



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARTES
DEPARTAMENTO DE TEATRO

LENGUAJE CINEMATOGRAFICO Y VIOLENCIA AUDIOVISUAL

ANÁLISIS DE RECURSOS EXPRESIVOS Y TÉCNICOS EN LA OBRA DE GASPAR NOÉ

TESIS PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE DISEÑADOR TEATRAL

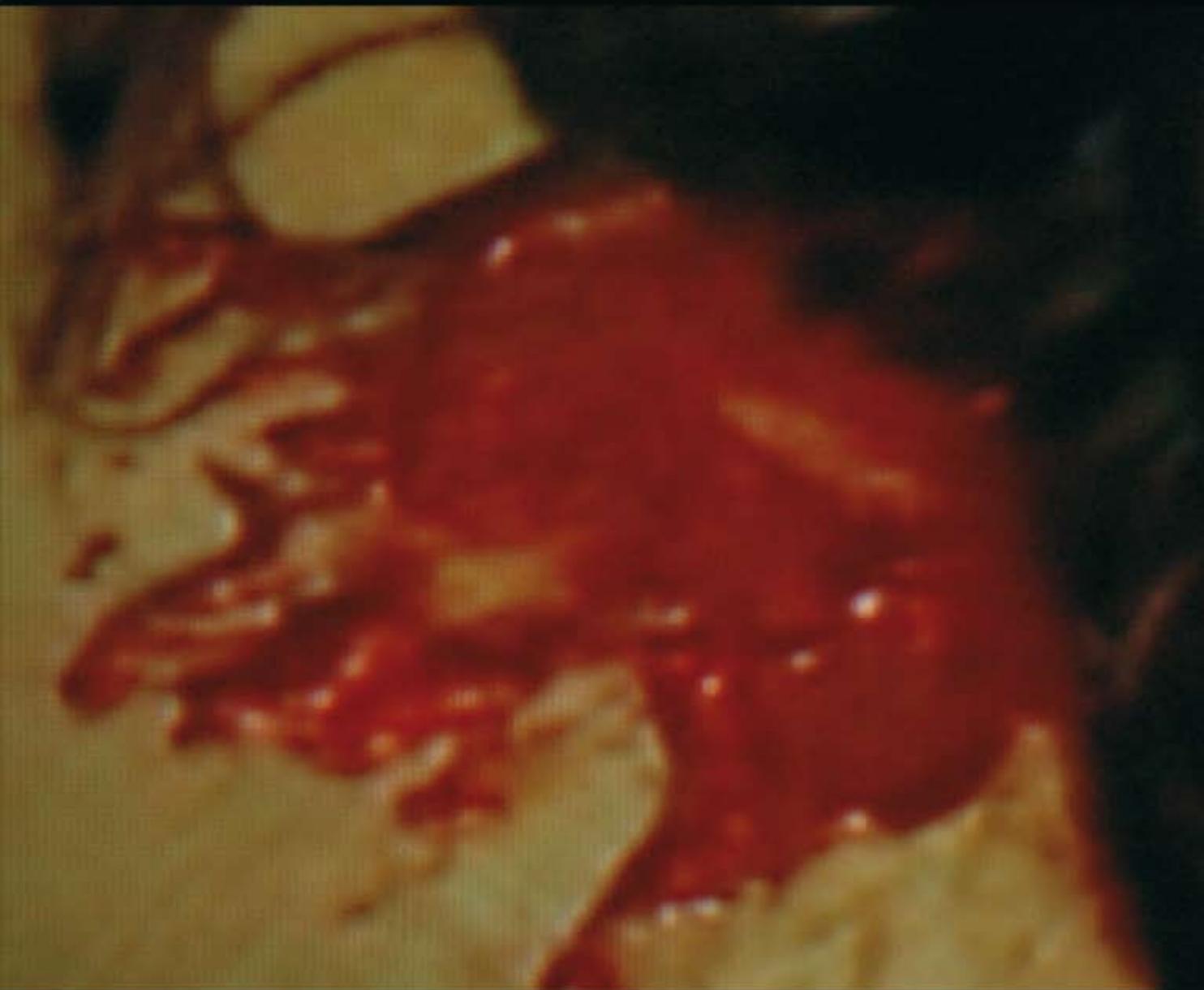
**ELISA HORMAZÁBAL DONOSO
MARIELSA PALACIOS MÉNDEZ**

PROFESORA GUÍA: MAITE LOBOS RUBILAR
PROFESOR CONSULTOR: ROBERTO CONTADOR PEÑA

SANTIAGO , CHILE
2006













Agradecimientos

Contenidos

Portada	1	
Agradecimientos	8	
Contenidos	10	
Introducción	16	
El diseñador teatral y el lenguaje audiovisual	17	
¿Por qué la violencia?	17	
Capítulo I	21	
Lenguaje Cinematográfico		
1	Introducción al lenguaje cinematográfico	22
2	El cine	22
3	La realidad y el cine	23
	3.1 Registro y revelación de la realidad	23
	a · Funciones de registro	24
	- El movimiento	24
	- Los objetos inanimados	24
	b · Funciones de revelación	25
	- Las cosas normalmente invisibles	25
	• Lo pequeño y lo grande	25
	• Lo transitorio	29
	• Puntos ciegos de la mente	30
	- Combinaciones no convencionales de elementos	30
	- Lo rechazado	30
	- Lo conocido	30
	- Fenómenos que nos afectan	32
	- Modalidades especiales de la realidad	32
	3.2 Lo fortuito	33
	3.3 El flujo de la vida	34
	3.4 El sonido, complemento de la realidad	34
4	El cine como narración	35

4.1	Relato o texto narrativo	35
4.2	Narración	36
4.3	Diégesis	36
4.4	Temporalidad	37
4.5	El espectador, receptor de la realidad ficcional	38
5	Aspectos técnicos y expresivos del cine	39
5.1	Óptica	39
a ·	Formatos	39
b ·	Objetivos o lentes	43
5.2	Nomenclatura de planos	44
a ·	Ángulos de cámara	45
-	Ángulo de cámara objetiva	45
-	Ángulo de cámara subjetiva	45
-	Ángulo de cámara que implica punto de vista	45
b ·	Tamaño del plano, ángulo del sujeto y altura de cámara	45
-	Tamaño del plano	46
•	Gran plano general	46
•	Plano general	47
•	Plano americano	47
•	Plano medio	47
•	Primer plano	47
-	Planos en movimiento	49
-	Ángulo del sujeto	49
-	Altura de cámara	49
•	Ángulo a nivel	49
•	Ángulo elevado o picada	50
•	Ángulo bajo o contrapicado	50
•	Ángulo sobre ángulo	51
•	Ángulo inclinado	51
5.3	Composición	51
a ·	Elementos de la composición	52
b ·	Balance	54
c ·	Unidad	55
d ·	Centro de interés	55
e ·	Tamaño de la imagen	56
f ·	Perspectiva	56
g ·	Fondos	58
h ·	Recuadros	58
5.4	Continuidad	58

a · Tiempo y espacio cinematográfico	60	
- Continuidad Temporal	60	
- Continuidad en tiempo condicional	61	
b · Técnicas de filmación	61	
- La escena maestra	61	
- La técnica de la toma triple	61	
c · Continuidad direccional	61	
d · Recursos de transición	63	
- Transiciones iconográficas	63	
• <i>Fades</i>	63	
• Disolvencias	64	
• Cortinillas	64	
- Transición de montaje	64	
- Transiciones sonoras	64	
5.5 Montaje	65	
a · Requisitos técnicos	65	
b · Requisitos estéticos	65	
c · Factores narrativos	66	
Notas y Citas	70	
Capítulo II	73	
Violencia en el cine		
1	Introducción a la temática de la violencia	74
	1.1 Definiciones de violencia	74
	1.2 La violencia en el ser humano y sus sociedades	74
2	El cine en la violencia	76
3	El cine como reflejo de la realidad y la violencia	77
4	Violencia Natural	79
5	Revaloración de la violencia a través del cine	81
6	La violencia de Gaspar Noé	83
Notas y Citas		87

Capítulo III **89** **Análisis de películas**

1	Análisis crítico de <i>Seul Contre Tous</i>	92
	1.1 Sinopsis	92
	1.2 Estrategia del relato	94
	1.3 Realidad afílmica	100
	1.4 Diégesis	101
	1.5 Líneas de acción, protagonistas y personajes secundarios	101
	1.6 Aspectos de la narración	103
	1.7 Banda de imágenes	115
	1.8 Banda sonora	116
	1.9 Elementos no cinematográficos	118
	1.10 Evaluación final de <i>Seul Contre Tous</i>	119
2	Análisis crítico de <i>Irreversible</i>	122
	2.1 Sinopsis	122
	2.2 Estrategia del relato	124
	2.3 Realidad afílmica	127
	2.4 Diégesis	127
	2.5 Líneas de acción, protagonistas y personajes secundarios	129
	2.6 Aspectos de la narración	129
	2.7 Banda de imágenes	140
	2.8 Banda sonora	144
	2.9 Elementos no cinematográficos	145
	2.10 Evaluación final de <i>Irreversible</i>	145

Notas y Citas **147**

Capítulo IV **149** **Conclusiones**

El discurso de Noé **150**

El cambio de formato **151**

La Dirección de Arte y la producción **152**

Notas y Citas **153**

Capítulo V	155
Bibliografía y Filmografía	

1	Bibliografía	156
----------	---------------------	------------

2	Filmografía	158
----------	--------------------	------------

Capítulo VI	161
Anexos	

1	Biografía de Gaspar Noé	162
----------	--------------------------------	------------

2	Filmografía de Gaspar Noé	163
----------	----------------------------------	------------

3	Especificaciones técnicas de <i>Seul Contre Tous</i>	164
----------	---	------------

4	Especificaciones técnicas de <i>Irreversible</i>	165
----------	---	------------

5	Entrevistas a Gaspar Noé	168
----------	---------------------------------	------------

	Gaspar Noé, La violencia del cotidiano	168
--	---	------------

	La boca de Gaspar Noé	170
--	------------------------------	------------

	Los 16mm: una elección estética	175
--	--	------------

6	DVD de <i>Seul Contre Tous</i>	
----------	---------------------------------------	--

7	DVD de <i>Irreversible</i>	
----------	-----------------------------------	--

Introducción

El diseñador teatral y el lenguaje audiovisual

Cada día se hacen más películas en nuestro país y en este medio, donde hace algunos años la existencia del diseñador teatral era un misterio, hoy se requiere cada vez más de su participación en las diversas áreas relacionadas con la visualidad de las producciones nacionales. No existen otros profesionales tan capacitados como el diseñador teatral para enfrentarse a la Dirección de Arte y las sub-áreas que la componen. Éste logra abarcar la conceptualización de un mundo ficcional global, tiene las herramientas para concretarlo y está en capacidad de comprender y plasmar el sentido dramático de las situaciones y los personajes, incluso sin tener conocimiento específico del medio cinematográfico, formándose, la mayoría de las veces, en la práctica.

Teniendo en cuenta la existencia de la tesis *“Transferencias Visuales, una propuesta de dirección de arte para el guión los 32 de Antonin Artaud”*, de Constanza Meza-Lopehanda¹, la que se refiere principalmente a la labor del director de arte y cómo el diseñador teatral está en capacidad de conceptualizar el mundo de una puesta en escena, nuestro estudio se enfocará en los recursos técnicos y expresivos cinematográficos que concretan la visualidad de una película y permiten la realización de esta conceptualización de mundo.

Al referirnos a “cine” y a los conceptos derivados de éste abarcaremos no sólo al cine impreso en celuloide, sino también a todos los formatos en los que éste puede realizarse, ya sea análogo o digital. Independientemente de las diferencias de cada formato, toda producción cinematográfica posee una base creativa y un lenguaje común. La comprensión de este lenguaje complementará la formación dramática y la capacidad de concreción visual que ya posee el diseñador teatral, explicando la incidencia de cada uno de ellos en la visualidad final de la película.

De esta manera, nos atrevemos a aseverar que el conocimiento de estos recursos, previo a la etapa de diseño y preproducción de un filme, se transforma en una gran ventaja para el diseñador teatral, ya que el manejo de estos códigos le permite tener un control total de lo que será la imagen definitiva de la película y que ésta concuerde de la manera más cercana posible a lo que fue la conceptualización y visualización de su diseño, potenciando y afirmando su capacidad creativa.

Este estudio pretende acercar al lector interesado en la Dirección de Arte para cine a este particular lenguaje, entregándole conocimientos básicos para comprenderlo, permitiéndole así poder desplegar de manera óptima, eficiente y productiva su aporte en la creación del mundo ficcional de un filme. Para esto se basa en la temática de la violencia como poderoso y contingente principio creativo.

¿Por qué la violencia?

La violencia siempre ha sido un tema controversial para las sociedades y ha acompañado al ser humano desde los inicios de su historia, transformándose en gran tema de estudio, análisis y expresión artística. Es una temática atractiva, independientemente del punto de vista con que se mire y de la forma como se muestre. La complejidad de

trabajar con esta materia, cómo manejarla y dirigirla, siempre se transforma en un interesante desafío para los creadores, los que a través de sus obras generan visiones particulares sobre ella, las que también son reflejo del contexto al cual pertenecen. La violencia atrae tanto a realizadores como a espectadores generando discusión, movimiento y opiniones. Su contemplación genera sensaciones contradictorias, de gusto y desagrado, y la relación que cada individuo experimenta con la contemplación de la violencia es única: tiene que ver con sus miedos, deseos, vivencias, etc. Cualquiera sea esta relación, nunca se traduce en indiferencia.

La mostración de la violencia busca provocar a través de un interesante espectáculo visual a los espectadores, ponerles un espejo en frente que refleje el mundo en el que viven y a ellos dentro de este mundo siendo víctimas o victimarios.

De todas las manifestaciones artísticas es el cine el que, debido a sus características esenciales, formales y técnicas, refleja de manera más fidedigna el mundo en el que habitamos. Su imagen en movimiento se nos presenta como verdadero espejo de la realidad física, transformándose así en el mejor retratista de la violencia como fenómeno que nos pertenece.

La cinematografía contemporánea siempre se ha interesado fuertemente por la temática de la violencia, representándola en sus obras de manera reiterada y a destajo. Esto ha desatado una serie de manifestaciones del espectador y la crítica, generando dos fuertes tendencias: su valoración o su repudio. Estas reacciones están relacionadas a la crudeza con la que se muestra esta violencia. Ante esto los creadores responden: ¿por qué se escandalizan frente nuestras propuestas si éstas son un fiel reflejo de la realidad?

Es importante analizar las actuales formas de mostrar la violencia en la cinematografía sin juicios éticos, ya que ha sido bastante comentado y criticado el hecho de que vivimos una era inédita en el espectáculo de la violencia. Que vivamos con ella y, además, disfrutemos consumirla en exceso son motivos suficientes para que este estudio se concentre en valorar las formas en que se expresa, sin banalizar su contenido temático, más que en enjuiciar las intenciones y consecuencias de su mostración.

Para ejemplificar de manera concreta cómo el lenguaje cinematográfico contemporáneo muestra la violencia, hemos escogido, dentro de un gran espectro de directores que trabajan esta temática, al director argentino-francés Gaspar Noé. Sus largometrajes muestran la violencia contemporánea de manera particular, otorgándole gran protagonismo a la forma y su visualidad, manejando con destreza e intención una variada gama de recursos cinematográficos. Esto, sumado al realismo y crudeza del contenido temático, mostrado a través de una imagen igual de real y cruda, lo transforman en el objeto idóneo para concluir nuestra investigación.

Noé nos ofrece una puesta en escena de la violencia muy atractiva desde el punto de vista de la Dirección de Arte, ya que todos los recursos visuales que maneja son extremos y están totalmente estudiados y dirigidos para potenciarla, logrando con esto manipular a través de los sentidos al espectador, haciéndolo vivir de forma muy cercana

y visceral la experiencia de la violencia.

La ejemplificación de los recursos cinematográficos, a través de los largometrajes de Gaspar Noé, es el punto en el cual se encuentran las dos grandes áreas de este estudio: la técnica del lenguaje cinematográfico de interés para la Dirección de Arte y la violencia audiovisual contemporánea. Es en la contemplación de los filmes, a través de las imágenes, donde el lector puede entender a cabalidad la concreción formal de la temática de la violencia. Por ende, ver los largometrajes ***Seul Contre Tous*** e ***Irreversible*** resulta imprescindible para la comprensión de todos los análisis y reflexiones contenidos en este estudio.

1 Meza-Lopehandía, Constanza, Transferencias Visuales, *Una propuesta de dirección de arte para el guión Los 32 de Antonin Artaud*, tesis presentada en la facultad de Artes de la Universidad de Chile en Chile, A.A 2002



Capítulo I

Lenguaje Cinematográfico

1 Introducción al lenguaje cinematográfico

Para entrar en el tema del lenguaje cinematográfico y sus recursos específicos, debemos considerar como aspecto principal, que todos los conceptos y visiones aquí expuestos están enfocados exclusivamente desde la mirada de la Dirección de Arte y las diversas áreas de trabajo que la conforman. Este capítulo está dirigido a describir y desarrollar aspectos conceptuales y técnicos propios del cine que, según nuestro punto de vista, el diseñador teatral interesado en el tema, debe tener en cuenta para su desempeño óptimo en cualquiera de estas áreas dentro de una producción audiovisual.

Esta parte del estudio resulta fundamental para analizar en profundidad el cine de violencia que es de nuestro interés, el cine de Gaspar Noé y comprender –a través de un estudio acucioso de sus filmes- cómo él concreta formal y visualmente la temática de la violencia¹.

2 El cine

Un filme está constituido por un gran número de imágenes fijas, llamadas fotogramas, dispuestas en serie sobre una película transparente; esta película al pasar con un cierto ritmo por un proyector, da origen a una imagen ampliada y en movimiento que se nos presenta bajo la forma de una imagen plana y delimitada por un cuadro.

Estas dos características materiales de la imagen fílmica -que tenga dos dimensiones y esté limitada- representan los rasgos fundamentales de donde se deriva nuestra aprehensión de la representación fílmica. Fijémonos de momento en la existencia de un cuadro que se define como el límite de la imagen. Este cuadro tiene sus dimensiones y sus proporciones impuesta por dos premisas técnicas: el ancho de la película-soporte y las dimensiones de la ventanilla de la cámara; el conjunto de estas dos circunstancias define lo que se denomina el formato del filme.²

El cuadro juega un papel muy importante en la composición de la imagen, en especial cuando ésta permanece inmóvil o casi inmóvil. Se puede decir que la superficie rectangular que delimita el cuadro es uno de los primeros materiales sobre los cuales trabaja el cineasta. La experiencia de la visión de una película basta para demostrar que reaccionamos ante esta imagen plana como si viéramos una porción de espacio en tres dimensiones, análoga al espacio real en el que vivimos. A pesar de sus limitaciones (presencia del cuadro, ausencia de la tercera dimensión, carácter artificial o ausencia de color, etc.), esta analogía es muy viva y conlleva una “impresión de realidad” específica del cine, que se manifiesta principalmente en la ilusión del movimiento y en la ilusión de profundidad. Lo importante en este punto es observar que reaccionamos ante la imagen fílmica como ante la representación realista de un espacio imaginario que nos hace percibir. Más precisamente, puesto que la imagen está limitada en su extensión por el cuadro, nos parece percibir sólo una porción de este espacio.

Según Jacques Aumont, en su libro *“Estética del Cine, Espacio Fílmico, Montaje, Narración, Lenguaje”*³ publicado el año 1983, esta porción de espacio imaginario contenida en el interior del cuadro es llamada campo. Contemporáneamente se habla de una

reciente conciencia por parte del espectador que tiene relación con el conocimiento de la existencia del aparato fílmico, sus creadores y realizadores. Por esto se ha dado una nueva denominación a los espacios que componen la filmación. Se ha hecho una diferenciación entre los conceptos de campo y cuadro. Se designa campo a la totalidad del espacio fílmico (lugar físico destinado a la filmación, llamado también set), por lo tanto el “fuera de campo” es el lugar físico que existe detrás de las cámaras. Llamaremos entonces “fuera de cuadro” a la completación mental, creada por el espectador, de la realidad presentada por el filme, expresada en cada cuadro.

La imagen de la película se desarrolla a partir de planos. Cada plano es una toma la que en el momento de la filmación está definida por el instante en que la película comienza rodar hasta que se detiene, captando una acción continua sin interrupción. Si se cambia el emplazamiento o se realiza cualquier movimiento de la cámara, cambio de lentes, o se filma una acción diferente es una nueva toma. La unidad de montaje sería el plano, porción editada o montada de la toma. Un plano o diversos planos representando una acción continua constituyen una escena. En la mayoría de los casos una escena se sitúa en un único lugar o locación. Una serie de escenas completa en si misma que describa la acción en una forma continua constituye una secuencia, la que puede ocurrir en un solo emplazamiento o en varios.

El cine es un arte de la combinación y disposición y este rasgo es el que caracteriza, en lo esencial, la idea de montaje. Éste es una propiedad técnica muy importante para la creación cinematográfica ya que contribuye a establecer una significativa continuidad entre las tomas y a generar un ritmo establecido, otorgándole coherencia y verosimilitud a la narración.

En un sentido técnico, referente al proceso de montaje, la cadena que lleva del guión a la película acabada en el caso de una producción tradicional transcurre de la siguiente manera:

- La primera etapa consiste en desglosar el guión en unidades de acción y, eventualmente, en desglosar éstas para obtener unidades de rodaje (planos)
- Estos planos durante el rodaje engendran varias tomas.
- A partir del material filmado comienza el trabajo de montaje propiamente dicho, que consta de tres operaciones indispensables: primero se realiza una selección de los elementos útiles, luego, se enlazan los planos seleccionados en un cierto orden y finalmente se determina con un nivel preciso la longitud exacta que conviene dar a cada plano: los empalmes entre estos planos.

3 La realidad y el cine

3.1 Registro y revelación de la realidad

El cine se desarrolló a partir de elementos esencialmente diversos. Su nacimiento fue el resultado de una combinación de la fotografía en movimiento con elementos no fotográficos como el montaje y posteriormente el sonido. Sin embargo, la fotografía tiene legítimo derecho a ocupar un lugar prominente entre estos elementos, ya que innega-

blemente es y seguirá siendo el factor decisivo a la hora de establecer el contenido fílmico. La naturaleza de la fotografía pervive en la del cine, pero éste al representar esta naturaleza en movimiento y además otorgarle un universo sonoro, confiere a estas imágenes grados de realidad inalcanzables por cualquier otro medio de expresión.

El cine está singularmente dotado para registrar y revelar la realidad física efectivamente existente, el transitorio mundo en el que vivimos, siendo ésta su propiedad básica más importante.

En su reafirmación de la existencia física, los filmes representan la realidad tal como ésta se desarrolla en el transcurso del tiempo y lo hacen con el auxilio de técnicas y procedimientos propios de su lenguaje.

La cámara cinematográfica está capacitada para captar la totalidad del mundo externo, sin embargo hay ciertos temas de este mundo que podríamos denominar cinematográficos, por cuanto parecen ejercer un peculiar atractivo sobre este medio. Es como si estuviera predestinado a exhibirlos y ansioso por hacerlo. Kracauer⁴ los clasifica dentro de lo que llama funciones de registro y funciones de revelación.

a· Funciones de registro

El movimiento: se considera un elemento cinematográfico ya que la cámara es capaz de registrarlo. Compone toda clase de movimientos, pero hay tres de ellos que son cinematográficos por excelencia. La persecución, el baile y el movimiento incipiente (pausa en el movimiento que, por contraste, permite al espectador la conciencia de la importancia de éste en el filme)

Los objetos inanimados: Existe una revalorización del objeto a través de los primeros planos, destacando la capacidad de la cámara de explorar la existencia física, sea humana o no. De acuerdo a esta visión, también el actor pasa a ser nada más que un detalle, un fragmento de la materia del mundo, y los objetos, por su parte, cobran el poder de elevarse a la condición de actores.

**“ Mulholland Dr.” (2001)
Dirigida por David Lynch**

En este filme la caja azul adquiere un grado de importancia y significado que la hace trascender a su calidad de *objeto inanimado*, otorgándole gran protagonismo.



b· Funciones de revelación

Las cosas normalmente invisibles: Se refiere a los múltiples hechos materiales que escapan de la observación en circunstancias normales. Pueden dividirse en tres grupos: lo pequeño y lo grande, lo transitorio y los puntos ciegos de la mente.

Lo pequeño y lo grande

Lo pequeño se transmite en forma de primeros o primerísimos primeros planos. Al presentarse a modo de imágenes gigantescas, los objetos (partes del cuerpo, elementos, detalles, texturas imposibles de apreciar por el ojo humano, etc.) adquieren nuevos significados ya que se muestran en una dimensión distinta a la habitual, *metamorfosean* su realidad. Estas imágenes cobran valor tanto en sí mismas, ya que nos revelan formaciones nuevas e insospechadas de la materia, adquiriendo cierta relativa independencia de la trama, como también por su yuxtaposición con los planos adyacentes, en colaboración dramática con la narración.

Debido a esta capacidad que tiene el cine de hacer grandes acercamientos, es fundamental, en todas las áreas que colaboran con la visualidad del filme, un extremo cuidado y preocupación por el detalle. El diseñador teatral que se embarca en la experiencia de creación cinematográfica, debe tener conciencia que su labor no está dirigida al ojo humano (como sucede en el espectáculo teatral), si no al objetivo de la cámara, ojo penetrante del aparato, sobre todo en lo que respecta al vestuario, utilería y maquillaje, generalmente expuestos a ser captados en detalle. “El arte del vestuario cinematográfico es, más de lo que se cree, tributario de la evolución de la técnica cinematográfica y de la forma en que el celuloide traduce la textura y los reflejos de las telas. (...) La forma debe ser impecable, para que el espectador no pueda ver nada defectuoso en los primeros planos. Además (...) las telas tienen su fotogenia que, a decir verdad, depende del soporte y de las técnicas de rodaje. En la tela del vestuario de cine, a los ojos del espectador, es más fácil apreciar su estado de desgaste o, por el contrario, su rigidez de tela nueva o recién salida del tinte. De este modo, no sólo hay que envejecerla o degradarla para escenas específicas, sino también darle una pátina, como se hace con los decorados”.⁵ Para los figurantes y extras, cuyo vestuario se verá de lejos y brevemente, suele trabajarse de forma más burda, tanto desde el punto de vista de la calidad del tejido como del acabado.

De forma similar sucede con la utilería. Al preocuparse ésta por los objetos protagónicos, de importancia narrativa para el filme, y de todo lo manipulado por los actores (vasos, cigarrillos, billeteras, comida y bebida, etc.), debe tener especial cuidado con la impecabilidad en la manipulación y la ubicación en el espacio de estos objetos ya que son elementos que en la mayoría de los casos están sujetos al desarrollo de la continuidad de la película. Por esta razón, el utilero debe estar compenetrado con el continuista y en conocimiento cabal del proceso que conlleva la continuidad. Por ejemplo, en las escenas de bar, cuando dos personajes toman un trago, es el utilero, en colaboración con el continuista, el encargado de velar por la correcta medida de los líquidos dentro de los vasos. Éstos deben mantenerse atentos, ya que debido a la fragmentación con la que se filma cada escena y a las repeticiones de las tomas de cada plano, se corre el

riesgo de que en el montaje final los niveles en los vasos no empalmen con exactitud.

En lo que respecta al maquillaje, el fenómeno del detalle juega un rol fundamental, ya que los rostros de los actores, en la mayoría de los filmes, están expuestos de sobremañera a todo tipo de acercamientos.

Generalmente, el maquillaje para cine trabaja a partir de la premisa de su invisibilidad en la pantalla, a excepción de los filmes de ciencia ficción o fantasía. Es un maquillaje que colabora en la construcción de un personaje, su apariencia, su edad, sus estados de ánimo, el paso del tiempo en sus rostros y cuerpos, etc. Su utilidad, aunque discreta, es primordial, no sólo para la fotogenia de los actores, sino también para dar a la historia fuerza emocional y credibilidad. “Las barbas son también competencia de los maquilladores (cuando no son naturales), especialmente el efecto de “sin afeitarse”, obtenido con una base gris azul aplicada con esponja o pegando sobre la piel pelo verdadero cortado en trocitos; las lágrimas, a menudo simuladas mediante gotas de glicerina más o menos diluidas; y evidentemente, todos los efectos horribles y realistas de cicatrices, hematomas, contusiones, heridas... para las caras tumefactas o ensangrentadas que tanto gustan en el cine.”⁶

Como se puede apreciar, consideramos que “lo pequeño” constituye un punto de gran importancia a conocer para el desempeño de la Dirección de Arte y las áreas que la conforman.

Lo grande se refiere a la capacidad que tiene la cámara de cine para capturar objetos y superficies de gran tamaño, con verismo y movimiento, lo que resulta imposible para otros medios de expresión. Dentro de estos magnos objetos y superficies, hay uno que merece atención especial: las *masas*.

“En el momento en que surgió la masa, ese animal gigantesco, constituía una experiencia nueva y perturbadora; y como es de suponer, las artes tradicionales se mostraron incapaces de abarcarla y transmitirla. Pero allí donde ellas fracasaron, la fotografía pronto tuvo éxito, ya que estaba técnicamente dotada para retratar a las muchedumbres como los conglomerados accidentales que eran. No obstante, sólo el cine -culminación de la fotografía, en cierto sentido- pudo hacer frente a la tarea de capturarlas en movimiento. En este caso, el instrumento reproductor nació casi simultáneamente a uno de sus temas fundamentales. De ahí el atractivo que las masas ejercieron sobre las cámaras fotográficas y las cinematográficas desde el comienzo.”⁷

A partir de esto, podemos decir que la fortaleza visual de las *masas*, también se puede potenciar a través del manejo controlado de los elementos visuales que están relacionados a su existencia física. En esto, el director de arte tiene plena ingerencia ya que, aunque cada uno de los integrantes de la masa no sea tratado con minuciosidad, se la debe considerar como un todo, como un gran personaje. El mayor énfasis que sobre ella recae reside en la elección y manejo de una paleta de color determinada, creada en función de fines dramáticos específicos para cada filme.



“Seul Contre Tous” (1998) Dirigida por Gaspar Noé. La capacidad que tiene la cámara de cine para captar *lo pequeño* hace imprescindible el cuidado por el detalle.



“2046” (2004) Dirigida por Wong Kar Wai muestra un especial y delicado gusto por el detalle. A través de todos los elementos del vestuario, utilería, maquillaje, etc. enriquece el mundo visual a través de *lo pequeño*.



“Irreversible” (2002) Dirigida por Gaspar Noé. El notable realismo y detalle en el trabajo de maquillaje para esta escena potencia la intención dramática de ésta, sobre todo al tratarse de un primer plano



“Mulholland Dr.” (2001) Dirigida por David Lynch. La cámara en altura registra vastas dimensiones.



“Machuca” (2004) Dirigida por Andrés Wood. El encuadre y el control de la paleta de color son fundamentales en la composición de *las masas*. De esta manera este cuadro da la apariencia de contener un gran número de personas -cuando realmente no eran tantas-, dramática y visualmente unificadas.

Lo transitorio

El segundo grupo de cosas que normalmente no pueden ser vistas comprende lo transitorio. Aquí incluiremos, ante todo, las impresiones fugaces, “la sombra de una nube que cruza la llanura, una hoja abandonada al viento”⁸. La cámara cinematográfica parece tener una cierta inclinación por los componentes menos estables de nuestro entorno, por estas impresiones efímeras, como los elementos del sueño.

“Hay movimientos de naturaleza tan transitoria que resultarían imperceptibles si no fuera por el empleo de dos técnicas cinematográficas: el movimiento acelerado (que condensa procesos extremadamente lentos y por ende inobservables, como el crecimiento de las plantas) y el ralenti (que extiende movimientos demasiado rápidos como para ser registrados). Al igual que el primerísimo plano, estas técnicas interrelacionadas llevan directamente a una “realidad de otra dimensión”. Las imágenes de los tallos que emergen del suelo en el proceso de germinación nos hacen penetrar en zonas imaginarias, y las piernas al correr, mostradas a cámara lenta, no sólo se ralentizan si no que cambian de aspecto y describen extrañas trayectorias, muy lejanas a la realidad que conocemos. Las tomas al ralenti guardan semejanza con los primeros planos corrientes; son, por así decirlo, primeros planos temporales, que concretan en el tiempo lo que en el primer plano propiamente dicho concreta en el espacio.”⁹



“2046” (2004)

Dirigida por Wong Kar Wai . En esta escena el incontrolable y arbitrario movimiento de las nubes representa *lo transitorio*.

Puntos ciegos de la mente

Se trata de objetos cinematográficos precisamente porque en la vida cotidiana eluden de manera tenaz nuestra atención. En estos procesos de evasión de la realidad desempeñan un importante papel las normas y tradiciones culturales, ya que el hábito y el prejuicio nos impiden advertirlos. Estos elementos se dividen en tres categorías: combinaciones no convencionales de elementos, lo rechazado y lo conocido.

Combinaciones no convencionales de elementos: Las películas pueden poner en evidencia combinaciones de objetos de la vida real que la habitual estructura figura-fondo oculta normalmente a nuestra visión.

La cámara tiene su propio modo de desintegrar los objetos familiares y de poner en escena (a menudo con sólo moverse entre ellos) interrelaciones entre sus partes antes invisibles. Estos complejos de nueva formación acechan detrás de las cosas conocidas y se escapan de sus contextos habituales, interrelacionándolos. Dependiendo del manejo del encuadre y del punto de vista de la cámara, la imagen cinematográfica puede seleccionar una porción de la realidad que para el ojo humano sería muy difícil obtener, ya que tiende a ver la totalidad del objeto y el entorno donde se emplaza.

Lo rechazado: Muchos objetos pasan inadvertidos simplemente por que jamás se nos ocurre seguir su camino. La mayoría de nosotros volvemos la espalda a los cubos de basura, el sucio suelo bajo nuestros pies o los desperdicios que dejamos atrás. Las películas no tienen esas inhibiciones; por el contrario, les resulta atractivo lo que nosotros solemos pasar por alto, precisamente a causa de este común desdén.

La concepción de lo rechazado en el cine es de tremenda importancia para la construcción de la realidad visual del mundo ficcional del filme, ya que la *mostración* de “lo rechazado” (misericordia, suciedad, lo feo y desagradable), tan recurrente en el cine, requiere de un conocimiento y un manejo casi documental de estos elementos. Esto está profundamente relacionado con los niveles de verismo que requiere el filme, quitándole la falsedad de “mundo maqueta” al mundo ficcional.

Los elementos visuales que componen un mundo para cine deben parecer haber tenido vida propia desde antes y nunca evidenciar que fueron creados para el momento de la escena, ya que el espectador debe entender y estar totalmente convencido de que lo que se le muestra corresponde a una porción temporal-espacial de la vida de los personajes, en el mundo presentado por el filme.

Lo conocido: Tampoco percibimos lo muy conocido. No es que nos apartemos de ello, como en el caso de lo rechazado, sino que lo damos por sentado sin prestarle atención. Rostros íntimos, calles que atravesamos todos los días, la casa en que vivimos: todas estas cosas forman parte de nosotros y por conocerlas de memoria no las observamos con los ojos. Una vez integradas en nuestra existencia, dejan de ser objeto de nuestra percepción u objetivos que deban alcanzarse.

Kracauer propone el siguiente ejemplo: “Si un hombre entra en su cuarto y, en su au-



“*Seul Contre Tous*” (1998) Dirigida por Gaspar Noé. En este filme distinguimos un gusto del director por mostrar de manera atípica los objetos dentro del cuadro para potenciar el dramatismo de la historia. En ambos ejemplos, la fragmentación corresponde a *combinaciones no convencionales de elementos*.



“*Irreversible*” (2002) Dirigida por Gaspar Noé. En esta escena todos los elementos visuales colaboran en la atmósfera de turbiedad y desagrado que quiere provocar. La mugre, lo subterráneo, el color y la luz son elementos que, sumados a la violencia sexual presenciada por el espectador, conforman aquí *lo rechazado*.

sencia, algo ha sido cambiado de lugar, de inmediato sentirá una molestia; pero a fin de descubrir cuál es la causa de su malestar deberá interrumpir sus ocupaciones rutinarias; sólo mediante un examen deliberado -y por lo tanto enajenado- del cuarto podrá descubrir lo que se ha alterado realmente”¹⁰.

Las películas nos hacen atravesar mil veces experiencias similares a estas; enajenando nuestro entorno al exponerlo. Al mostrarnos de manera peculiar la realidad a la que estamos acostumbrados, nos damos cuenta de que habíamos olvidado fijarnos en ella.

Fenómenos que nos afectan: Las catástrofes naturales, las atrocidades de la guerra, los actos de terror y de violencia, la corrupción sexual y la muerte son sucesos que tienden a afectarnos o, en todo caso, provocan una excitación y una angustia que suele impedir la observación imparcial. El cine insiste en hacer visible lo que habitualmente queda sofocado en la agitación interior, al mostrar deliberadamente y con todo detalle hechos sádicos, horror, sangre, pesadillas y otros sucesos terribles, obligando al espectador a asumir estas espantosas visiones y, al mismo tiempo, se las impone como sucesos reales registrados por una cámara.

Modalidades especiales de la realidad: Por último, las películas pueden exponer la realidad física tal como se le aparece a sujetos que se hallan en estados mentales extremos por un trastorno psíquico o por cualquier causa interna o externa. Suponiendo que dicho estado anímico venga provocado por un acto de violencia, la cámara, con frecuencia, aspirará a transmitir las imágenes que de ese acto se forme un testigo o un participante emocionalmente perturbado. También estas imágenes pertenecen al método cinematográfico y forman parte de sus temas. Son imágenes distorsionadas desde el punto de vista de un observador imparcial, y difieren entre si según el estado anímico



**“Seul Contre Tous” (1998)
Dirigida por Gaspar Noé**

En la primera imagen la suciedad que rodea al interruptor es un claro ejemplo de *lo conocido*.

La segunda imagen, debido a la extrema violencia de la escena, corresponde a *Fenómenos que nos afectan*.



que les ha dado origen.

3.2 Lo fortuito

Como habíamos mencionado antes, el cine manifiesta una especial predilección por los hechos y gestos de la casualidad. Kracauer denomina a lo fortuito como una afinidad intrínseca del cine. “La preferencia del cine por las contingencias azarosas queda palpablemente demostrada por su inmovible susceptibilidad frente a la “calle”, expresión que designa no sólo la calle en sí misma, en particular la urbana, en su sentido literal, sino también sus diversas ramificaciones, como las estaciones ferroviarias, salones de baile, salas de reunión en general, bares, vestíbulos de hotel, aeropuertos, etc. (...). En el presente contexto, la calle, ya caracterizada como un centro de impresiones fugaces, nos interesa como región en la que lo accidental prevalece por encima de lo predeterminado, y donde los incidentes inesperados son casi la regla”¹¹.

Estos lugares públicos, existentes en la realidad, inundados de peculiaridades, y llenos de vida e historia, son demandados por la cinematografía en general. Siempre resulta más atractivo encontrar en la realidad la locación perfecta que se ciña a todos los requerimientos de la escena sean estos espaciales, dramáticos, estéticos, de ubicación, etc. y que además tenga la capacidad de albergar y permitir el trabajo fluido del equipo técnico determinado por el filme.

Estos espacios generalmente son intervenidos en algún modo. Habitualmente se trata de modificaciones mínimas, detalles que permiten el empalme del lugar con la visualidad total del filme y requerimientos del guión.

Si bien existe un profesional dentro del equipo técnico que se encarga de buscar y concretar la utilización de locaciones para el rodaje del filme, el director de arte debe estar en total coordinación con el locacionista, orientando de forma estilística la búsqueda para



“Machuca” (2004)
Dirigida por Andrés Wood
La oportuna intromisión del perro corriendo junto al camión en esta escena dota dinamismo y cotidianidad y representa *lo fortuito*.

cada locación, controlando que las propuestas cumplan, en la medida de lo posible, con los requerimientos visuales necesarios para la construcción del mundo ficcional.

3.3 El “flujo de la vida”

Las películas trascienden el mundo físico y evocan una realidad más amplia que aquella que efectivamente describen. A través de las tomas o combinaciones de tomas que las constituyen son portadoras de múltiples significados. “A causa del flujo permanente de correspondencias psicofísicas que así provocan, sugieren una realidad que bien podríamos denominar “vida”. Tal como aquí se emplea, este término denota una especie de vida que sigue íntimamente conectada (...) a los fenómenos materiales de los que emergen sus contenidos emocionales e intelectuales. Ahora bien, los films tienden a registrar una existencia física en su infinitud. Por consiguiente, también podríamos decir que tienen una afinidad (...) por el *continuum* de la vida o el “flujo de la vida”, que desde luego coincide con la vida abierta e ilimitada. Por lo tanto, el concepto de “flujo de la vida” abarca toda la corriente de situaciones materiales y acontecimientos, con todo lo que ellos suponen en materia de emociones, valores e ideas.”¹².

3.4 El sonido, complemento de la realidad

El sonido, componente que se suma en forma posterior al hecho cinematográfico, aporta nuevos grados de verismo y realidad al cine, al sumergirnos en una atmósfera envolvente, enriqueciendo y completando nuestra experiencia visual con la auditiva, haciéndonos “sentir” la realidad.

El sonido dota de realismo al filme al entregarnos más elementos informativos de la realidad que el mundo ficcional se esfuerza por hacernos creer. El sonido es una herramienta que permite, gracias a su manera de reproducir la realidad, crear una diégesis¹³ muchísimo más fidedigna, pudiendo encontrarse dentro (intradiegético) o fuera de ella (extradiegético), por decisión del director.

“El cine trabaja dos registros –la imagen y el sonido- y, por tanto no es de extrañar que sea posible construir un “punto de vista” sonoro (...) mediante el tratamiento que se le da a los ruidos, a las palabras o a la música, en definitiva, a todo lo que es audible”.¹⁴

La imagen y la palabra conllevan, pues, dos relatos que se entremezclan profusamente, entonces “podemos considerar que las cinco materias de la expresión (imágenes, ruidos, diálogos, textos escritos y música) tocan, como las diferentes partes de una orquesta, ora al unísono, ora en contrapunto, ora como en una fuga, etc”.¹⁵

Podemos decir, entonces, que el cine, en conclusión, es un relato doble, en el cual el sonido puede estar estrictamente relacionado y coordinado con la imagen, de manera que se entienda que proviene de la realidad existente contemplada en la pantalla, o, dissociarse de ésta, mostrándose como un elemento independiente, ya sea para potenciar dramáticamente la narración visual o para crear un nuevo discurso. Por ejemplo en ***Irreversible***, cuando Marcus y Pierre salen de la fiesta, percibimos un sonido sincronizado con la imagen: el de los diálogos entre los personajes y el sonido ambiente callejero

(sonido intradieético). De pronto, se encuentran con un accidente y descubren que la mujer que está en la camilla es Alex, la novia de Marcus que ha sido brutalmente violada y golpeada, en ese momento baja la intensidad del sonido ambiente y escuchamos protagónicamente el latir amplificado de un corazón (sonido extradieético). Entendemos este latir como un mensaje que exagera el sentir del protagonista, haciendo partícipe al espectador de su dolor y desesperación. Sabemos que esta utilización del sonido no pretende hacernos creer que los demás personajes pueden percibirlo, sino que nos está siendo entregado de manera externa y con fines dramáticos.

4 El cine como narración

En la mayoría de los casos, ir al cine es ir a ver una película que cuenta una historia. La afirmación tiene todas las apariencias de ser una verdad indiscutible, tan consustanciales parecen cine y narración. Sin embargo no es exactamente así.

Narrar consiste en relatar un acontecimiento, real o imaginario. El principio tradicional de la narración es dar al espectador la impresión de un desarrollo lógico que necesariamente conduce a un fin, a una resolución. El cine narrativo es hoy el dominante, al menos en el plano de consumo, pero no se debe asimilar cine narrativo y esencia del cine, puesto que con ello se despreciaría el lugar que han tenido, y que aún tienen en la historia del cine, los filmes de “vanguardia”, “*underground*” o “experimentales” que se definen como no narrativos.

El cine que se proclama no-narrativo evita recurrir a los rasgos del cine narrativo, sin embargo, conserva siempre un cierto número de ellos. Para que un filme fuese plenamente no-narrativo, tendría que ser no-representativo, es decir, no debería ser posible reconocer nada en la imagen ni percibir relaciones de tiempo, de sucesión, de causa o de consecuencia entre los planos o los elementos, ya que estas relaciones percibidas conducen inevitablemente a la idea de una transformación imaginaria, de una evolución ficcional regulada por una instancia narrativa.

Para el análisis del cine narrativo, que es el objeto de nuestro estudio, estableceremos distinciones fundamentales entre las siguientes instancias: relato, narración y diégesis.

4.1 Relato o texto narrativo

El relato es un enunciado en su materialidad, el texto narrativo que se encarga de contar la historia. Pero este enunciado, que en la novela está formado únicamente por la lengua, en el cine comprende imágenes, palabras, menciones escritas, ruidos y música, lo que hace que la organización del relato fílmico sea más compleja. La música, por ejemplo, que no tiene en sí misma un valor narrativo (no significa acontecimientos) se convierte en un elemento narrativo del texto por su sola co-presencia con elementos como la imagen secuencial o los diálogos. Por tanto, habrá que tener en cuenta su participación en la estructura del relato fílmico.

El relato fílmico es un enunciado que se presenta como un discurso, puesto que implica a la vez un enunciador (o como mínimo un foco de enunciación) y un lector-espectador.

Sus elementos se organizan y ponen en orden según varias exigencias, comenzando por la simple legibilidad del filme con el fin de que el espectador pueda comprender a la vez el orden del relato y el orden de la historia. A continuación debe establecer una coherencia interna del conjunto del relato en función de factores muy diversos, como el estilo adoptado por el realizador, las leyes del género en el cual el relato se inscribe, la época histórica en la que se produce. Finalmente, el orden del relato y su ritmo se establecen en función de una orientación de lectura que se impone así al espectador. Está concebido también para obtener efectos narrativos (suspenso, sorpresa, calma temporal...). Esto se refiere tanto a la disposición de las partes del filme (encadenado en secuencias, relación entre banda de imagen y banda de sonido) como a la puesta en escena en si misma, entendida como ordenación en el interior del cuadro.

El relato o texto narrativo es un “discurso cerrado” puesto que de modo inevitable comporta un principio y un final, está materialmente limitado.

4.2 Narración

La narración es “el acto narrativo productor y por extensión, el conjunto de la situación real o ficticia en la que se coloca”. Se refiere a las relaciones existentes entre el enunciado (lo narrado) y la enunciación (manera de narrarlo) tal como se puedan apreciar en el relato.

La existencia del relato implica necesariamente de alguien que lo relate, un sujeto de la enunciación, un narrador. Este concepto aparece de dos maneras diferentes dentro del relato: la primera es equivalente a lo que Gaudreault y Jost denominan el “gran imaginador”¹⁶, que tiene relación con el creador o director. Éste es el que decide a través de qué recursos del lenguaje transmite el relato. Conceptualiza el mundo a crear, otorgando una visión global y detalles específicos para la construcción y realización del filme, haciendo única la relación forma y contenido de su obra. No sólo cuenta una historia sino que lo hace de una manera particular y propia.

La segunda instancia de narración es responsabilidad de la decisión del “gran imaginador” y corresponde a un narrador inserto en la historia. En un filme los mismos personajes con su actuar y dialogar son los que llevan la narración, ya que narran o se narran a si mismos. También es posible que existan uno o más narradores explícitos, en primera o tercera persona, pudiendo ser uno de los personajes que vemos o reconocemos en la historia, o una voz en off cuya imagen creamos mentalmente. Estos diversos tipos de narrador son siempre subnarradores ya que su función narrativa está controlada por el “gran imaginador” o narrador implícito.

4.3 Diégesis

La manera cinematográfica de entender la diégesis según Jacques Aumont está directamente relacionada con el verismo de la construcción de un mundo.

“La diégesis es la historia comprendida como pseudo-mundo, como universo ficticio cuyos elementos se ordenan para formar una globalidad. Es preciso comprenderla como el

último significado del relato: es la ficción en el momento en el que no sólo toma cuerpo, si no que se hace cuerpo. Su acepción es más amplia que la de historia, a la que acaba por englobar: es todo lo que la historia evoca o provoca en el espectador. También podemos hablar de universo diegético, que comprende la serie de acciones, su supuesto marco (geográfico, histórico o social) y el ambiente de sentimientos y motivaciones en la que se produce.”¹⁷

Para nosotros como diseñadores teatrales resulta fundamental el conocimiento del significado de la diégesis, puesto que nuestra labor consiste en concretar visualmente este mundo ficcional, hacerlo corpóreo y creíble, logrando que cada elemento que lo compone le sea innegablemente propio.

Es importante añadir que el mundo diegético requiere de un receptor para ser completado. La diégesis comienza a partir del verismo de un mundo creado y ficticio, el que induce al espectador a continuarlo mentalmente a través de sus experiencias, emociones y su universo cultural e imaginario. Por este motivo la diégesis en su totalidad es diferente para cada espectador a pesar de que esté basada en la contemplación del mismo filme.

Distinguiremos entonces dos categorías dentro de la narración: lo intradiegético como lo perteneciente al mundo ficcional y lo extradiegético como los elementos que permanecen externos a la “realidad” del mundo propuesto por los creadores del filme. Por ejemplo, la música puede ser intradiegética si sitúa en el interior del universo ficticio (en ***Irreversible*** hay una escena en la que Marcus inserta un CD en la radio y la música comienza a sonar), como también puede ser extradiegética cuando ésta no es localizable o simplemente imaginable en el universo diegético (al final de ***Irreversible***, Alex está embarazada tendida sobre el pasto, rodeada de niños y la música de Beethoven invade la escena. Se entiende que la música no proviene de ningún lugar dentro del espacio diegético, si no que está ahí por opción del “gran imaginador”)

4.4 Temporalidad

El cine a través de una categorización de sus partes nos permite crear una temporalidad específica para cada filme, la que se relaciona con su historia y cómo ésta se quiere narrar, a partir de una previa estructuración y ordenación de sus planos y escenas. “En el contexto del universo construido por la ficción, (...) un hecho puede definirse por el lugar que ocupa en la supuesta cronología de la historia, por su duración y por el número de veces que interviene. No obstante, para informarnos de un hecho determinado, el narrador no está obligado a comenzar por ese hecho y no por otro, ni a relatarlo largamente o, por el contrario, sucintamente, ni a evocarlo en una o más ocasiones. Así pues, su relato tiene una temporalidad específica, distinta a la de la historia.”¹⁸

Con esto queremos explicar que el cine tiene la capacidad de contarnos tanto una historia que transcurre en diez años como una que transcurre en dos horas, ambas ajustándose a la temporalidad real de proyección de cada filme en particular. Por lo tanto, el cine se nos muestra como un medio de expresión con doble temporalidad: una relacionada directamente con los acontecimientos relatados y la otra relativa al acto mismo de relatar.

4.5 El espectador, receptor de la realidad ficcional

¿Cuál es la fascinación que el espectador de cine encuentra en la experiencia cinematográfica? ¿Qué lo lleva a encerrarse durante horas en una sala oscura donde se entrega a la percepción de nuevas realidades?

El espectador de cine, seducido por el dispositivo cinematográfico, reencuentra en el filme algunas de las circunstancias y las condiciones en las que ha vivido, ya sea en la realidad o en lo imaginario de su existencia. Éste obtiene en la experiencia cinematográfica, en la contemplación del filme “idéntico sentimiento de exclusión ante esta escena separada por la pantalla del cine como por el contorno de una cerradura; idéntico sentimiento de identificación con los personajes, que se mueven en un escenario del que él está excluido; idéntica pulsión voyeurista; idéntica impotencia motriz e idéntico predominio de la vista y el oído”.¹⁹ El espectador se sitúa ante el filme como ante los estados cercanos del sueño, de lo fantástico, de la alucinación y de la hipnosis. La oscuridad reduce automáticamente nuestro contacto con la realidad, despojándonos de muchos datos del ambiente que nos rodea, necesarios para formular juicios adecuados y otras actividades mentales. Adormece la mente. Se ha “comparado a este medio con una especie de droga (...) llamando la atención sobre sus efectos estupefacientes (...) parece acertado afirmar que el cine tiene sus asiduos, que lo frecuentan urgidos por una necesidad casi fisiológica. No los impulsa un deseo de ver un film concreto o de pasar un rato agradable; lo que en realidad ansían es verse liberados de una vez por todas de las garras de la conciencia, perder su identidad en la oscuridad y sumergirse en las imágenes, tal como se suceden en la pantalla, con los sentidos preparados para absorberlas.”²⁰

Son nuestros órganos sensoriales los que entran en juego, despertando la curiosidad innata del espectador, le instan a penetrar en dimensiones donde las impresiones de los sentidos son de suma importancia. Las formas desconocidas con las que se encuentra apelan no tanto a su poder de razonamiento como a sus facultades viscerales. “Lo que ocurre es que hasta una mente totalmente capacitada para el pensamiento reflexivo descubrirá que este pensamiento pierde su poder en medio de un tumulto de emociones perturbadoras”²¹. “Si el cine produce su efecto, lo hace porque yo me identifico a mi mismo con sus imágenes, por que me olvido en mayor o menor medida de mi mismo, a favor de lo que muestra la pantalla. Ya no vivo mi propia vida, vivo en el film que se proyecta ante mí”.²²

El cine nos cuenta la historia humana superando las formas del mundo exterior y ajustando los acontecimientos a las formas del mundo interior del espectador, de sus vivencias, emociones, recuerdos, sueños, etc. El espectador aprehende el filme y lo relaciona inmediatamente con su propio mundo, con una realidad en la que se reconoce, logrando identificarse con la película.

Para Aumont la identificación del espectador en el filme tiene relación con la sensación de que percibe un mundo que le es reconocible, cotidiano, y la divide en dos fases, afirmando que el espectador experimenta una doble identificación. La identificación primaria -la identificación con el sujeto de la visión, en la instancia representada- sería la base

y la condición de la identificación secundaria, es decir la identificación con la realidad ficcional, diegética, con lo representado, con el personaje. “La identificación primaria, en el cine, es aquella por la que el espectador se identifica con su propia mirada y se experimenta como foco de la representación, como sujeto privilegiado, central y trascendental de la visión (...). El espectador tiene que darse cuenta que no asiste a esta escena sin mediación, que una cámara la ha filmado previamente para él, obligándole de alguna manera a este lugar; que esta imagen plana, estos matices no son reales, sino un simulacro en dos dimensiones, inscrito químicamente sobre una película y proyectado sobre una pantalla. La identificación primaria hace, sin embargo, que se identifique con el sujeto de la visión, con el ojo único de la cámara que ha visto esta escena antes que él y ha organizado la representación para él, de esta manera y desde este punto de vista privilegiado”.²³

Si bien la identificación secundaria está supeditada a la primaria, es ésta, la visión que tiene que ver con el mundo diegético, la que despierta nuestro interés, ya que es la que hace concluir y reflexionar al espectador a cerca de su realidad y como éste se reconoce dentro de ella. “La impresión de la realidad (...) se funda en la coherencia del universo diegético construido por la ficción. Fuertemente sostenido por el sistema de lo verosímil, y organizado de manera que cada elemento de la ficción parezca responder a una necesidad orgánica y obligatoria con respecto a una realidad supuesta, el universo diegético toma la consistencia de un mundo posible cuya construcción, lo artificial y lo arbitrario, se han borrado en beneficio de una aparente naturalidad”²⁴.

Gracias a la construcción verosímil del mundo diegético se lleva a cabo una de las finalidades del cine, la completación de este mundo por parte del espectador, quien lo enriquece a través de su visión individual y única, concluyendo, como receptor emocional y racional, la función comunicacional, sin la cual el filme no tendría sentido alguno.

Aspectos técnicos y expresivos de cine

5 5.1 Óptica

La imagen final de una película está determinada por diversos factores que colaboran en su creación. La óptica es uno de los elementos técnicos básicos que participan en la elaboración y el manejo de la visualidad particular de cada filme. Las decisiones en cuanto a óptica tienen que ver con las necesidades dramáticas del plano a filmar, los recursos espaciales de la locación o *set* y la intención visual y estilística que se ha dispuesto para el filme. Es el director de fotografía, en pro de la idea del director, quien tiene la responsabilidad de escoger la óptica más adecuada para cada plano. Si bien el director de arte no tiene ingerencia directa sobre estas decisiones, pensamos que debe conocer sus aspectos fundamentales y como estos influyen sobre la visualidad de su trabajo.

a· Formatos

Los formatos tienen que ver con el soporte de filmación o grabación que puede ser cine o video (análogo o digital) y están definidos por el tamaño del celuloide o cinta y por la

relación de aspecto (proporción del rectángulo de la imagen) tanto en la captura de la imagen (negativo) como en la proyección (positivo).

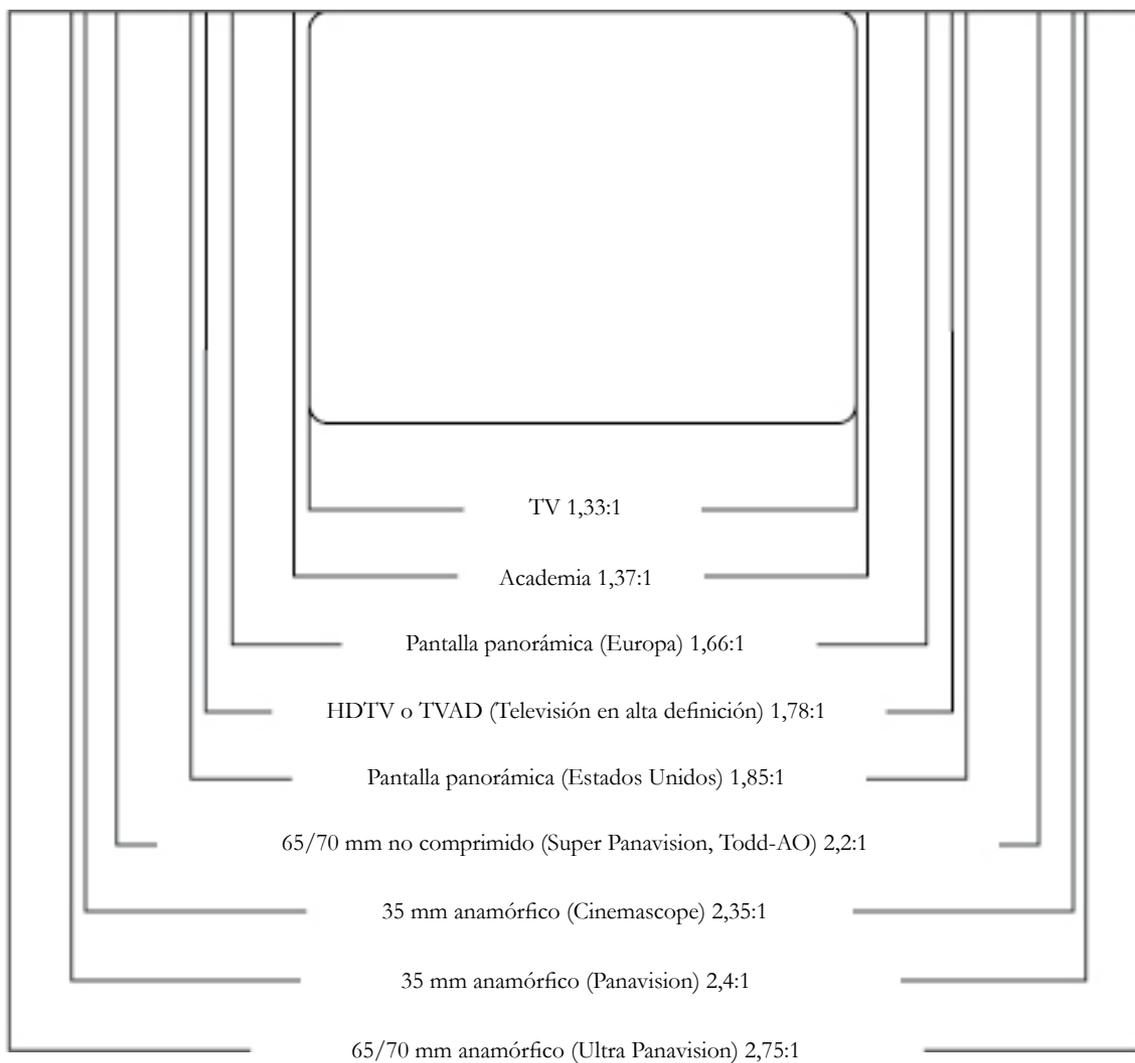
La calidad de la imagen, sus niveles de definición en la impresión de luces, formas y colores, siempre es mejor y más precisa en formato cinematográfico. Aunque el video ha alcanzado altos niveles en su tecnología, aún no supera la perfección de la imagen fotográfica impresa en celuloide. Sin embargo, el video ha democratizado la creación de filmes ya que los costos de producción se ven considerablemente reducidos y si bien existe una disminución en la calidad de la imagen, éste es un riesgo que muchos creadores están dispuestos a asumir, estudiando las nuevas tecnologías, aprovechándolas e incluso potenciando las cualidades “imperfectas” de su imagen.

Hay cuatro soportes en uso actualmente: 8mm, 16mm, 35mm y 65/70mm. Los de 8mm (8 normal y super 8) son formatos inusuales en la cinematografía ya que la pequeñez del negativo no permite ampliarlo para su distribución masiva. La película de 16mm fue diseñada para uso aficionado pero los avances en las emulsiones, la calidad de los objetivos y los tamaños y pesos de las cámaras, convirtieron al 16mm en una buena opción para documentales, películas institucionales y educativas, publicidad, series de TV. y películas de bajo presupuesto o por opción estilística del director. La película de 16mm puede ser ampliada para su distribución en 35mm, sobre todo si se parte de un negativo en super 16mm. 35mm es el soporte estándar mundial por ende es el más usado para la producción profesional de cine. El soporte de 65/70mm se describe así por que la cámara utiliza un negativo de 65mm, que se positiva sobre película de 70mm para su proyección. Este soporte se utiliza muy raramente para filmar películas enteras, se usa para rodar planos o secuencias que han de ser copiadas muchas veces ya que al ser un soporte de mayor tamaño resiste bien la manipulación que conlleva la realización de efectos de postproducción como imagen dividida, transparencias, sobreimpresiones y otras magias ópticas.

Cuanto más grande sea el negativo de cámara mejor será la calidad de la imagen, por lo tanto estas secuencias especiales igualaran al menos, y hasta es posible que la superen, la calidad de las secuencias rodadas en 35mm con las que se han de intercalar.

El concepto “relación de aspecto” se aplica a la proporción del rectángulo de la imagen cuando se proyecta. Es la relación entre la altura y la anchura de la imagen. La primera relación de aspecto que se utilizó en 35mm fue 4:3 o 1,33:1, y se le llamó “apertura completa” y después “formato mudo”. Con la llegada del cine sonoro se redujo proporcionalmente el tamaño del fotograma del negativo para dejar libre una banda para la pista de sonido a lo largo de la imagen y entre las perforaciones de uno de los laterales. Al nuevo formato se le llamó “academia” y el rectángulo de imagen resultó un poco más ancho que el del cine mudo: 1,37:1 en lugar de 1,33:1.

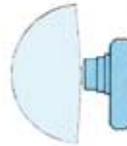
La aparición de la televisión en los años cincuenta trajo algunos cambios y los principales estudios de Hollywood empezaron su lucha para evitar la desertión del público de las salas de cine y desarrollaron los sistemas panorámicos: en EEUU se adoptó la relación de aspecto 1,85:1, mientras Europa optó primero por la 1,75:1, y posteriormente por la de 1,66:1.



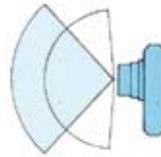
Diferentes relaciones de aspecto en proyección.

Una demostración práctica de las características de los objetivos de longitudes focales diferentes se consigue colocándose en un punto de vista único y fotografiando la misma escena apuntando la cámara en una misma dirección con una serie de objetivos, desde el de focal muy corta hasta la muy larga. En esta serie, tomada en la bahía de Hong Kong, no se modificó la posición de la cámara, pero se utilizaron objetivos desde el ojo de pez de 16 mm hasta el teleobjetivo de 800 mm.

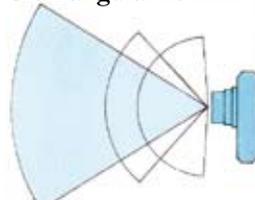
Imágenes extraídas del “Manual de Fotografía en 35mm.” de Michael Freeman.



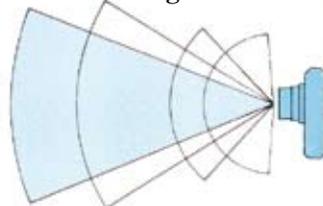
Ojo de pez 16 mm



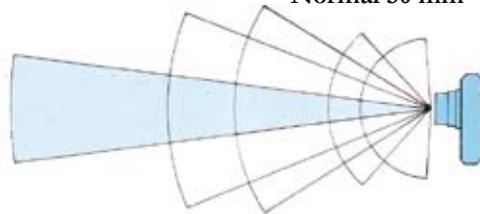
Gran angular 20 mm



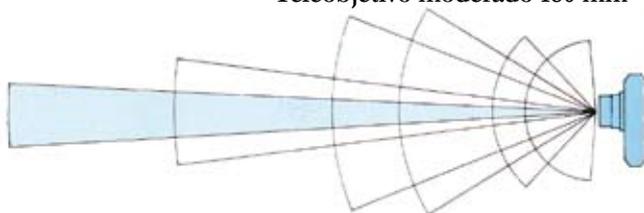
Gran angular 35 mm



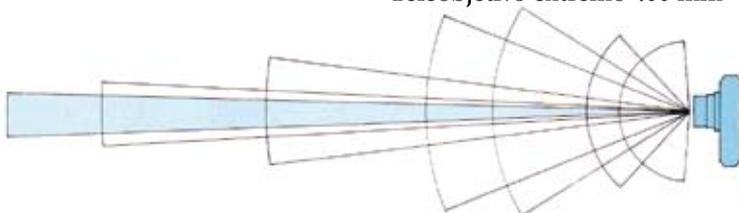
Normal 50 mm



Teleobjetivo moderado 180 mm



Teleobjetivo extremo 400 mm



Teleobjetivo extremo 800 mm



La relación de aspecto ha adoptado variadas formas a través del desarrollo del cine, sin embargo la de 1,37:1, sigue siendo la preferida.

b· Objetivos o lentes

Los ángulos de visión y las distancias focales de cada tipo de lente definen lo que vemos y cómo lo vemos. Las medidas de las lentes van de *granangulares* a teleobjetivos.

Los *granangulares* son objetivos de longitud focal corta, abarcan más campo del que es posible abarcar con un objetivo normal dentro de la distancia focal disponible y tienden a distorsionar la perspectiva. Son los que poseen la mayor profundidad de campo lo que nos proporciona nitidez en la mayor parte de la imagen.

Los teleobjetivos permiten visualizar a foco objetos que se encuentran lejanos a la cámara, esto por poseer una longitud focal larga y un ángulo cerrado de visión. Su profundidad de campo es escasa, lo que condiciona lo enfocado y lo difuso de la imagen.

Entendemos entonces por profundidad de campo la distancia entre los puntos de foco aceptable más cercano y más lejano de cualquier situación fotográfica. En ello influyen tres factores: la distancia focal del objetivo (cuanto más corta sea mayor profundidad de campo se consigue), la abertura del diafragma (según disminuye la profundidad de campo aumenta) y la distancia al objeto (a una distancia determinada corresponde una profundidad de campo determinada. Según se aproxima el sujeto al plano de la película la profundidad de campo disminuye). Son estos tres factores en conjunto los que la determinan.

Los objetivos o lentes fotográficos se presentan en muchos tamaños, formas y diseños, fabricados para satisfacer diversas funciones. Existen objetivos fijos, objetivos de distancia focal variable o *zoom* y objetivos especiales. Los objetivos fijos, o de distancia focal única, son los más utilizados en las producciones cinematográficas ya que al ser específicos e inamovibles proporcionan una mayor definición y calidad de la imagen. Dentro de los objetivos fijos se encuentran también los anamórficos. Éstos, son ópticas a las que se añade un elemento adicional que sirve para comprimir horizontalmente la imagen sin afectar su dimensión vertical. Este sistema permite captar una imagen más ancha que la de los objetivos normales sobre el mismo tamaño de imagen del negativo, para dar una proyección que contenga una mayor superficie horizontal que la obtenida con una lente normal.

Un objetivo *zoom* es aquel cuya distancia focal se puede variar de forma continua, de modo que un solo objetivo permite obtener todas las distancias focales entre las ópticas fijas equivalentes. Los objetivos *zoom* pretenden abarcar un amplio rango de distancias focales a cambio de ciertas desventajas en cuanto al aumento de peso y tamaño, una menor abertura máxima de diafragma y una menor resolución y calidad de imagen. Ciertos problemas fotográficos específicos requieren a menudo objetivos especiales. Algunos de ellos son: Objetivos macro (que permiten fotografiar y enfocar objetos muy cercanos), duplicadores y multiplicadores (aumentan la distancia focal del objetivo sobre el que se usan a cambio de alguna merma en la calidad de imagen), lentes adaptadoras

para *granangulares* (reducen la distancia focal del objetivo, logrando un enfoque a menor distancia) y lentes de aproximación y lentes partidas (con ellas se puede fotografiar objetos extremadamente cercanos al objetivo, sacrificando la distancia larga de enfoque a favor de la más corta).

Las múltiples y específicas combinaciones de los elementos que competen a la óptica permiten definir qué y cómo vemos; conocer los límites de la porción del espacio real contenida por el cuadro y cómo se muestran en él las perspectivas lineales o aéreas; con qué nitidez se apreciarán los elementos que componen la imagen (ya sea figura o fondo) y el rango en el que los elementos conservan su foco, por lo tanto, su protagonismo.

El previo conocimiento de la óptica a utilizar en cada escena, puede llegar a ser de gran utilidad para el director de arte en el momento de planificar su trabajo, ya que permite establecer diversos niveles de importancia entre los elementos y espacios que debe cubrir, optimizando trabajo y recursos y potenciando, con decisiones inteligentes, el verdadero punto de interés de cada plano. Por ejemplo, si sabemos que se va a utilizar un teleobjetivo para hacer un plano medio de un personaje estando éste a foco, podremos suponer que el fondo permanecerá difuso, por lo que sólo nos debiéramos preocupar de sus colores y formas a grandes rasgos. Para tomar este tipo de decisiones siempre es fundamental una acuciosa conversación con el director de fotografía.

5.2 Nomenclatura de planos

Cada plano de una película requiere que la cámara se emplace en la mejor posición para describir a los actores, el espacio que se filma y la acción en el momento particular de la narración. La posición y el ángulo de cámara dependen de muchos factores y determina tanto el punto de vista del espectador como el área cubierta por la toma. Un buen ángulo de cámara intensifica la visualización dramática del relato.

Una manera de conocer los ángulos de cámara planeados para la filmación es a través del *Story Board*. Éste trata de una serie de dibujos que describen las acciones más representativas y que sugieren el ángulo y movimiento de cámara, movimiento del actor, así como la composición del cuadro. Estos pueden ser muy sencillos a modo de esquema, o de gran complejidad, sin embargo siempre son de mucha utilidad para el director de arte.

Una historia cinematográfica representa acciones desde una variedad de puntos de vista. La elección del ángulo de cámara puede situar al público más cerca de la acción a fin de que observe un fragmento significativo en un plano de detalle; más alejado para apreciar un paisaje de lejos; elevado para captar una construcción desde el aire; o bajo para ver la cara de un juez. El ángulo de cámara puede variar el punto de vista de un actor a otro, a medida que el énfasis dramático cambia durante una escena.

a. **Ángulos de cámara**

Ángulo de cámara objetiva

La cámara objetiva filma desde el punto de vista descriptivo. El público observa la acción a través de los ojos de un observador invisible. No presenta la acción desde el punto de vista de nadie dentro de la escena; son ángulos impersonales. Los personajes aparecen sin darse cuenta de la cámara y por ende nunca miran directamente a la lente. Es lo más común en la cinematografía.

Ángulo de cámara subjetiva

La cámara subjetiva filma desde un punto de vista personal. El público participa de la acción como si viviera una experiencia propia. Se sitúa dentro de la pantalla ya sea como participante activo o cambiando de lugar con uno de los personajes, viendo la acción como a través de los ojos de éste. Se le involucra también en la película cuando cualquiera de los personajes de la escena mira directamente a la lente de la cámara, estableciendo, por lo tanto, una relación de miradas entre actor y espectador.

Esta cámara impresiona al espectador ya que lo hace participar de lo que está viendo, éste experimenta la acción tal como si en realidad le estuviera sucediendo. El público se encuentra dentro de la escena, no únicamente mirando las acciones como un observador invisible. Lo mismo sucede cuando la cámara cambia de lugar con una persona dentro de la película. El espectador puede ver la acción a través de los ojos de un personaje en particular.

En algunos casos y deliberadamente estos ángulos de cámara buscan perturbar al espectador o interrumpir la narración, haciéndolo cobrar conciencia de la cámara.

Ángulo de cámara que implica punto de vista

Los ángulos de cámara de punto de vista, o simplemente P.D.V. describen la escena desde el punto de vista particular del actor. El P.D.V. es un ángulo objetivo, pero posee cualidades del ángulo subjetivo, por lo tanto, debe situarse en una categoría diferente y prestarle especial consideración.

La cámara se coloca al lado de un actor subjetivo cuyo punto de vista se describe a fin de que el público tenga la impresión de que este personaje y el que está fuera de cuadro están juntos. El espectador no observa la acción a través de los ojos del actor, si no que ve la acción desde el punto de vista del actor, tal como si se encontrara parado junto a él. Por lo tanto, el ángulo de cámara permanece objetivo, debido a que es un observador invisible que no está involucrado en la acción.

El plano en P.D.V. crea mayor identidad con el actor en la acción y proporciona al espectador una visión más íntima del evento.

b. Tamaño del plano, ángulo del sujeto y altura de la cámara

Un ángulo de cámara se define como el punto de vista desde el cual la lente registra un espacio y su contenido. El emplazamiento de la cámara determina el tamaño de la superficie que será incluida y el punto de vista desde el cual el público observará la acción. Cada vez que se mueve la cámara, el auditorio cambia de posición y observa la acción desde un nuevo punto de vista.

Hay tres factores que determinan el ángulo de cámara:

Tamaño del plano

El tamaño de la imagen, o sea el tamaño del sujeto o foco de atención dentro del espacio y en relación con el cuadro en su totalidad, determina el tipo de plano. Éste se relaciona con la distancia de la cámara y el sujeto, y la distancia focal de la lente utilizada para realizar la toma.

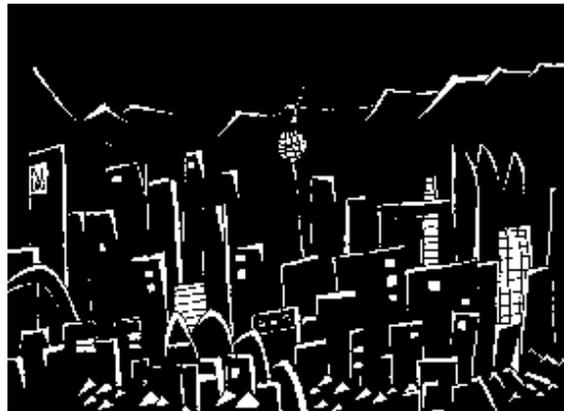
Mientras más cerca esté la cámara, la imagen se agrandará. Mientras más largo el lente, más grande la imagen, o a la inversa.

El tamaño de la imagen puede variar durante la toma, mediante el movimiento de la cámara, de los actores o empleando un lente *zoom*. Por lo tanto un plano general puede convertirse en primer plano y un primer plano en plano general en una sola toma.

Existen diversos tipos de planos de acuerdo con la distancia entre la cámara y el sujeto. Los describiremos en términos generales.

Gran plano general

Un gran plano general describe una vasta extensión desde una gran distancia.



Gran Plano General



Plano General



Plano Americano



Plano Medio



Primer Plano



Primerísimo Primer Plano

Normalmente, los grandes planos generales son planos muy usados para introducir un filme, ubican la escena para la acción subsiguiente, proporcionándole al público la imagen completa del lugar.

Plano general

Un plano general cubre el área completa de la acción describiendo el lugar, la gente y los objetos dentro de la escena. Los planos generales son la opción de dar a conocer el lugar en su totalidad, es el momento en que los actores pueden desplazarse libremente y donde el espacio y ambientación se muestran en su conjunto. Pese a su brevedad, otorgan magnitud a la película, ya que permiten mostrar las locaciones en todo su esplendor, otorgando "aire para respirar", concediendo holgura al filme, sobre todo con los planos generales exteriores.

Plano Americano

Un plano americano cae en la categoría entre un plano general y un plano medio. Los actores son fotografiados desde las rodillas hacia arriba. Este plano registra mayor superficie que el plano medio y se le llama americano ya que fue creado para mostrar las pistolas (que no alcanzaban a notarse en un plano medio) en las películas de *Western*.

Plano Medio

Este plano registra al personaje desde la cintura hacia arriba y permite una cámara lo suficientemente cerca para notar con claridad gestos, expresiones faciales y movimientos.

Primer plano

Los primeros planos son un recurso único del cine, sólo las películas permiten la descripción a gran escala de un fragmento de la acción. Los primeros planos trasladan al espectador dentro de la es-

cena, haciéndolo observar un elemento, aislándolo y otorgándole mayor énfasis. Éstos aumentan el impacto dramático y a dan claridad visual al evento.

Se dividen en las siguientes categorías:

Primer plano

Encuadre únicamente de la cabeza y cuello

Primerísimo primer plano

Encuadre que Incluye la barbilla y termina en la mitad de la frente.

Detalle o inserto

Incluye áreas u objetos diminutos. También los fragmentos pequeños de objetos o áreas grandes pueden filmarse en detalles a fin de que aparezcan magnificados en pantalla. Los detalles que cubren toda la pantalla de cartas, fotografías, diarios, letreros, carteles u otro material o elemento significativo se denominan insertos, ya que están relacionados con su posterior ubicación en el montaje.

Plano sobre el hombro (Over shoulder)

Un plano cinematográfico típico que no tiene equivalencia en la fotografía fija, es el primer plano de una persona vista sobre el hombro de otra persona en primer término. Estos acercamientos permiten una transición efectiva de planos objetivamente filmados a primeros planos de punto de vista. De este modo la cámara se desplaza alrededor de un ángulo objetivo a otro intermedio que introduce al siguiente primer plano de punto de vista.

Plano Conjunto

Este plano no se define según el tamaño del sujeto, si no por la relación existente entre dos puntos de atención dentro de él.



Detalle o Inserto



Plano Sobre el Hombro



Plano Conjunto

Planos en movimiento

Un plano en movimiento puede llamarse toma panorámica si la cámara gira sobre su eje vertical (*tilt*) u horizontal (*pan*) para seguir la acción; o como *travellings*, cuando la cámara se desplaza con su eje ya sea montada en un soporte sobre ruedas (*Dolly*), sobre una grúa, utilizando un *Stedycam*²⁵ o cámara en mano para filmar la acción.

Ángulo del sujeto

Todo sujeto tiene tres dimensiones. Es importante no mostrar a cámara solo una superficie de éste ya que se verá plano y sin profundidad. Los filmes deben registrar un mundo tridimensional en la superficie de una película que es siempre de dos dimensiones. Los ángulos de cámara en relación con el sujeto darán como resultado diversos efectos de profundidad, lo que sumado a la iluminación, movimientos de la cámara y de los actores, sobreposición del sujeto, perspectivas lineales y aéreas, y uso de lentes de distancia focal corta producirán la más efectiva ilusión de profundidad escénica, según los requerimientos del filme.

Generalmente, el camarógrafo capturará los objetos en 45°, el llamado ángulo de tres cuartos, que registrará las tres dimensiones del sujeto evitando encuadrar a los personajes o a los elementos solamente de frente o de lado.

Altura de la cámara

La altura de la lente en relación al sujeto también permite manejar deliberadamente algunos tonos artísticos, dramáticos y psicológicos del relato. La reacción y participación del espectador en la acción descrita es influida si la escena se está observando al nivel de los ojos, o por arriba o por abajo del sujeto.



Ángulo al nivel

Ángulo a nivel

Una cámara a nivel filma desde la altura del ojo de un observador de altura promedio, al nivel de los ojos del sujeto o de la sección que se quiere mostrar del de objeto protagonista del encuadre. Ésta muestra un espacio donde las líneas verticales no son convergentes. Es la altura más real desde el punto de vista de un personaje.

A pesar de que los ángulos de nivel no son tan interesantes como los picados o contrapicados, son mejores para hacer los primeros planos y para fotografiar escenas generales que deban presentarse desde el nivel normal del ojo. Sin embargo, hay ocasiones en que la

angulación a nivel se vuelve completamente dramática, por ejemplo cuando se filma un tren de frente que se acerca a toda velocidad a la pantalla. El aumento de tamaño de la imagen y la velocidad en un plano subjetivo pueden llegar a ser altamente impactantes.

Ángulo elevado o picada

Un plano en picada es aquel en que la cámara se inclina hacia abajo para mirar al sujeto. El ángulo elevado no quiere decir, precisamente, que la cámara se situó a gran altura. Todos los ángulos son relativos y deben ser considerados en relación a la altura del sujeto. La acción que ocurre en profundidad o una vasta extensión a nivel de la superficie a filmar, puede observarse en su totalidad desde un ángulo elevado. También resultará útil elevar la cámara y filmar en picada cuando se quiera reducir la profundidad de la lente para mantener en foco toda el área dentro de la pantalla.

Un ángulo elevado, en ocasiones, tiene la intención dramática de generar al espectador la sensación de estar por sobre los personajes, sintiéndose superior a estos, logrando cierta trascendencia sobre el personaje y su situación.

Ángulo bajo o contrapicado

En un plano en contrapicado la cámara se inclina hacia arriba para mirar al sujeto. En algunos casos se ubica al sujeto en altura y en otros se ubica la cámara bajo el nivel del piso, logrando así la altura requerida en relación al sujeto. Los ángulos bajos se utilizan a menudo para inspirar temor o emoción; aumentar la altura o velocidad del sujeto; separar a los actores u objetos; eliminar un fondo indeseable; bajar el horizonte y eliminar el fondo; distorsionar las líneas de composición y crear una perspectiva más aguda; situar los actores u objetos contra el cielo e intensificar el aspecto dramático.



Ángulo elevado o picada



Ángulo bajo o contrapicado



Ángulo sobre ángulo



Ángulo inclinado

También se ocupa para hacer sobresalir a un personaje frente a otro y magnificar objetos.

Ángulo sobre ángulo

Una toma de ángulo sobre ángulo se filma con una cámara angulada en relación con el sujeto, e inclinada ya sea hacia arriba o abajo. Esta angulación doble registra el mayor número de facetas del sujeto, resulta un modelado más fino; proyecta la perspectiva lineal y produce un efecto tridimensional. La filmación de ángulo sobre ángulo elimina lo plano de la posición angular recta de doble dimensión ya que no se presentan únicamente

el frente y el lado del sujeto sino que la cámara también mira hacia arriba o abajo para registrar la parte superior o inferior de éste. El objeto se presenta como una forma sólida y totalmente en tercera dimensión.

Ángulo inclinado

Se refiere a un ángulo inclinado en exceso, en el que el eje vertical de la cámara se encuentra en ángulo con el eje vertical del sujeto, dando como resultado una inclinación de la imagen en la pantalla. Se reservan generalmente para escenas de contenido violento, alucinaciones o *flash-back*. También se utilizan en escenas de montaje describiendo una impresión total del paso del tiempo.

5.3 Composición

Ver una película es una experiencia emocional y por ello la forma en que las escenas se componen, iluminan, fotografían, interpretan y montan debe motivar una reacción en el espectador de acuerdo con la intención del director. La composición es la organización de elementos visuales específicos para cada cuadro que compone el filme y que refleja la visión única del director, concretada por la Dirección de Arte y Fotografía.

De todas las reglas que subyacen en la creación cinematográfica, las que se refieren a los principios de composición son las más flexibles, ya que reflejan el gusto personal y artístico, el sentido de equilibrio, forma, ritmo y espacio, el manejo de los valores del color, las líneas y tonos y el conocimiento dramático de los creadores.

Las escenas más dramáticas a menudo son producto del rompimiento de las convenciones de composición, sin embargo para quebrarlas es necesario primero conocerlas profundamente y tener conciencia de por qué se rompen.

La composición es la organización de elementos pictóricos dentro del cuadro de acuerdo a una intención formal y dramática específica. La ubicación y el movimiento de los personajes y los objetos dentro del espacio determinado por el encuadre deben planear-

se para producir el efecto buscado. La atención del espectador debe concentrarse en el personaje, objeto o acción más significativa del relato en un momento determinado, subrayando el énfasis dramático cuando así se requiera.

Esto se logra al acentuar las emociones y movimientos que hacen vivir el filme en la mente del espectador con la utilización deliberada de todos los recursos propios de composición. Así, el impacto sobre el auditorio tendrá un doble efecto, plástico y psicológico, que le otorgará placer visual y generará cuestionamientos y atracciones emocionales e intelectuales.

La composición para cine funciona de manera única y particular, ya que la fotografía cinematográfica se compone de tiempo y espacio.

La dimensión temporal es igualmente importante que las dimensiones físicas y espaciales de los elementos visuales dentro del cuadro. Una narración cinematográfica es la progresión de imágenes que supone movimiento y, para la composición, éste, que es una de las grandes conquistas del cine, puede convertirse en su mayor obstáculo. Por esto los creadores deben estar atentos a cualquier movimiento que carezca de significado, tanto en los actores y elementos como en los movimientos de cámara, ya que sólo distraerá la atención del espectador, confundiéndolo.

Es importante conocer los elementos propios del lenguaje de la composición, aunque no existan recetas estrictas para su utilización. Se debe tener en cuenta que una escena estática puede estar perfectamente compuesta hasta el momento en el que interviene el movimiento, por lo tanto éste debe ser planificado con minuciosidad para que sea un aporte y no una acumulación caótica de fuerzas.

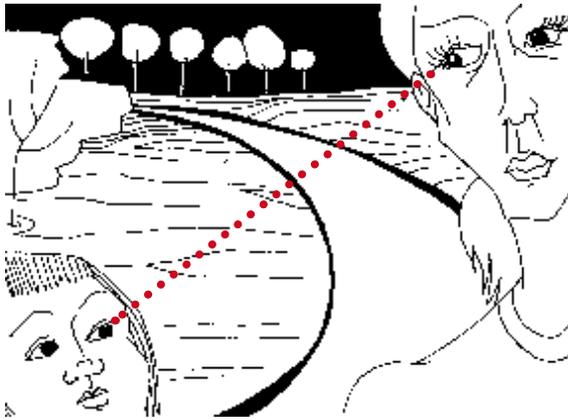
a· Elementos de la composición

Líneas: La composición lineal de un cuadro o escena se constituye tanto de las líneas que forman los contornos de los objetos como de las líneas imaginarias, de transición, creadas por el ojo del espectador en el espacio. Éstas últimas, sugeridas por el movimiento del ojo o del sujeto, son más eficaces que las líneas reales.

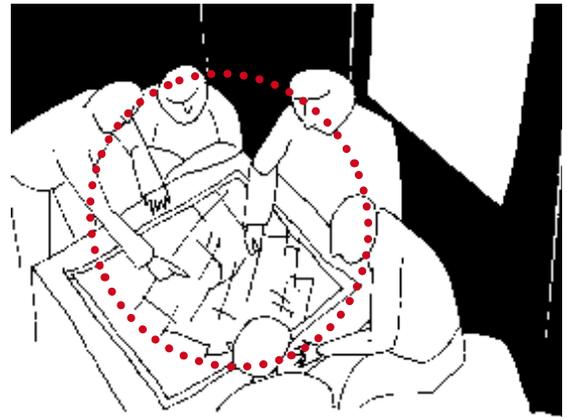
Formas: Se compone cada cuadro a través de las formas particulares e individuales de cada objeto y las formas sugeridas en el espacio creado por diversos objetos, unificadas por la mirada del espectador. Estas últimas, muchas veces no son fácilmente identificables. Son abstractas en la mente de quien las recibe.

Hay formas que se utilizan de manera recurrente, y muchas veces instintivamente, para la composición cinematográfica, por ejemplo, una forma triangular sugiere fuerza, estabilidad y solidez. Existe en la naturaleza y en la "calle" y es creada también para filmar grupos de personas, ya que, por ejemplo, una figura significativa puede dominar al resto ubicándose en el vértice más alto.

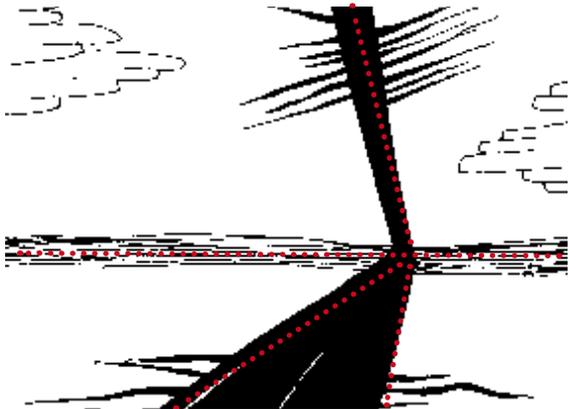
Una forma circular u ovalada también tiende a unir sus componentes y a capturar la atención del espectador. Un agrupamiento organizado de modo circular hace que la



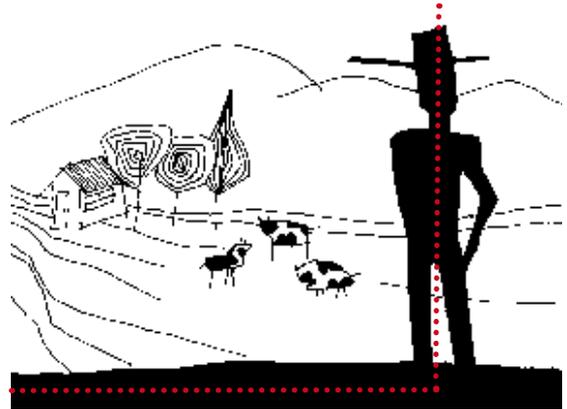
Líneas



Forma circular u ovalada



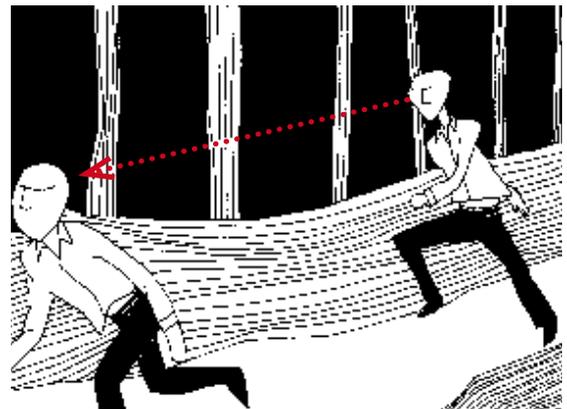
Líneas de irradiación



Forma en "ele"



Volúmenes



Movimiento

mirada del espectador lo recorra sin salir del cuadro. La forma de cruz crea un sentido de unidad y fuerza, se relaciona con el poder. Las líneas de irradiación son una variante de la cruz, transmiten su impulso en varias direcciones a la vez.

También son muy utilizadas las formas en “ele”. Éstas son muy flexibles al contener la base y la línea vertical en una sola combinación. Las encontramos habitualmente en planos generales de paisajes naturales o urbanos. Una figura solitaria en un extremo del encuadre también puede formar una “ele” con el suelo.

Volúmenes: El volumen atrae y mantiene la atención del espectador debido a la fuerza del peso visual de un objeto, un área o un grupo. Asimismo, domina por su aislamiento, unidad, contraste, tamaño, color, luminosidad, etc. Los volúmenes pueden ser unidades simples o una combinación de diversos sujetos integrados como unidad de composición.

Un volumen aislado puede adquirir mayor fuerza si se le separa de su fondo. El método más sencillo de lograr una realidad tridimensional es por medio del contraste creado por la iluminación y los colores. Los colores primarios o altamente saturados son los más efectivos cuando se emplean para dominar el encuadre.

Movimiento: Como ya lo hemos expresado, los movimientos de una composición son particularmente importantes en la fotografía cinematográfica y pueden ser creados por el movimiento de los objetos o actores, por la cámara o por el ojo al desplazarse de un punto a otro. Los distintos tipos de movimiento siempre llamarán la atención del espectador y pueden ser agradables y placenteros o inquietantes; sutiles o violentos. Por ejemplo, para nuestra cultura occidental es más fácil seguir un movimiento de izquierda a derecha, ya que, al estar acostumbrados a leer de esta manera, nos resulta natural y no supone ningún esfuerzo. Un movimiento en la dirección contraria puede resultar inconscientemente perturbador. Un movimiento repentino, o que se interrumpe o cambia de dirección, despierta mayor interés que el movimiento continuo o de dirección constante.

b· Balance

El balance es un estado de equilibrio. Si todas las fuerzas son iguales o se compensan entre sí, se dice que están equilibradas. Una composición bien equilibrada crea una sensación de placer inconsciente, debido a que se combinan sus diversos elementos de modo armónico. Por el contrario, la falta de equilibrio molesta al espectador, efecto que puede ser intencional, con el fin de alterarlo.

Se hace más evidente la utilización del balance en una escena estática, ya que en las escenas en movimiento, es éste el que logra atraer en mayor grado la atención del espectador.

Cada elemento atrae de acuerdo a su tamaño, forma, tono, movimiento, color, dirección, contraste y ubicación. De ésta manera:

- Un objeto en movimiento posee más peso que uno fijo, independientemente del tamaño.
- Un objeto que avanza a la cámara aumentará progresivamente y por lo tanto tendrá mayor peso que uno que se aleja.
- La parte superior del cuadro es más pesada que la inferior, así un objeto colocado en lo alto tendrá más fuerza que aquel colocado en la parte inferior.
- Un objeto aparecerá con mayor peso si se coloca en uno de los lados del encuadre: el centro del cuadro es el punto más débil desde el punto de vista de la composición.
- Un cuerpo de grandes dimensiones en una escena estática contendrá mayor peso puesto que tiende a dominar el encuadre, no obstante su ubicación.
- Los elementos de forma regular tienen más peso que los irregulares.
- Los objetos peculiares, complejos o intrincados podrán parecer más pesados debido al interés adicional que generan.
- Un cuerpo compacto con masa concentrada alrededor de su núcleo tendrá más peso que aquel que se encuentra disgregado.
- Un elemento de forma vertical tendrá más peso que uno oblicuo.
- Un objeto brillante será más pesado que uno oscuro.
- Un objeto iluminado de forma profusa dará la impresión de avanzar hacia el espectador, mientras uno oscuro retrocederá. Por lo mismo un área negra debe ser mayor que una blanca para equilibrarla.
- Los colores cálidos son más pesados que los fríos, y los brillantes que los oscuros.

c- Unidad

Un filme tendrá unidad cuando todos los elementos cinematográficos incorporados en la escena estén perfectamente integrados. El ambiente y la atmósfera deseada debe expresarse por el uso adecuado de las líneas, formas, volúmenes y movimiento; el empleo correcto de la iluminación, movimientos de cámara y/o actores, valores tonales, combinaciones de color y todo tratamiento fotográfico en general.

Los diversos elementos técnicos, estéticos y psicológicos deben interrelacionarse para comunicar un sentido único.

d- Centro de interés

Todo cuadro del filme debe tener un centro de interés -figura, elemento, personaje, grupo o acción que predomina en determinado momento-, lo que no significa que en el transcurso de la escena éste no pueda trasladarse de un elemento a otro. Se puede lograr poner en el centro de interés a un determinado elemento utilizando los recursos de la composición. En este punto es importante la labor de la Dirección de Arte, ya que a través del adecuado manejo de elementos visuales se puede aportar al propósito de destacar un objeto o un personaje. El controlado manejo de figura y fondo, a través de las texturas, los colores, los brillos de los materiales y telas, y los contrastes que de igual manera se pueden lograr entre determinados componentes del cuadro, son de la competencia del área de Arte. Este manejo de figura y fondo funciona en complemento con

el tipo de iluminación propio de cada escena. También la selección del foco se relaciona con el centro de interés. Su manipulación es un método eficaz para atraer la atención del espectador en determinado punto del encuadre, ya que el ojo siempre se inclina por la imagen más definida y nítida.

e· Tamaño de la imagen

Un espectador interpreta el tamaño de un objeto desconocido en la pantalla al compararlo con otro de tamaño inteligible o por su apariencia en relación con el encuadre. La experiencia del espectador le suministra una escala mental por medio de la cual juzga el tamaño relativo de las figuras u objetos reconocibles a distintas distancias de la lente.

A través de la manipulación intencional de estos objetos o fondos se puede engañar al ojo para crear efectos inexistentes en la realidad, como por ejemplo al falsear perspectivas y distancias en la escenografía. Se puede hacer parecer a un actor más pequeño o más grande de lo que es.

A pesar de su tamaño físico real, las imágenes que atestan el cuadro se consideran más grandes que aquellas que son relativamente pequeñas en relación al encuadre. Un objeto diminuto puede parecer enorme, si se acomoda de tal manera que sus bordes casi toquen los márgenes del cuadro. Una montaña se verá más alta si se le coloca en el encuadre de tal modo que muy poco cielo asome por encima de la cúspide. Un número de personas relativamente reducido dará la impresión de ser más abundante si se acumulan de tal forma que sobrepasen el cuadro, sugiriendo así que todavía hay más por fuera de los márgenes del encuadre.

Una figura u objeto puede aparecer más grande al angular la cámara hacia arriba, particularmente si la imagen consiste en líneas verticales paralelas que tienden a converger.

A través del manejo del tamaño de la imagen y la angulación de cámara, en relación al cuadro, se pueden intervenir los aspectos psicológicos y dramáticos de un filme para así provocar diversas respuestas emocionales en el espectador.

Es importante la planificación del movimiento de los actores y de la cámara con el fin de manejar por completo el resultado compositivo de los elementos sobre los diversos fondos que suponen los cambios en las posiciones de cámara y los movimientos en general.

f· Perspectiva

La perspectiva es la apariencia de los objetos y lugares determinada por su distancia y posiciones, o influida por condiciones atmosféricas.

La perspectiva lineal produce la convergencia de líneas en cualquier plano en un ángulo determinado. Las líneas paralelas, como los rieles de una vía ferroviaria, parecen converger en un punto distante en el horizonte. La ilusión producida por la perspectiva lineal



Perspectiva lineal



Perspectiva lineal y aérea



Perspectiva aérea

geométrica ayuda al espectador a juzgar la distancia de un objeto de tamaño reconocible. La apariencia de profundidad y solidez en un encuadre depende en gran medida de la convergencia lineal, creada por los tamaños de figuras y objetos que disminuyen conforme aumenta la distancia entre ellos y la lente de la cámara.

La presencia de la atmósfera también nos impone sensaciones de distancia, y esto se denomina perspectiva aérea. Ésta se produce debido a la presencia de niebla o bruma, que suaviza y atenúa gradualmente la apariencia de los elementos a medida que estos se alejan en distancia. Aún cuando se trate de un día claro, la visualidad de los objetos se modifica por la cantidad de atmósfera a través de la cual la lente tiene que mirar.

g· Fondos

El control y manejo de los fondos es de vital importancia para el filme, tanto dramática, como emocional y visualmente. Por lo general, éstos no deben tener más protagonismo que la “figura” -el personaje u objeto- que debe destacarse sobre él, pero esta consideración está sujeta a los efectos que los creadores quieran lograr y a las particularidades de cada escena perteneciente al filme. Los fondos, aunque no deban sobresalir por sobre la acción principal o personaje protagonista de ese momento en la composición, nunca deben ser totalmente planos. Deben poseer cierta riqueza visual, proporcionada por las variedades de texturas, colores y diseños, que transmiten sensaciones al espectador y que potencian el dramatismo que debe tener cada escena, así como también tienen la posibilidad de proporcionar datos importantes del lugar particular al que pertenecen. En resumen, deben tener “vida”.

h· Recuadros

Un recuadro puede estar constituido por cualquier elemento visual situado en primer término que circunde o encierre al contenido, elementos visuales y acciones, del encuadre en forma total o parcial. De esta manera guía la mirada del espectador.

5.4 Continuidad

Una película debe presentar un flujo de imágenes visuales continuo y lógico, complementado por el sonido, que describa el suceso filmado de manera coherente.

Se prefiere una película perfecta en continuidad por que describe los sucesos de modo fluido; una película con fallas en la continuidad es inaceptable debido a que distrae en lugar de atraer.

La buena continuidad estimula al espectador a concentrarse en la narración, sin distracciones molestas. Uno de los grandes propósitos de un filme es mantener la atención del público, de principio a fin. Para lograrlo, la película debe presentarse en imágenes que se hilen de manera coherente y que inviten al espectador a comprometerse con su relato.



Fondos de la película "Seul Contre Tous" de Gaspar Noé



Recuadros en “Seul Contre Tous” de Gaspar Noé (arriba) y “2046” de Wong Kar Wai (abajo).

a· Tiempo y espacio cinematográfico

Existen diversos tiempos y espacios en los que se puede desarrollar una narración. El tiempo puede comprimirse o expandirse, acelerarse o contraerse; permanecer en el presente o avanzar y retroceder, así como el espacio a su vez, puede reducirse o ampliarse, cambiarse de lugar y viajar por el mundo, presentarse en perspectiva verdadera o falsa o rehacerse en un espacio que sólo puede existir en la película. Como quiera que se utilice el factor tiempo o espacio, la narración basada en la continuidad temporal se relata con el paso del tiempo real o del onírico.

Continuidad Temporal

La continuidad en presente describe la acción como si ocurriera ahora, éste es el método más usado y el menos confuso de presentar el material. El espectador que observa los hechos de esta manera, tiene una participación mayor en la historia ya que ni él ni los personajes del relato saben lo que vendrá a continuación, lo que contribuye a mantenerlo interesado a seguir en la narración hasta su conclusión.

La continuidad en pasado se puede dividir en dos categorías: una que ocurre en el pasado y otra que va en retroceso (*flash-back*), que va del presente al pasado. Un retroceso puede describir un suceso anterior al principio de la historia, puede retroceder en el tiempo para describir una parte del relato que no ha sido mostrada o puede repetir un acontecimiento anterior.

La continuidad en tiempo futuro tiene dos categorías: ocurre en el futuro o es una an-

tipicación (*flash-forward*) del presente al futuro. Los acontecimientos que ocurren en el futuro pueden predecirse, proyectarse o imaginarse. El espectador es transportado al futuro para que vea como podría suceder. La acción es presentada en continuidad presente, como si estuviera sucediendo ahora.

Un adelanto (*flash-forward*) es el opuesto de un retroceso. Avanza al futuro para describir acciones que pueden o podrían suceder y luego regresa al presente.

Continuidad en tiempo condicional

No describe el tiempo real. Es la descripción del tiempo condicionado por otros elementos, como la actitud mental de un personaje al observar un suceso o la memoria, imaginación o pensamiento de una persona que puede ver un hecho distorsionado a través de la mente. Este tiempo condicional no es real, no está limitado por fronteras, confines o modos de presentación, por ende no necesita tener sentido. Generalmente es usada en pesadillas o delirios de algún personaje, las alucinaciones de un drogadicto o las visiones de un alcohólico.

b· Técnicas de filmación

La escena maestra

Una escena maestra es una toma continua de un acontecimiento completo, una acción total y cronológica, que ocurre en un solo sitio. Puede filmarse con una sola cámara para luego hacer los acercamientos e intercortes o se puede rodar con varias cámaras, filmando los intercortes simultáneamente.

La técnica de la toma triple

El método más simple para lograr una continuidad de toma por toma es con *overlapping* de la acción al principio y al final de cada toma. La acción al final de la primera toma se repite al comenzar la segunda toma; y la acción final de la segunda toma de nuevo se repite (*overlap*) al iniciar la tercera toma.

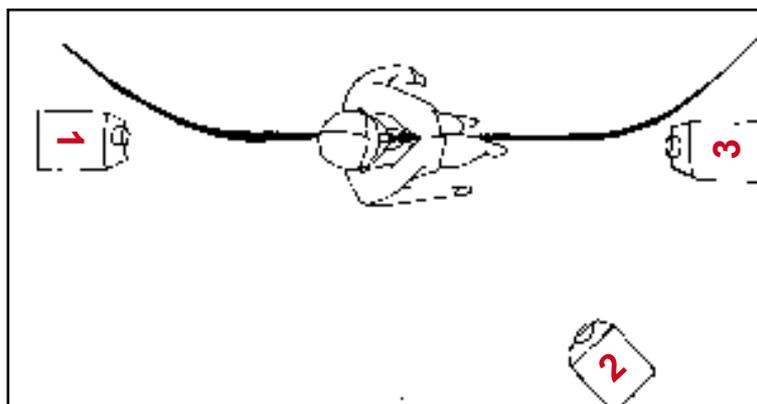
En ésta, el camarógrafo sólo necesita referirse al final de la toma previa y repetir únicamente una pequeña parte de la acción, para empalmar el principio de la toma que se va a filmar. Este procedimiento genera una serie de imágenes encadenadas y está planeado para que en la edición dé la impresión de imagen ininterrumpida.

c· Continuidad direccional

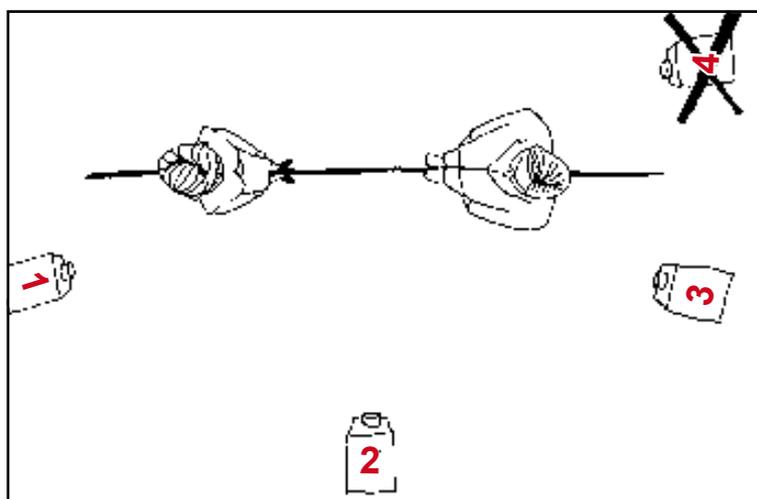
La dirección en que una persona o vehículo se mueve o la dirección en que una persona mira, pueden provocar los problemas más perturbadores en la continuidad cinematográfica. Si un movimiento o mirada se ha planteado en una dirección particular y cambia abruptamente en los planos siguientes, la continuidad de la película se habrá interrumpido creando confusión en el auditorio.

Esquemas de utilización de cámara para no quebrar la continuidad respetando el eje de dirección.

El primer ejemplo muestra las correctas posiciones de cámara siguiendo el movimiento de un actor. El personaje entra por la izquierda de la cámara 1, la cámara 2 lo registra atravesando el cuadro de izquierda a derecha y, por lo tanto, la cámara 3 debe registrar su salida por la derecha del encuadre.



El segundo ejemplo muestra como la cámara cuatro ha traspasado el eje, quebrándolo, y provocando así un salto en la continuidad, perceptible incluso en una situación estática en la que el error se expresaría a través de las miradas de los personajes.



Un cambio inexplicable en la dirección de la pantalla puede dar como resultado una falta de empalme, donde los actores repentinamente miren hacia otro lado y los vehículos de pronto inviertan su movimiento en la pantalla y parezca que vuelven por donde llegaron. Por esto es de vital importancia la comprensión y respeto de los ejes de dirección.

Hay un sólo punto de vista: la lente de la cámara. Lo importante es cómo la cámara ve al sujeto y no como aparece en ese momento real. La acción se juzga sólo por su apariencia en la proyección; por el modo que debe verse y no del modo en que sucede en el momento que es filmado.

El eje de dirección es una línea imaginaria trazada por el movimiento o mirada de un personaje. El principio del eje de dirección es tan importante para filmar posiciones estáticas como para filmar tomas de sujetos en movimiento. La continuidad direccional establecida debe mantenerse, no sólo cuando los actores se mueven, sino también cuando estén en reposo, para que la dirección en que un actor se desplace y la dirección en que mire, empalme en una serie de planos consecutivos. Si todos los desplazamientos de cámara se colocan a un lado de esta línea, la dirección se mantendrá igual en varias

tomas, independiente del ángulo de cámara. El sujeto puede desplazarse a lo largo de la pantalla, acercarse o alejarse de la cámara. El movimiento direccional será constante cuando el sujeto se mueva en una dirección constante y será contrastante cuando el sujeto se mueva en direcciones contrarias. La relación entre la cámara y el movimiento del sujeto permanece igual, siempre y cuando la cámara no cruce el eje de acción. Si la cámara se sitúa siempre en el mismo lado del eje, la dirección adecuada de viaje será filmada automáticamente.

En ocasiones, es conveniente hacer que el sujeto se mueva en dirección contraria a la establecida, debido a factores de iluminación, de fondos u otros factores de producción. Esto puede realizarse si el punto de vista de la cámara se traspone al igual que el movimiento del sujeto, manteniéndose iguales entre sí. Ambos elementos deben alternarse de tal modo que cuando el movimiento se invierta la cámara lo fotografíe del lado opuesto, lo que preservará la dirección original del viaje. El trucar o falsear el eje de acción en tomas exteriores debe manejarse con cuidado, para que el ángulo del sol y la sombra no descubran el truco.

La continuidad direccional debe mantenerse a lo largo de una secuencia que describa acción continua, sin interrupción de tiempo. Los movimientos, posiciones y miradas de los actores deben empalmar en cada lado del corte directo. El eje de acción estimula más que limita el uso de los ángulos de cámara, ya que otorga seguridad al movimiento y mirada de los actores.

d· Recursos de transición

En algunos casos es necesaria la utilización de ciertos recursos específicamente cinematográficos para transitar de un cuadro a otro. Existen dos categorías: iconográficos y sonoros. Éstos pueden emplearse individualmente o en combinación, para sintetizar tiempo y espacio.

Transiciones iconográficas

El método más simple para lograr transiciones iconográficas suaves es empleando títulos de introducción; señalando el lugar y/o el tiempo de la acción. Por ejemplo, "*Santiago de Chile, 11 de Septiembre de 1973*", presentará una secuencia que muestra el bombardeo de La Moneda por las fuerzas militares, durante el golpe de estado. La escena puede abrir con el nombre de un sitio, o sobre un periódico enfocando con claridad la fecha, etc.

Las transiciones iconográficas pueden utilizar cualquiera de los siguientes recursos ópticos:

Fades

Un *fade-in* es un efecto por medio del cual la pantalla se ilumina gradualmente hasta formar una imagen, se utiliza para iniciar una historia o una secuencia. Un *fade-out* es el efecto inverso, donde la imagen desaparece progresivamente. Estos pueden ser de cualquier longitud, de acuerdo con el tempo dramático de la acción y dividirán las diver-

sas unidades narrativas, indicarán paso del tiempo o un cambio de sitio, etc.

Disolvencias

Una disolvencia fusiona o funde una escena con otra. Técnicamente, una disolvencia es una *fade-out* sobreimpreso en un *fade-in*, de tal modo que la pérdida de densidad de una imagen en la primera escena está equilibrada por una ganancia de densidad en la segunda escena. Estas se ocupan para cubrir un lapso o un cambio de lugar o para suavizar un corte abrupto o molesto.

Cortinillas

En su forma más simple, son efectos ópticos en movimiento en los que una escena parece empujar a otra fuera de la pantalla. Este movimiento puede ser vertical, horizontal o angular. Las cortinillas pueden tener movimientos circulares, expansivos, giratorios, ondulatorios y rizados, o también pueden tener forma de estrella o corazón, etc.

Transición de montaje

Una transición de montaje es una serie de escenas cortas -enlazadas por cortes directos, disolvencias o cortinillas- utilizadas para condensar el tiempo y el espacio. También se le conoce como fundido encadenado. Esta técnica de edición rápida puede describir fragmentos del relato, cuando los acontecimientos no tienen que mostrarse en detalle, pero son necesarios para propósitos narrativos, de continuidad o de montaje.

Transiciones sonoras

La narración sonora puede cubrir un cambio en los lugares o explicar un cambio en el tiempo. Ésta sería la versión auditiva de un título explicativo. La narración de un reportaje logra unir, a través del sonido, una serie de escenas que saltan de un sitio a otro. Toda la pista sonora de un filme de recopilación o archivo puede ser la transición para cubrir la ausencia de continuidad iconográfica. El diálogo entonces puede activar un corte directo a otro plano, evitando una disolvencia. Los efectos sonoros, solos o mezclados con música y/o diálogo, ofrecen una variedad de posibilidades para transiciones sonoras imaginativas. A menudo se introduce sonido antes que aparezca la imagen, dado que el oído requiere mayor tiempo que el ojo para discernir lo que sucede. Una sirena de ambulancia puede ulular mucho antes de que la ambulancia aparezca en la pantalla, logrando con esto, un emplazamiento dramático gradual del espectador con respecto a lo narrado.

Concluimos, entonces, que la continuidad es simplemente sentido común en la acción coordinada. Ésta requiere que se piense en secuencias en lugar de planos individuales. Al llamar la atención sobre sí, al hacer notar al espectador un error en ella, la continuidad traiciona a la narración, ya que ningún detalle en la creación de un filme debe quedar al azar: un salto no intencional en la continuidad puede producir que el espectador pierda concentración con la película.

5.5 Montaje

Al hablar de montaje estamos refiriéndonos a uno de los recursos técnicos más importantes e imprescindibles que el cine utiliza con múltiples propósitos. El montaje se relaciona con el ritmo, con la sensación de continuidad y fluidez de una película; con la diversidad de significados posibles en la yuxtaposición de imágenes -que por sí solas tendrían otro valor muy distinto- y con el acentuamiento de cualidades dramáticas en desarrollo durante un filme. El montaje puede incidir de diversas maneras en el resultado de la película, dependiendo de la visión específica que el creador (director) quiera transmitir y de los requerimientos de cada filme en particular.

Sólo un buen montaje puede dar vida a una película. Los diversos planos son sólo fragmentos extraños hasta que se unen con habilidad para narrar una historia coherente. El montaje elimina todo el material superfluo –arranques falsos, encabalgamientos, entradas y salidas innecesarias, escenas extrañas, acción duplicada, tomas mal realizadas- y lo que queda debe tejerse en una narración continua, de manera que capture el interés del público y sostenga su atención desde la escena inicial hasta el fundido final.

El montajista se esfuerza por impartir variedad visual a la película a través de una hábil selección, arreglo y ritmo de los planos. Manipula y recrea la acción fotografiada a fin de que alcance un efecto acumulativo mayor que todas las acciones reunidas en las escenas individuales. Es su responsabilidad crear la mejor película posible a partir del material que ha sido puesto a su disposición. Éste debe reunir tres requisitos imprescindibles:

a· Requisitos técnicos

Los elementos técnicos de la película, tales como fotografía, iluminación, color, exposición, sonido, etc., deberán mantener una uniformidad en la calidad de la producción. A menos que se quiera dar un efecto buscado y deliberado, no deben existir diferencias notables en lo visual o auditivo cuando la película se ensamble y se haga una copia compuesta adecuadamente, balanceada y con ritmo. Un salto en la continuidad, un sonido mal registrado, un cambio evidente en la iluminación, una falta de balance en el color, o cualquier otra discrepancia técnica son errores inaceptables.

b· Requisitos estéticos

La película editada debe avanzar con una serie de imágenes en movimiento que, generalmente, proporcionen placer al verlas y sean fáciles de comprender, a menos que el realizador desee estimular o provocar al espectador con propósitos diversos, o quiera crear una reacción violenta o desagradable. La composición escénica, los movimientos de cámara y de los personajes, los efectos de iluminación, la selección de los colores y otros aspectos visuales, de ambientación, vestuario, maquillaje y utilería, deberán integrarse en su totalidad sobre la base de obtener un resultado acumulativo en la visualidad final del filme. Es importantísimo el conocimiento total -por parte de todos los profesionales que componen el área de Arte- del desarrollo dramático y visual que tendrá finalmente la película, con el fin de manejar a la perfección los componentes que se

utilizarán para potenciar sus efectos. A partir del manejo visual de cada cuadro, se debe estar informado de cómo éste se relacionará tanto con los cuadros adyacentes, como dentro de la totalidad del filme. Gracias a la participación activa del director de arte y su equipo, al tanto de la utilización del montaje, el filme siempre puede descubrir nuevas significancias.

c· Factores narrativos

Una vez que se ha introducido y desarrollado el tema o la trama, la narración debe crecer en interés conforme progresa. Cada plano debe decir algo. Todas las escenas se enlazarán para que su efecto combinado, y no su contenido individual, produzca diversas reacciones en el espectador. La meta más importante es lograr que éste se preocupe por las personas y las acciones representadas. Para lograr una película interesante, se debe crear un mundo verosímil en la pantalla. Esto se logra empleando la cámara de cine como una herramienta del relato y no sólo como un instrumento de registro.

Por lo general, en el guión que se le entrega a la totalidad del equipo que compone la realización de un filme, está descrita, a grandes rasgos, la manera en la cual se sucederán las escenas. Pero la forma en la cual éstas se estructurarán internamente, a través de planos, no está en conocimiento anticipado de todo el equipo.

Tomando en cuenta la existencia de escenas o secuencias complejas que requieren más atención, por parte de ciertas áreas de desarrollo del filme, se toman medidas desde la etapa de *preproducción* para que estos momentos de filmación se realicen de la forma más fluida y expedita posible. Es el caso de secuencias o escenas en las cuales un personaje está en evolución. Por ejemplo: sale de su casa y llueve (se moja), luego se cae en el barro (se ensucia), luego es atacado por un perro (su pierna sangra), etc. Como estas tomas la mayoría de las veces no se realizarán en orden cronológico, los equipos implicados, en este caso maquillaje y vestuario, tienen que estar totalmente preparados para reaccionar ante todas las exigencias del rodaje (la cantidad de vestuarios necesarios en sus diversas etapas, la presencia del maquillador vigilando minuciosamente que todos los detalles correspondan al momento del relato en que se encuentran, etc.).

Es responsabilidad, tanto del equipo de Dirección --que debe informar con claridad y anticipación a las áreas involucradas la existencia de estas escenas complicadas y el modo de operar que se desarrollará-- como de cada área, desde el momento en que se detectan en el guión escenas posiblemente complejas, contactarse con Dirección y Producción para plantear dudas y propuestas de solución para todo tipo de problemas que puedan surgir.

El montaje proporciona al cine formas de expresión que le son inherentes e inseparables y que, más allá de apoyar y fortalecer la formación de sentido de su argumento y la coherencia con la que debe mostrarse ante el espectador para lograr su entendimiento, proporciona a los creadores la libertad de conferir significados únicos a las imágenes que se combinan para componer un filme.

El montaje ocupa un lugar de gran importancia en la teorización sobre cine a través de



**“Seul Contre Tous”
(1998)
Dirigida por Gaspar
Noé.**

A través del *montaje* las imágenes trascienden al significado que tienen por sí solas, ya que al yuxtaponerse se relacionan unas con otras de manera única, adquiriendo niveles narrativos superiores.

muchos autores pero, de todos ellos, es S. Eisenstein²⁶ el que se ve más seducido por sus capacidades y particularidades, aventurándose a su exploración.

Una de las formas que tiene Eisenstein de explicar el funcionamiento ideal del montaje en el cine es a partir de la escritura japonesa²⁷, donde se aprecia cómo la unión o combinación de dos jeroglíficos permite que ésta se lea como un valor de otra dimensión. Cada uno de estos jeroglíficos es un objeto, pero su combinación (el ideograma) es un concepto. A la vez, esta escritura (poesía) tiene valor tanto como caligrafía, que como poema; puede juzgarse tanto pictóricamente como poéticamente. La lírica japonesa evidencia una interesante fusión de imágenes, que apela a los más variados sentidos. De la misma manera opera el montaje.

Nosotros, dice Eisenstein, al combinar todo tipo de monstruosas incongruencias (por ejemplo, un primer plano de ojos abiertos junto al primer plano de manos apretadas...) volvemos a unir en un todo el suceso desintegrado, pero esta vez lo hacemos según "nuestra" apreciación, según nuestro modo único y particular de considerar el suceso.

De este modo, el plano no es sólo un "elemento del montaje" (un ladrillo que forma parte de un muro), sino que es una "célula" del montaje y éste, por su parte, da vida a estas células. El particular efecto emocional que produce un hecho determinado "empieza solamente con la reconstrucción del mismo hecho en fragmentos de montaje, cada uno de los cuales aporta cierta asociación y cuya suma será un complejo de emocional sentimiento que lo abarcará todo"²⁸. La construcción de un significado surge de la yuxtaposición de los fragmentos. A partir de la elemental composición de un cuadro debemos crear el sistema de la complicada yuxtaposición, cuyo sentido, en primer lugar, es interior y, luego, se expresa de manera exterior. Así, el montaje es tanto un medio para conseguir determinados efectos como una forma de hablar, de comunicar ideas, por medio del lenguaje especial del cine.

Es correcto utilizar el concepto de montaje al hablar de cine, ya que éste se refiere a un proceso mecánico que se realiza con la película cinematográfica, aunque también se utiliza el término de edición, que nace de la televisión, para hablar del proceso que se realiza en forma digital, pero que cumple con la misma función.



“Seul Contre Tous” (1998). Dirigida por Gaspar Noé. Fotografía del rodaje de la secuencia final del filme.

Notas y citas

1 Este concepto será desarrollado en el Capítulo III

2 Especificaciones sobre “formatos” en página 39

3 Aumont, Jacques, *Estética del Cine, Espacio Fílmico, montaje, narración, lenguaje*, 1era edición Éditions Fernand Nathan, París, Francia, 1983, (3era edición Ediciones Paidós Ibérica, S.A., Barcelona, España, 1995)

4 Kracauer, Siegfried, *Teoría del Cine, La redención de la realidad física*, 1era edición Oxford University Press, Nueva York, E.E.U.U., 1960 (1era edición en español, Ediciones Paidós Ibérica, S.A., Barcelona, España, 1989) pp. 66-104.

5 Chion, Michel, *El Cine y sus Oficios*, 1era edición Bordas, París, Francia, 1990, (1era edición en español Ediciones Cátedra, S.A., Madrid, España, 1992), pp. 249.

6 Ibid. pp. 254. Op. Cit.

7 Kracauer, Siegfried, *Teoría del Cine, La redención de la realidad física*, 1era edición Oxford University Press, Nueva York, 1960 (1era edición en español, Ediciones Paidós Ibérica, S.A., Barcelona, España, 1989) pp. 78.

8 Ibid. pp. 80. Op. Cit.

9 Ibid.

10 Ibid. pp. 83. Op. Cit.

11 Ibid. pp. 92. Op. Cit.

12 Ibid. pp. 103. Op. Cit.

13 Definición de Diégesis en pág. 36.

14 Gaudreault, André. José, François, *El Relato Cinematográfico, Cine y narratología*, 1era edición Éditions Nathan, París, 1990 (1era edición en español, Ediciones Paidós Ibérica, S.A., Barcelona, España, 1995) pp. 144.

15 Ibid. pp. 38. Op. Cit.

16 Ibid. pp. 54-64. Op. Cit.

17 Aumont, Jacques, *Estética del Cine, Espacio Fílmico, montaje, narración, lenguaje*, 1era edición Éditions Fernand Nathan, París, Francia, 1983, (3era edición Ediciones Paidós Ibérica, S.A., Barcelona, España, 1995) pp. 114

18 Gaudreault, André. José, François, *El Relato Cinematográfico, Cine y narratología*, 1era edición Éditions Nathan, París, 1990 (1era edición en español, Ediciones Paidós Ibérica, S.A., Barcelona, España, 1995) pp. 112.

19 Aumont, Jacques, *Estética del Cine, Espacio Fílmico, montaje, narración, lenguaje*, 1era edición Éditions Fernand Nathan, París, Francia, 1983, (3era edición Ediciones Paidós Ibérica, S.A., Barcelona, España, 1995) pp. 246.

20 Kracauer, Siegfried, *Teoría del Cine, La redención de la realidad física*, 1era edición Oxford University Press, Nueva York, E.E.U.U., 1960 (1era edición en español, Ediciones Paidós Ibérica, S.A., Barcelona, España, 1989) pp. 207.

21 Ibid. pp. 206. Op. Cit.

22 Ibid. pp. 207. Op. Cit.

23 Aumont, Jacques, *Estética del Cine, Espacio Fílmico, montaje, narración, lenguaje*, 1era edición Éditions Fernand Nathan, París, Francia, 1983, (3era edición Ediciones Paidós Ibérica, S.A., Barcelona, España, 1995) pp. 264.

24 Ibid. pp. 150. Op. Cit.

25 El Steadycam es un ingenio de estabilización para las cámaras que permite combinar la estabilidad de imagen de una Dolly con la libertad de movimientos de una toma cámara en mano aumentando su resistencia a los mo-

vimientos pequeños y bruscos en todas las direcciones, imprimiendo así un aspecto flotante a los movimientos de la cámara. Se presenta en forma de arnés sujeto a un brazo articulado en el que se acopla la cámara.

26 Eisenstein, Sergei, Teoría y Técnica Cinematográfica, 1era edición (194-) (6ta edición Ediciones Rialp, S.A., Madrid, España, 2002)

27 Ibid. pp. 83-99. Op. Cit.

28 Ibid. pp. 115. Op. Cit.



Capítulo II

Violencia en el Cine

1 Introducción a la temática de la violencia

La utilización de los recursos cinematográficos define la “forma” del filme. Esta forma es la concreción de una visión particular de una temática específica y juega un rol fundamental dentro de la creación del mundo ficcional de una película. Es aquí donde surge el interés de este estudio por la violencia como temática ya que siempre proporciona un terreno fértil para la creación y experimentación formal. En el cine de violencia, la forma es protagónica. La preocupación de los directores por la manera de reflejar la violencia a través de la forma, la convierte en uno de los signos más trascendentales de su poética. Este gusto por la forma, traducido principalmente en la imagen, es lo que llena a este tipo de cine de atractivo e interés para los constructores de la visualidad de estos mundos ficticios.

1.1 Definiciones de violencia

“(Del Lat. violentia).

1. f. Cualidad de violento.
2. f. Acción y efecto de violentar o violentarse.
3. f. Acción violenta o contra el natural modo de proceder.
4. f. Acción de violar a una mujer.”¹

“El concepto de violencia correspondería a una representación subjetiva y cultural de los fenómenos vinculados a la agresión. El problema individual y social principal es que debido a la gran plasticidad de los procesos cognoscitivos casi todo el comportamiento, actitud o situación puede percibirse subjetivamente como violencia, bastante a menudo errónea, teniendo efectos negativos reales sobre el psiquismo y la dinámica social...”²

1.2 La violencia en el ser humano y sus sociedades

Entendemos por violencia la forma racional del uso de la agresividad y la asociamos como una conducta exclusivamente humana, ya que de cierta manera, está ligada al proceso evolutivo, que se ha desarrollado desde la aparición del ser humano sobre la faz de la tierra, avanzando con él, determinándose y modelándose por el carácter de las sociedades a las que pertenece.

La vida humana se da en un espacio psíquico: la violencia es uno de los tantos modos de vivir ese espacio. El espacio psíquico, según el reconocido científico chileno Humberto Maturana³, se refiere al espacio elaborado alrededor de un ser humano y que tiene que ver con su formación como tal, en su crecimiento y aprendizaje como miembro de una cultura, no de una manera apuntada o enseñada directamente, si no más bien de una manera invisible. Esto se evidencia en los modos conductuales que los seres humanos adquieren, como estilos de ver, tocar, desear, aceptar, rechazar, sufrir y gozar sin darse cuenta y de una manera no asociable a ninguna experiencia particular conciente. Este espacio psíquico involuntario, relacionado directamente con el entorno en el que se desarrolla un ser humano, modela las conductas de éste a lo largo de su vida.

Si bien se pensó que el avance de la tecnología y la ciencia permitiría al hombre

trascender al uso de la violencia y de la agresividad intrínsecas -especulando entonces que la evolución cultural y racional del ser humano permitiría el control y manejo de esta impulsividad básica, alejándolo a éste, sus culturas y sociedades, de comportamientos agresivos y violentos- el violento estado de la civilización ha insistido en demostrarnos lo contrario. Es sabido que el ser humano ha planteado la violencia como solución inevitable en términos de lograr la validez de los cambios, legitimándola como medio válido para la interacción humana, como solución eficaz en el enfrentamiento entre seres humanos, utilizándola para hacer comprender y aceptar a otros una visión particular, propia y subjetiva de la realidad. De este modo, la violencia ha sido por años el medio de entendimiento e imposición ideológica al que, de manera consciente, llegaron como acuerdo los seres humanos para hacer valer sus ideas y comunicárselas al resto. En estos últimos tiempos la violencia ha trascendido a este tipo de manifestaciones conscientes para instalarse, como estado permanente e invisible, dentro de las sociedades y los individuos que la componen.

Hoy en día, estamos acostumbrados al bombardeo de imágenes y sonidos que nos proporcionan los medios de comunicación. Nuestros sentidos reciben miles de estímulos de todo tipo, los que a un ritmo vertiginoso, imprimen violencia a nuestra muchas veces inconsciente percepción de los fenómenos. Esta inconsciencia responde al estado de habituación en el que nos encontramos, donde la violencia es protagónica dentro del espacio psíquico en el que nos desenvolvemos. Esta violencia, si bien se nos muestra de forma atractiva, ya no nos impacta, simplemente está ahí, inmersa en nuestra vida cotidiana, indistinguible e invasiva. La consumimos naturalmente, a cada instante: en la televisión, en la publicidad callejera, en los repletos centros comerciales, etc. Finalmente, la absorbemos en casi todo espacio público y privado, lo que nos ha llevado a perder la capacidad de asombro ante ella, banalizándola para convivir con ella en total comodidad. A este nuevo estado de violencia se ha denominado “violencia natural”⁴. Debido a lo masivo que se ha tornado la mostración de violencia, el tema se ha vuelto controversial ya que en algunos casos ésta se muestra sin filtro y sin consecuencias. La violencia ahí se presenta en su carácter atractivo, de emoción y excitación, pero el carácter de horror y rechazo que despertaba la violencia real en la mayoría de los seres humanos, ya no causa el mismo impacto. La violencia queda trivializada, reducida a algo enteramente gratuito y el umbral en que ésta trasciende a la cotidianeidad, está cada vez más alto. Dentro de este panorama es donde los creadores, en conocimiento del estado de anestesia en que se encuentran nuestras sociedades occidentales ante la violencia, se ven impulsados a ir cada vez más lejos en la exhibición del fenómeno, con el fin de provocar al espectador y sacarlo de su indolente letargo.

Nuestro estudio se interesa por el cine –como manifestación artística- que muestra este tipo de violencia, la que se expresa tanto en forma como contenido, remeciendo al espectador y llevándolo a vivenciar sensorial e intelectualmente la experiencia de la violencia. Éste es enfrentado profundamente con ella como reflejo de la realidad, una realidad que le es tan propia que no se había detenido a contemplar y que revalora por medio de un punto de vista diferente, el de un director.

2 El cine en la violencia

Al tratarse de un tema tan presente en el desarrollo de la civilización, arraigado a la existencia de las sociedades y las particularidades de cada individuo que las componen, la violencia siempre ha sido un gran motivo de estudio y de expresión en diversas categorías artísticas. El cine, desde su nacimiento, marcado por acontecimientos históricos de violencia mundial, ha sido el medio artístico que la ha retratado de manera más real, al sumarle a las características de la fotografía el movimiento y luego el sonido, llevando al espectador no sólo a sentir la violencia si no más bien a “vivirla”.

El cine se gesta en un contexto belicoso ya que en él se comienzan a generar las bases de las dos grandes guerras mundiales. El desfase entre las mutaciones tecnológicas y científicas (la aviación, el automóvil, la electricidad, etc.), las conquistas materiales y los problemas entre pueblos y naciones generan un ambiente particular, donde todos los contemporáneos de este principio de siglo son reflejo de las crisis que fragmentan a las sociedades europeas. La modernidad y el futuro ya no son portadores de esperanza, si no de enfrentamiento. Las nuevas generaciones están divididas entre la rebelión y la impotencia; entre el optimismo y la certidumbre del apocalipsis. Por una parte existe un pesimismo evidente y por otra, la necesidad de la evasión. Los artistas, precursores de tiempos nuevos, perciben los cambios que se anuncian y certifican la pérdida de referencias de toda una época, mostrando con sus obras el cambio en la forma de mirar la realidad, reinventando los medios clásicos de expresión y experimentando con los nuevos métodos tecnológicos, en los que también desarrollan su rupturista visión creadora.

Si bien a 1895 se atribuye el nacimiento del cine, ya que es la primera vez que una película se muestra en una sala con espectadores, el desarrollo de sus primeras etapas se ve directamente influido por las guerras y sus consecuencias para la humanidad.

Las corrientes artísticas que aparecen antes y durante la primera guerra, las que conviven y se entremezclan con las primeras épocas de la cinematografía que ya en 1911 accede al rango de “séptimo arte”, se siguen desarrollando después de 1918. El desarrollo cultural y artístico europeo intuye que los conflictos no se han resuelto en forma definitiva, no se respira un aire de cambio en las desgastadas sociedades del viejo continente. Después de unos meses de euforia nacionalista (numerosos exponentes del arte mueren en el campo de batalla), muchos artistas expresan en sus obras su aversión por el apocalipsis guerrero, sinónimo de regresión. La muerte, los cadáveres, la descomposición, las atrocidades serán el motivo principal de sus producciones artísticas a partir de 1915. Sólo queda la consternación y la violencia. Los artistas toman conciencia de sus nuevas responsabilidades con la sociedad; sienten y expresan la violencia que se respira, transformándose ésta en su fuerza creadora.

Si bien toda la cinematografía contiene violencia de una u otra manera, las formas de mostrar esta violencia han ido cambiando según los tiempos, adecuándose a los diversos estilos y géneros que han surgido a través de la historia del cine y que la han incluido en mayor o menor grado dentro de su narrativa. Independientemente del estilo cinematográfico, la violencia se mostraba a través de un tipo de relato que oponía indivi-

duos o grupos, con momentos violentos que acompañaban una evolución más o menos trágica. Los personajes la utilizaban como modo de respuesta, de supervivencia o de defensa frente a una fuerza clara de oposición. Llega un momento donde las representaciones de la violencia toman un matiz diferente. Hoy la violencia está instalada, no necesita conflictos para existir.

La actual cinematografía refleja la sensación de una violencia que pasa ante nuestros ojos y no reconocemos, porque hemos crecido en ella, estaba allí desde antes que llegáramos y seguirá existiendo aun nosotros ya no estemos. No la vemos por que siempre ha estado, ya es parte de nosotros. Es un espejo de la realidad en que vivimos y de la manera que tiene nuestra sociedad de convivir con la violencia.

3 El cine como reflejo de la realidad y la violencia

Debido a sus aspectos técnicos particulares, el cine se encuentra en un nivel superior al de cualquier otro arte para retratar la realidad tal cual es, en el sentido que se refiere al la “realidad física”. Otras expresiones artísticas trabajan a partir de la realidad, la utilizan como materia prima, el creador cinematográfico es más un lector de esta realidad, un narrador que decide qué porción nos entrega de ésta y de qué manera mostrarla. “Únicamente en el cine, los acontecimientos reales pueden conservar toda su riqueza de material y su plenitud sensual (...) posible solamente en un modelo de forma tan exquisita como el sistema de las imágenes de cine, auditivas y visuales.”⁵

Mas allá de lo que los creadores quieran transmitir con la exhibición de una situación o de una imagen, la contemplación de esa imagen siempre habla por si sola en la mente del espectador, es decir, que esta imagen ha sido transportada hacia el espectador, llegando a él de una manera tan cercana a la realidad que se torna casi palpable. “El cine registra la realidad física por si misma. Impresionado por el carácter real de las imágenes resultantes, el espectador no puede evitar reaccionar ante ellas como lo haría ante los aspectos materiales de la naturaleza pura que estas imágenes fotográficas reproducen. De ahí el atractivo que ejercen sobre su sensibilidad.”⁶

La imagen cinematográfica se nos muestra como una analogía del mundo, que es parcial, pero de la misma naturaleza que la naturaleza visual del mundo. La diferencia entre la imagen y la realidad junto a ella es que esta imagen ha sido puesta ahí por otra persona. Al cine le es propia la cualidad no tan solo de representar la realidad, sino de crear una nueva realidad. No es cuestionable que lo que el espectador de cine ve en la pantalla existe, que es otra realidad, una realidad paralela, tan concreta, vívida e interminable, que no cabe duda de ello.

La base y lo que distingue al cine dentro de los medios de expresión radica en la utilización de la cámara cinematográfica como instrumento técnico y tecnológico, cómo ésta capta la realidad física, sea el mundo real-visible, naturaleza o una interpretación de ella, y cómo el creador de cine utiliza estos instrumentos y medios, de acuerdo a la visión que quiere transmitir, haciendo uso de su creatividad para captar esta realidad.

Muchos aspectos de la realidad física son los que descubrimos a través de la lente de

una cámara y muchas son las situaciones de la realidad que también el cine nos hace descubrir. Innumerables veces habían pasado frente a nuestros ojos, sabíamos de su existencia, pero no nos habíamos detenido con atención en ellas. Hay cosas de la realidad que se nos vuelven tan normales que, por terribles que sean, ya no vemos. Para verlas, es necesario que nos las muestren, que insistan y que nos obliguen a contemplarlas sin poder quitar la vista de lo que nos han querido mostrar en cada imagen que compone un filme. El espectador está en búsqueda de nuevos puntos de vista, nuevas sensaciones que le permitan descubrir un mundo del que se siente parte durante la proyección del filme, extrayendo de éste, elementos que trascenderán a la sola contemplación de la película.

El cine, tanto en su gusto, como en su distinguida propiedad de retratar la realidad, ha seguido al hombre con todas sus tendencias, se ha nutrido de su historia y sus visiones de mundo y ha plasmado en la pantalla diversas posturas y sensaciones con respecto a una infinitud de temas. Y uno de los más potentes que inquietan al hombre, como creador y como espectador, es el de la violencia. La diversidad de puntos de vista con respecto a él es impresionante.

Desde sus comienzos el cine se ha interesado por mostrar hechos terribles y sangrientos, imágenes de dolor y sufrimiento, destrucción, guerra, muerte, degeneración, locura, violencia física y psicológica. Todas estas expresiones y comportamientos del ser humano generan contradicción, reflexión, curiosidad y deseos morbosos, excitación y reacciones físicas de distintos tipos, dependiendo de la relación que tenga el espectador con la violencia.

Desde el gusto en el noticiario por mostrar catástrofes y muertes con lujo de detalles, hasta el temprano nacimiento de la pornografía, no se puede negar el deleite y la pre-ocupación del cine, tanto de sus creadores como de los que consumirán sus imágenes, por los hechos de violencia. Kracauer opina: "Al familiarizarnos con el mundo en que vivimos, el cine exhibe fenómenos cuya aparición en el banquillo de los acusados tiene consecuencias muy particulares. Nos enfrenta a las cosas que tememos. Y a menudo nos desafía a comparar los sucesos de la vida real con las ideas que comúnmente albergamos sobre ellos". Explica que "no vemos, ni podemos ver, los horrores reales porque nos paralizan con un terror cegador; y que sólo sabremos cómo son, mirando imágenes que reproduzcan su verdadera apariencia. Estas imágenes no tienen nada en común con la representación imaginativa que el artista hace de un temor invisible, sino que son como visiones reflejadas en un espejo. Ahora bien, de todos los medios de expresión existentes, sólo el cine es capaz de colocar un espejo frente a la naturaleza. De ahí nuestra dependencia respecto de él a la hora de reflejar acontecimientos que nos dejarían petrificados si los contempláramos en la vida real". El teórico al reflexionar sobre la finalidad de mostrar estas imágenes, se cuestiona si logran hacer que el espectador reaccione o si deben ser condenadas como "un intento de satisfacer el oscuro deseo de asistir a escenas de destrucción", y concluye que "las imágenes de horror reflejadas en el espejo son un fin en si mismo. Como tales, instan al espectador a aceptarlas y así incorporar a su memoria el verdadero rostro de las cosas demasiado horribles como para ser contempladas en la realidad", la experiencia de esta contemplación es "liberadora en tanto destruye un tabú sumamente poderoso".⁷

El cine posee la capacidad de lograr que el espectador abra los ojos frente a la realidad, tomando una postura mentalmente activa con respecto a ciertos hechos antes los cuales tal vez permanecería indiferente si no pudiera apreciarlos en toda su potencia, si no tuviera la oportunidad de (casi) vivirlos gracias al cine. Uno de los propósitos de la cinematografía, según Kracauer es “transformar al agitado testigo (al de la realidad) en un observador consciente. Nada más legítimo que su carencia de inhibiciones a la hora de mostrar espectáculos que perturban la mente. Así impide que cerremos los ojos frente al ‘devenir ciego de las cosas’ ”.⁸

Pero esta función que puede llegar a ser educativa y moralizante no constituye la base del fenómeno de recurrencia en la mostración de la violencia en la cinematografía. Una de las explicaciones que se ha dado a este fenómeno se cimienta en el placer oculto que genera la contemplación de la violencia. “En el cine, donde las escenas de agresión, físicas o psicológicas, son frecuentes, se trata de un recurso dramático básico. Predispuesto a una fuerte identificación, el espectador se encuentra a menudo en una posición ambivalente al identificarse a la vez con el agresor y el agredido, con el verdugo y la víctima. Ambivalencia cuyo carácter ambiguo es inherente al placer del espectador en ese tipo de secuencias, sean las que fueren las intenciones concientes del realizador, y que está en la base de la fascinación ejercida por el cine de terror o de suspense”.⁹

Tal vez la fascinación que el espectador siente con la contemplación de la violencia en la experiencia cinematográfica tenga que ver con la posición privilegiada en la cual se le ha puesto en ese momento. En la sala de cine el espectador está en pleno derecho de presenciar lo que se le muestra, hechos sangrientos y terribles a gran escala y con todo detalle, sin sentir la responsabilidad de reaccionar. Está protegido y avalado por la existencia de este filme que es independiente de su propio goce, por lo tanto sentir placer en la violencia le está permitido, no como en la vida real.

Todas estas apreciaciones con respecto a la violencia en el cine son de gran importancia para empezar a hablar sobre el tipo de violencia que es de nuestro interés en este estudio ya que la percepción del fenómeno de la violencia ha ido mutando tan contundentemente a través del paso de los años, que lo que en tiempos pasados hubiese sido terriblemente violento de contemplar, hoy no conmovría ni a un infante.

4 Violencia Natural

La forma contemporánea que tienen las sociedades -especialmente las nuevas generaciones- de relacionarse con la violencia se ha *metamorfoseado* radical y rápidamente. El bombardeo de información, la sobrepoblación de estímulos y las formas en que éstos llegan a nosotros, nos hablan de una nueva manera de vivir el cotidiano. Hoy, los medios de comunicación y la gran accesibilidad a la información, así como el ritmo invasivo y constante en el que se nos presentan, se han transformado en parte fundamental de nuestra vida y de nuestra realidad. La relación que hemos consolidado con todo lo anterior es indisoluble y retroalimentaria ya que nos servimos de ello y, a su vez, ellos necesitan nutrirse de nosotros, de nuestras vivencias y requerimientos para crear sus productos de entretenimiento e información.

Estos medios han incrementado considerablemente la presencia de violencia dentro de sus contenidos y si agregamos a esto su ritmo vertiginoso, en el que se suman, fragmentan y superponen grandes cantidades de violencia, nos encontramos con que la sociedad la está consumiendo voluntaria e involuntariamente y en diversas formas. Entonces, esta violencia llega al individuo no sólo como bombardeo agresivo (publicidad callejera, televisión en el metro, etc.), sino que también es buscada por iniciativa propia (cine, pintura, literatura, etc.).

La violencia está ya instalada en nuestro diario vivir y su sobreexposición en los medios está estrechamente vinculada con el nuevo imaginario de la violencia. Éste está relacionado con “el contenido de los argumentos, las metamorfosis de la violencia en la sociedad, la intensidad de las imágenes, la influencia de la televisión sobre la producción cinematográfica, e incluso con una “cultura joven” que descansa sobre una inmensa reserva de imágenes, de signos, de fetiches, de objetos a disposición de todos y de cada uno, como en un hipermercado, una memoria informática, un *video-store* o una cadena de televisión interactiva. Se puede así acumular, jugar, hacer malabares, desviar, juntar, montar, encajar, sintetizar, desmenuzar, destruir, atomizar”.¹⁰ La confusión contemporánea de las imágenes no es ajena a la obsesión por la violencia y ésta se refleja tanto en las imágenes como en los argumentos. Estos juntos colaboran en la creación de un entorno en el que la contemplación de la violencia nos resulta cada vez más cotidiana.

Dentro de este panorama de habituación a las distintas formas de mostración de violencia es donde han surgido nuevas maneras de reflejarla a través del cine. Éste, generalmente, exagera las cualidades espectaculares y atractivas de la violencia para no mostrar las reales consecuencias de ésta (sufrimiento, dolor, etc.) y se vale de particulares recursos técnicos y efectos especiales que le proporcionan un ritmo entretenido y seductor, haciéndolo así más cercano al ritmo que llevan nuestras propias vidas.

Anteriormente la violencia en la cinematografía se remitía a una experiencia física, relacionada con la tolerancia que se planteaba en función del sufrimiento del sujeto. En la actualidad ya no se detiene frente a umbrales de tolerancia, sino que apunta a la capacidad de los creadores de imágenes para manejar una violencia cada vez más indeterminada, pues se presenta como un nuevo “estado natural”. “Cuando la guerra no está ya circunscrita, oponiendo adversarios declarados, la violencia se vuelve abstracta, fría, en lugar de caliente, incluso salvaje: es una violencia anónima e indiferenciada donde el atacante y la víctima, el agresor y el agredido, son cada vez menos visibles, en el sentido de que ya no combaten directamente, de que falta la mediación del campo de batalla. Esta violencia que puede crecer en intensidad no consigue detenerse y esto es así por una buena razón: no habiendo verdaderamente comenzado, no puede encontrar un fin. La violencia en “estado natural” no conoce ni principio ni fin.”¹¹

Distinguimos, entonces, una relación entre un flujo inédito de violencia y un flujo de imágenes visuales que no remiten más que a sí mismas: si lo visual se nos manifiesta de manera que no se conoce ni el principio ni el fin, que no se puede suspender ni por un momento, ocurre lo mismo con la violencia que ocupa las pantallas. Cuando la violencia de las imágenes aparece como “natural”, desaparece la sensación de gradación, o de escalada, puesto que estamos definitivamente situados en ella.

A este “estado” que pertenece a la forma como la sociedad actual se relaciona con la mostración y el consumo de la violencia, y como éste se manifiesta a través de la creación cinematográfica, se ha denominado “violencia natural”.

La violencia natural en el cine es, de una u otra manera, una analogía de cómo hoy vivimos la violencia. “No se trata sólo de una imaginación desatada que no tiene nada que ver con la realidad del mundo: no hay la menor duda de que las nuevas representaciones de la violencia acompañan, en las sociedades democráticas, a una metamorfosis subterránea de los comportamientos violentos y de las actitudes adoptadas frente a la violencia. Lejos de exacerbar la fisura entre realidad y representación, aparece como indispensable subrayar los factores principales que se hayan en el origen de las metamorfosis históricas de la violencia (...), cada vez es más evidente que la producción de imágenes en la pequeña pantalla y en la grande forma parte del reciclaje de la violencia de nuestras sociedades.”¹²

Esta inflación espectacular, esta violencia extrema tan recurrente en la cinematografía actual, aumenta cierta “insensibilización” a la violencia. Ésta se extiende y ya no reconoce umbrales y, al no poseer gradación y no mostrar sus consecuencias, se vuelve insignificante y banal. No provoca en el espectador la sensación de cercanía ya que carece de intimidad y cotidianeidad y, debido a esto, no se produce la identificación necesaria para impactarnos pese a los elevados grados en la que se muestra. Estamos tan acostumbrados a contemplar este tipo de espectáculos que hemos perdido la capacidad de asombro y para recobrarla es necesaria una revalorización del fenómeno, donde éste se nos presente con importantes cualidades y consecuencias, generando en el espectador reacciones verdaderas y comprometidas que lo lleven a tomar una postura, sea cual sea, ante la violencia presenciada.

Sabemos que hay un nuevo imaginario de la violencia que atraviesa y refuerza las nuevas formas alcanzadas hoy por ésta dentro de la cinematografía. Un cine que manipula de manera conciente al espectador, donde la violencia es tratada de forma explícita e impresionante, ofreciendo un punto de vista definido, que impacta por reflejar la crueldad de lo cotidiano más que por la pirotecnia vacía a la que estamos tan acostumbrados.

5 Revaloración de la violencia a través del cine

Dentro del fenómeno cinematográfico de la violencia natural han surgido nuevos intérpretes de esta temática, que le han atribuido innovadores matices, haciéndose cargo de ella de manera más profunda y situándola como base de su creación.

Para estos creadores el estado natural de violencia es el contexto en el que se desarrollan sus obras. Persiste la idea de que el enemigo (la misma violencia subyacente) siempre está allí y que nada se puede hacer. La violencia se presenta cada vez más como endógena en las sociedades (guerra interior, guerra urbana, guerrilla, terrorismo) y en los individuos (guerra interior, violencia patológica). La guerra ya no se hace contra un mundo enemigo, no se despliega ya contra un adversario declarado y determinado, se oculta, puesto que el oponente se halla en todas partes. Las guerras se viven interiormente, se está por entero preso de la violencia, no se cae en ella, la violencia ya

está allí: el enemigo está en la calle, en las cabezas y en las imágenes. Este cine poco a poco ha ido decantando en que el verdadero agresor está en el interior, la violencia está incrustada en el ser, se trata de una “guerra psíquica”. Ya no se sabe donde está el enemigo ya que no se distingue fácilmente entre el bien y el mal.

Estos creadores, en el momento de llevar su visión de violencia contemporánea a la pantalla, entregan una imagen que al retratar la violencia en su estado natural, nos hace verla, detenernos en ella y apreciar su poder. Quitar el velo que nos impide ver la realidad tal cual es.

Esto sucede porque uno de sus mayores propósitos es generar impacto y provocación en el espectador, fusionando de manera estudiada forma y contenido. La elección de los temas que abordan enfrentan al espectador ante un espejo de su realidad, por esto, generalmente, se desarrollan en un entorno cotidiano en el que los personajes se nos presentan de manera cercana y con naturalidad, como si lo que se nos muestra realmente pudiese estar pasando. Son situaciones extremas mostradas de un modo tan realista y complejo que no podrían reducirse a un mero cliché, llevando con esto al espectador a identificarse profundamente con el filme, al mostrar al ser humano vulnerable, con sufrimiento y dolor frente a la violencia de su realidad. Al verse reflejado en este espejo cruel, el espectador se impacta y, conmovido, se ve impulsado a la reflexión.

La forma de tratar estos temas potencia los aspectos reales y sensuales de la violencia. Todos los recursos estructurales y visuales apuntan a fortalecer, en el espectador, la sensación de estar experimentando la violencia. Estos creadores vuelcan su universo personal en la “manera” de tratar sus temáticas, de modo que estas “maneras” propias se transforman en la característica más importante de sus creaciones, en su sello, y están directamente relacionadas con su modo de vivir y crear en la violencia natural.

Afirmamos entonces que la forma de tratar estos contenidos es igual de protagónica que los contenidos mismos; coexiste con la temática, refuerza su mensaje y eleva la fuerza expresiva con que la violencia ataca al espectador, sacándolo del letargo de la costumbre de consumir violencia en una sociedad violenta.

Este nuevo cine de violencia no tiene como uno de sus objetivos principales una labor moralizante o educativa, no facilita interpretaciones ni confirma impresiones. Si bien impacta y remueve la sensibilidad del espectador, no rehúye a las cualidades visuales atractivas que tiene la mostración de la violencia, ofreciendo seductoras y potentes imágenes en las cuales se puede también deleitar. Estas obras nos muestran la violencia desde diversas aristas, haciendo notar tanto su dimensión de espectáculo -sin negar el gusto que descansa sobre su contemplación- como también retratando de manera descarnada y visceral los efectos y el extremo dolor que existe tras ella.

Nos centraremos así en el tipo de cine que nos ha parecido más duro, más difícil de resistir, con altos grados de realismo en su violencia, negándonos cualquier elemento que suavice la contemplación de un mundo violento y putrefacto, un cine que nos ha otorgado sensaciones físicas inconfundibles de malestar, poniendo en juego todos los elementos de exaltación de estas sensaciones, sin duda abriéndonos a la fuerza los

ojos ante este estado de violencia.

Dentro de esta generación de directores de violencia nos encontramos con las creaciones del director argentino-francés, Gaspar Noé¹³, quien retrata de la manera más cruda el realismo de la violencia, envolviéndonos con su particularmente atractiva forma de narrar historias terribles, que se desarrollan en la cotidianidad de un mundo agresivo, al cual, nos recuerda, pertenecemos.

6 La violencia de Gaspar Noé

Por qué Gaspar Noé?

Nuestro primer acercamiento a Noé fue meses antes de comenzar este estudio y anecdóticamente ninguna de nosotras tenía conocimiento de la verdadera naturaleza de lo que estábamos por presenciar. Arrendamos la película *Irreversible*, sabiendo que hacía poco tiempo había estado en cartelera y que había generado cierto revuelo y discusión en torno a ciertas escenas de contenido demasiado fuerte. Nos comentaron que incluso algunas personas abandonaban la sala en mitad de la función. Fue entonces, la curiosidad y el morbo lo que nos llevó a arrendarla.

Habiendo transcurrido los primeros minutos de la película ya percibíamos que se trataba de un filme difícil de digerir. Poco a poco los síntomas se hicieron presentes: el asco, las náuseas y la impotencia se iba apoderando de nuestras frágiles mentes y nuestros delicados estómagos. Pese a ello permitimos que siguiera el sufrimiento: lo que habíamos empezado tenía que llegar a su fin. La pesadilla terminó, aunque nunca encontramos ese sentimiento de alivio que anhelábamos llegara en algún momento del desarrollo de la trama. Tampoco lo encontramos una vez terminada la proyección, ya que la sensación de malestar nos acompañó por horas. Tuvimos que acudir a métodos extremos de dispersión para poder distanciarnos un poco de la experiencia y tómease en cuenta que no la vimos en la pantalla grande si no en un humilde televisor de 21 pulgadas.

Luego, cuando elegimos la temática de la violencia en el cine como una de las bases de nuestra tesis, derivado de intereses y gustos personales, recordamos inmediatamente aquella experiencia, profundamente visceral, que habíamos tenido con aquella obra de Noé unos meses antes.

Comenzamos a investigar sobre el director de *Irreversible* y descubrimos que si bien era un creador joven tenía en su filmografía algunos trabajos anteriores: ocho cortometrajes –uno de gran importancia llamado “*Carne*”¹⁴-, y un primer largometraje que según las críticas era el doble de crudo que su último trabajo e indagaba con mayor profundidad en la violencia inmersa en la sociedad francesa contemporánea. Se trataba de *Seul Contre Tous* (“Solo Contra Todos”)¹⁵.

En los dos largometrajes de Gaspar Noé nos encontramos con sensaciones similares. La violencia en la cual nos sumerge el director argentino-francés es la “violencia natural” en su expresión máxima de realidad. Cada recurso que el director utiliza está destinado a potenciar y transmitir un estado en el que la violencia juega un rol protagónico, omni-

presente en la realidad del mundo que muestra. Un mundo tan cruelmente parecido al que habitamos cotidianamente que asusta.

¿Por que asusta? Porque no existe un desenlace tranquilizador. La violencia se muestra tan crudamente, como pilar de nuestras sociedades y de nuestro ser, que parece que no existiese solución alguna, sólo intentos de mitigar un sentimiento amargo y de impotencia, sin conseguir nada con esto.

En ***Seul Contre Tous*** el protagonista se ve inmerso dentro de una vida dura de la cual nunca va a poder escapar, él lo sabe y por lo mismo no se permite la felicidad ya que no la conoce. Escuchamos durante todo el filme la voz de su mente y jamás notamos un atisbo de esperanza en sus pensamientos, todo lo atormenta y las oportunidades le dan la espalda. No conoce el amor, no mantiene lazos afectivos de ningún tipo, ha perdido sus bienes y no logra encontrar trabajo. Es escupido por la sociedad desde todos los ángulos posibles y sin embargo debe encajar en ella para poder sobrevivir, aunque tiene claro que su vida va a ser eso, una constante, vacía y terrible sobrevivencia.

En ***Irreversible***¹⁶ se respira violencia. El manejo temporal y de recursos del que se sirve Noé supera la sensación de un estado de “violencia natural”. La historia está fragmentada en doce escenas, las que son mostradas al espectador en forma inversa, desde el final hacia el comienzo. Al ser reveladas antes las consecuencias que los hechos, el espectador se empapa de violencia, sin tener tan claro el motivo de ésta. Al ir conociendo, poco a poco, el por qué de los sucesos, nos damos cuenta de que ya no hay vuelta atrás y que la violencia lo ha contaminado todo. El espectador es violentado tanto al presenciar la violencia explícita e implícita, como al darse cuenta de que los elementos positivos y esperanzadores ya fueron o serán destruidos.

Si bien desde comenzado este estudio hemos bombardeado nuestras mentes, que creíamos abiertas y tolerantes, de una infinidad de cinematografía violenta, la visión y revisión de las películas de Gaspar Noé, siempre han conservado para nosotras sus cualidades extremas, las que todavía nos hacen entrar en un estado emocional y físico único, debido a la particular manera de mostrar la violencia en sus imágenes.

Sabemos que existen, dentro de la temática de la violencia, obras maestras de la cinematografía mundial contemporánea y directores fascinados con el tema. Sin embargo, de todo el material fílmico que hemos revisado, somos consecuentes al inclinarnos por Noé ya que éste ha sido el que más nos ha hecho vivir su violencia, como real, posible y propia.

“Seul Contre Tous” (1998)
Dirigida por Gaspar Noé
Fotografía del rodaje de la
escena del suicidio del
protagonista del filme.





"Irreversible" (2002). Dirigida por Gaspar No .

Notas y citas

- 1 Real Academia Española (Madrid). Diccionario de la Lengua Española. Real Academia Española, Vigésima segunda edición.[en línea]<<http://www.rae.es>>[consulta: Abril 2005]
- 2 Castel, Yohan. Enciclopedia Virtual Psychobiology Ouvaton [en línea] <<http://www.psychobiology.ouvaton.org>>[consulta: Abril 2005]
- 3 Maturana, Humberto, et al. Violencia en sus Distintos Ámbitos de Expresión, Violencia y Biología. Ediciones Dolmen. pp.69-88
- 4 Hablaremos en profundidad sobre la violencia natural en este mismo capítulo en el punto 4.
- 5 Eisenstein, Sergei, Teoría y Técnica Cinematográfica, 1era edición (194-) (6ta edición Ediciones Rialp, S.A., Madrid, España, 2002) pp.244.
- 6 Kracauer, Siegfried, Teoría del Cine, La redención de la realidad física, 1era edición Oxford University Press, Nueva York, E.E.U.U., 1960 (1era edición en español, Ediciones Paidós Ibérica, S.A., Barcelona, España, 1989) pp. 204.
- 7 Ibid. pp. 373. Op. Cit.
- 8 Ibid. pp. 87. Op. Cit.
- 9Aumont, Jacques, Estética del Cine, Espacio Fílmico, montaje, narración, lenguaje, 1era edición Éditions Fernand Nathan, París, Francia, 1983, (3era edición Ediciones Paidós Ibérica, S.A., Barcelona, España, 1995) pp. 252.
- 10 Mongin, Olivier. Violencia y Cine Contemporáneo, Ensayo sobre ética e imagen. 1era edición Éditions du Senil, Paris, 1997 (1era edición en español, Ediciones Paidós Ibérica, S.A. Barcelona, España) pp. 25
- 11 Ibid. pp. 31. Op. Cit.
- 12 Ibid. pp. 18. Op. Cit.
- 13 Biografía y filmografía en Capitulo V, Anexos.
- 14 1991
- 15 1998. Especificaciones técnicas en Capitulo V, Anexos
- 16 2002. Especificaciones técnicas en Capitulo V, Anexos

ATTENTION

**VOUS AVEZ 30 SECONDES
POUR ABANDONNER LA
PROJECTION DE CE FILM**

DANGER

Capítulo III

Análisis de Películas

Hemos llegado al punto en el que se fusionan las dos grandes áreas de esta investigación: el lenguaje y las herramientas con las que cuenta el cine como medio de expresión para darle forma a un tema y la violencia como temática en la cinematografía contemporánea.

No podríamos analizar cómo toma forma y se expresa la violencia dentro de los filmes de Gaspar Noé, sin antes haber estudiado en profundidad las particularidades del lenguaje cinematográfico, entender cómo se estructura y cómo otorga significado a través de la fusión de los elementos que lo conforman. De esta manera podemos llegar a obtener conclusiones teóricas sobre las sensaciones que provoca y comprender el manejo que existe tras la forma, la manipulación que lleva a cabo el creador, componiendo con los elementos la manera precisa de generar en el espectador la reacción buscada.

El siguiente análisis sobre los dos largometrajes de Noé, ***Seul Contre Tous*** e ***Irreversible***, pretende mostrar y explicar la concreción formal a la que ha llegado el director sobre la temática de la violencia, mediante la utilización de específicos recursos cinematográficos. A través de la desarticulación y el estudio de sus partes pretendemos profundizar y demostrar que la intención de violencia es deliberada y que ésta se ve reflejada en toda área expresiva que compone cada uno de estos largometrajes. Queda demostrado entonces, que todos los recursos están enfocados en potenciar las sensaciones asociadas a su temática esencial, la violencia.

Para esto hemos utilizado una pauta de análisis que se presenta de la siguiente forma:

- Sinopsis
- Estrategia del relato: Cuadro de secuencias y escenas
 Duración e instancias temporales
 Tipo de narración
- Realidad afílmica
- Diégesis
- Líneas de acción, protagonistas y personajes secundarios
- Aspectos de la narración: Desglose de planos
 Elipsis
 Movimientos de cámara
 Estilo de encuadre
 Óptica
 Paleta de color propuesta por la fotografía
 Función del cuerpo
- Banda de imágenes
- Banda sonora
- Elementos no cinematográficos
- Evaluación final

Esta pauta permite comenzar describiendo brevemente el argumento, para continuar desglosando las secuencias en escenas y sus respectivos espacios. Esto nos da la posibilidad de seccionar la película, entender como se desarrolla el argumento y apreciar la estructura básica narrativa de un filme. Luego, cada punto de esta pauta está destinado a profundizar sobre elementos y recursos específicos que constituyen o apoyan la narración, por lo tanto potencian desde sus particularidades el discurso del “gran imaginador” o director de estos filmes.

ATTENTION

**Ce film contient des images qui risquent
d'impressionner les plus jeunes spectateurs**

1 Análisis crítico de *Seul Contre Tous*

1.1 Sinopsis

Este filme relata la historia de un carnicero que habiendo tenido una infancia marcada por el abuso y el abandono, intenta sobrevivir en la Francia de 1980. Montó su propia carnicería en París, pero la suerte le duró poco. Fue abandonado por su mujer y cayó preso tras apuñalar a un hombre falsamente sospechado de violar a su hija. La niña fue puesta en un internado. Al salir en libertad se encuentra sin nada ni nadie y comienza a trabajar en un bar transformándose en el nuevo amante de la dueña, a la que posteriormente embaraza. Acepta irse a vivir a la ciudad de Lille, tentado por el ofrecimiento de su mujer de abrirle otra carnicería, pero ella cambia de opinión y lo presiona a encontrar otro trabajo. Después de unas semanas, tienen una discusión y el protagonista la golpea brutalmente con la intención de hacerla abortar y huye, llevándose con él una pistola con tres balas. Decide volver a París en busca de mejores oportunidades e intenta conseguir trabajo, acudiendo a sus conocidos de antes, pero todos le cierran las puertas y sus esfuerzos se transforman en fracasos. Sintiendo pisoteado y lleno de ira, comienza a ver en la venganza su única salida, pero en una pausa a su locura recuerda la existencia de su hija y piensa que de alguna manera debe “hacerse cargo” de ella. La va a buscar al orfanato y la lleva a la pieza del hotel en que se hospeda. Alucina que la mata y que se suicida pero no es capaz de concretarlo en la realidad. Tienen sexo. Decide continuar junto a ella y amarla, sin importarle lo que piense la sociedad.

**HUMID,
MOIST, WET
VINCENT GALLO**

“湿度、潤り、ウェット”
ヴィンセント・ギャロ

**UN AUTEUR
UN FILM MAJEUR
AGNES B.**

“傑作・極めて大切な映画”
アグネス・B.

**BEAUTIFUL, SHOCKING, EXCITING,
INVENTIVE, HEARTBREAKING,
MINDBLOWING
TOM TYKWER**

“美しい、衝撃的、興奮的、想像的、感動的”
トム・ティクワ

おとうさん わたしを みつけて

馬に恋した少女の行方



**FESTIVAL INTERNATIONAL DE CANNES
PRIX DE LA SEMAINE DE LA CRITIQUE**



UN FILM DE GASPAR NOE



IRRÉVERSIBLE

SEUL
CONTRE
TOUS

ATTENTION

CE FILM CONTIENT DES IMAGES ET DES
PROPOS QUI RISQUENT DE HEURTER LA
SENSIBILITÉ DE CERTAINS SPECTATEURS

注意！感受性を傷つける危険な映像と会話が 있습니다。

AVEC PHILIPPE NAHON ET BLANDINE LENOIR

LUMIÈRE DOMINIQUE COLIN • MONTAGE ET PRODUCTION GASPAR NOE & LUCILE HADZIHALILOVIC
PRODUIT PAR LES CINEMAS DE LA ZONE AVEC LA PARTICIPATION D'AGNES B. = LOVE STREAMS PRODUCTION
CANAL + • LE CENTRE NATIONAL DE LA CINÉMATOGRAPHIE ET LA PROCIREP

SCÉNARIO ET RÉALISATION GASPAR NOE

CINEMASCOPE



POSTER BY GASPAR NOE & GILLES PONTECAILLE (page 4)

J'AIME LE CINÉMA Agnes B.

canon-jp.com

主演：フィリップ・ナオン、ブランダ・ルノワール/映像・音響：ドミニク・コリン/編集・製作：ギスパー・ノエ、ルシール・アザリロヴィッチ/製作：レ・シネマ・ドゥ・ラ・ゾーン
制作協力：アニエス・ラフ・ストリームス・プロダクション/脚本・撮影・監修：ギスパー・ノエ/コミック・ヴェルヴ・カノン/角川映画/協力：日本、シネマ・キヤップ/監製：アスミック・エース

1.2 Estrategia de relato

Cuadro de secuencias y escenas

Nº Secuencia	Descripción	Nº Escenas	Espacios
	Gráfica, fondo negro y mapa de Francia rojo con F blanca		
1	Gráfica "Morale" Tres hombres hablan sobre la moral y la justicia	1	Int. Bar
	Gráfica "Justice" Título de la película		
2	Secuencia de foto fija con voz en off	49	Diferentes fotografías
3	Gráfica "Banlieve de Lille, nord de la france..." El protagonista vive con su mujer embarazada y su suegra. Quiere que su mujer le arriende un local para montar su propia carnicería, ella se niega y lo presiona a encontrar un nuevo trabajo. Intenta en un supermercado pero es despedido inmediatamente. Le ofrecen trabajo en un geriátrico.	1	Fachada edificio en el que viven
		2	Int. departamento
		3	Int. carnicería
		4	Fachada carnicería
		5	Int. supermercado
		6	Int. departamento
		7	Int. supermercado
		8	Entrada departamento
		9	Int. departamento
4	Gráfica "Residence Debussy le 18 mars 1980 a 4 heures du matin" Ha trabajado dos semanas en el geriátrico, una noche una enfermera le pide ayuda con una señora que agoniza y luego muere.	1	oficina entrevista
		2	Pasillos geriátrico
		3	Caseta nochero
		4	Habitación muerte
		5	Pasillos geriátrico
	Gráfica "La mort n'ouvre aucune porte" El protagonista acompaña a la enfermera a su casa y es visto por una amiga de su mujer. El protagonista va a un bar y luego a un cine porno.	6	Calles
		7	Fachada bar
		8	Int. bar
		9	Boletería cine porno
	Gráfica "Tour Pablo Picasso le neuve soir lers 22 heures 30" Al llegar a la casa el protagonista discute con su mujer.	10	Int. cine porno
		11	Int. departamento
		12	Calles
		13	Int. camión
	Gráfica "Pede" (puto). Golpea brutalmente a su mujer en el vientre, se roba una pistola y huye. Se va de regreso a París.		
5	Llega a París, camina pensando en los contactos a los que recurrirá, arrienda una habitación en un hotel de mala muerte. Se dirige a su antigua carnicería la que está cerrada, Se toma un café en un bar. Al otro día se entrevista con sus antiguos amigos y contactos en busca de algún trabajo o préstamo de dinero. Fracasa. En un bar una prostituta se le ofrece y se acuesta con ella. Al otro día continua su búsqueda pero no obtiene buenos resultados.	1	Calles
		2	Recepción hotel
		3	Escalera hotel
		4	Habitación hotel
		5	Habitación hotel (Flash back)
		6	Fachada hotel
		7	Calles
		8	Fachada carnicería

<p>Gráfica "Vivre est un acte egoïste" Gráfica "Survivre est une loi genetique"</p>	
<p>Al día siguiente va al frigorífico a pedir trabajo y se siente humillado al recibir una nueva negativa, lo invade la ira y piensa que debe matar. Entra a un bar y al enfrentarse con el hijo del cantinero, éste lo hecha amenazándolo con una escopeta. Se dirige al hotel a buscar el revolver para matar al cantinero y su hijo, al regresar al bar, éste se encuentra cerrado. De vuelta en el hotel recuerda a su hija que se encuentra en un internado.</p>	
6	<p>El protagonista va al orfanato en busca de su hija y la lleba a la habitación de su hotel.</p> <p>Gráfica "Attention" Gráfica "Vous avez 30 secondes pour abandonner la projection de ce film" Gráfica "Danger" Gráfica "Hotel de l' avenir, le 23 mars 1980, vers..."</p>

	<p>cerrada</p> <p>9 Int. bar</p> <p>10 Amigo 1</p> <p>11 Amigo 2</p> <p>12 Agencia empleos</p> <p>13 Int. bar</p> <p>14 Escalera motel</p> <p>15 Int. habitación motel</p> <p>16 Escalera motel</p> <p>17 Fachada motel</p> <p>18 Calles</p> <p>19 Fachada casa vieja</p> <p>20 Int. casa vieja</p> <p>21 Int. casa amigo viejo</p> <p>22 Habitación hotel</p> <p>23 Int. carnicería 1</p> <p>24 Int. carnicería 2</p> <p>25 Int. carnicería 3</p> <p>26 Inserto carne</p> <p>27 Habitación hotel</p> <p>28 Habitación hotel</p> <p>29 Recepción hotel</p> <p>30 Escalera hotel</p> <p>31 Calles</p> <p>32 Fachada frigorífico</p> <p>33 Int. oficina frigorífico</p> <p>34 Calles</p> <p>35 Fachada bar</p> <p>36 Int. bar</p> <p>37 Calles</p> <p>38 Habitación hotel</p> <p>39 Calles</p> <p>40 Fachada bar</p> <p>41 Recepción hotel</p> <p>42 Escalera hotel</p> <p>43 Habitación hotel</p> <p>44 Inserto cantinero</p> <p>45 Inserto hijo cantinero</p> <p>46 Inserto tipo frigorífico</p> <p>47 Inserto protagonista</p>
	<p>1 Fachada internado</p> <p>2 Pasillo internado</p> <p>3 Entrada metro</p> <p>4 Pasillo metro</p> <p>5 Vagón metro</p> <p>6 Fachada hotel</p> <p>7 Habitación hotel</p>

El protagonista y su hija tienen sexo y luego él decide matarla y suicidarse. En este momento la narración vuelve a la entrada de los personajes a la habitación.	8	Habitación hotel
Gráfica "Morale"	9	Exterior balcón y calle
Tienen sexo.		
Gráfica "L' homme a une morale"		
Finalmente se abrazan y se consuelan de su soledad, tienen la intención de seguir juntos y vivir su amor.		
Créditos finales.		

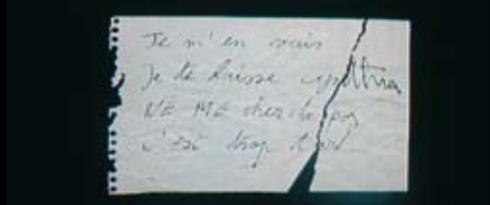
 Elementos no cinematográficos

La cinta tiene una duración de 93 min. La historia se desarrolla de manera lineal y se distinguen en ella dos instancias temporales principales. La primera es un *racconto* o *flash back* en la que el protagonista, a través de una secuencia de fotos fijas, cuenta la historia de lo que ha sido su vida, desde su nacimiento en 1939 hasta el presente, en 1980, comprimiendo de esta manera muchos años de la realidad en pocos minutos en la narración. La segunda instancia temporal transcurre desde finalizada la secuencia de foto fija, en el presente, 1980 y está fotografiada en movimiento. La historia, en contraposición con la secuencia que la antecede, transcurre en un tiempo menor, aproximadamente un mes, y su ritmo de narración visual es principalmente lento. Éste, a su vez, contrasta con el ritmo de la voz en *off*, que se impone con violencia, al ser un punzante e insistente reflejo de la desquiciada mente del protagonista.

El director maneja la convivencia incómoda y sobresaltada de distintos ritmos de narración, yuxtaponiendo secuencias rítmicas diferentes, que al encontrarse chocan, potenciando su violencia intrínseca, generando en el espectador quiebres que le impiden adecuarse a un ritmo narrativo, manteniéndolo intranquilo y angustiado.

La narración se nos presenta de manera fragmentada. Comienza con la aparición de letreros gráficos que estarán presentes en el resto de la película y que se intercalarán, imponiéndose sorpresivamente con las imágenes cinematográficas que la componen, lo que acompañado de un sonido repentino que podría ser un disparo o un bocinazo alarmante, remecan al espectador impidiendo que entre en esa especie de ilusión cinematográfica que en general proporciona el cine. Además estos letreros cumplen la función de aportar datos informativos y recalcar intenciones dramáticas dentro de las secuencias en las que emergen.

También, respondiendo a este carácter fragmentado, encontramos una escena independiente de la historia contada, que se nos presenta a modo de introducción temática del filme. Ésta nos muestra a tres hombres en un bar que conversan acerca de la moral y la justicia; refleja la pérdida de confianza y el descontento con una sociedad que se desmorona; la necesidad de tomar la protección y la justicia en las propias manos, ge-





Algunas imágenes de la
secuencia de foto fija que
narra la vida del protago-
nista desde su nacimiento
hasta el presente

**LES CINEMAS DE LA ZONE
VOUS PRESENTENT UN FILM RELATANT
LE DRAME D'UN EX-BOUCHER SE DEBATTANT
SEUL DANS LES ENTRAILLES DE SON PAYS**

PEDE

Los *letreros gráficos* cumplen diversas funciones dentro del filme. Este primer ejemplo entrega datos informativos al espectador, el segundo (puto) refuerza la potencia dramática de una escena específica.



Secuencia independiente de la trama del filme que sólo se relaciona con su temática.

nerando con esto formas de moral individuales para sentirse poderoso ante algo, por insignificante que esto sea. Esta es la pauta de la manera que tiene el director para tratar la esencia temática de la cinta, la violencia, y también la primera vez que se nos muestra la pistola, aislada en un primer plano, como símbolo de poder descontrolado e intimidante. Estos personajes no vuelven a aparecer en la película y su intromisión no tiene relación alguna con el desarrollo de los hechos.

El director manipula la duración del paso del tiempo, contraponiendo diversos ritmos para narrar acontecimientos de distinto carácter dramático. Por ejemplo, al abreviar cincuenta años de la vida del protagonista en 49 fotografías, acompañadas de una voz grave y monótona, nos cuenta en rápidas palabras lo que nos muestran las fotos a modo de resumen. Esta secuencia no dura más de cinco minutos y bombardea al espectador con gran cantidad de información visual y auditiva. En contraste con esta manera de narrar utilizada en el comienzo del filme, queremos mencionar la decisión del director de mostrar de manera lenta, casi detenida, la agonía de la hija del carnicero en la última secuencia de la cinta. Noé magnifica el mayor momento de violencia explícita de la película, mostrándonos el sufrimiento de los personajes en todo su esplendor, en un doloroso y extremadamente alargado debate entre la vida y la muerte. Es particular la forma que tiene el director de mostrar este hecho que en realidad se trata de una alucinación (con continuidad en tiempo condicional), ya que el espectador se da cuenta de que se enfrenta a la imaginación del protagonista sólo una vez que ésta ya ha finalizado. En este momento la narración retrocede en el tiempo, como si un segundo de la realidad se hubiera extendido en la mente del personaje para albergar su violenta y desarrollada alucinación.

La utilización constante de la voz en *off* dentro de la película, a modo de monólogo interno del protagonista, imprime un tiempo mental aparte, de ritmo más acelerado que las imágenes que lo acompañan y que en ocasiones superpone diversos niveles de pensamiento. Este tiempo mental parece existir por sí mismo, independiente del tiempo en el que se desarrollan las acciones, adquiriendo un rol protagónico dentro de la narración. El contenido, ritmo e intensidad de esta voz interna supera la violencia explícita de las imágenes, reflejando que lo más contaminado se encuentra dentro de la mente del protagonista. El filme demuestra así que no hay salida a la violencia, ya que ésta pertenece y es generada por nosotros mismos, está incrustada en la mente humana.

1.3 Realidad afílmica

El filme, de 1999, está escrito, dirigido, encuadrado y compaginado a lo largo de cuatro años por Gaspar Noé, quien llega a Francia en el año 1976. La historia que nos cuenta se desarrolla en 1980. Mencionamos estos datos ya que nos atrevemos a hacer la relación de que la visión que nos presenta de una Francia de los ochentas está motivada por su propia experiencia y percepción del lugar al que se tuvo que adaptar precisamente en esos años. El director nos muestra un decadente y xenófobo país, que impone la sensación de que el lado oscuro, sucio y miserable de sus ciudades es el único habilitado para ciertas gentes. Los desocupados ya no viven en tal o cual ciudad, si no en la mugre y en la resaca de todas ellas.

1.4 Diégesis

El filme hace que parezca posible la existencia e independencia de estas míseras realidades, aún teniendo, el espectador, la imagen de París como una de las grandes capitales mundiales del glamour y la belleza. Parece real que Lille, una pequeña ciudad francesa, sea tan terriblemente decadente y no resulta tampoco cuestionable que París también lo sea. El espectador olvida por completo que muy cercano a los lugares que transita nuestro personaje se encuentra la Torre Eiffel y los Campos Elíseos.

El espectador, habiendo trascendido las primeras secuencias del filme, ve con normalidad que su protagonista vuelque todas sus reflexiones hacia su interior ya que la ciudad se nos muestra deshabitada y las pocas personas con las que se relaciona, son extremadamente hostiles con él. Esta sociedad fría, agresiva e indiferente, también queda delatada en su falta de interés ante los problemas sociales que presenta. Por ejemplo, se hace completamente verosímil que la policía nunca busque ni persiga a este hombre que ha agredido con suma violencia a su conviviente y al hijo que esperaba.

La extrema condición de la sociedad francesa que nos muestra Noé permiten al espectador empatizar con el protagonista, percibiéndolo como una víctima de esta sociedad y validando, en cierto grado, la violencia de su pensar y actuar.

1.5 Líneas de acción, protagonistas y personajes secundarios

Protagonista

· El carnicero (no se menciona su nombre): Hombre de 50 años cuya vida ha estado marcada por la violencia y el abandono. Actualmente cesante y solo.

Personajes secundarios

· La mujer del carnicero: Mujer obesa y embarazada, de aproximadamente 40 años. Descalificadora, manipuladora y desagradable.

· La hija del carnicero (Cinthya): Joven de 14 años, vive en un orfanato desde que su padre fue puesto en prisión. De apariencia triste, desamparada e inexpresiva, no emite palabra alguna.

· La suegra del carnicero: Mujer vieja y consumida, de aproximadamente 70 mal llevados años.

Figurantes

- La prostituta
- La enfermera
- La vieja amiga de la mujer del carnicero
- Los amigos y conocidos del carnicero en París
- El cantinero de la escopeta y su hijo
- La fauna del hotel en París
- La vieja que muere en el geriátrico



Imágenes de las reflexivas caminatas del carnicero por las frías y deshabitadas calles de París. La voz *en off* juega un rol protagónico sumergiendo al espectador dentro de la perturbada mente del personaje.

Línea de acción principal

- Un hombre de 50 años trata de sobrevivir en un mundo que le cierra todas las puertas.

Líneas de acción secundaria

- Su mujer no le arrienda la carnicería, obligándolo a buscar trabajo en otro lugar.
- La vieja amiga de su mujer lo delata en una supuesta infidelidad.
- La mujer lo encara por su infidelidad, éste la golpea y escapa.
- La existencia de su hija le da otro sentido a su vida.

1.6 Aspectos de la narración

Desglose de planos: en general la película se estructura en base a planos medios con una protagónica utilización de primeros y primerísimos primeros planos. Estos tienen una fuerza visual y dramática muy importante dentro de la narración ya que los utiliza, principalmente, para destacar expresiones faciales de los personajes que poseen gran riqueza visual. También distinguimos planos conjuntos y planos generales donde estos últimos principalmente están dirigidos a mostrarnos las calles de la ciudad como fondo de momentos de reflexión del protagonista. Estos planos otorgan una gran importancia a los fondos, destacando la riqueza de los muros de las calles o proporcionando vistas en perspectiva de túneles, pasillos y avenidas de la ciudad. Estas perspectivas no se pierden hacia el infinito, siempre cortan en curvas o esquinas, siempre tienen fin. No son grandes planos generales, nunca nos dan aire ni muestran el cielo, a excepción de algunos planos nocturnos en los cuales, si bien existe el cielo, éste se nos muestra en total oscuridad. El plano está dividido por la línea imaginaria que dibujan los artefactos de iluminación de la ciudad, achatando el espacio de acción del personaje en el que se desarrolla la escena. El único plano que muestra un quiebre sobre este punto, es el plano final de la película, una panorámica aérea de una calle, cuyas líneas de perspectiva convergen en el horizonte, mostrando por primera vez el cielo de un día claro en la ciudad.

Distinguimos en la elección de los planos una intención de mostrar violencia sin mostrar necesariamente situaciones o acciones violentas. En la mayoría de los planos la violencia nos envuelve de manera implícita y no por esto menos efectiva ya que logra incomodar al espectador, generando un estado de repelencia que se incrementa en el transcurso de las escenas.

También debemos destacar la importancia de los insertos, planos de detalle de elementos, como por ejemplo en la secuencia 5, en la escena en la que el protagonista sueña con trozos de carne. Ésta se muestra en primer plano, de un intenso color rojo, siendo manipulada sensualmente por una mano. La operación se vuelve violenta cuando esta mano desmenuza con ira las despedazadas fibras y luego las penetra con firmeza con su dedo índice. Los insertos en este filme cumplen una función dramática y sensorial, ya que generan y fortalecen en el espectador ciertas emociones viscerales a la que éste se entrega en la experiencia cinematográfica.



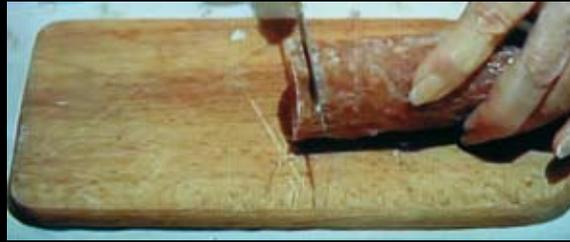
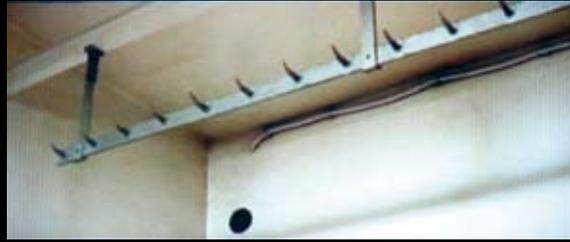
Ejemplos de los diversos tipos de planos utilizados en el filme



Ejemplos de las diversas maneras que tiene el director de referirse al *tunnel* como ícono. El plano final (última foto) es la excepción que quiebra con la falta de aire y luminosidad imperante en la película.



El director incomoda constantemente al espectador a través de la *violencia implícita*.



En este filme los *insertos* destacan por su fuerte carga visceral, impactando así al espectador.

Elipsis: la utilización de las elipsis se encuentra supeditada a las dos diferentes maneras de manipular la temporalidad en el filme. La primera tiene relación con un resumen temporal de 50 años, mostrado a través de 49 fotos fijas donde las elipsis corresponden a grandes espacios temporales entre foto y foto, al mostrarnos los hitos más importantes de los 50 años de vida del protagonista. Esta secuencia a su vez es la mayor elipsis del filme. En la segunda etapa temporal de la cinta, desde la secuencia 3 hasta el final de la película, las elipsis se presentan de manera constante, son lapsos de horas, a excepción de las dos semanas en las que el protagonista trabaja en el geriátrico (secuencia 4), que pasan inadvertidas para el espectador. Las elipsis, en este filme, dotan de fluidez a la historia que transcurre en aproximadamente un mes.

Movimientos de cámara: El filme se caracteriza por la utilización preponderante de una cámara fija totalmente estática -donde los personajes se mueven dentro del plano, incluso atravesándolo- cuya contención se ve interrumpida y quebrada por la intromisión de una cámara que se mueve sucia y apresuradamente en momentos escogidos por el director para realzar instantes específicos. Los hechos de extrema violencia tienen un tratamiento de cámara en mano, la que sigue las acciones de los actores empapándose del sentimiento exaltado de la escena y, deteniéndose en mostrar explícitamente las reacciones de dolor de los personajes. También distinguimos, dentro de estos movimientos de cámara, uno que mezcla panorámicas y *travellings*, con cámara en mano. Se trata de un acelerado viaje de la cámara que se precipita sobre los personajes o fragmentos de sus cuerpos, en una búsqueda expresiva que va de un ángulo a otro, de un encuadre a otro, arrastrando con ella al espectador en una perturbadora trayectoria visual que lo violenta. Este recorrido nos da la impresión de ser rápido y entrecortado, lo que se logra en la etapa de montaje, extrayendo de la cinta algunos fotogramas o cuadros para crear una ilusión de cámara rápida.

Eventualmente el director emplea *travellings* para seguir de manera limpia el trayecto de los personajes. Esto sucede en contadas ocasiones: en la escena 2 (pasillo del geriátrico) de la secuencia 4; en una de las calles dentro de la secuencia 5 y en la escena 2 (pasillo del internado) dentro de la secuencia 6. Los *travellings* están realizados por un *Stady Cam*. En la escena 9 de la última secuencia la cámara hace un movimiento compuesto de *travelling* y panorámica que esta vez está realizado por una grúa la que ejecuta un movimiento limpio y aéreo desde las alturas.

También diferenciamos un momento en el que el director, justificado por el estado perturbado y desquiciante en el que se encuentra el protagonista, ocupa un efecto que se distingue dentro del tratamiento de cámara usado en la generalidad de la película. Se trata de una cámara que, a través de un aparataje, va anexada al actor, enfocando de cerca su rostro y haciendo coincidir el movimiento de cámara y actor, el que permanece fijo en el encuadre, lo que provoca que sea sólo el fondo lo que se mueve dentro de la toma.

Estilo de encuadre: La duración de los planos es fuerte, ya que siempre muestran acciones o reacciones de los personajes, aun al tratarse de expresiones que reflejan procesos internos de estos.



Ejemplos de *encuadres poco convencionales* que fragmentan la corporalidad de los personajes .

Los encuadres en el filme –donde, recordemos, los primeros planos son en extremo protagónicos- se nos presentan de una particular manera, seleccionando sectores del cuerpo de forma poco convencional, fragmentando así la corporalidad de los personajes. En varios momentos del filme lo que nos muestra la cámara es el rostro cortado de algún personaje, cercenándole elementos y dotando así a esta imagen de una extraña expresividad. También encuadra partes del cuerpo aisladas, por ejemplo las manos, los traseros, las piernas, etc., y les confiere un significado independiente, haciéndolas adquirir un valor agregado al narrativo.

La cámara le da al espectador ángulos de visión demasiado privados de las situaciones, tal vez demasiado cercanos y detenidos en cosas que éste no quisiera ver, aprovechando y exacerbando lo burdo de la realidad mostrada y con esto incomodando y desagradando al espectador involuntariamente “tan” voyerista. Estas imágenes se transforman en íconos dentro de la esencia formal y temática del filme.

Al componerse la película --en su mayoría-- de planos inquietantemente fijos, hay ocasiones en que los personajes, al moverse y no ser seguidos por la cámara, quedan cortados, dejando intencionalmente fuera del cuadro parte de ellos y generando composiciones atípicas con los segmentos que quedan en cuadro. Hablamos de una cámara que no reenquadra.

El director compone el cuadro en planos cerrados y asfixiantes en que generalmente el cuadro está lleno de información y sus elementos incluso desbordan los límites del plano, exacerbando la sensación de opresión y falta de aire.

Son planos que no siempre están recargados de elementos sino que potencian con precisión los recursos y tratamientos visuales que los componen.

La cámara por lo general está ubicada a nivel del fragmento que se nos quiere mostrar de los personajes. Tal fragmento como ya lo hemos mencionado con anterioridad, no está siempre protagonizado por el rostro de aquellos. Académicamente hablando, una cámara a nivel ubicada tan cercana al objeto, da la sensación de que la masa se acerca y se viene encima, aumentando su peso visual. Proporciona un punto de vista que difícilmente se obtiene en la realidad.

El director ubica a sus personajes muy cercanos al fondo, por lo que el trabajo visual realizado en ellos, resulta de gran importancia, lo cual, sumado a la óptica escogida para cada plano, también cumple la función de realzar la falta de aire y la sensación de agobio.

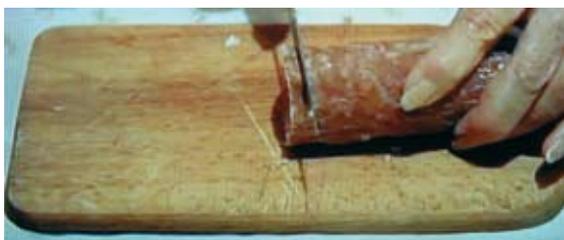
La **óptica** que utiliza Noé tiene claros fines dramáticos y está estructurada para marcar diferentes dimensiones e intenciones narrativas. La mayoría de los planos están realizados con una lente *granangular*, fácilmente distinguible por la distorsión que produce en las líneas, volúmenes y perspectivas, haciendo que las masas se vengán encima, reforzando la sensación de asfixia y saturación visual del plano. Las líneas se curvan con una tendencia al *ojo de pez* deformando la realidad de los objetos, cuerpos y espacios. Otra característica de este tipo de lente es que abarca más espacio que una lente normal, propiedad que permite una visión total del espacio, por muy pequeño que este sea. Esto potencia la gran preocupación por construir espacios interesantes en su totalidad, ya que, en un solo plano, son mostrados en toda su



Ejemplos de *cámara a nivel*.



Ejemplo de *figura y fondo*. La utilización de la paleta de color, las texturas y la óptica, aplicadas a este reducido espacio, crean un efecto de *empaste* de los elementos que componen el cuadro.



Ejemplo de *lente normal* utilizada en los insertos.



Ejemplo de *lente granangular* ocupada en la mayor parte de los planos de la película, donde se puede observar la deformación de las líneas y volúmenes que éste proporciona.



Ejemplo en el que se aprecia la reducida profundidad de campo con el que la *lente macro en teleobjetivo* permite tener a foco una parte precisa de la imagen, manteniendo el resto desenfocado.

extensión. Además, al ser una lente de distancia focal corta, posee mayor profundidad de campo, lo que se traduce en que la mayor parte de la imagen se logra ver con nitidez, por lo que el manejo del detalle es importante en la totalidad de los elementos que componen el cuadro, incluso en los que se encuentran más alejados de la lente.¹

Sólo los insertos y planos de detalle siempre están realizados con una lente normal. Esta decisión de tipo formal, visual y narrativa se basa en una intención de diferenciar estos planos de los que los yuxtaponen (*realizados con granangular*), generando un quiebre en la narración cada vez que irrumpen, dándonos así una visión más realista y fría de lo mostrado al no producir ninguna deformación.

Un momento de especial interés se produce en la secuencia de la alucinación final del protagonista, la que comienza y termina con la imagen de un ojo que llena toda la pantalla. Esta imagen está lograda con la utilización de una lente macro en teleobjetivo. El macro permite capturar una imagen muy pequeña y cercana a la lente, en la totalidad del cuadro y sin distorsión, y al ser teleobjetivo -una lente de distancia focal larga, por ende de profundidad de campo reducida- proporciona una imagen en la que la nitidez total se logra en un punto muy específico del plano y lo que resta se encuentra fuera de foco.

De esta manera, la elección de la óptica en ***Seul Conte Tous*** está marcada por estos tres tipos de lentes, los cuales definen tres distintas instancias narrativas que se reiteran y yuxtaponen. Esta decisión se respeta a cabalidad, generando así una estructura clara y sólida, que dota de un estilo particular a la película,

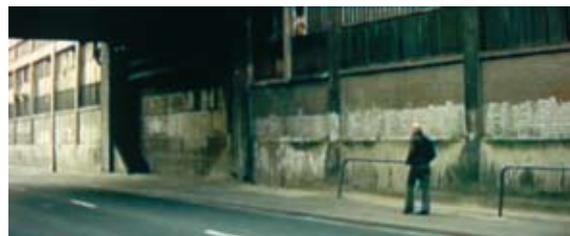
creando un mundo ficcional que se sostiene por si solo.

La **paleta de color** propuesta por la Fotografía de **Seul Contre Tous** se caracteriza por que en sus exteriores diurnos, la luz es fría y blanca, denotando la ausencia de sol. En las noches la luz es amarilla, como de ampolletas de tungsteno, tanto en exteriores como en interiores. En la última escena de la secuencia final, se nos muestra una imagen falsamente esperanzadora: el carnicero y su hija se abrazan en el balcón del hotel y al alejarse la cámara, notamos un cambio en la luminosidad de la película, el día es brillante y asoleado y los colores adquieren nuevos matices.

La **función que tiene el cuerpo** en este filme es bastante particular. El director nos muestra la decadencia social por la que atraviesa Francia reflejada en la corporalidad y rostros de sus personajes. Hasta el figurante menos importante se suma a estas características y está escogido con total preocupación. La visión que se nos entrega sobre la mujer y la vejez, son el reflejo del ocaso de la humanidad. La mujer que propone el filme no es sensual ni atractiva, no causa ternura ni es inteligente; la mujer del carnicero, por ejemplo, es una gorda repulsiva de peinado ridículo y extravagante y las mujeres jóvenes (la hija, la enfermera y la puta) no son feas pero no poseen ningún encanto, son impávidas, frías y carentes de vivacidad. La puta incluso se nos muestra como una anoréxica y débil mental.

La vejez también es tratada alicaídamente, parece decirnos que todos vamos en dirección a la miseria, el abandono y el desprecio. Los viejos son inútiles, son un estorbo a la sociedad. Sus rostros reflejan el mal pasar de los años, sus cuer-

Ejemplos de la aplicación de la paleta de color propuesta por la fotografía y como ésta funciona en interiores y exteriores, ya sea diurnos o nocturnos. Sólo la escena final (última fotografía) quiebra con la frialdad y crudeza de la luz imperante en el filme al mostrar un día claro y soleado que permite ver, por primera vez, ampliamente el cielo.







La importancia de la *función del cuerpo* en “Seul Contre Tous” se ve reflejada en los rostros, corporalidades, vestuarios, maquillajes y actitudes de cada uno de los personajes del filme.



pos, deteriorados y desnutridos, parecen frágiles y débiles. Las expresiones de estos viejos no buscan conmover, si no causar repulsión. Pareciera ser que estas ciudades están plagadas de ellos lo que exacerba la visión de una Francia deteriorada y carcomida, donde no queda lugar para la esperanza.

El vestuario potencia esta visión, el protagonista tiene una imagen repulsiva, casi podemos oler su pestilencia. Su chaqueta de cuero negro lo acompaña a lo largo de todo el filme con su apariencia sebosa –imposible no relacionarla con su oficio, la faena de animales-, sus pantalones ajustados, claramente pasados de moda, tienen el color de la mugre en la que está ahogado y sugieren las formas de sus órganos sexuales en reposo. En las mujeres jóvenes el vestuario no realza las formas sensuales del cuerpo: fomenta la obesidad y mal gusto de la gorda y la extrema delgadez de la prostituta. Cinthya viste de manera insípida, los cortes de sus holgadas prendas no denotan sensualidad ni femineidad, los colores son tristes y bajo su falda cuelgan dos piernas que podrían ser las de un niño prepúber. Su aspecto en general es descuidado.

1.7 Banda de imágenes

La Dirección de Arte de **Seul Contre Tous** está marcada por una clara paleta de color en tonos sepia, la cual se respeta a cabalidad, empastando a los personajes con la ambientación, el vestuario, la utilería y las luces motivantes de cada escena. Notamos una especial preocupación por el trabajo de las texturas y fondos, los cuales al ser ricos en información ayudan a generar una atmósfera saturada y asfixiante. Por ejemplo, en el interior del departamento en Lille, se percibe el intencional tratamiento de mu-

ros y objetos que componen imágenes recargadas. Desgastados motivos florales abundan en papeles murales, tapices y elementos, realzando la antigüedad, lo alicaído y lo estrecho de la residencia en la que tiene que vivir nuestro protagonista.



También las calles que fueron escogidas presentan atractivos muros que sirven de fondo a las largas caminatas de nuestro carnicero. Elaboradas paredes de piedra y ladrillos, algunas con mensajes y *graffiti* sirven de soporte en las cerradas y recurrentes tomas de exteriores.



El túnel como ícono, denotado a través de la palabra en numerosas ocasiones, se expresa visualmente en la elección de las locaciones, las que mostradas con una angulación de cámara particular, forman túneles y pasillos en los cuales el protagonista transita sin salida.



Todos los elementos que tienen que ver con la Dirección de Arte; ambientaciones, maquillaje, vestuario, utilerías, locaciones, etc., están dirigidos a transmitir el sentimiento principal del filme y están potenciando constantemente la temática de la violencia a través de un manejo sensible de la significancia de los componentes de la visualidad creada.



1.8 Banda sonora

La película se caracteriza por una banda sonora que está compuesta por dos claras dimensiones sonoras intradiegticas: la que corresponde al sonido ambiente y los diálogos y la que tiene relación con el monólogo interno del carnicero. Esta última es definitivamente preponderante y protagónica ya que sustenta la historia a lo largo de todo el relato, imponiendo un ritmo monótono que va en ascenso y que se superpone y atenúa los sonidos de la



Ejemplos de paleta de color, texturas, atmósferas, ambientes, detalles, símbolos y significados con que la Dirección de Arte dio tratamiento a espacios y locaciones, objetos y personajes para la *banda de imágenes* de la película. (Desde página anterior)

¿Qué está ocurriendo ahí dentro? Ya está. Lo hice. Listo. Lo hice. Espero no haber errado... Vamos, vamos ¿Te vas a morir o no? Debí haber usado un cuchillo. Es más rápido. También maté a cerdos, un cura me enseñó como hacerlo. Pones el filo en la yugular... Pero, qué agitada está. Está sufriendo. No lo soporto. En el matadero era más fácil. No lo entiendo ¿Por qué hago esto? Una fuerza superior me hizo matarla en el mismo cuarto de su concepción. No fui yo. Fue esa fuerza superior. Eso es lo que diré en el juicio. Pero ¿qué juicio? Voy a matarme. Carajo, tengo náuseas. Debo acabar con ella. No puedo vomitar a su lado. No tengo derecho. Está sufriendo mucho. Aguanta. Esto puede



durar mucho. Debo terminar ¡Mierda! Los actos son irreversibles. Si le meto otra bala... Pero luego no tendré para mí y para ese puto del frigorífico. La flecha siempre va en la misma dirección y nunca para. Esto es el bien contra el mal. Mueves un dedo y alguien muere. Debes elegir. Los errores no se corrigen, se acumulan. Pero la muerte no es un error. Es la única salida. Mi hija ya se fue. Ahora me toca a mí. Vuélate la cabeza. Que se te vean los sesos. Bajo la piel hay sólo carne, grasa y huesos. Y yo soy un pedazo de carne, que piensa de más ¡Mataron a mi niña! Hay que ayudarla a salir. Carnicero, ayuda a este bife a salir de sí mismo. Alguien tocó a mi niña. No tenía derecho a hacerlo ¿De qué estoy hablando? Lo mataré. El bien debe ganar. Es mi deber. Es el obrero. Es como mi padre. Él era comunista. No es el obrero. Es el carnicero. Él quería el bien para todos. Y lo mataron. Y yo mataré al marica. Sí, la pena de muerte. Suerte que los norteamericanos llegaron con los rusos...y le reventaron el culo a los nazis y a sus putas esposas. Pero olvidaron aplastar el mal pro-nazi que carcome este país. Antes de irme debo castigarlos. Deberían haber violado a esos burgueses que le chupaban el culo a los alemanes. Él debe sufrir. Los norteamericanos están mucho más adelantados. Casi se acabó. Quiero ver su cara antes que... Es como mi madre. Él la mató. Yo soy el mismo. Un carnicero huérfano y desocupado. Ella era el mal. Dispara si eres hombre. La maricona delataba a judíos y comunistas ¿Eres imbécil o qué? El mal suele ganar. Mejor guardo esta bala para el Sr. Director. Jesús era bueno. Lo crucificaron. Yo voy a prisión. Y el mal ganará otra vez. Los curas viciosos acapararon su nombre... Yo maté al bien. O al revés. No sé. Para que el mal reine en el mundo. No. Hay que eliminar el mal. Sí. Yo soy un tipo bueno. Debo matar al director. No a mí. Un padre. Una hija. Una pistola. Hoy el mundo es malo. Y el bien debe vencer. Está todo podrido. No puedo creer que mi hija esté muerta. Tal vez no esté muerta. ¡Ya voy! Dios, te amo. Jesús, también. Pero uno muere así no más. Ayúdenme a salir de este queso apesotado en el que me metieron. Tal vez esté simulando. Los gusanos están por todos lados. El queso no les alcanza. Son carnívoros. Me quieren comer. Los gusanos se ponen sotana...y pretenden venir en vuestro nombre. Es demasiado linda. Sé que no es verdad. Sé que son nazis. No debería haberla desfigurado así. El mal se apoderó de mí. Por lo menos nadie la tocará. Se metieron en mí. En la morgue, espero que no se metan con el cuerpo de mi hija. Guardaré la bala para destrozarle el cuerpo ¡No basta! Ella es pura. Debo seguir mi plan. Me está esperando. Todo está saliendo como lo he previsto. Cinthya, veo que abandonaste tu cuerpo. Vi partir a tu espíritu. El primer asesinato es el más difícil. Unos segundos y ya voy... Tal vez la vieja culiá que me parió también me está esperando. Y la puta que parió a Cinthya, también. Somos inocentes. Calma. El bien debe triunfar. Respira fuerte. Ya voy, hija. Cuenta hasta diez. Así, diez... Nuestro pasado, nuestro amor, los llevo conmigo. ¿Qué harán con mi cerebro y con mi verga cuando esté muerto? El aire quema. En la morgue tal vez los corten y los pongan en frascos. Así es la ciencia, imbéciles con corbatas. En el hotel te hacen pagar hasta el aire. Nueve. Y si no pagas te echan. Son todos una mierda. Debe ser lindo estar muerto. Pero me faltan balas. Y como no hay lugar para todos, yo soy el que debe irse. Diez. Además, Cinthya me espera. Nueve. Espérame, amor mío. Ocho. Pero volveremos. Seis ¡Y seré el presidente! Lo seré para ti. Gobernaré Francia. Y los voy a joder a todos. No escaparán. El botón rojo. El vacío. Les dejaré sólo restos de mi cerebro. El vacío. Aquí voy. Se acabó.

realidad que habita. El momento más álgido de la presencia de estos monólogos internos es en la escena 7 de la última secuencia del filme, en la cual el protagonista se enloquece al asesinar a su hija y sus pensamientos parecen multiplicarse y superponerse unos con otros, en un ritmo de desequilibrio total.

Los diálogos son escasos en reflejo de la falta de comunicación y de la hostilidad con la que se relacionan los personajes.

El sonido extradiegético también juega un rol dramático importante. Se destaca dentro de él la utilización de un sonido poco reconocible en un principio y que luego, después de repetirse en variadas ocasiones, se transforma en el sonido de un disparo. El director ocupa este recurso reiteradamente, con la finalidad de impactar y realzar ciertos puntos o momentos dentro de la historia, combinándolo con la inclusión de letreros gráficos de gran potencia visual o con violentos movimientos de cámara.

La música dentro del sonido extradiegético aparece sólo en dos momentos. Al principio de la cinta, en la segunda secuencia, distinguimos una marcha musical que acompaña el ritmo de la mostración de las fotos y de la voz que narra la historia. Después, en la secuencia final, cuando los protagonistas se abrazan en el balcón, emana una bucólica musicuilla que acompaña la única escena “optimista” del filme -padre e hija se quedan juntos como amantes, sobreviviendo a su mala suerte- que debido a su significado dentro de la historia es tremendamente violenta.

1.9 Elementos no cinematográficos

Seul Contre Tous está compuesto de



LES CINEMAS DE LA ZONE
VOUS PRESENTENT UN FILM RELATANT
LE DRAME D'UN EX-BOUCHER SE DEBATTANT
SEUL DANS LES ENTRAILLES DE SON PAYS

RESIDENCE DEBUSSY
LE 18 MARS 1980
A 4 HEURES DU MATIN

ATTENTION

VOUS AVEZ 30 SECONDES
POUR ABANDONNER LA
PROJECTION DE CE FILM

DANGER

Ejemplos de *elementos no cinematográficos* en “*Seul Contre Tous*”.

varias escenas fragmentadas a través de la utilización de *fades* a negro. El filme se inicia con la figura en rojo intenso, recortada sobre fondo negro, del mapa de Francia a modo de símbolo (también podría parecer una mancha de sangre) y en su centro una “F” de color blanco.

Esta es la primera de una serie de imágenes que, a modo de letreros, se nos presentan como introducción de escenas, o bien interrumpiendo deliberadamente la acción o el relato.

Existen letreros que sirven para emplazar espacial y temporalmente al espectador, por ejemplo, *“Residence Debussy le 18 mars 1980 a 4 heures du matin”*, en el geriátrico donde el protagonista se desempeña como nochero. Si bien la intrusión de estos letreros logra distanciarnos del relato, también existen aquellos que poseen una ingenuidad dramática y emocional mayor. Estos inducen al espectador a observar los hechos que contempla de una manera dirigida, explicitando por medio de la palabra, como imagen visual, lo que está implícito en la esencia de la narración, manipulada por la intención del director.

En la escena posterior a la que el carnicero es rechazado nuevamente en sus intentos de encontrar trabajo, lo observamos mientras duerme en su hotel y podemos acceder a las visiones de sus perturbadores sueños. Entonces se suceden las imágenes de los letreros *“Vivre est un acte egoïste”* (vivir es un acto egoísta) y luego *“survivre est une loi génétique”* (sobrevivir es una ley genética). Con esto el director nos incita a tomar una postura frente a sus premisas y a la vez nos golpea con la violencia sonora y el impacto visual de la rápida intrusión de estas imágenes que suprimen la fluidez del desarrollo de los acontecimientos.

Todos estos letreros son presentados en letras blancas sobre fondo negro menos uno, que a su vez es uno de los más inquietantes y está directamente dirigido a la conciencia de cada espectador *“ATENCION. Usted tiene treinta segundos para abandonar la proyección del filme”*, aparece la cuenta regresiva de los segundos y al acabarse el tiempo emerge un nuevo mensaje: *“PELIGRO”*, el que centellea en negro y rojo, acompañado de un sonido de alarma. En este momento el espectador, que ya ha estado sumido en una violencia constante, a momentos extrema en el filme, realmente se cuestiona su permanencia en la sala.

1.10 Evaluación final de *Seul Contre Tous*

En nuestra opinión, el director Gaspar Noé, en esta película, nos revela con potencia la existencia de un mundo profundamente agresivo, muy parecido al que habitamos en el cotidiano de nuestras vidas. Noé propone un filme que nos haga sentir descarnadamente la hostilidad de la sociedad, violentándonos con la experiencia cinematográfica en la que nos sumerge. Su intención es provocar sensorial e intelectualmente al espectador.

Para lograrlo se sirve de interesantes recursos narrativos que imprimen al filme una carga y un ritmo perturbador. Una de las características más importantes de la película es su fragmentación, la cual se expresa a través de la comunión de variados elementos:

la inclusión de letreros gráficos entre planos; el sonido reiterativo que se transforma en un disparo; la forma de encuadrar, seccionando partes del cuerpo y la existencia de una introducción que es sólo temática y en nada se relaciona con el desarrollo de la historia.

Estos elementos a lo largo del filme se van desarrollando y potenciando unos con otros. Es esta fusión la que dota a la cinta de un ritmo que genera una violencia contenida, constantemente a punto de estallar. El primer atisbo de liberación de esta ira contenida (tanto del protagonista como de la tensión generada por la película) se desarrolla en la escena 11 de la secuencia 4, cuando el carnicero falsamente sospechado de una infidelidad golpea sin piedad el vientre de su embarazada mujer hasta verla disminuida y sufriendo por el hijo que no nacerá. El clímax del filme sucede en el momento en que el protagonista toma la pistola y dispara contra su hija, es entonces cuando todos los elementos formales que han estado presentes a lo largo de la película sufren un quiebre. La cámara en mano se detiene nerviosa y nos muestra los detalles de la agonía de Cinthya, esperando el momento del disparo final que la haga descansar de su dolor. La cámara también busca la reacción del padre, que desvaría en atiborrados pensamientos que se manifiestan a través de la incesante, y esta vez distorsionada, voz en *off*. Se realiza un movimiento de cámara nunca antes visto en el filme y en conjunto, todos estos elementos, producen un quiebre en el ritmo que hasta ahora se había ido acrecentando, transportándonos hacia el extraño e impensado desenlace de la historia. El ritmo nunca vuelve a ser el mismo, la violencia ya explotó.

En esta transmisión de la visión de un mundo hostil y cargado de iras conteni-



Imágenes de los dos momentos más violentos del filme.

das es donde la Dirección de Arte aporta de manera fundamental ya que las locaciones; la ambientación y utilería; y el vestuario y maquillaje están pensados como reflejo visual de una desgastada sociedad que se desmorona. Creemos que la decadencia y la violencia que retrata Noé está expresada de manera consistente, coherente y verosímil ya que todos los elementos que la componen colaboran en esta visualización. Esto hace que el filme sustente auditiva y visualmente un discurso claro, potente, contemporáneo y contingente.



2 Análisis crítico de *Irreversible*

2.1 Sinopsis

La historia se desarrolla en París y trata de tres jóvenes burgueses que van a una fiesta: Marcus y Alex, que son novios, y Pierre, el ex de ella. En la fiesta Marcus y Alex discuten y ella decide irse sola a pesar de que Pierre trata de convencerla de que no lo haga. Al salir del edificio, Alex intenta cruzar la calle, pero al ser una avenida muy transitada debe atravesar por un túnel subterráneo. Ya en su interior ve como un hombre entra por el otro extremo golpeando con ira a una prostituta. Ella logra escapar pero el hombre acorrala a Alex amenazándola con un cuchillo y la viola brutalmente. Luego la golpea hasta desfigurarle el rostro. Minutos después, Marcus y Pierre salen de la fiesta encontrándose con el operativo policial y Alex siendo llevada inconsciente en una camilla. Unos matones se acercan a los protagonistas y les ofrecen ayuda para cobrar venganza con sus propias manos, apelando a la ineficacia de la justicia estatal. Comienzan así la búsqueda del agresor la que culmina en un club homosexual, El Rectum, donde la desesperación lleva a Marcus a atacar a un hombre, sin estar seguro de que se trata del verdadero violador de Alex. Éste, en su defensa, lo ataca con más fuerza lo que lleva a Pierre a reventarle la cabeza con un extinguidor.

BELLUCCI CASSEL DUPONTÉL

IRREVERSIBILE

A FILM BY **ÉOM**

A LIONS GATE FILMS RELEASE



WORD-BUILD PRODUCTION AND CANNES FILM FESTIVAL OFFICIALS / A FILM BY ÉOM WITH BELLUCCI CASSEL DUPONTÉL MARION LES PIÈRES
MARION LES PIÈRES / WORD-BUILD PRODUCTION AND CANNES FILM FESTIVAL OFFICIALS / CANNES FILM FESTIVAL OFFICIALS / LION GATE /
LES CINÉMAS DE LA TOURNEUR AND THE RESTAURANT DE CANNES / LES RESTAURANTS L'ÉTOILE / NATIONAL ASSOCIATION THEATRE-CAPITALE CANNES FILM
FESTIVAL OFFICIALS / OFFICIAL SELECTIONS OFFICIAL SELECTIONS / WORD-BUILD PRODUCTION / WORD-BUILD PRODUCTION / WORD-BUILD PRODUCTION



MPAA RATED R

www.irreversiblethefilm.com

2.2 Estrategia de relato

Cuadro de secuencias y escenas

Nº Secuencia	Descripción	Nº Escenas	Espacios
	Créditos.		
1	Se muestra el interior de una habitación con dos hombres. Créditos de intérpretes, creadores y título del filme. Conversación entre dos hombres sobre el incesto cometido por uno de ellos, escuchas sirenas y lo atribuyen al desorden habitual del club homosexual cercano, "El Rectum", se burlan de él.	1 2	Ext. edificio Int. habitación
2	Salida de heridos y detenidos del Rectum. Se llevan preso a Pierre y Marcus se va inconsciente dentro de una ambulancia.	1 2 3 4	Ext. calle Rectum Int. furgón policial Calle y cielo Int. ambulancia
3	Presentación del interior del Rectum y los personajes que lo habitan. Entran Pierre y Marcus preguntando por el Tenia. Se enfrentan con un tipo del lugar, éste le quiebra el brazo a Marcus y Pierre lo ataca con un extintor, destrozándole el cráneo.	1 2 3	Int. Rectum Entrada Rectum Int. Rectum
4	Pierre camina solo por la calle.	1	Calle
5	Pierre y Marcus van dentro de un auto, Marcus entra a un restaurante preguntando dónde está el Rectum. Finalmente unas personas en la calle le indican la dirección. Pierre y Marcus discuten.	1 2 3 4	Int. taxi Restorante Int. taxi Calle
6	Marcus y Pierre le exigen violentamente al conductor del taxi que los lleve al Rectum. Discuten, el conductor les pide que se bajen, Marcus lo golpea, lo saca del auto y le aplica gas lacrimógeno en los ojos, le roba el taxi.	1	Int taxi
7	Marcus y Pierre junto a dos matones interrogan a Concha, prostituta y travesti que posee información sobre quien atacó a Alex, la presionan y golpean. Ella les da el nombre del Tenia, que podría estar en el Rectum. Marcus y Pierre se suben a un taxi.	1	Calle
8	La policía interroga a Pierre sobre las circunstancias, luego éste se une a Marcus y se les acercan dos matones que les ofrecen vengar a la víctima con sus propias manos. Se van con ellos.	1 2	Int. policía móvil Calle
9	Pierre y Marcus salen de un edificio, se encuentran con el operativo policial y descubren que la mujer violada es Alex, novia de Marcus y ex novia de Pierre.	1	Fachada edificio fiesta y calle
10	Alex sale de la fiesta, trata de cruzar la transitada	1	Salida del ascensor al

	calle y una mujer le aconseja que cruce por el túnel subterráneo. En su interior se encuentra con un hombre que golpea brutalmente a una prostituta, ésta logra escapar. El hombre ataca a Alex, la amenaza con un cuchillo y la viola. Luego la golpea con ferocidad.		hall del edificio fiesta 2 Calle 3 Túnel
11	En el interior de la fiesta Marcus está drogado y sobre ^o exitado, Pierre trata de controlarlo. Alex discute con Marcus por su falta de madurez y decide irse sola a pesar de los intentos de Pierre de acompañarla.		1 Int. pasillo fiesta 2 Baño fiesta 3 Int. pasillo fiesta 4 Habitación de orgía 5 Salón principal fiesta 6 Int. pasillo fiesta 7 Cocina fiesta 8 Salón principal fiesta 9 Terraza fiesta 10 Salón principal fiesta 11 Escalera 12 Segundo piso 13 Escalera 14 Salón principal fiesta 15 Pasillos 16 Habitación azul 17 Pasillos 18 Hall de ascensor
12	Marcus, Alex y Pierre conversan sobre sexo.		1 Ascensor Metro 2 Andén Metro 3 Int. vagón Metro
13	Plano giratorio del túnel del metro.		1 Túnel Metro
14	Marcus y Alex despiertan abrazados en su cama, van a ir a una fiesta con Pierre. Juguean muy enamorados, ella se ducha y él sale a comprar. Alex se hace un test de embarazo que al parecer resulta positivo.		1 Int. habitación 2 Sala 3 Int. habitación 4 Pasillos 5 Ducha 6 Baño 7 Pasillos 8 Sala
15	Alex, embarazada, descansa en su cama. Luego la vemos en el exterior, recostada en el pasto, rodeada de niños que juegan felices.		1 Int. habitación 2 Jardín
	Gráfica "Le temps détruit tout"		

 Elementos no cinematográficos



Escena independiente de la historia en la que el protagonista de "Seul Contre Tous" (película anterior de Noé) dialoga con un hombre a cerca del incesto.

La cinta tiene una duración de 89 minutos y la historia se desarrolla en un día, desde el atardecer hasta altas hora de la noche. A esto se suma una secuencia imaginaria, con continuidad en tiempo condicional, en otro día diferente.

El relato está narrado desde el final cronológico de la historia hacia el comienzo lo que se denomina *inextremarés*. Esta forma se respeta a cabalidad; la película se inicia con la aparición de los créditos, los que generalmente van al final del filme. De esta manera incluye todos los elementos, incluso los no cinematográficos, dentro de la estructura temporal que propone. La película está fragmentada en quince secuencias, las que a su vez son planos-secuencia. Éstas empalman entre si de manera fluida gracias a que la última imagen de una secuencia mostrada por la cámara se relaciona directamente con la primera de la secuencia que la sucede, en un movimiento que continúa de un plano a otro, dando la sensación de que no ha habido corte y, a su vez, evidencian el retroceso temporal que se produce en cada corte, mostrando casi inmediatamente detalles obvios que llevan al espectador a comprender que se trata de un hecho anterior en la vida de los personajes.

Luego de los créditos del comienzo se nos muestra una escena en la que dos hombres conversan en una habitación sobre el incesto que cometió uno de ellos. Estos personaje no tienen desarrollo alguno, se trata de una escena independiente de la historia central y nunca vuelven a aparecer en la película. Se nos ofrece a modo de introducción y no tiene ninguna relación con la historia.

2.3 Realidad afílmica

Irreversible fue filmada el año 2001 en París, en reducidas 5 semanas de rodaje por limitaciones de tiempo atribuidas principalmente a los actores. La película no transcurre en ese París turístico y glamoroso, más o menos reconocible para el resto del mundo, sino en sectores comunes de una ciudad que podría ser cualquier gran ciudad cosmopolita en la que coexisten diversas etnias, grupos y clases sociales. La época en la que acontece la historia es contemporánea.

2.4 Diégesis

Resulta verosímil, al mostrar esta ciudad donde conviven faunas tan diversas de personas, que la protagonista, una mujer burguesa, bella y correcta, sea ultrajada por un desconocido -un homosexual proxeneta- en un túnel subterráneo justo abajo del edificio donde se celebra una fiesta con gente que pertenece al círculo social de ella. La realidad diegética hace creíble que cualquier persona, en cualquier lugar dentro de la ciudad que se nos muestra, esté expuesta a sufrir un ataque de esas magnitudes, enfatizando en la casualidad, en la convergencia de los factores que permiten un hecho como este.

Al comenzar mostrando el clímax de la historia (el final), entendido como la venganza ante un suceso ocurrido anteriormente, de forma tan exacerbadamente violenta, el filme se inunda de la sensación de que cualquier cosa que haya pasado antes, sin importar lo que sea, ya terminó mal, ya sabemos que fue así. De esta manera es imposible abandonar la violencia durante cada escena del filme. Así también se produce la justificación



Durante los primeros minutos, el filme muestra a l espectador el violento desenlace del desarrollo de una historia que todavía no conoce.

del comportamiento violento de los protagonistas, al ir enterándose progresivamente, el espectador, de la terrible naturaleza de los hechos que los mueven.

2.5 Líneas de acción, protagonistas y personajes secundarios

Protagonistas

- Alex: mujer de aproximadamente 30 años, burguesa, atractiva y sensual. Actual novia de Marcus y ex novia de Pierre.
- Marcus: hombre de aproximadamente 35 años, burgués, atractivo y extrovertido, relativamente inmaduro e impulsivo. Actual novio de Alex.
- Pierre: Hombre de aproximadamente 40 años, burgués, solitario, introvertido e intelectual, más racional y contenido que Marcus. Ex novio de Alex.

Personajes secundarios

- Matones: Dos hombres de origen étnico diferente al francés que incitan a la venganza para obtener dinero
- Concha o Guillermo Núñez: Prostituta travestida de origen latino que trabaja para el Tenia.
- El Tenia: Proxeneta homosexual y drogadicto. Violador de Alex.

Línea de acción principal

Dos hombres (Marcus y Pierre) buscan vengar la violación de la novia de uno de ellos.

Línea de acción secundaria

- El Tenia viola a Alex
- Concha presencia el ataque y delata al Tenia
- Los matones fomentan la venganza.

2.6 Aspectos de la narración

Desglose de planos: La narración se compone de quince planos-secuencia los cuales, al tratarse, en su mayoría, de cámara en mano, oscilan entre los diversos tipos de planos existentes, predominando entre ellos el plano conjunto.

Elipsis: Esta narración se caracteriza por contener elipsis bastante cortas ya que la historia transcurre en unas pocas horas de un día.



Ejemplos de *diversos planos* del filme en el que se distingue la predominancia del *plano conjunto*.



Los movimientos de cámara evolucionan a través del filme, desde sucios y vertiginosos hasta suaves y contemplativos.

Movimientos de cámara: El filme se caracteriza por una cámara en constante movimiento, el que se manifiesta, en la narración, con una clara evolución. Atraviesa desde la suciedad y lo vertiginoso, encuadres poco precisos y cámaras ondulantes, hasta la tranquilidad y pulcritud de *travellings* estudiados y movimientos limpios. Para lograr estos efectos se sirve de las diversas utilizaciones que le otorga la tecnología de elementos como grúas, *dollys*, carros, movimiento del cabezal de la cámara, *stedy cam* y cámara en mano.

La cámara, casi en la totalidad del filme, está al servicio de mostrar las acciones y reacciones de los personajes, y no se concentra en lograr encuadres composicionalmente perfectos. Esto ocurre gracias a la protagónica participación de la cámara en mano, recurso del que se sirve el director para lograr una sensación más vívida de los hechos, que hacen que el espectador se sienta partícipe, a nivel sensorial, de la excitante experiencia que producen los sucesos. Una cámara que respira, que acompaña a los personajes en su violenta y trágica trayectoria y nos hace percibir más de cerca el dolor, la impotencia, la ira y la locura que van sintiendo a través del transcurso del filme.

El único momento en que la cámara queda totalmente detenida es cuando se ubica en el piso, frente a la acción de la violación, mostrándola en su real y total duración. Una cámara estática, sin cortes, sin reenfoques ni reencuadres, sin modificaciones en el ángulo, sin cambios en la altura, manteniéndose al nivel de los personajes protagonistas de la escena. Una cámara cercana pero fría, cruda, que no reacciona ante lo salvaje del hecho que presencia.

Estilo de encuadre: Al tratarse de una



La escena de la violación es el único momento en que la cámara queda totalmente detenida, para mostrar con frialdad y realismo uno de los instantes más violentos del filme.



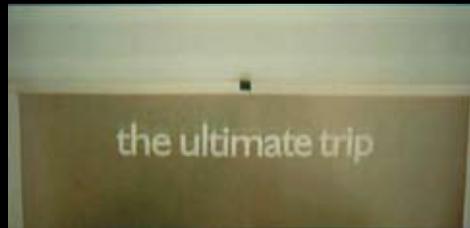
En la mayor parte de las escenas del filme la cámara se concentra en seguir la acción de los personajes y mostrar lo más relevante de la escena, abandonando deliberadamente la perfección compositiva del cuadro.

cámara que está en constante movimiento no pretende encuadres precisos ni composiciones visualmente estudiadas ni controladas. Los encuadres se preocupan de mostrar las acciones y seguir a los personajes en ellas, realzando el dramatismo de las situaciones y lo frenético y desquiciante del ritmo en el que se nos cuenta la historia.

La duración de los planos es fuerte, lo que se entiende como planos que muestran acciones y acontecimientos constantemente y no se detienen en detalles de atractivo visual o compositivo que no sean relevantes para el desarrollo de los hechos.

En las escenas de cámara en mano se evidencia la existencia de reencuadres ya que la cámara sigue acciones muy rápidas y complejas, debido a que el centro de atención de la escena cambia constantemente. Al tratarse de planos-secuencias, debemos recordar que estos se caracterizan por la ausencia total de cortes, al menos para el ojo del espectador, lo que exacerba la necesidad de la cámara en mano de moverse en busca de lo más relevante de la acción.

El único momento en el que distinguimos intenciones claras de composición es en la secuencia final, donde la cámara se mueve para captar los elementos, ubicándolos en lugares estratégicos del plano: un paseo vertical, de total limpieza, donde todos los elementos componen para producir la simetría del plano. Éste comienza en el techo de la habitación, pasando por el afiche que está en el muro para detenerse en Alex, recostada en su cama, ocupando el centro del plano. Luego la cámara se eleva, sale aérea por la ventana para descubrirla descansada sobre el césped, terminando en una toma cenital donde, justo en el



Es sólo en la secuencia final del filme donde se distinguen claras intensiones de *composición*. Esto, sumado al cambio de iluminación, colorido, ritmo y utilización de la música provoca un fuerte quiebre narrativo.

Ejemplos del efecto producido por la utilización de la lente *granangular* en la totalidad de los planos del filme. La deformación producida en rostros y volúmenes en general y la distorsión de las líneas aporta a los fines dramáticos generales de la película. A la vez esta lente permite tener una visión amplia, clara y profunda de la imagen.



centro del plano, gira un juego de agua y niños corren a su alrededor. A este girar se suma el movimiento, también giratorio, pero a la inversa, del cabezal de la cámara logrando un efecto dinámico particular y estudiado.

La **óptica** en *Irreversible* también responde a las necesidades de estos planos-secuencia realizados, la mayoría de las veces, con insistente movimiento de cámara y personajes. Por esta razón, el director escoge lentes *granangulares* para tener bajo control y a foco la totalidad de las acciones que transcurren en los diversos planos, dando al espectador una imagen más amplia y nítida de los acontecimientos narrados por una vertiginosa cámara. La deformación de la imagen que produce el *granangular*, en este caso, exagera la sensación de distorsión y excitación que quiere transmitir el filme.²

Los **ángulos de cámara** también, y por los mismos motivos mencionados, tienen una clara evolución. Distinguimos diversas y atiborradas angulaciones que se superponen debido a la utilización vertiginosa de la cámara en mano y de los primeros *travellings* y panorámicas que encontramos en el filme. Paulatinamente las angulaciones se van horizontalizando, sumándose a la evolución rítmica de la película.

La **paleta de color** propuesta por la Fotografía de *Irreversible* manifiesta una predilección por la luz artificial, condicionada por tratarse de una película que se desarrolla casi totalmente de noche. En general la luz tiñe los lugares, superficies, elementos y pieles de un tono verdoso, empastando la paleta de color y destacando el contraste de algunos elementos y luces rojas, por ejemplo la luz motivante en el interior del Rectum, y las paredes



La paleta de color propuesta por la fotografía se caracteriza por una realista pero dramática utilización de la luz artificial. Sólo en la secuencia final del filme la iluminación da un vuelco hacia la luz natural.

rojas del túnel de la violación. En las primeras secuencias la luz genera una atmósfera confusa y esto se debe al empleo de focos de luz que iluminan sólo ciertos fragmentos del cuadro, manteniendo partes de éste en la oscuridad, realzando con esto el realismo y la intención de la cinta. La luz otorga un carácter urbano, callejero y naturalista en la visualidad de casi todo el filme. En su evolución a la tranquilidad -reflejada en lo acogedor del hogar de Alex y Marcus- se vuelve cálida y ámbar. Esta luz es generada por las fuentes que existen en ese lugar: varias lámparas con ampollitas de tungsteno mezcladas con la luz natural del atardecer, logran una atmósfera pareja, difusa y cosmética.

Sólo en la escena final, en la imaginación de Alex, hay un cambio notable en el color de la película: es una escena de día donde la luz es natural, no soleada pero clara, blanca. Esta luz destaca y satura los colores de la escena; el pasto, el cielo y los elementos de vestuario y utilería que la componen se encienden en tonos brillantes nunca antes vistos en la película.

También **la función del cuerpo** presenta una evolución que se une a los aspectos de la narración nombrados anteriormente, condicionados por la estructura de *inextremarés*. Las primeras escenas muestran el cuerpo de manera visceral y repulsiva. En la secuencia del Rectum vemos una abundancia de piel y sudor; de manera confusa y fragmentada distinguimos volúmenes y carnes atribuibles a comportamientos sexuales explícitos. También distinguimos la macabra escena en la que Pierre destruye a través de reiterados golpes con un extintor el cráneo del supuesto violador, en una toma sin interrupciones ni cortes, permitiendo al espectador ver de cerca y en detalle, la progresiva desfiguración del rostro y la fractura de la mandíbula y el cráneo, entre cada impacto. A medida que se desarrolla la narración, la visualidad del cuerpo toma diferentes matices, los personajes pasan de la desfiguración, como en el caso de Marcus y Pierre, motivada por la ira y la desesperación, o en el caso de Alex debido al ataque que le propinó el Tenia, al tiempo anterior a la agresión donde se les ve sanos y felices, como cuando se les ve en la cama, disfrutando del amor y la sensualidad de sus cuerpos.

Podemos apreciar un claro contraste entre la apariencia de los personajes burgueses y los pertenecientes a estratos más bajos, otras etnias y grupos sexuales. Las prostitutas latinas están golpeadas y maltratadas, con sus cuerpos amoratados. La visión que se nos entrega de los homosexuales es de comportamientos promiscuos revelados a través de pieles sudorosas y cuerpos lujuriosos. En contraste, los cuerpos de los protagonistas y los de su estrato, se muestran jóvenes y saludables; sensuales y llenos de vida.

Debemos referirnos a la secuencia final ya que al ser una proyección de lo que podría haber sido la vida de Alex si no hubiese sufrido la agresión, adquiere independencia dentro de la sucesión del relato. Ella se nos muestra de varios meses de embarazo, tranquila, con la pureza propia de una mujer que va a dar vida, invadiendo el ambiente. Su piel se ve lozana y angelical, da la impresión de que su plenitud fuese indestructible, aunque el espectador ya conoce la realidad de su destino, lo que vuelve la escena especialmente violenta.





El mundo creado para el filme se ve totalmente potenciado por la *función del cuerpo*. La imagen que se nos da a través de todos los factores que componen un personaje y su visualidad va en completa evolución, al igual que todos los elementos expresivos y narrativos del filme.

2.7 Banda de imágenes

La imagen que nos muestra la película nos revela una ciudad ecléctica en todo sentido, una ciudad grande, claramente primermundista, que mezcla la antigüedad de sus calles con formas, elementos y ambientaciones modernas. Se trata de lugares con historia que hablan del reciclaje espacial y los nuevos usos que sus habitantes han desarrollado en ellos. En las locaciones también podemos distinguir la evolución que se expresa en todos los elementos de la narración. El Rectum, por ejemplo, se nos muestra como un reflejo espacial del concepto de degeneración, lujuria y suciedad. Apenas nos sumergimos en sus subterráneos, débilmente iluminados por una que otra ampolleta roja, podemos percibir con dificultad, debido a la utilización de la cámara, sus muros descascarados de pintura negra, rejas de formas orgánicas y enredadas como separadores de ambientes, aglomeraciones de tuberías a la vista, baños y duchas abiertos, sin privacidad, hombres colgando de arneses y elementos sado-masoquistas; televisores con pornografía, una barra escuálida de licores, un lugar atiborrado de hombres semidesnudos que gritan por sexo, expeliendo sudores y olores repelentes.

El espacio que alberga la otra situación de violencia extrema en la película es también subterráneo: el túnel de la violación. Desde que la cámara nos muestra el cartel rojo sobre el acceso al túnel, por el que desciende Alex, nos adelanta que nada bueno puede suceder ahí dentro. Luego, en su interior, nos encontramos en un lugar cuyas salidas no están a la vista. Sus muros son rojos y en el techo hay varias canoas con tubos fluorescentes que flicquean, creando una atmósfera inquietante. El piso corresponde al típico cemento del centro de la ciudad, en el que se superponen diversos tipos de suciedades. El insinuante vestido de Alex, que destaca todas las formas de su cuerpo, explicita el riesgo al que se expone al transitar sola, de noche y vestida de manera sugerente por este peligroso túnel aislado del mundo exterior, transformándose en objeto del deseo de un violador homosexual.

En contraste, en el lugar de la fiesta, este mismo vestido no supone ningún riesgo. Ser objeto del deseo en un lugar habitado por gente de su mismo estrato es una ventaja y es pertinente en una reunión social donde todos quieren ser deseables. Alex se ve bella y sensual con su vestido, bailando en la fiesta. El lugar parece ser un gran departamento remodelado donde habita gente joven con estilo, dispuesto de manera especial para el día de la fiesta ya que está lleno de gente en todos los lugares del inmueble. Las salas, la terraza, el baño, la cocina y diversas habitaciones funcionan en paralelo, creando varios ambientes. La iluminación del lugar proviene de distintos instrumentos de luz, lámparas y luces motivantes que parecieran pertenecer a cada espacio y luces de fiesta, focos de colores y proyecciones en movimiento puestas para la ocasión.

El metro, como icono de urbanidad, se nos muestra antiguo, con pasillos de mosaico propio de una época anterior, subterráneo y provisto de numerosos túneles y niveles. El túnel es un motivo recurrente en el filme, lo podemos visualizar en varios momentos. También es mencionado dentro del texto para referirse a las partes sexuales penetrables y es aludido por Alex, de manera simbólica, como parte de un sueño, de alguna forma premonitorio.



La *banda de imágenes* muestra una clara evolución. Comienza mostrando lugares y personajes marginales, pasa por la distorsión y el glamour de la burguesía francesa y nos interna en espacios urbanos que mezclan modernidad con antigüedad.



El túnel de la violación constituye uno de los espacios más emblemáticos para la *banda de imágenes* de "Irreversible". Éste tiene una connotación simbólica y fué claramente intervenido para potenciar el impacto que esta escena causa en el espectador. En la página siguiente se aprecian las características del lugar antes de ser intervenido.



La casa de los protagonistas es un espacio cálido y limpio, de superficies menos recargadas que los lugares anteriores. La ambientación es decorativa ya que intenta pertenecer a un estilo que rescata elementos de los años '60 y '70, denotando el gusto de sus habitantes por la ornamentación y la posibilidad económica de acceder a ella.

Destacan los muebles y las lámparas de estilo, las plantas de interior, los colores tierra y la distribución de los elementos. La iluminación es difusa, pareja y clara, permite ver la totalidad de los elementos existentes en el lugar con perfecta definición y sin claroscuros. La composición total del lugar sumado a la escena melosa que se lleva a cabo en él, proyectan una candidez y agrado no vistas hasta entonces en el desarrollo del filme.

Al finalizar el filme, nos encontramos en un día precioso, brillante, agradable y cálido. Es la primera vez que vemos un exterior luminoso y abierto, en el que distinguimos colores vivos y saturados. La cámara aérea nos muestra un cielo azul y un extenso jardín verde, la naturaleza se hace así presente, haciéndonos respirar la limpieza de este aire, oxigenándonos. Sin embargo, el espectador ya inmerso en la violencia de conocer el futuro de la protagonista siente rechazo ante este dulce panorama que no es más que una cruel fantasía.

La imagen del filme es granulosa casi en su totalidad, sobre todo en los parajes oscuros, ya que la película reacciona de esta manera ante la falta de luz y la rapidez de los movimientos. Recordemos que al tratarse de planos-secuencia, la cámara sigue las acciones de los personajes mientras ellos transitan entre espacios más o menos iluminados, sin cortar la cámara y por ende no permite

la adecuación de ésta para captar cada detalle, en las distintas instancias de iluminación.

2.8 Banda sonora

Si bien distinguimos una predominancia del sonido intradiegético compuesto por una gran cantidad de diálogos y un trabajo del sonido ambiental bastante realista y completo, lleno de detalles que enriquecen la atmósfera de cada lugar, podemos aseverar que la película se caracteriza por un sonido extradiegético muy particular. Existe la clara propuesta de generar sensaciones y emociones manipuladas a través de la utilización del sonido. Por ejemplo en la secuencia del Rectum, sumado a lo ya atiborrado de las imágenes, debemos soportar un sonido insistente y perturbador, que se vuelve más o menos intenso de manera arbitraria, generando una sensación nauseabunda y vertiginosa. Este tipo de sonidos extradiegéticos van decayendo durante el transcurso del filme. Otro momento de gran protagonismo del sonido extradiegético es en la secuencia 9, cuando, al darse cuenta Marcus de que la mujer violada es su novia Alex, el sonido ambiente se siente parcialmente anulado por una ampliación del sonido del latir de un corazón.

Son también extradiegéticos las melodías que abren y cierran el filme.

Concluimos que de esta manera el sonido cumple una importante función narrativa y dramática, ya que intensifica la evolución propuesta por el universo creado por el director, impulsa al espectador a experimentar fuertes sensaciones viscerales y enriquece la atmósfera, haciéndola verosímil y exacerbando la carga emocional de las situaciones y los personajes.



La banda de imágenes en las escenas finales contrasta con el resto de la película. Comienza mostrándonos a los protagonistas en la tranquilidad de su casa en un atardecer cálido y concluye presentándonos el primer espacio diurno, abierto y luminoso, filmado a través de una cámara aérea.



Ejemplos de *elementos no cinematográficos*.

2.9 Elementos no cinematográficos

Noé tiene una manera muy particular de utilizar algunos elementos no cinematográficos.

Los créditos que generalmente van al final de la película, en concordancia a la estructura de *inextremarés* con la que se desarrolla *Irreversible*, están ubicados al inicio del filme y comienzan el movimiento giratorio desequilibrante de la cámara que se extenderá fluidamente a las primeras imágenes de la película y que será un recurso constante a través del filme. Incluso en su tipografía (helvética black condensada) invierte verticalmente algunas de sus letras en forma alterna e intermitente, en correspondencia con su afán de transmitir a todos los elementos la inextremarés con la cual trabaja. Concluye la película con el texto “*le temps detroit tout*” (el tiempo lo destruye todo) que invita al espectador a sacar sus propias conclusiones acerca del significado que puede tener esa frase en relación con la historia presenciada.

nificado que puede tener esa frase en relación con la historia presenciada.

2.10 Evaluación final de *Irreversible*

Lo que nos parece más relevante de la propuesta del director argentino-francés, Gaspar Noé, son la forma y la visualidad que utiliza para relatar la temática de la violencia en este filme. Habiendo escogido un argumento que contiene hechos de brutal violencia, no causaría en el espectador el impacto que genera si no estuviese contado de la manera particular con que lo narra Noé. Esta manera particular se sustenta principalmente en su estructura de *inextremarés*: la historia se muestra desde el final hasta el comienzo, creándose así una línea evolutiva invertida que se manifiesta en todos los elementos narrativos y expresivos que componen el filme. Al comenzar por mostrar un hecho de extrema violencia, el espectador sabe que la historia concluye irrevocablemente así y conoce que el destino de los personajes será ese. Independiente de lo que anteceda a este hecho, el filme no deja nacer ninguna esperanza, sólo le queda al espectador presenciar lo que ya comenzó a ver y tratar de entender el por qué de aquel espectáculo de violencia. A medida que transcurren las secuencias el espectador se da cuenta de que no puede abandonar la sensación de impotencia provocada por lo impregnante de la violencia que está experimentando y este sentimiento lo acompañará hasta el final de la película. Ya conoce el terrible desenlace de los hechos.

El director nos muestra la violencia de forma explícita, cruel y despiadada, cuidando

cada detalle de la puesta en escena para lograr un realismo casi documental. Nos muestra las escenas sin cortes, encuadrando directamente el acto de violencia de manera de poder apreciarlo y contemplarlo en su totalidad, visual y temporalmente. Además hace una pausa en el ritmo de los movimientos y se detiene como un observador impotente y voyeurista ante los hechos que se le presentan. Distinguimos dentro de la película dos escenas de extrema violencia: el destroce del cráneo del supuesto violador ejecutado por Pierre, golpe a golpe, utilizando un extintor y la violación anal de Alex, que se nos muestra clara, con la cámara fija y en tiempo real, 16 interminables minutos, que acompañados de un sonido hiperrealista, hacen que la escena resulte muy difícil de soportar.

La secuencia final, en la que se muestra a Alex embarazada sobre su cama y luego en un verde jardín, tiene una connotación onírica e irreal. Es una visualización de un futuro que el espectador sabe que es imposible debido al conocimiento previo que posee del final de la historia. Nos referimos a esta secuencia como un quiebre dentro de la narración. Al empalmar el inicio de la secuencia con la imagen final de la precedente, --de la misma manera como lo ha hecho anteriormente para denotar con esto un retroceso temporal--deja claro que, al estar ella embarazada, en esta oportunidad no puede tratarse de un retroceso en el tiempo. Con esto, el director transgrede la estructura temporal que el mismo ha propuesto y que se ha mantenido sólida a lo largo del filme, destruyendo intencionalmente la línea de narración que sostiene la película.

Los recursos fílmicos que utiliza Gaspar Noé en *Irreversible*, permiten en conjunto lograr dramáticamente la línea evolutiva



Imágenes de algunos de los momentos más violentos del filme.

va antes mencionada, desde el tratamiento de la cámara (utilización del plano-secuencia, movimientos de la cámara, encuadres, angulaciones, selección de lentes), las áreas que componen la Dirección de Arte, la Dirección de Fotografía, el sonido, la elección de las locaciones y el desarrollo de los personajes (actuación, maquillaje, vestuario) hasta los cuidados detalles que conlleva este tipo de montaje, en el cual resulta importantísima la manera de unir las secuencias tanto para que se comprenda una estructura no convencional, como para dar al filme un carácter único.

La unión indisoluble de todos estos elementos logra un filme sólido y coherente, que entrega al espectador una visión de un mundo ficcional potente y verosímil y que cumple con la función que, a nuestro juicio, es la más importante: provocar al espectador, remover su sensibilidad y enfrentarlo de manera cruel y directa con hechos que suceden a diario en el mundo en el que vive.

Notas y citas

1 Las especificaciones técnicas de *“Solo Contra Todos”* están detalladas en el anexo ficha técnica de Solo Contra Todos, capítulo V.

2 Las especificaciones técnicas de *“Irreversible”* están detalladas en el anexo ficha técnica de Irreversible, capítulo V.

RECTU



Capítulo IV

Conclusiones

El discurso de Noé

Al observar y relacionar los análisis de los dos largometrajes de Gaspar Noé nos permitimos extraer de nuestras apreciaciones un discurso, un estilo del director. Aunque ambos filmes aparentan ser tan diferentes expresan varias similitudes. Lo primero, y lo más general, es el claro interés de este director por la temática de la violencia y la compleja y osada postura que ha tomado ante ella, retratándola a través de estas dos historias. En ambas recalca las diferencias sociales que existen entre los seres humanos como punto generador de violencia. Esta violencia social refleja la decadencia de la humanidad a través de la discriminación racial, sexual y económica, principalmente. En las sociedades de Noé las minorías siempre son marginadas, ya no hay esperanza y sus personajes, contaminados por el descontento y el odio, cometen y son víctimas de actos terribles. Estos hechos de extrema violencia son mostrados en forma explícita, con un realismo visual y temporal que envuelve al espectador, haciéndolo vivir sensorial y racionalmente fuertes y agotadores procesos de violencia interna.

Aunque *Irreversible* esté contada de atrás hacia delante, lo que la hace parecer totalmente opuesta a *Seul Contre Tous*, el director plantea para ambas películas una estructura muy similar:

- Utiliza la fragmentación en la narración visual, auditiva y argumental.
- Comienza el relato con una escena aislada que sólo se relaciona con la historia principal a través de su temática.
- Contienen violencia implícita constante, contenida y tensional, que estalla en clímax de violencia explícita, la que es mostrada detallada y detenidamente.
- Sus desenlaces quiebran la narración a través de contemplativos planos llenos de aire visual, que se nos presentan -por primera vez dentro de ambas películas- abiertos y espaciosos. Si bien con esto Noé no pone fin a la violencia en los desenlaces de sus filmes, nos da un respiro y nos incita a otro estado; nos abre la puerta y nos impulsa a una etapa de reflexión.

Formalmente, ambas películas están realizadas para manipular la emocionalidad del espectador. A través de diversos efectos, Noé busca manejar las sensaciones y reacciones de aquel y las guía con una fuerza provocadora. El extremo realismo de la visualidad y el sonido de los mundos ficcionales creados por el director -sumado al efectismo del manejo de la cámara y un perturbador montaje- constituyen la base formal de la manipulación llevada a cabo por Noé a través de su cine.

Pensamos que haber escogido como objeto de estudio y ejemplificación la obra de un director relativamente nuevo y con poco material a disposición fue un riesgo y un gran desafío. Sin embargo, los resultados obtenidos gracias a la visión y revisión y al análisis profundo de sus filmes fueron sorprendentes y superaron nuestras expectativas. La sensación que se podía percibir en los primeros encuentros con su cine era más que una experiencia sensorial casual. Sus filmes estaban totalmente estudiados para causar tal efecto y nada había sido dejado al azar. Detrás de cada plano se encuentra una artificiosa utilización casi académica de todos los recursos involucrados en él.

Debido a la violencia de sus filmes, nos hemos encontrado con fuertes detractores del cine de Noé y también con críticas muy convincentes acerca del valor de la creación de este director. Nos quedamos con esta valoración, ya que después de haber visto las películas muchísimas veces siempre mantuvieron la cualidad que las hizo únicas para nosotras y, al profundizar cada vez más en la contemplación, siempre encontramos nuevos detalles que iban dirigidos a contar y mostrar violentamente estas historias de violencia.

El cambio de formato

El espectáculo cinematográfico y el teatral tienen similitudes medulares. Ambos poseen un relato que narrar, que se desarrolla en un espacio determinado, que la mayoría de las veces consta de personajes interpretados por actores y que sucede en un espacio temporal definido y doble¹, durante el cual evoluciona dramáticamente. El cine y el teatro también comparten la existencia de un director, narrador e imaginador de este relato, quien establece un punto de vista particular y único de abordar la creación de la obra, dando las directrices esenciales para su concreción formal.

Debido a estas similitudes es que existen grandes aproximaciones en la etapa de conceptualización del mundo ficcional a concretar entre la creación cinematográfica y la teatral, y es entonces cuando el diseñador teatral comienza a jugar un rol fundamental. El diseñador teatral maneja con destreza los elementos visuales que componen estos mundos creados, los dota de vida y significado, y los hace evolucionar, potenciando el dramatismo de la narración, haciéndolos parte de la realidad ficcional para construir así mundos que se sostienen y existen por sí solos. Además, construye personajes a través del vestuario y maquillaje, tiene un dominio del espacio tridimensional que materializa a través de escenografías, intervenciones escenográficas y ambientación; conoce la importancia del objeto como tal, su manipulación y protagonismo; tiene total conciencia de la incidencia de la iluminación en los espacios, objetos y cuerpos, y posee conocimientos de composición que utiliza tanto para la tridimensionalidad como para la bidimensionalidad.

Por esto, el diseñador teatral se distingue entre los demás profesionales de otras disciplinas, relacionadas con el arte y el diseño, en el desempeño de la Dirección de Arte en nuestro país. Sin embargo, como ya sabemos, el aparato cinematográfico se sustenta en una técnica y una tecnología bastante diferentes a la teatral. La gran diferencia es su formato, el que se encuentra supeditado a la visión que entrega el ojo de la cámara.

Durante el transcurso de este estudio hemos descubierto el real significado de esta gran diferencia, cómo ésta define la manera de abordar la creación de un filme y cómo especifica la labor de la Dirección de Arte. Lo fundamental es que la tridimensionalidad de la realidad se traduce a la bidimensionalidad del *encuadre*. Se debe tener total conciencia de este traspaso al diseñar la visualidad de un filme asumiendo esta condición desde el inicio de la creación, ya que todos los elementos que componen la imagen deben estar pensados y organizados para los requerimientos específicos del lenguaje cinematográfico. Si bien la formación del diseñador teatral toca de alguna manera el proceso de creación para los medios audiovisuales, no profundiza en aspectos técnicos y de lenguaje

cinematográfico que, según nuestra experiencia y habiéndolo reafirmado a través de este estudio, son de vital importancia para el desarrollo total de su trabajo en cine.

Podemos afirmar que manejando estos conocimientos el diseñador teatral que cumple el rol de director de arte o que se desempeña en cualquiera de las áreas relacionadas al Departamento de Arte² de una película estaría en capacidad de idear una nueva manera de enfrentar una creación, concentrándose y potenciando las posibilidades que le da un formato específico donde los límites del *encuadre* son, más que una restricción, una opción aprovechable para la composición de la visualidad de una película. Sumado a esto, también es de gran importancia la ventaja que significa para el diseñador teatral poseer este conocimiento, ya que le permite realizar de manera más óptima y eficiente su labor, siendo consecuente con la idea original y explotando al máximo los recursos técnicos, económicos y humanos con los que cuenta.

Existen ciertos aspectos relacionados con el lenguaje cinematográfico que están supereditados al *encuadre* y que son de especial interés y cuidado para la Dirección de Arte. La composición debe estar pensada de manera que todos los elementos visuales tridimensionales se escojan y dispongan para formar una imagen bidimensional que simule la tridimensionalidad. La elección y ubicación de estos elementos son muy relevantes a la hora de componer una imagen cinematográfica que será encuadrada desde el punto de vista de la cámara. La posición de la cámara comprende el ángulo y altura con la que se capturará la imagen, lo que sumado al lente escogido definirá el tamaño y la nitidez con que se distinguirán los objetos dentro del cuadro.

La Dirección de Arte aporta en la composición del plano, proponiendo una estudiada visualidad que potencie la intención dramática de la escena a filmar. A través del conocimiento de los diversos tipos de planos que se utilizan en una escena puntual, el director de arte puede manejar los elementos visuales, explotando sus particularidades y atributos deliberadamente en cada momento específico, jugando con las sutilezas, el significado y protagonismo de cada elemento dentro de la composición del plano.

Al trabajar con la realidad³, la que es captada de manera tan categórica por la cámara de cine, y al tener ésta la capacidad de hacer desde grandes planos generales hasta grandes acercamientos, utilizando ópticas que permiten distinguir nítidamente o no cada fragmento de lo filmado, la preocupación por el detalle, fondos, texturas, brillos y colores es primordial para lograr el verismo requerido y las intenciones buscadas por la tripleta de Dirección⁴.

Saber lo que se ve y lo que no, cómo, cuánto y desde qué punto de vista se ve es útil tanto estética como económicamente ya que así se pueden encauzar las energías creativas y optimizar los recursos.

La Dirección de Arte y la producción

Así como el director de arte debe preocuparse por manejar los conocimientos técnicos que le permitan concretar el mundo visual de un filme, potenciando su discurso, todos y cada uno de los integrantes de todas las áreas que componen la realización de un

filme, son también responsables de comunicar la idea del “gran imaginador”, a través de su labor específica. El creador cinematográfico debe poseer una dualidad entre la perfección y manejo técnico propio del área en la que se desempeña y la comprensión total de la intención dramática y argumental de lo que está creando. Un filme sólido posee un discurso claro que se ve reflejado a través de cada una de las áreas que lo conforman. Todo, hasta el más mínimo detalle, tiene significado, por lo tanto, el equipo que esté a cargo de la conceptualización y realización de cada uno de esos detalles debe comprender a cabalidad el sentido de este discurso, para poder aportar desde sus especialidades en la entrega del mensaje que se quiere transmitir.

Es fundamental entender que el cine es un aparato grande y complejo en el que están involucradas muchísimas personas que realizan funciones muy diversas para llegar a un mismo fin: la película. Comprender el trabajo y las necesidades de cada una de las áreas que componen un filme es imprescindible, ya que todas están profundamente relacionadas y se condicionan unas a otras. Para funcionar con fluidez es primordial la organización y programación de las actividades de cada sección, ya que la mayoría de los trabajos dependen de otros departamentos para poder realizarse. Es por esto la necesidad de que exista una logística general y que a su vez cada sección establezca su propia logística en relación a la totalidad del proyecto. El director de arte, como jefe de área, debe organizar la logística de su departamento y por ende conocer todo lo que implica resolver las necesidades de cada sub-área que lo compone y relacionarlo con las realidades económicas, temporales y de carga laboral de la producción total de un filme específico.

Un director de arte además de tener una responsabilidad creativa, en conjunto con el director y el director de fotografía, debe tener la capacidad de proyectar su creatividad en la realidad de producción de cada filme. Debe conocer y manejar las complejidades del trabajo de su departamento para desempeñar así una labor óptima y responsable como cabeza de equipo.

Notas y Citas

1 Tiempo en el que transcurre la historia y tiempo de duración del espectáculo.

2 Se denomina Departamento de Arte al área de trabajo que comprende al director de arte y todos los profesionales y técnicos que se desempeñan en las sub-áreas que la componen, generalmente, escenografía, ambientación, utilería, vestuario, maquillaje y gráfica.

3 Nos referimos siempre al tipo de cine de interés en este estudio, que retrata la realidad, intentando alejarse de la estilización y la fantasía.

4 Director, Director de Arte y Director de Fotografía.



Capítulo V

Bibliografía y Filmografía

1 Bibliografía

Andrew, Dudley, *Las Principales Teorías Cinematográficas*, 1era edición Oxford University Press, Inc. 1976 (Nº de edición desconocida, Ediciones Rialp, S.A., Madrid, España, 1993)

Arnheim, Rudolf, *El Cine como Arte*, 1era edición University of California Press, Berkeley y Los Angeles, E.E.U.U., 1957 (4ta edición Ediciones Paidós Ibérica, S.L., Barcelona, España, 1996)

Artaud, Antonin, *El Cine*, 1era edición Editions Gallimard, Francia, 1961-1964 (2da edición en español, Alianza Editorial S.A., Madrid, España, 1988)

Aumont, Jacques, *Estética del Cine*, Espacio Filmico, montaje, narración, lenguaje, 1era edición Éditions Fernand Nathan, París, Francia, 1983, (3era edición Ediciones Paidós Ibérica, S.A., Barcelona, España, 1995)

Bon, F., Burnier, M., Cuisenier, J., Desnati, J., Guéri, F., Herpin, N., Moles, A., Rouger, F., *La Filosofía, De Hegel a Foucault, del marxismo a la fenomenología*, 1era edición Centre d'Etude et de Promotion de la Lecture, París, Francia, 1969 (1era edición en Español Ediciones Mensajero, Bilbao, España, 1974)

Carlson, Sylvia y Verne, *Manual Profesional de Cámara*, 1era edición Butterworth-Heinemann, a division of Reed Educational & Professional Publishing Ltd., 1994, (1era edición en español Instituto Oficial de Radio y Televisión. RTVE, Madrid, España, 1999)

Chion, Michel, *El Cine y sus Oficios*, 1era edición Bordas, París, Francia, 1990, (1era edición en español Ediciones Cátedra, S.A., Madrid, España, 1992)

Coddou, F., Kuntsmann, G., Maturana, H., Méndez, C., Montenegro, H., *Violencia en sus Distintos Ámbitos de Expresión*, (1era edición Editorial Dolmen, Madrid, España, 1997)

Dorfman, Ariel, *Imaginación y Violencia en América*, (1era edición Editorial Universitaria S.a., Santiago, Chile, 1970)

Eisenstein, Sergei, *Teoría y Técnica Cinematográfica*, 1era edición (194-) (6ta edición Ediciones Rialp, S.A., Madrid, España, 2002)

Eisenstein, Sergei, *El Montaje Escénico*, 1era edición, 1958, (Nº de edición desconocida, Grupo editorial Gaceta, S.A., México, 1994)

Freeman, Michael, *Manual de Fotografía en 35mm, Desde las técnicas elementales hasta las aplicaciones profesionales*, 1era edición Quarto Publishing Limitd, Londres, (?), (1era edición en español, Ediciones CEAC, S.A., Barcelona, España, 1992)

García-Pelayo y Gross, Ramón, *Pequeño Larousse Ilustrado*, 1era edición Libaririe La-

rousse, París, Francia, 1964, (Edición actualizada Librarie Larousse, París, Francia, 1984)

García-Silberman, S., Ramos, L., Medios de Comunicación y Violencia (1era edición Fondo de Cultura Económica, México, 1998)

Gaudreault, André. José, François, El Relato Cinematográfico, *Cine y narratología*, 1era edición Éditions Nathan, París, 1990 (1era edición en español, Ediciones Paidós Ibérica, S.A., Barcelona, España, 1995)

Hart, Douglas C., El Ayudante de Cámara, *Un completo manual profesional*, 1era edición Butterworth-Heinemann, a division of Reed Educational & Professional Publishing Ltd., 1996, (1era edición en español Instituto Oficial de Radio y Televisión. RTVE, Madrid, España, 1999)

Hernández, L. Luis, Diccionario Técnico Cinematográfico, (1era edición Editorial Imagen, Santiago, Chile, 1994)

Kracauer, Siegfried, Teoría del Cine, La redención de la realidad física, 1era edición Oxford University Press, Nueva York, E.E.U.U., 1960 (1era edición en español, Ediciones Paidós Ibérica, S.A., Barcelona, España, 1989)

Mahieu, Agustín, Sexo y Violencia, (1era edición Editorial Cuarto Mundo, Argentina, 1974)

Mascelli, Joseph V., Las Cinco C's de la Cinematografía, (Nº de edición desconocida, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos Universidad Nacional Autónoma de México, México, 19--)

Meza-Lopehandía, Constanza, Transferencias Visuales, Una propuesta de dirección de arte para el guion Los 32 de Antonin Artaud, tesis presentada en la facultad de Artes de la Universidad de Chile en Chile, A.A 2002

Millas, Jorge, Las Máscaras Filosóficas de la Violencia, (1era edición Ediciones Aconcagua, Santiago, Chile, 1978)

Mongin, Olivier. Violencia y Cine Contemporáneo, Ensayo sobre ética e imagen, 1era edición Éditions du Senil, París, 1997 (1era edición en español, Ediciones Paidós Ibérica, S.A. Barcelona, España)

Monleón, José, Primer Acto, *Cuadernos de investigación teatral*, "Teatro de la Violencia" (Nº 293, Instituto Internacional del Teatro del Mediterráneo, Madrid, España, Abril-Mayo-Junio, 2002)

Nouschi, Marc, Historia del Siglo XX, *Todos los mundos, el mundo*, 1era edición Colin Editeur, Francia, 1995 (1era edición en español Editorial Cátedra, S.A., 1996)

Samuelson, David, El Manual Técnico del Cine, 1era edición Butterworth-Heinemann, a division of Reed Educational & Professional Publishing Ltd., 1998, (1era edición en español Escuela de Cine y Video, Guipúzcoa, España, 199-)

Sanchez, Isabel, Cine de la Violencia, (1era edición Centro Editorial Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia, 1987)

Sanmartín, J., Grisolia, J., Grisolia, S., Violencia, Televisión y Cine (1era edición Editorial Ariel, S.A., Barcelona, España, 1998)

Referencias Bibliográficas en Línea

Real Academia Española (Madrid). Diccionario de la Lengua Española. Real Academia Española, Vigésima segunda edición.[en línea]<<http://www.rae.es>>[consulta: Abril 2005]

Castel, Yohan. Enciclopedia Virtual Psychobiology Ouvaton [en línea] <<http://www.psychobiology.ouvaton.org>>[consulta: Abril 2005]

Diez, Jaime, El Cine Contemporáneo y la Comprensión Incierta de la Violencia y el Daño, *Dos miradas lejanas a los Estados Unidos* [en línea]<seneca.uab.es/departament_filosofia/projectesInvestigacio/Jaime.pdf>[consulta: Abril 2005]

Le Temps Detruit Tout- Gaspar Noe Database (Francia). Letempsdetruitout[en línea]<<http://www.letempsdetruitout.net/gasparno>>[consulta: Agosto 2005]

Michel Houellebecq (Chile)[en línea]<<http://www.houellebecq.info/espanol.php3>> [consulta: Noviembre 2005]

The Internet Movie Database (IMDb) [en línea]<<http://spanish.imdb.com/>> [consulta: 2005-2006]

Paz Soldán, Edmundo, Con Amor y Odio, 2001 La Prensa-Editores Asociados, S.A.[en línea]<http://www.laprensa.com.bo/fondo_negro/20061105/fondo.htm> [consulta: Abril 2005]

2 Filmografía

Boyle, Danny
Trainspotting (1996)

Coppola, Francis Ford
Apocalypse Now (1979)

Chabrol, Claude
La Fleur du Mal (2003)
L'iveresse du Pouvoir (2006)

Clark, Larry
Kids (1995)

Contador, Roberto
San Martín, Gonzalo
Desde el Estómago (2005)

Cronenberg, David
Scanners (1981)
Videodrome (1983)
The Fly (1986)

Naked Lunch (1991)
M. Butterfly (1993)
Crash (1996)
A History of Violence (2005)

Ferrara, Abel
The Blackout (1997)
Bad Lieutenant (1992)
Haneke, Michael
La Pianiste (2001)
Caché (2005)

Kar Wai, Wong
2046 (2004)

Kern, Richard
Short of Richard Kern (compilación, 1986)

Kitano, Takeshi
Sonatine (1993)
Dolls (2002)
Zatōichi (2003)

Lynch, David
Eraser Head (1977)
Dune (1984)
Blue Velvet (1986)
Wild at Heart (1990)
Twin Peaks: Fire Walk with me (1992)
Lost Highway (1997)
Mulholland Dr. (2001)

Miike, Takachi
Ichi the killer (2001)

Moore, Michael
Bowling for Columbine (2002)
Fahrenheit 9/11 (2004)

Noé, Gaspar
Seul Contre Tous (1998)
Irreversible (2002)

Pasolini, Pier Paolo
Salò o le 120 Giornate de Sodoma (1975)

Park, Chan-Wook
Oldboy (2003)

Scorsese, Martin
Taxi Driver (1976)
Cape Fear (1991)

Sena, Dominic
Kalifornia (1993)

Stone, Oliver
Natural Born Killers (1994)

Tarantino, Quentin
Reservoir Dogs (1992)
Pulp Fiction (1994)
Kill Bill (2003)
Kill Bill II (2004)

Van Sant, Gus
Elephant (2003)

Verhoeven, Paul
Basic Instinct (1992)

Vinterberg, Thomas
Festen (1998)

Von Trier, Lars
Breaking the waves (1996)
Idioterne (1998)
Dancer in the dark (2000)
Dogville (2003)

Wood, Andrés
Machuca (2004)



4

1. Name of the dog
2. Breed of the dog
3. Date of birth
4. Sex of the dog
5. Color of the dog
6. Owner's name
7. Address
8. Phone number
9. Email address
10. Other information

Capítulo VI

Anexos

1 Biografía de Gaspar Noé

Nacido en Argentina el 27 de Diciembre de 1963, Gaspar Noé pasa su infancia entre Buenos Aires y Nueva York. A la edad de doce años llega a Francia. Después de estudios de filosofía y cine en la escuela Louis Lumière de París, Gaspar Noé realiza sus primeros cortometrajes en los años ochenta: *"Tintarella di Luna"* (Francia-1985-35mm.-18 minutos) y *"Pulpe amère"* (Francia 1987-16mm-6 minutos).

En 1991 crea su propia productora, *Les Cinémas de la Zone*, con Lucile Hadzihalilovic. Realiza entonces el cortometraje *"Carne"* (Francia-1991-16mm-40 minutos), la historia de un carnicero que cría solo a su hija minusválida mental. La película obtiene el premio de la semana de la crítica y la *"Mention du prix de la Jeunesse"* del Festival de Cannes.

Intenta entonces producir una versión larga de esta película sin contar con la totalidad de los fondos necesarios. Emprende la producción de *"La Bouche de Jean-Pierre"*, realizado por Lucile Hadzihalilovic. Luego, durante los años noventa realiza algunos cortometrajes, comerciales de TV y Clips: *"Une Expérienc d'Hypnose Tèlèvisuelle"* (1995), *"Le Lâcher d'Animaux d'Élevage"* (1995), el clip *"Je n'ai Pas"* (1996) y *"Sodomitas"* (1998).

Gracias a la ayuda financiera del estilista Agnès B. termina ***Seul Contre Tous*** (1998-16mm-93 min), la consecuencia del vagabundeo de este carnicero que perdió su trabajo y se refugia en el odio y la violencia. Presentada en Cannes en 1998, la película hace escándalo debido a su ambigüedad ideológica. Durante el rodaje del cortometraje *"Intoxicación"* pone en escena al mítico Stéphane Drouot, realizador de *"Star Suburb"*.

En 1998 y 1999 realiza dos clips: *"Insanely Cheerful"* de Bone Fiction y *"Je suis si Mince"* de Arielle, respectivamente.

En 2002 Noé impacta de nuevo con ***Irreversible***, también presentado en la competición oficial de Cannes en la cual la dupla estrella, Vincent Cassel y Mónica Bellucci, interpretan una pareja enfrentada a la violencia y a la venganza fría y salvaje.

El 2004 realiza el clip *"Protège-moi"* para Placebo. Luego realiza dos comerciales para el uso del preservativo en el marco de la campaña INPES.

A principios del 2005 *Le Film Français* anuncia oficialmente la preproducción de *"Enter The Void"*, la nueva película (en inglés) de Gaspar Noé, producida por *Les Cinémas de la Zone* y *Pathé Renn Productions*. El rodaje estaba previsto para el mes de Septiembre del mismo año.

Información obtenida de Le Temps Detruit Tout- Gaspar Noe Database (Francia). Letempsdetruiittout[en línea]<<http://www.letempsdetruiittout.net/gasparnoe>>[consulta: Agosto 2005]

2 Filmografía de Gaspar Noé

- 2007 (?) ENTER THE VOID (Largometraje)
- 2006 WE FUCK ALONE (Cortometraje de la serie "DESTRICATED")
- 2006 SIDA/HIV (Cortometraje)
- 2005 SÉRIE DE COURTS EVA (3 Cortometrajes)
- 2004 2 SPOTS CONTRE LE SIDA (CAMPAGNE ÉTÉ 2004) (Spots tv)
- 2004 PROTÉGE-MOI - Placebo (Clip)
- 2002 IRRÉVERSIBLE (Largometraje)
- 1999 JE SUIS SI MINCE - Arielle (Clip)
- 1998 INSANELY CHERFUL - Bone Fiction (Clip)
- 1998 SEUL CONTRE TOUS (Largometraje)
- 1998 INTOXICATION (Cortometraje)
- 1998 SODOMITES (Cortometraje)
- 1996 JE N'AI PAS - Mano Solo/Les Frères Misère (Clip)
- 1995 LE LÂCHER D'ANIMAUX D'ÉLEVAGE (Spot tv)
- 1995 UNE EXPÉRIENCE D'HYPNOSE TÉLÉVISUELLE (Cortometraje)
- 1991 CARNE (Mediometraje)
- 1987 PULPE AMÈRE (Cortometraje)
- 1985 TINTARELLA DI LUNA (Cortometraje)

Otros

- 2001 WHO IS BERNARD TAPIE? /QUI ÊTES-VOUS, BERNARD TAPIE?
(Marina Zenovich - Agradecimientos)
- 2000 BAISE-MOI (Virginie Despentes & Coralie Trinh Thi - Agradecimientos)
- 1998 GOOD BOYS USE CONDOMS (Lucile Hadzihalilovic - Camarógrafo)
- 1997 DOBERMANN (Jan Kounen - Extra)
- 1996 ASSASSIN(S) (Matthieu Kassovitz - Agradecimientos)
- 1996 LA BOUCHE DE JEAN-PIERRE (Lucile Hadzihalilovic - Camarógrafo /
Director artístico/ Productor)
- 1996 LE ROCHER D'ACAPULCO (Laurent Tuel - Voz)
- 1988 LE SUD (Fernando E. Solanas – Asistente de dirección)
- 1987 LA PREMIÈRE MORT DE NONO (Lucile Hadzihalilovic - Camarógrafo)
- 1985 TANGOS, L'EXIL DE GARDEL (Fernando E. Solanas – Asistente de
dirección)

Información obtenida de Le Temps Detruit Tout- Gaspar Noe Database (Francia). Letempsdetruitout[en línea]<<http://www.letempsdetruitout.net/gasparnoec>>[consulta: Agosto 2005]

3 Especificaciones Técnicas de *Seul Contre Tous* (1998)

Runtime	93 min
Country	France
Color	Color
Sound Mix	Dolby SR
Awards	5 wins & 5 nominations (more)
Film negative format (mm/video inches)	16 mm
Cinematographic process	(anamorphic)
Printed film format	35 mm (blow-up)
Aspect ratio	2.35 : 1

Equipo Técnico de *Seul Contre Tous*

Directed by	Gaspar Noé
Produced by	Lucile Hadzihalilovic Gaspar Noé
Non-Original Music by	Johann Pachelbel (from "Canon in D")
Cinematography by	Dominique Colin
Film Editing by	Lucile Hadzihalilovic Gaspar Noé
Second Unit Director or Assistant Director	Stéphane Derdérian
Sound Department	Jean-Luc Audy Valérie Deloof Olivier Dô Hùu Olivier Le Vacon
Production Companies	Canal+ Les Cinémas de la Zone Love Streams Productions

Cast

Philippe Nahon	The Butcher
Blandine Lenoir	His Daughter, Cynthia
Frankie Pain	His Mistress (as Frankye Pain)
Martine Audrain	His Mother-in-Law
Jean-François Rauger	Real Estate Agent
Guillaume Nicloux	Supermarket Manager
Olivier Doran	Narrator
Aïssa Djabri	Dr. Choukroun
Serge Faurie	Hospital Director
Paule Abecassis	Junkie

Stéphanie Sec
Arlette Balkis
Frédéric Pfohl
Gil Bertharion Jr.
Rado

Female Hospital Patient
Dying Lady
Male Hospital Patient
Bus Driver
Hotel Manager

4 Especificaciones Técnicas de *Irreversible* (2002)

Runtime	97 min / Canada:99 min (Toronto International Film Festival)
País	Francia
Color	Color
Sound Mix	DTS / Dolby Digital
Camera	Aaton Cameras Technovision Cameras (35 mm segments)
Film length (metres)	2677 m (Switzerland)
Film negative format (mm/video inches)	16 mm - 35 mm
Cinematographic process	Super 16 (16 mm segments) Super 35
Printed film format	35 mm
Aspect ratio	2.35 : 1

Equipo Técnico *Irreversible*

Directed by	Gaspar Noé
Produced by	Vincent Cassel
Co-producer	Brahim Chioua
Co-producer	Emmanuel Gateau Gaspar Noé Christophe Rossignon
Consulting producer	Richard Grandpierre
Original Music by	Thomas Bangalter
Non-Original Music by	Gustav Mahler (from "9th symphony") Ludwig van Beethoven (from "Symphony No. 7 in A Major, Op. 92: 2nd Movement")
Cinematography by	Benoît Debie Gaspar Noé
Film Editing by	Gaspar Noé
Casting by	Jacques Grant
Production Design by	Alain Juteau
Costume Design by	Laure Culkovic
Makeup Department	Pierre Chavialle

Hair stylist
Special makeup effects
Production Management
Production manager
Unit manager

**Second Unit Director
or Assistant Director**
First assistant director
Sound Department
Sound

Assistant sound editor
Boom operator
Special Effects by
Visual Effects by
Digital compositor
Other crew
Singer (as Bézu)
Supertechnocrane operator
Steadicam operator
Singer
Lighting designer
Production assistant
Assistant location
Assistant camera
Assistant camera
Production Companies

Jean-Christophe Spadaccini
Ghislaine Tortereau
Serge Catoire
Eric Chabot
Virginia Lombardo
Ève Machuel
Stéphane Derdérian

Olivier Théry-Lapiney
Jean-Luc Audy
Xavier Bonneyrat
Olivier Busson
Cyril Holtz
Marc Boucrot
Valérie Deloof
Rodolphe Chabrier
Xavier Fourmond
Christophe Richard
André Bézu
David Campbell
Eric Catelan
Étienne Daho
Benoît Debie
Marielle Duigou
Denis Gaubert
Antoine Rabaté
Sébastien Saadoun
Mathieu Szpiro
120 Films
Eskwad
Grandpierre
Les Cinémas de la Zone
Nord-Ouest Productions
Rossignon
Studio Canal

Cast

Monica Bellucci
Vincent Cassel
Albert Dupontel
Jo Prestia
Philippe Nahon
Stéphane Drouot

Alex
Marcus
Pierre
Le Tenia
Philippe
Stéphane

Jean-Louis Costes
Michel Gondoin
Mourad Khima
Hellal
Nato
Fesche
Jara-Millo
Le Quellec
Giami
Adoum
Foulaux

Fistman
Mick
Mourad
Layde
Commissaire
Chauffeur Taxi
Concha
Inspecteur
Isabelle
Fatima
Janice

5 Entrevistas a Gaspar Noé

Gaspar Noé, La Violencia del Cotidiano

Entrevista de L'Humanité
Por Tristan de Bourbon

-¿Qué quiere decir, para ti, hacer una película que juega con la violencia?

Seul Contre Tous es una película violenta, pero también es una película realista. Quise mostrar la Francia que veo a diario, una Francia casi invisible a la TV o a las pantallas de cine. Esto se logra en primer lugar por la textura de la imagen. En contraejemplo se puede citar "*La Trêve*", de Francisco Rosi, y sobre todo, "*La Vita è bella*", de Roberto Benigni (...): estas dos películas que supuestamente representan la realidad suenan a falsificación. Utilizan proyectores de luz HMI, que dan una imagen fría y sin relieves, muy distinta a la de la realidad y que se encuentra sólo en el cine. Luego, el supuesto campo de concentración de la película de Benigni, me hace pensar más que nada en un fabrica de pijamas: está la iluminación, el maquillaje, todo lo que no existe en la vida real. Esto sería realmente creíble en el teatro. Por esta razón, yo ruedo con luz natural o con el mínimo de iluminación (creada para la escena): los actores no se maquillan, lo que en los primeros planos, vuelve al personaje del carnicero más concreto; y por fin, elegí el *Scope*, ya que es el formato que más se asemeja a la visión humana.

En esta voluntad de mostrar una realidad "diferente", los diálogos son bastante violentos. Pero esta violencia verbal también forma parte del diario de cada uno. La verdadera violencia de la película proviene del montaje, de los efectos sonoros- de los disparos- muy violentos, integrados entre los planos. Había leído en alguna parte que la gente no le teme a la muerte (...). En cambio, tienen un miedo terrible del vacío y a los sonidos demasiado fuertes. Gracias a estos se coloca al espectador en un estado de tensión próximo al del carnicero. Al mismo tiempo, la voz en off de Philippe (Nahon) es potente y caliente. El espectador navega así entre un estado de hipnosis y alivio cuando lo oye, ya que la prefiere a los disparos.

-¿Por qué escoges a un carnicero equino como personaje principal?

El carnicero equino es un caso típico en Francia, que es uno de los pocos países donde se come carne de caballo. A demás, en el inconsciente colectivo, la sexualidad del carnicero es pretexto de numerosos fantasmas. Se le considera como bestial y básica, probablemente porque el carnicero manosea la carne todo el día y así su vínculo orgánico es mucho más fuerte que el de otras personas con oficios más normales. En verdad, quién sabe cómo puede ser la sexualidad de los cirujanos, los ginecólogos o las comadronas?

Contrariamente a su papel el "*Carne*", Philippe Nahon interpreta más a un desocupado cincuentón que a un carnicero. Philippe se inspiró mucho en el personaje de Harvey Keitel en "*Bad Lieutenant*" ("*Maldito Policía*"), de Abel Ferrara. Físicamente, ya se parecen: una cara marcada, una silueta bastante maciza. Además, cuanto más los dos personajes intentan escapar, más se autocondenan, más los castigan: más se hunden y más los hunden los demás. La diferencia principal entre la dos películas es que el policía de

Abel Ferrara es completamente paranoico y masoquista, mientras que el carnicero es empujado por un instinto de supervivencia extraordinario.

-¿No temes una cierta ambigüedad sobre la valoración de tu personaje?

Me han reprochado la forma de pensamiento del carnicero y el epilogo de la película, que no revelaré. Sus propósitos sobre todo molestaron por un supuesto racismo, por la mala imagen que dan de Francia y por los que esperan otras cosas de las relaciones entre padres e hijos. En primer lugar, mi carnicero no actúa de manera gratuita. Arde Troya y no tiene nadie con quien hablar, lo que explica su permanente soliloquio. Al no encontrar ninguna señal, se va contra todo lo que no es él, es decir, contra todo el mundo. Se impulsa hacia el fin. Está armado, es verdad, pero hay muchas armas en Francia. En Estados Unidos la gente se registra, a parte de los cazadores, pero éste no es el caso aquí, donde los taxistas, los pequeños propietarios, etc, poseen un arma a menudo. El carnicero da entonces la imagen de una Francia que existe. No es la imagen que la moral que quería ver, pero existe. Esta moral que protagonizaba a menudo estas críticas que no me agradan. Aunque ésta dependa de la gente, es resultante de los dogmas cristianos. Ahora bien, es necesario recordar que los dictadores más sádicos de América Latina iban a la misa de domingo. Luego, ésta es la moral, no lo creo.

-¿Respecto a este propósito, cómo resultó, desde el punto de vista financiero, el rodaje y la exhibición de la película en salas?

Dado que es la TV la que financia los filmes, salen más las salchichas televisivas que las verdaderas películas. Por un cuestión de moral, los buenos ganan y los malos pierden siempre -excepto las películas de terror, que me fascinan, ya que es el monstruo quien debe sobrevivir. Con todo, la realidad otra. Dos personas me ayudaron para la película: en primer lugar Alain de Greef, que está a cargo de los *Programas Cortos* de Canal+. Este hombre, que está en la vanguardia del cine, me dio dinero para producir un cortometraje. El monto, obviamente, no era suficiente. Afortunadamente y de manera inesperada Agnès B. me proporcionó una "cuna de Moisés" increíble que permitió a esta película dejar de quedar inconclusa.

Es verdaderamente alucinante que personas que no son del cine nos financien. En *Seul Contre Tous* hay, por otra parte, una escena que tomé de mis encuentros con los productores de TV francesa: Ellos tienen un poco de dinero, no leen nada, y te juzgan en unos segundos. El problema es que no soy (...) un hijo de papá. Debo entonces, obligatoriamente, pasar por esta etapa. Conozco realizadores que tienen ideas increíbles y que quieren hacer cosas distintas, pero son bloqueados por estos hombres de las fichas(dinero). Cuando tienen " la gran oportunidad" deben retirar algunas páginas de su guión, las páginas perturbadoras o molestas, después de que se ven aclamados por estas mismas personas. Hay excepciones en Francia, pero cuando se nace rico se aprende a conservar tu patrimonio, yéndose de putas y jalando coca: cuando se es pobre, hay que conquistarlo todo, pero el camino es muy duro. Por esta razón admiro principalmente a dos personas: Aïsa Djabri y Farid Lahouassa. Hijos de obreros, partieron de nada y montaron su empresa de producción, *Vertigo*, y ahora están marchando bien. Eso es un ejemplo.

La Boca de Gaspar Noé

Olivier Père para los Inrockuptibles (17 de Febrero 1998)

Con ***Seul Contre Tous***, Gaspar Noé tomó el riesgo de trastornar y mostrar, desde diferentes ángulos, diversos malentendidos ideológicos. El cineasta se expresa sobre sus elecciones y expresa su dificultad de hacer un cine que no es una continuación del típico cine francés

Más allá de un determinado fenómeno de moda que rodea sus películas, Gaspar Noé aparece como uno de los más sorprendentes cineastas revelados en el paisaje cinematográfico Francés de estos últimos años. Después de estudios de cine en la escuela Louis Lumière y dos cortometrajes, realiza en 1991 una película de 40 minutos, "*Carne*", la historia de un carnicero silencioso y de su hija autista, cuya primera menstruación desencadena un drama de hechos diversos. "*Carne*" revela a un cineasta tan molesto como talentoso y hace chirriar muchos dientes.

En 1996, durante la preparación de la continuación de "*Carne*", que se volvería ***Seul Contre Tous***, Lucile Hadzihalilovic, su compañera, realiza "*La Bouche de Jean-Pierre*", según principios estéticos (monocromatismo, cinemascope, reencuadre) similares y bajo la misma insignia, *Les Cinémas de la Zone*, su sociedad de producción. El cine de Gaspar Noé ha sido atacado por confundir abyección con crueldad, ya que éste no corresponde a los criterios estéticos y morales vigentes en el cine francés, aunque se distinguen los rastros de un naturalismo poético que va de Zolá a Franju, y de una tradición minimalista, ciertamente minoritaria.

El cine de Gaspar Noé es un cine mutante, una creación inédita (aunque Noé consigue citar aun más cineastas y películas que Tarantino, su cine no es finalmente muy referencial). Nacido de una cinefilia no restrictiva, con una predilección por las emociones fuertes y los placeres prohibidos (Jacopetti y el cine de los extremos). Las elecciones de Gaspar Noé son heteróclitas pero coherentes a la imagen de sus películas. "*Carne*" podía pasar por un ejercicio de estilo, animado por una fuerte voluntad de impactar. Pero es, afortunadamente, más complejo que eso. ***Seul Contre Tous***, con una virtuosidad técnica increíble (...), vuelve a poner en cuestión el lugar del espectador y el del director, cuestiona la herramienta fílmica reanudando el debate sobre los límites de la representación de lo insoportable.

Más aún, el cine de Noé se atreve a contener una realidad que los cineastas prefieren generalmente dejar a los sociólogos o a los reportajes televisivos: el incesto, la pedofilia, el desempleo, la miseria. Sobre estos temas, Gaspar Noé tiene las ideas mucho más claras que su personaje, un carnicero anónimo, magistralmente interpretado por un cuerpo y una voz tan familiares como inolvidables del actor Philippe Nahon, un francés demasiado medio que da vueltas a su aversión por el mundo.

Con su primer largometraje Gaspar Noé se une así a algunos cineastas anti-Francia, a estos demasiado raros francotiradores (Mocky, Cavalier, ¿quién más?) que no pertenecen a ninguna escuela y prefieren sobre todo la independencia. A riesgo de la marginalización, puesto que el cine actual no es capaz de sostener su mirada.

-¿De dónde viene el profundo nihilismo de *Seul Contre Tous*?

No tengo tanto odio. En mi caso es más paranoia. No soy paranoide agudo, pero siempre estoy a la defensiva: calculando lo peor de las relaciones humanas, prefiero tener luego buenas sorpresas. Por ese lado, puedo acercarme al carnicero. Por otra parte, soy más idealista y optimista que él. Por lo que se refiere a mi vida personal... cuando se ha tenido una madre izquierdista y asistente social, se tiene lecciones de vida sobre lo que son las diferencias de fuerza entre las diversas clases. Esto queda marcado en ti.

- ¿Tu película pretende tomar como rehén al espectador?

Pedí prestada la obsesiva continuidad de la voz en *off* de “*Schizophrenia*”, una película austriaca censurada por extrema violencia en los años ochentas. Gracias a este método, el espectador tiene la cabeza sumergida en los pensamientos del carnicero. Durante la película, se te hace difícil distanciarte de lo que él piensa. Sólo al final se puede comenzar a hacer un balance del personaje, no antes. Aunque reconoces que es demasiado básico, demasiado estúpido, a momentos, en lo que dice y que sus impulsos son aborrecibles, no tienes tiempo de oponer tu propio pensamiento al suyo. No te identificas con él, pero sí te interesas por él. El espectador es transportado durante toda la película al interior de la cabeza del carnicero, sin ser contaminado por su pensamiento.

- Muchos te acusan de ambigüedad ideológica o confusiónismo. ¿Cómo te defines políticamente?

La tendencia política de mi película queda bastante clara. No soy apolítico, voto a comunista, aunque no me gusta el PC como partido. Sin embargo es una contra fuerza a la burguesía y al liberalismo reinante.

- Naciste en Argentina. ¿De dónde viene la información que cultivas en tu película sobre la historia contemporánea de Francia?

Me gusta la idea de insertar a un personaje en la sociedad y en la historia de su país. La biografía de mi personaje es una manera de decir “basta de desconectarnos con lo que pasa hoy en día. El fascismo no ha nacido hace cinco años, todavía está aquí y estará aún aquí bajo nuevas formas en cien años más.”. Hay una tendencia a presentar a Francia como uno de los vencedores de la segunda guerra mundial. El día de la liberación, una parte de los franceses tuvo la impresión de perder la guerra. Para mi es una gran victoria que los ingleses y los americanos hayan desembarcado en Francia y que con la resistencia hayan liberado al país. Pero en mi opinión, fue un fracaso para muchos franceses, no se atrevieron a traerla durante mucho tiempo y la traen hoy. Deliberadamente, no hablé de la guerra de Argelia en mi película. Pero el protagonista principal, Philippe Nahon, estuvo en la guerra de Argelia, se le envió allí contra su voluntad, en primera línea. El marido de Martine Audrain, que interpreta a la suegra, era un resistente comunista que pasó tres años en los campos y que afortunadamente volvió. En el rodaje había gente que había vivido la ocupación y que contaban historias alucinantes. Hoy se tiende a ocultar el cotidiano de la ocupación. Hay también algo que no he podido apreciar mucho estos últimos años, es la vuelta al antiamericanismo. Se acusa la invasión cultural americana, pero se olvida que llegó con la libertad.

- *Seul contre Tous* dio a conocer un método de producción y realización más bien inusual en el cine francés.

Sobre todo al tratarse de un largometraje, debido a la falta total de dinero para el rodaje. Ya había hecho un mediometraje, *“Carne”*, que había sido mostrado en numerosos festivales y exhibido en salas. Cuando intenté hacer una versión larga de *“Carne”*, el proyecto fue rechazado por todas partes. Los *Programas Cortos* de Canal+ me donaron algo, pero para hacer otro cortometraje. Era para mí la única solución. Comencé a retomar algunos planes, pero el filme de Lucile (*“La Bouche de Jean-Pierre”*) que se rodaba en el mismo momento, estaba costando más cara que lo previsto y los escasos ahorros que tenía para mi película se estaban destinando a la suya. Debimos terminar su película y exhibirla para poder terminar, a continuación, con el rodaje de ***Seul Contre Tous*** y luego comenzar el montaje. Afortunadamente, en ese momento, Agnès B. me ayudó financieramente.

- ¿Cómo explicas tal discriminación?

Era marginado debido a mis decisiones estéticas. No pertenezco ni a la familia dominante del cine de autor burgués ni a la familia del cine comercial. Al mismo tiempo, yo quiero que mi película exista comercialmente. Respeto muchas de las películas como *“Taxi Driver”*, *“Délivrance”*, y también las de Pasolini y Fassbinder, de los verdaderos autores que hacían sus películas con los medios correctos. Es hacia esa clase de cosas dónde quiero llegar. Hoy en Francia el sistema hace que un puñado de responsables tenga el derecho de vida o muerte sobre una película. Muchos productores consideran que si Canal se niega a un proyecto de largometraje, no vale la pena ir más lejos. El segundo punto que me marginó es que la película es violenta. Y aunque *“Les Yeux Sans Visage”* existe, aunque los setenta pasaron por allí con películas como *“La Grande Bouffe”* o *“Ai No Corrida”* (*“El Imperio de los Sentidos”*), yo tengo la impresión que siempre que un realizador quiera enfrentar la violencia o la sexualidad explícita en el cine Francés, sus tentativas son detenidas. Me urge que se puedan hacer películas con más libertad en Francia.

- ***Seul Contre Tous* no se asemeja a nada conocido, que no sea “Carne” o “La Bouche de Jean-Pierre”. ¿Cómo nació esta estética del encuadre, el montaje y el color?**

Cualquiera puede imitar el estilo de *“Carne”* o *“La Bouche de Jean-Pierre”*. Basta con algunos efectos de grano y de rodar en 16mm *scope*, poniendo un letrero en medio de la película. En *“Carne”*, yo quería que se notaran decisiones formales bastante claras. En ***Seul Contre Tous***, que es la continuación lógica de *“Carne”*, intenté que se pareciera lo más posible salvo algunas excepciones: esta vez la película estaba mezclada en *Dolby SR*, lo que permitía obtener aún más dinamismo en el sonido. Aunque estaba tentado de hacer más cosas nuevas me retuve. No quiero estancarme en ese estilo. Mis próximas películas no se asemejarán a *“Carne”* ni a ***Seul Contre Tous***.

- **La puesta en escena de la película es una mezcla de pirotecnia y minimalismo. Parece oscilar entre una forma de registro real la necesidad de insultar o agredir.**

La puesta en escena es de falso documental. Si bien la película se sitúa a principios de los años ochenta, el rodaje se hizo en el París de hoy. El París de ***Seul Contre Tous*** no se le asemeja en nada, había muchos más colores delante de la cámara. Habían muchas personas y decorados que eliminé deliberadamente. Efectivamente, esto parece

muy real, pero dentro de un contexto completamente fabricado.

- Tu reivindicas tus afinidades con cineastas de tu generación (Kassovitz, Kounen, Caro y Jeunet...) que rechazan el naturalismo y el cine de autor francés en beneficio de un culto al imaginario, o más bien de las imágenes. En cambio, tu película tiene un pie en la fantasmagoría y otro en el naturalismo.

Pasolini o Sirk también. Sirk utiliza el color de manera muy irrealista, y a pesar de todo habla de cosas muy próximas a la vida. Durante años, yo no apostaba más que por "2001: La Odisea del Espacio" y Pasolini. Yo invertí mucho tiempo en descubrir a otros cineastas que me marcaron como Eustache, Fassbinder o Kenneth Anger. Vi toda la obra de Pasolini, que manejaba muy bien la narración, en el sentido *hollywoodiano* del término, y a pesar de todo hablaba de cosas muy cercanas del ser humano.

- Se sienten en tu película muy distintas influencias. Tú cultivas una cinefilia bulímica curiosa, tú amas filmes muy diferentes unos de otros.

No es paradójico. Hay artistas que se gastan en una estética y en un discurso y luego están los productos más elaborados. A partir del momento en que alguien va lejos en su propio planteamiento, lo respeto y mientras va más lejos, más lo encuentro fascinante. Las fotografías de Pedro Moliner me fascinan, era un tirador aislado. Cuando he visto "Vibroboy" de Jan Kounen por primera vez, no creía lo que veían mis ojos. Me siento profundamente tocado por "Une Sale Histoire" o "La Maman Et la Putain", o por una buena película de horror que me asuste, lo que no es raro. Lo que no se hacía antes era poner a todos los objetos cinematográficos atípicos y raros en la misma categoría, ya sea de "película de culto" o "películas basura". ¡Todas estas películas que se creían muy diferentes (el experimental, el horror o la vanguardia) se encontraban en los mismos festivales! Pero te das cuenta que es ilógico. Como el cine es una industria nunca ha permitido muchos objetos cinematográficos raros o de estilos muy afirmados. Excepto algunos extraños casos como Godard que pudo crear por años un estilo bien definido.

-¿Tu película se inscribe en una tradición francesa, más literaria que cinematográfica, de la sátira panfletaria?

Es verdad que existe un culto a la rebelión "a la francesa" que toma formas particulares, en esta mitología revolucionaria se puede guillotinar al rey o dañar al patrón. Hay países donde la idea de guillotinar al rey no pasaría por la cabeza de nadie. Una película que indirectamente y de manera inconciente ha inspirado "Carne" y **Seul Contre Tous** es "Dupont Lajoie" d'Ives Boisset: una obra de denuncia, la primera película francesa que me dio miedo de verdad, más que "Les Yeux Sans Visage".

- Tu personaje es obsesionado por la moral. ¿Qué significa esta palabra para ti como hombre y también como cineasta?

La moral es un término tan estropeado que ya no se sabe lo que quiere decir. Es muy católico hablar de moral, también muy occidental. Con respecto a "Kapo" (1960) de Gillo Pontecorvo, que realizó esta obra maestra que es "La Bataille d'Alger", Jacques Rivette escribió en *Les Cahiers du Cinéma* que la película era abyecta, sin moral. Vi la película.

Alguien intenta escaparse de un campo de concentración y muere en los alambres de púas. Hay un *travelling* sobre su mano, que efectivamente es bello, y una música de fondo acentúa el lado dramático, la clase de efecto que se ve en *"Titanic"* o en *"Saving Private Ryan"*. Pienso que si él se indignó contra la película es por otras razones: un italiano que hace una película sobre una pequeña judía francesa que pasa a ser Kapo para sobrevivir en los campos con la idea de redención final...La película había tenido un efecto negativo para mucha gente, pero esencialmente en Francia, así como *"La Bataille d'Alger"*.

-Pero para Rivette, la película no era más que un pretexto para denunciar una determinada manera de filmar la violencia o la guerra, que se encuentra más tarde, en efecto, en *"Saving private Ryan"*.

Lo que se puede reprochar del filme de Spielberg es su discurso un poco pro americano manipulado. Aunque el principio es espléndido, luego se entra en una narración muy tradicional. En *"Kapo"* no había de qué indignarse. Es una película frontal, mientras que el cine se puebla de películas mucho más pérfidas. ¡A causa del escándalo causado por la película de Pontecorvo, catalogada como la más inmoral de todos los tiempos, quería poner la música de *"kapo"* al final de *Seul Contre Tous*, pero tendría problemas con los derechos!. No veo por que indignarse por el *travelling* de *"Kapo"* y no por la música al piano de *"Nuit Et Brouillard"*.

-Pero *"Nuit Et Brouillard"* de Alain Resnais no es una ficción.

Sí, pero hay una astucia manierista. ¿Si decides tratar de un tema grave, debes clavar tu cámara al suelo y no utilizar ninguna astucia? Creo que a partir del momento en el que se hace una película tú te expresas por los movimientos de cámara, las elecciones de iluminación, la exposición de la imagen. No se trata de moral, pero sí de punto de vista. Un cineasta retransmite en su película, más o menos bien, su percepción emocional del mundo. La percepción de Pontecorvo sobre los campos no era la misma que la de Rivette que por otra parte nunca ha tomado el riesgo de abordar el tema. Sin embargo, a excepción de este artículo, respeto mucho la obra de Rivette.

-Muy pocos cineastas franceses, si no es Guédiguian y tú hoy en día, filman proletarios habitualmente.

Hay otros. Sobre todo los retratos de Cavalier que, en términos de respeto humano son intachables. Y luego *"La Vie de Jesús"* filma proletarios. Para financiar una película, se necesita protagonistas conocidos. Y hay muy pocos protagonistas conocidos que pueden ser creíbles en el papel de un proletario o de un vagabundo. Denis Lavant es un vagabundo en *"Les Amants du Pont-Neuf"* y era creíble, pero es una excepción. Philippe Nahon no es un proletario, pero es creíble en la película.

-Sobre ti se habla más bien de subproletariado. Aunque tu personaje no tiene dimensión heroica, tú lo muestras como un forajido, un rebelde.

En un momento quise llamar la película *"Lumpen"*, y mi madre me señaló que *"lumpen"*, aunque es un término marxista, ahora se emplea para los burgueses o los intelectuales de manera bastante peyorativa, para describir a la plebe. Era una palabra de

doble filo. Por un lado se hablaba de la clase obrera o lumpen y se integraba a los desempleados en los lumpens. ¡En la actualidad se habla de los desempleados como un grupo social! Existen los trabajadores y existen los desempleados.

-¿Qué puedes filmar después de tal historia?

Tengo un proyecto que me apasiona, es una película extremadamente visual, un poco esquizoide, una historia de unos jóvenes que están sobreexcitados (drogados) y que se llama "*Soudain Le Vide*". Tengo también el deseo de hacer una película erótica "*L'Histoire de l'Oeil*" de Bataille, o una situación original que estoy escribiendo. Pienso que no habrá una tercera parte de la historia del carnicero...pero nunca se sabe, si me viene una idea.

Los 16 mm.: Una Elección Estética.

Entrevista a Gaspar Noé para el Technicien du Film nº 509 (15 de Marzo al 15 de Abril de 2001).

Observaciones recogidas por Pascal Mieszala.

“Pedimos a Gaspar Noé confiarnos sus impresiones sobre el 16 mm. que utilizó para su último largometraje *Seul Contre Tous*”.

-¿Utiliza el 16mm. desde hace tiempo?

Primero hice un cortometraje en 16mm: "*Pulpe Amère*". Luego descubrí "*Star Suburb*", un cortometraje de Stéphane Drouot. Esta película hecha en 16 mm. scope me impresionó: tenía un ligero grano que me agradaba mucho. Cuando decidí retomar mi cortometraje "*Carne*", no tenía dinero suficiente como para hacerlo en 35mm. y decidí hacerlo en 16mm. scope pensando que luego conseguiría para el traspaso. El único inconveniente era que tenía un sistema donde, al mirar a través del visor, la imagen se comprimía verticalmente debido al objetivo anamórfico. Era necesario entonces, imaginarse la imagen una vez descomprimida.

¿Habían previsto el rodaje de *Seul Contre Tous* en 35mm.?

No, ya que era necesario que existiera una conexión visual con "*Carne*", que quería integrar al largometraje. Rodar en 16mm es una elección a la vez estética y económica. Sin embargo, mi película es bastante extrema en su discurso, por lo tanto integrable en las condiciones normales de producción. Encuentro que se tiene una mayor libertad como realizador cuando se rueda en 16 o en super 16mm. En 35 mm. el equipo se sobrecarga y el material también. Las cámaras de 16 mm. son cámaras a tamaño humano. Son más agradables para hacer la cámara en mano y además no se escatima tanto en metraje de película. En el set la gente "dramatiza" menos ante una cámara de 16 mm. De golpe el rodaje pierde su ritual y gana en realismo. Yo quisiera tener una cámara en la cual se pudiera cargar películas de 60 o 90 minutos. No se perdería tiempo en las cargas y eso dejaría espacio a la improvisación.

Se habla mucho del "grano 16 mm."... cuando veo mi película en la gran pantalla el gra-

no no me molesta. Hay películas como “*Van Gogh*” de Pialat, que, si bien están hechas en 35 mm, tuvieron que ser tratadas para lograr el grano buscado. En 16mm scope, el grano no es tan visible, ya que al ser anamórfico éste tiene una forma alargada, como un grano de arroz. De hecho, encuentro que la textura de mi imagen corresponde a la historia que quise contar.

-¿Y el súper 16mm?

A la época nunca pensé en él, pero mi Director de Fotografía, Dominique Colin, hizo una película con Marion Vernoux la que rodó en súper 16mm tradicional. Ellos hicieron una copia en 35mm scope, es decir reencuadrada de la imagen en súper 16mm. Había entonces menos deformación esférica que si hubieran utilizado un anamórfico en la toma. El quería que yo probara este método.

-¿Qué pasa con ésto en los laboratorios?

Tiene la misma exigencia y las mismas posibilidades de calibración en 16 que en 35mm. Además los laboratorios no desprecian el 16mm ya que saben que los que ruedan hoy en 16, rodarán algún día en 35mm. Yo me entiendo muy bien con Pascal Massoneu, de Telcipro. El traspaso en 35mm fue hecho en Arane. Un inconveniente sobre el 16mm: los empalmes del negativo pueden volver a entrar en el campo. Sobre todo para las películas hechas en 1,33. Esto crea un pequeño flash en la parte baja de la imagen.

-¿Ahora que llegó el video digital piensas utilizarlo?

Las ventajas del mini DV son múltiples, pero hasta el momento, en el traspaso a 35mm todavía se ven las tramas. En cuanto el mini DV haya duplicado en líneas y en cuanto se tengan pequeñas cámaras de alta definición, el 16 mm quizás se extinguirá. Lo principal es que la imagen no destruya el propósito.