de Lectores, 1985.
- WRIGHT, Steve: *Efectos digitales en cine y vídeo*. Andoain: Escuela de Cine y Vídeo, 2003.
- WYATT, Justin: *High Concept. Movies and Marketing in Hollywood*. Austin: University of Texas Press, 2000.
- ZIMMERMANN, Patricia R.: "Pirates of the New World Image Orders"; en UTTERSON, Andrew (ed.): *Technology and Culture, The Film Reader*. London: Routledge, 2005, pp. 89-95.

HEMEROGRAFÍA

- ALONSO, Andoni; ARDOZ, Iñaki: *Debats*, núm. 84: “Lo virtual”. Valencia: Institució Alfons el Magnànim, primavera de 2004.
- ALONSO, Andoni; ARDOZ, Iñaki: “El triunfo de lo virtual. Del fiasco de la RV a la filosofía virtualista”; en ALONSO, Andoni; ARDOZ, Iñaki: *Debats*, núm. 84: “Lo virtual”. Valencia: Institució Alfons el Magnànim, primavera de 2004, pp. 48-56.
- ALTMAN, Rick: “Otra forma de pensar la historia (del cine): un modelo de crisis”; en *Archivos de la Filmoteca*, núm. 22. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana, febrero de 1996, pp. 7-19.
- ARGY, Stephanie: “Warner Bros. Opens Post Facility”; en *American Cinematographer*, vol. 86, núm. 4. Hollywood: abril de 2005, pp. 112-114.
- BANKSTON, Douglas: “The Color-Space Conundrum. Part Two: Digital Workflow”; en *American Cinematographer*, vol. 86, núm. 4. Hollywood: abril de 2005, pp. 76-107.
- BIURRUN ARBUNIÉS, Alfredo: “El cine digital se abre paso en la industria española”; en *Cinevideo 20*, núm. 191. Febrero de 2002, pp. 2-10.
- BRITTON, Andrew: “Blissing Out: the Politics of Reaganite Entertainment”; en *Movie*, núm. 31/32; invierno de 1986, pp. 1-36.
- CALHOUN, John: “Bill Pope, ASC Discusses *Spider Man 2*'s 4K Finish”; en *American Cinematographer*, vol. 85, núm. 7. Hollywood: julio de 2004, pp. 100-102.
- CHERCHI USAI, Paolo: “El filme que hubiera podido ser; o el análisis de las lagunas considerado como una ciencia exacta”; en *Archivos de la Filmoteca*, núm. 10. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana, octubre-diciembre de 1991, pp. 42-53.
- COMPANY, Juan Miguel (ed.): “El cine y las pasiones del alma”; *Arbor: Ciencia, pensamiento y cultura*, nº 686, Tomo CLXXIV. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, febrero de 2003.

- CRUDO, Richard P.: “Finishing for Free: The Cinematographer’s Dilemma During Post”; en *American Cinematographer*, vol. 85, núm. 10. Hollywood: octubre de 2004, pp. 80-81.
- DÍAZ CUYÁS, José: “Notas sobre la Fantasmagoría”; en *Archivos de la Filmoteca*, núm. 39. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana, octubre de 2001, pp. 102-121.
- FERNÁNDEZ VALENTÍ, Tomás: “¿Películas con (o sin) trampa? Hacia una nueva narrativa”, en *Dirigido por*, núm. 331. Barcelona: febrero de 2004, pp. 44-51.
- FISHER, Bob: “Exploring the Digital Intermediate”; en *American Cinematographer*, vol. 85, núm. 4. Hollywood: abril de 2004, pp. 124-126.
- FISHER, Bob: “The ASC and DCI Join Forces to Set Standards for Digital Projection”; en *American Cinematographer*, vol. 85, núm. 1. Hollywood: enero de 2004, pp. 121-122.
- FISHER, Bob: “The Case for Film Dailies”; en *American Cinematographer*, vol. 85, núm. 4. Hollywood: abril de 2004, pp. 90-94.
- FORMAN, Peter; SAINT JOHN, Robert W.: “Creación de convergencia”; en *Investigación y ciencia*. Enero de 2001, pp. 42-48.
- GOMERY, Douglas: “Hacia una nueva economía de los medios”; en *Archivos de la Filmoteca*, núm. 29. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1998, pp. 152-169.
- HART, Hugh: “Saving Cinema, Frame by Frame”; en *American Cinematographer*, vol. 85, núm. 10. Hollywood: octubre de 2004, pp. 70-73.
- HEREDERO, Carlos F.: “La cara oculta del sueño americano”; en *Dirigido por...*, núm. 328. Barcelona: noviembre de 2003, pp. 34-35.
- HEREDERO, Carlos F.: “Rohmer y el Frente Popular”; en *Dirigido por...*, núm. 336. Barcelona: julio-agosto de 2004, pp. 30-31.
- HOLBEN, Jay: “DVS CineCControl: A Digital Versatility System”; en *American Cinematographer*, vol. 84, núm. 12. Hollywood: diciembre de 2003, pp. 103-106.

- KAUFMAN, Debra: “A Precise Palette”; en *American Cinematographer*, vol. 84, núm. 11. Hollywood: noviembre de 2003, p. 45.
- KAUFMAN, Debra: “Metadata’s Impact on on ‘Artistic Intent’”; en *American Cinematographer*, vol. 84, núm. 12. Hollywood: diciembre de 2003, pp. 88-93.
- KAUFMAN, Debra: “Scanning the Arriscan’s Possibilities”; en *American Cinematographer*, vol. 85, núm. 2. Hollywood: febrero de 2004, pp. 94-98.
- LAROUCHE, Michel: “Las imágenes de síntesis y la contaminación de la analogía”; en *Archivos de la Filmoteca*, núm. 27. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana, octubre de 1997, pp. 214-225.
- MARZAL FELICI, José Javier: “Atrapar la emoción: Hollywood y el Grupo Dogma 95 ante el cine digital” en COMPANY, Juan Miguel (ed.): “El cine y las pasiones del alma”; *Arbor: Ciencia, pensamiento y cultura*, nº 686, Tomo CLXXIV. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, febrero de 2003, pp. 373-389.
- MITCHAM, Carl: “Realidad virtual: la verdad tras el eslogan”, en ALONSO, Andoni; ARDOZ, Iñaki: *Debats*, núm. 84: “Lo virtual”. Valencia: Institució Alfons el Magnànim, primavera de 2004, pp. 56-62.
- MOSKOWICZ, Julia: “To Infinity and Beyond: Assessing the Technological Imperative in Computer Animation”; en *Screen*, vol. 43, núm. 3; otoño de 2002, pp. 293-314.
- MULVEY, Laura: “Visual Pleasure and Narrative Cinema”; en *Screen*, vol. 16, núm. 3; 1975, pp. 6-18.
- OUDART, Jean-Pierre: “La sutura”; en *Banda Aparte*, núm. 6. Valencia: Ediciones de la Mirada, febrero de 1997, pp. 51-62.
- PAVLUS, John: “Troupe du Jour”; en *American Cinematographer*, vol. 84, núm. 12. Hollywood: diciembre de 2003, pp. 30-37.
- PETIT, Chris: “You’ll Never Eat Dog-Meat in this Town Again”; en *The Guardian*. London: 20 de noviembre de 2004, p. 14.
- PROBST, Christopher: “Hell to Pay”; en *American Cinematographer*, vol. 86, núm. 4. Hollywood: abril de 2005, pp. 60-75.

- RIZZI, Andrea: “Música y algoritmos”; en *El País*. Madrid: domingo 6 de marzo de 2005, p. 39.
- THOMPSON, Kristin: “Los límites de la experimentación en Hollywood”; en *Archivos de la Filmoteca*, núm. 14. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana, junio de 1993, pp. 13-33.
- THOMSON, Patricia: “Cineric Courts Indie Filmmakers With Discount”; en *American Cinematographer*, vol. 84, núm. 11. Hollywood: noviembre de 2003, pp. 111-112.
- TRAN, An: “Good as Gold”; en *American Cinematographer*, vol. 85, núm. 8. Hollywood: agosto de 2004, pp. 76-81.

PÁGINAS Y PORTALES WEB

- ABBOTT, Denise: “Memoirs of the Magnificent Moviola”; en <http://www.city-net.com/~fodder/edit/moviola.html>.
- BUSTAMANTE, Enrique: “Convergencia mediática: la televisión como escaparate múltiple de la era digital”; en *Actas del IV Congreso Internacional Comunicación, Universidad y Sociedad del Conocimiento*. Salamanca, 24-26 de enero de 2002: http://www.campusred.net/aulaabierta/docs/M2_Enrique_Bustamante.doc.
- COMOLLI, Jean-Louis: “Máquinas de lo visible”; en http://www.hemerotecavirtual.com.ar/vw_info.cfm?n=1828&s=68.
- EWING, Bruce; DORSEY; WHITNEY: “The United States’ Century in Review”; en <http://www.inta.org/articles/century1.html>.
- FERENZI, Aurélien: “Entretien Avec Eric Rohmer”; en http://www.sensesofcinema.com/contents/01/16/rohmer_french.html.
- FISHER, Bob: “A Message to *The Washington Post*”; en http://www.theasc.com/clubhouse/media_watch/washington_post.htm.
- GOLDMAN, Michael: “The DI Dimension”; en http://millimeter.com/digital_intermediate/video_di_dimension/.
- GOLDMAN, Michael: “Roger Returns”; en http://millimeter.com/digital_intermediate/video_roger_returns/.

- GOLDMAN, Michael: “Final Cutting *Cold Mountain*”; en http://millimeter.com/digital_intermediate_video_final_cutting_cold/.
 - GOLDMAN, Michael: “Exclusive: The Lucas POV”; en http://millimeter.com/mag/video_exclusive_lucas_pov/.
 - KAUFMAN, Debra: “A Memento from Dody Dorn”; en <http://www.digitalproducer.com/articles/viewarticle.jsp?id=26895>.
 - MALTBY, Richard: “‘Nadie lo sabe todo’. Historiografías post-clásicas y consolidación de la industria del entretenimiento”; en <http://www.otrocampo.com/2/maltby.html>.
 - QUINTANA, Àngel: “El punt de vista moral”; en <http://www.cinematruffaut.com/pub/arxiu/lainglesayelduque.htm>.
 - REQUENA, Marcos: “Cine digital”; en <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/num11/>.
 - SILBERG, John: “Color Control DPs on Digital Intermediate”; http://millimeter.com/digital_intermediate/video_color_control_dps/.
 - SILBERG, John: “Indie Intermediates”; en http://millimeter.com/digital_intermediate/video_indie_intermediates/.
 - SMITH, Garrett: “The Changing Face of Digital Mastering”; en http://millimeter.com/digitalfilm/video_changing_face_digital/.
 - VV.AA.: “LaserPacific to be center of Kodak Digital Intermediate”, en http://millimeter.com/pressroom/Laser_Pacific_Kodak_DI/index.html.
 - VV.AA.: “To Digital or Not”; en http://millimeter.com/mag/video_digital_not/index.html.
- <http://www.avekta.com/tutorial/postproduction.html>
- <http://www.dogme95.dk/menu/menuset.htm>
- <http://www.editorsguild.com/newsletter>
- <http://www.imbd.com>
- <http://www.indiewire.com>
- <http://www.shootingpeople.com>
- <http://specials.ft.com/creativebusiness/jan222002/FT3NP6BDQWC.html>
- <http://www.wakinglifemovie.com>

La vigencia de todas las páginas web fue verificada a fecha de 17 de febrero de 2006.