

14

Ensayos sobre la imagen. Edición II

Trabajos de estudiantes de la Facultad de Diseño y Comunicación

Ensayos sobre la imagen. Sol Cuntín • **Cuando Dios creó a Adán. La mirada de Steven Spielberg sobre las consecuencias del avance tecnológico.** Matías Aimar • **Hitchcock y Psicosis: el acuchillamiento del Terror Clásico.** David Cerdas • **El extraño caso de James Whale en el cine de Hollywood.** Javier Hildebrandt • **El nacimiento del mito de la star en el género terror.** Pablo Lourenco • **Análisis del mensaje moral en la filmografía de Frank Capra.** Laura Mastantuono • **¿Cine surrealista? Análisis de los films La caracola y el clérigo, Un perro andaluz y La edad de oro.** Javier Medina • **La paradoja de Sunset Blvd. La crítica al cine de estudios y el comienzo de su ocaso.** Florencia Méndez • **La consolidación de los personajes y la actuación en el film Un tranvía llamado deseo de Elia Kazan (1951).** Roberto Niño Betancourt • **La construcción de los personajes de Tennessee Williams a partir de la transición del teatro al cine clásico.** Roberto Niño Betancourt • **El silencio de la inocencia: los niños en el cine italiano de posguerra.** Michelle Osterhage Russo • **Cuando la animación digital se vuelve un arte.** Teresa Pascual • **Scarface y su remake.** Juan Pablo Pieschacón • **El Cine se toma como protagonista: función del metalenguaje.** Laura Tatiana Prieto • **Fernando Meirelles y la Ciudad de Dios.** Adriana Toledo De Almeida.

Creación y Producción en Diseño y Comunicación

[Trabajos de estudiantes y egresados]

Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo

Centro de Estudios en Diseño y Comunicación

Centro de Producción en Diseño y Comunicación

Buenos Aires, Argentina

Marzo 2008

Creación y Producción en Diseño y Comunicación
[Trabajos de estudiantes y egresados]

Universidad de Palermo.
Facultad de Diseño y Comunicación.
Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.
Mario Bravo 1050.
C1175ABT. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.
centrodedocumentacion@palermo.edu

Director

Oscar Echevarría

Editora

Fabiola Knop

Coordinación del presente ejemplar N° 14

Sol Cuntín

Asistencia de coordinación

Leonardo Maldonado
Julieta Sepich

Comité Editorial

Allan Castelnuovo. Market Research Society. Londres. Reino Unido.
Raúl Castro. Universidad de Palermo. Argentina.
Michael Dinwiddie. New York University. EE.UU.
Marcelo Ghio. Universidad de Palermo. Argentina.
Andrea Noble. University of Durham. Reino Unido.
Joanna Page. Cambridge University, CELA. Reino Unido.
Hugo Pardo. Universidad Autónoma de Barcelona. España.
Ernesto Pesci Gaytán. Universidad Autónoma de Zacatecas. México.
Daissy Peccinni. Universidad de San Pablo. Brasil.
Fernando Rolando. Universidad de Palermo. Argentina.

Comité de Arbitraje

Pablo Barilari. Profesor del Departamento de Diseño Gráfico.
Alberto Farina. Profesor del Departamento de Cine y Televisión.
Patricia Iurcovich. Profesora del Departamento de Relaciones Públicas.
Carlos Morán. Profesor del Departamento de Diseño Gráfico.
Estela Reca. Profesora del Departamento de Diseño de Interiores.
Pedro Reissig. Profesor del Departamento de Diseño Industrial.

Textos en Inglés

Marisa Cuervo

Textos en Portugués

Mercedes Massafra

Diseño

Constanza Togni
Guadalupe Sala

1° Edición.

Cantidad de ejemplares: 300

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.
Marzo 2008.

Impresión: Imprenta Kurz.

Australia 2320. (C1296ABB) Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

ISSN 1668-5229

Universidad de Palermo

Rector

Ricardo Popovsky

Facultad de Diseño y Comunicación

Decano

Oscar Echevarría

Secretario Académico

Jorge Gaitto

Los trabajos de estudiantes que integran esta publicación constituyen ejercicios académicos de cátedras, sin fines comerciales. Se deja constancia que el uso de marcas, inclusión de opiniones, citas e imágenes es de absoluta responsabilidad de sus autores quedando la Universidad de Palermo exenta de toda responsabilidad al respecto.

La familia tipográfica empleada en el diseño de tapa de este número, es obra de Carolina Sanz, estudiante de la carrera de Diseño UP. El trabajo fue realizado en la Cátedra del profesor Diego Pérez Lozano (2007).

Se autoriza su reproducción total o parcial, citando las fuentes. El contenido de los artículos es responsabilidad de los autores.

14

Ensayos sobre la imagen. Edición II

Trabajos de estudiantes de la Facultad de Diseño y Comunicación

Ensayos sobre la imagen. Sol Cuntín • **Cuando Dios creó a Adán. La mirada de Steven Spielberg sobre las consecuencias del avance tecnológico.** Matías Aimar • **Hitchcock y Psicosis: el acuchillamiento del Terror Clásico.** David Cerdas • **El extraño caso de James Whale en el cine de Hollywood.** Javier Hildebrandt • **El nacimiento del mito de la star en el género terror.** Pablo Lourenco • **Análisis del mensaje moral en la filmografía de Frank Capra.** Laura Mastantuono • **¿Cine surrealista? Análisis de los films La caracola y el clérigo, Un perro andaluz y La edad de oro.** Javier Medina • **La paradoja de Sunset Blvd. La crítica al cine de estudios y el comienzo de su ocaso.** Florencia Méndez • **La consolidación de los personajes y la actuación en el film Un tranvía llamado deseo de Elia Kazan (1951).** Roberto Niño Betancourt • **La construcción de los personajes de Tennessee Williams a partir de la transición del teatro al cine clásico.** Roberto Niño Betancourt • **El silencio de la inocencia: los niños en el cine italiano de posguerra.** Michelle Osterhage Russo • **Cuando la animación digital se vuelve un arte.** Teresa Pascual • **Scarface y su remake.** Juan Pablo Pieschacón • **El Cine se toma como protagonista: función del metalenguaje.** Laura Tatiana Prieto • **Fernando Meirelles y la Ciudad de Dios.** Adriana Toledo De Almeida.

Creación y Producción en Diseño y Comunicación

[Trabajos de estudiantes y egresados]

Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo
Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.
Centro de Producción en Diseño y Comunicación.
Buenos Aires, Argentina
Marzo 2008

Creación y Producción en Diseño y Comunicación [Trabajos de estudiantes y egresados] es una línea de publicación semestral del Centro de Estudios y del Centro de Producción de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. La publicación reúne trabajos desarrollados por estudiantes y egresados de las diferentes carreras de la Facultad. Las producciones (teórico, visual, proyectual, experimental y otros) se organizan en relevamientos y recopilaciones bibliográficas, catálogos, guías entre otros soportes. La línea editorial refleja los estándares de calidad del desarrollo de la currícula evidenciando la diversidad de abordajes temáticos y metodológicos realizados por estudiantes y egresados, con la dirección y supervisión de los docentes de la Facultad. Los trabajos son seleccionados por el claustro académico y evaluados para su publicación por el Comité de Arbitraje de la Serie.

Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.
Buenos Aires, Argentina. Marzo 2008

Ensayos sobre la imagen Sol Cuntín.....	pp. 9-12
Quando Dios creó a Adán. La mirada de Steven Spielberg sobre las consecuencias del avance tecnológico Matías Aimar.....	pp. 13-15
Hitchcock y "Psicosis": el acuchillamiento del Terror Clásico David Cerdas.....	pp. 17-20
El extraño caso de James Whale en el cine de Hollywood Javier Hildebrandt.....	pp. 21-24
El nacimiento del mito de la star en el género terror Pablo Lourenco.....	pp. 25-28
Análisis del mensaje moral en la filmografía de Frank Capra Laura Mastantuono.....	pp. 29-32
¿Cine surrealista? Análisis de los films "La caracola y el clérigo", "Un perro andaluz" y "La edad de oro" Javier Medina.....	pp. 33-37
La paradoja de "Sunset Blvd." La crítica al cine de estudios y el comienzo de su ocaso Florencia Méndez.....	pp. 39-41
La consolidación de los personajes y la actuación en el film "Un tranvía llamado deseo" de Elia Kazan (1951) Roberto Niño Betancourt.....	pp. 43-45
La construcción de los personajes de Tennessee Williams a partir de la transición del teatro al cine clásico Roberto Niño Betancourt.....	pp. 47-50
El silencio de la inocencia: los niños en el cine italiano de posguerra Michelle Osterhage Russo.....	pp. 51-53
Quando la animación digital se vuelve un arte Teresa Pascual.....	pp. 55-57
"Scarface" y su remake Juan Pablo Pieschacón.....	pp. 59-61
El Cine se toma como protagonista: función del metalenguaje. Laura Tatiana Prieto.....	pp. 63-65
Fernando Meirelles y la "Ciudad de Dios" Adriana Toledo De Almeida.....	pp. 67-68
Resúmenes de trabajos presentados.....	pp. 69-70
Candela Díaz · Mercedes Fahsbender · María José Moscoso · Andrés Passoni · Germán Sánchez Pimentel · Marité Sganga · Irina Sol Szulman · Adriana Toledo de Almeida · Pablo Valle	
Publicaciones del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.....	pp. 73-79

Resumen / Ensayos sobre la imagen

Partiendo de la problemática de producir una reflexión original sobre temas analizados reincidentemente por críticos y teóricos del cine, la docente Sol Cuntín realiza un recorrido por las características del cine clásico, acercándose hacia la ruptura de los procedimientos narrativos canónicos en diversos períodos de la historia del cine y en la actualidad.

La reflexión acerca de los vericuetos, opacidades y vuelta a la transparencia de los modos de narrar se va entrelazando gradualmente con la producción ensayística de los estudiantes, trazando vinculaciones en el abordaje de filmografías distantes en el tiempo.

Palabras clave

Análisis estilístico - carreras de Cine y TV - cine clásico - género de terror - producción ensayística.

Summary / Essays on the image

Starting off from the problematic of producing an original reflection on subjects frequently analyzed by critical and theoreticians of the cinema, the professor Sol Cuntín makes a route through the characteristics of classic cinema, approaching itself towards the rupture of the canonical narrative procedures in diverse periods of the history of the cinema and at the present time.

The reflection about twists, opacities and return to the transparency of the ways to narrate is gradually interlaced with the essay production of the students, drawing up entailments in the boarding of film productions which are distant in the time.

Key words

Cinema and Television careers - classic cinema - essay production - stylistic analysis - terror cinema.

Resumo / Ensaio sob a imagem

Partindo da problemática de produzir uma reflexão original sobre os temas analisados uma e outra vez pelos críticos e teóricos do cinema a professora Sol Cuntín faz um percurso pelas características do cinema clássico aproximando-se até a ruptura dos procedimentos narrativos canônicos em vários períodos da história do cinema e na atualidade.

A reflexão sobre os vericuetos, as opacidades e o retorno à transparência das maneiras de narrar vai-se entrelaçando gradualmente com a produção dos ensaios dos estudantes tracejando vínculos na abordagem de filmes distantes no tempo.

Palavras chave

Análise do estilo - carreiras do Cinema e da Televisão - cinema clássico - cinema do terror - produção dos ensaios.

* Sol Cuntín. Licenciada en Cinematografía con orientación en Dirección. Profesora de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Los profesores Leonardo Maldonado y Julieta Sepich brindaron su asistencia en la selección y corrección de los ensayos que componen la presente publicación.

No resulta fácil efectuar un nuevo abordaje sobre temas que han sido incisivamente abordados y teorizados. ¿Cómo gestar, por ejemplo, una nueva mirada sobre la figura de la *star*, portadora de su propia textualidad desde los albores del cine industrial? La misma inquietud sobreviene a la hora de efectuar una revisión de los postulados normativos de la producción genérica o al momento de producir una reflexión sobre el resquebrajamiento del canon clásico. Y, sin duda, resulta aún más arduo historiar el presente, puesto que uno intenta trazar categorizaciones discursivas de índole estética o coyuntural en un devenir cuyo desarrollo es germinal y cuyas consecuencias pueden resultar impredecibles; tal es el caso del cine latinoamericano contemporáneo y del empleo de la tecnología digital. Por ello cobra un gran mérito el desafío al que se han enfrentado los estudiantes.

La presente publicación aglutina la producción ensayística de los alumnos de las carreras de Cine y TV de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, realizada en las cátedras de Discurso Audiovisual con asesoría de los docentes Eduardo Russo, Lorena Cancela, Alberto Farina, Sol Cuntin, Leonardo Maldonado y Julieta Sepich. Estos dos últimos han contribuido en la selección y corrección de los ensayos que integran este cuaderno.

A continuación configuraré un mapa de ruta de la producción de los estudiantes: Laura Mastantuono, Juan Pablo Pieschacón, Pablo Lourenco y Javier Hildebrandt efectúan un recorte de objeto en la producción genérica del cine clásico norteamericano, haciendo un análisis textual de corte estilístico y narratológico. En el cuerpo ensayístico referente al cine algunos estudiantes trascienden dicho abordaje para producir una reseña o reflexión sobre el cine como correlato de los valores sociológicos y morales de la sociedad norteamericana en diversos períodos. Asimismo rastrean exponentes de escritura autoral dentro del período clásico e indagan acerca de las modalidades de producción de los estudios de Hollywood. Algunos de estos ensayos dialogan entre sí y se retroalimentan. Ello sucede con los escritos referentes a *Scarface* de Howard Hawks y a la *remake* realizada por Brian de Palma y en *Análisis del mensaje moral en la filmografía de Frank Capra*. En este último, Laura Mastantuono articula la influencia de la *slapstick comedy* y de ciertos rasgos temáticos del director que dan cuenta de su condición de cineasta norteamericano. Además, caracteriza el estilo de Frank Capra en torno de los valores morales y religiosos, así como el modo en que su concepción sobre la política norteamericana produce un impacto en su obra. Leonard Quart y Albert Auster ⁽¹⁾ (1991) consideran que los films de Capra expresan una visión optimista, argumentando que en *¡Qué bello es vivir!* (1946) el imaginario del sueño americano se ve momentáneamente resquebrajado mediante la incertidumbre de posguerra del ciudadano ordinario norteamericano, cuyo vocero es George Bailey (James Stewart). Asimismo señalan que el desasosiego se expresa a nivel individual y no en la esfera sociopolítica; pero ¿acaso la familia no se concibe como un microcosmos de la sociedad, reflejando sus falencias?

Lo que sucedió aquella noche (1934) es el texto fílmico fundacional de la *screwball comedy*, subgénero que emerge en la comedia norteamericana en la década del treinta. En dicho período se produce una mutación en la caracterización de los personajes femeninos: las heroínas se tornan resolutivas, trabajadoras y autónomas. Un ejemplo paradigmático de ello es *La adorable revoltosa* (Howard Hawks, 1938) cuyo director,

del mismo modo que Capra, se mostró permeable a la incursión en diversos géneros. El alumno Juan Pablo Pieschacón, en *Scarface* y su *remake* realiza una descomposición de los códigos iconográficos y coteja el modo en que la evolución del lenguaje cinematográfico engendra una transformación estilística, enunciando que la representación de la violencia en el *film* de De Palma no tiene la necesidad de ser soslayada como en el caso del texto fílmico de Hawks, estrenado bajo el régimen del Código Hays. Por otra parte, destaca que ambas versiones son producto de su época ya que se inspiran en las problemáticas sociales de los años treinta y ochenta. Es pertinente recordar que la emanación de los universos diégeticos no es una transposición de la coyuntura social. Según Carlos Heredero y Antonio Santamarina en *El cine negro. Maduración y crisis de la escritura clásica*:

(...) el destilado esencial de la realidad que conforma la materia narrativa y dramática de estos filmes acabará dando origen a la creación de un universo ficcional autónomo (con unos personajes, unas situaciones y unas reglas muy precisos y muy tasados normativamente por los cánones del género) que no pretende casi nunca una remisión directa a los acontecimientos cotidianos de la criminalidad vividos durante aquellos años, sino que trata de ofrecer una interpretación muy estilizada y reelaborada de algunas de las creencias e ideas básicas que constituyen los ejes referenciales de esa misma sociedad. (1996, p.159) ⁽²⁾

Los ensayos de Pablo Lourenco y Javier Hildebrandt se imbrican casualmente, ya que ambos efectúan un análisis estilístico de los exponentes más relevantes del género de terror producidos por el estudio Universal. Ambos efectúan un análisis estilístico. Lourenco hace un corte del *corpus* filmográfico de Tod Browning y James Whale centrándose en la envergadura que cobran los textos actorales de Bela Lugosi y Boris Karloff, a través de la exaltación mítica y la estilización que les confiere la puesta en escena en *Drácula* (Browning, 1931), *La Hija de Drácula* (Lambert Hillyer, 1936), *Frankenstein* (1931) y *La Novia de Frankenstein* (1935), ambas de James Whale. Mientras que el alumno Hildebrandt se circunscribe a la interpretación del estilo de este último, reflexionando si sus rasgos de enunciación lo sitúan como autor en la edad de oro de Hollywood.

Capra y Whale vislumbran un atisbo que comienza a empañar la férrea cohesión de la narrativa clásica, pero la opacidad o poética del desgarramiento se tornan marcadamente evidentes recién a partir de los años cuarenta.

Si las vanguardias artísticas producen un quiebre con el cine clásico o MRI (modelo de representación institucional) desde los márgenes de la industria, Jesús González Requena establece que la fractura en el interior del cine hollywoodense, tuvo lugar entre las décadas del cuarenta y del cincuenta, previamente a que los críticos de *Cahiers du Cinéma* creen la Política de los Autores, apadrinados por André Bazin.

A propósito del surrealismo y retomando los lineamientos de Javier Medina en el ensayo titulado *¿Cine surrealista? Análisis de los films La caracola y el clérigo, Un perro andaluz y La edad de oro*, emergen nuevos interrogantes: ¿Es posible que la poética radical y simbólica de la vanguardia atente totalmente contra la narratividad? ¿Acaso la intermediación de un dispositivo tecnológico no conlleva a la imposibilidad de abolir

la relación referencial? ¿La imagen cinematográfica tiene el mismo potencial que la Lengua para restituir los procedimientos de la escritura automática?

Si bien la sintaxis del montaje acarrea una relación sintagmática de causa y efecto, es innegable que *Un perro andaluz* (Luis Buñuel, 1929) provoca una disrupción de la construcción spatiotemporal del MRI, puesto que posee una conjunción espacial arbitraria e imposible e ironizando sobre el devenir temporal. Tal como argumenta Poyato Sánchez en *Las imágenes cinematográficas* de Luis Buñuel, dicha ruptura radica en la disyunción de la supuesta organicidad que debería existir entre los carteles aclaratorios que enuncian el curso del tiempo y lo narrado en la banda de imagen. (1998) ⁽³⁾

Para analizar la ruptura en el seno del sistema industrial Requena hace referencia a un cine de carácter manierista, efectuando un paralelismo con el manierismo en la pintura, vigente hacia la tercera década del siglo XVI. El término manierismo proviene de la expresión italiana *alla maniera di*, que da cuenta de la emulación del estilo de los renacentistas Miguel Ángel, Rafael o Leonardo. Paulatinamente los cánones de belleza clásica en torno del equilibrio y la armonía de la proporción de la figura humana se dislocan paulatinamente hasta convertirse en artificiosas y arbitrarias torsiones sobre el cuerpo humano; así como también se abandona la perspectiva unívoca y se crean escenas simultáneas. Si la representación renacentista y el cine clásico asignaban un lugar placentero a la mirada del espectador, con Orson Welles, Alfred Hitchcock, *Sunset Blvd.* (Billy Wilder, 1950) y *Cantando bajo la lluvia* (Gene Kelly y Stanley Donen, 1952) sobreviene un proceso de reescritura donde la construcción significativa se evidencia. La resultante es un estallido de las modalidades narrativas imperantes hasta entonces en la industria cinematográfica.

Requena establece que tal mutación discursiva es:

(...) la huella de una desconfianza con respecto al sistema de valores clásicos cuya reconfortante evidencia ha comenzado a resquebrajarse. Desconfianza ante el mundo –ante su racionalidad postulada por los clásicos- que conduce inevitablemente a un redescubrimiento del lenguaje (concebido no ya como transparencia del mundo, sino como espesor interpuesto y lugar de ambigüedad.) Dado que no hay nuevos valores con los que sustituir los antiguos, tampoco hay una nueva escritura con la que enunciarlos. Las formas clásicas siguen por ello presentes, pero ya no es vigente su ley, pues es objeto de constantes –aunque no siempre evidentes- ejercicios transgresores. (1986, p.48) ⁽⁴⁾

En su ensayo sobre Hitchcock, David Cerdas adhiere a la idea que con dicho director empieza a forjarse la mirada de un espectador activo y participe en los acontecimientos porque se otorga mayor relevancia al artificio y a la interpretación de los sucesos.

La perversión del lenguaje cinematográfico del período clásico se pondrá de manifiesto en la autorreflexividad, el metalenguaje y la intertextualidad; procedimientos discursivos que se intensifican con la estética neobarroca del cine contemporáneo. Esta tríada de modalidades expresivas se vislumbra ya en *Sunset Blvd.* y en *Cantando bajo la lluvia*.

La alumna Laura Tatiana Prieto efectúa un análisis comparativo entre ambos textos filmicos, tanto en el plano temático

como estilístico, partiendo del concepto del cine dentro del cine. De esta forma vincula el análisis del metalenguaje con las modalidades expresivas del drama y del musical. Considera que la Paramount rememora su pasado y homenaja a sus figuras y que en *Cantando bajo la lluvia* Hollywood se rinde cortesía a sí mismo narrando las dificultades acarreadas por la transición del cine mudo al período sonoro.

Este ensayo dialoga involuntariamente con el análisis de *Sunset Blvd.* efectuado por la estudiante Florencia Méndez, quien enfatiza que la autocrítica del modelo canónico constituye un estadio necesario para la renovación del cine norteamericano. Lo paradójico aparece como retórica en su exposición cuando indaga sobre la persistencia de elementos del clasicismo a pesar de la presencia de las huellas enunciativas que se apartan de los principios de construcción de la narrativa tradicional.

Con los años cincuenta aparecen también nuevas modalidades de producción en la industria hollywoodense y se genera una renovación temática por la amalgama resultante de la dramaturgia realista y naturalista y de la cinematografía. La temática intimista y psicológica de Tennessee Williams se conjuga con la tendencia de denuncia social del Elia Kazan. El alumno Roberto Niño parte del análisis de los códigos simbólicos y de la configuración de los personajes en *Un tranvía llamado deseo* (1951) para continuar con su proceso de investigación el año entrante y tomar como objeto de estudio las adaptaciones cinematográficas de Tennessee Williams.

La cuestión del realismo trasciende las fronteras y alcanza su apogeo en Italia. No es casual que la paradoja aparezca también como hipótesis de análisis en la producción ensayística de Michelle Osterhage Russo. Es que el cine ha perdido su inocencia y la ambigüedad se ciñe hasta sobre los niños del neorealismo italiano. El pensamiento de la alumna ha debido transitar por ese nexo indisoluble de la ternura y el desgarramiento que instala la contradicción y sitúa al espectador en un rol poco confortable. Es pertinente producir aquí una vinculación con el sueño truncado de felicidad en *Lustrabotas* (Vittorio De Sica, 1946). La posesión del caballo blanco que acarrea la desgracia, ¿no es tal vez un simbolismo de la edad de la inocencia? Los surrealistas vanagloriaban la infancia como etapa de a floración de la fantasía, en la que la experiencia permanece resguarda de los condicionamientos de la moral: "En la infancia, la ausencia de toda norma conocida ofrece al hombre la perspectiva de múltiples vidas vividas al mismo tiempo." (De Micheli, 1994, p.314) ⁽⁵⁾

Inteligencia Artificial (2001) de Steven Spielberg es el reverso de la idealización entronizada por los surrealistas. La atmósfera enrarecida que destila este film se inscribe en lo siniestro Freudiano: los impulsos homicidas del infante David ante su idéntico robot *humanoide* instalan lo sorprendente y en ese instante lo familiar se torna horroroso. Es que el cine contemporáneo atenta recurrentemente contra la visión idealizada del Hollywood de antaño, configurando una sórdida visión e invirtiendo los valores familiares que pregona Frank Capra. La escena de la feria de la carne constituye un ejemplo paradigmático por la cínica lectura del comportamiento de las masas en la posmodernidad.

Al hacer referencia a las sociedades informatizadas, Jean-François Lyotard afirma:

Nuestra hipótesis es que el saber cambia de estatuto al mismo tiempo que las sociedades entran en la edad lla-

mada postindustrial y las culturas en la edad llamada posmoderna. Este paso ha comenzado cuando menos desde fines de los años 50 (...) ⁽⁶⁾ (1998, p.13).

Y este es precisamente el período de mutación de los procedimientos discursivos. Los años cincuenta constituyeron la transición hacia el movimiento tectónico que producen a lo largo de los años sesenta en la forma fílmica.

Matías Aimar toma el film de Spielberg como punto de partida para producir un ensayo de opinión acerca de la relación del hombre con la máquina, aquí el sentimiento se libera y destituye las usuales metodologías de análisis fílmico para discurrir espontáneamente por las implicancias negativas del irrefrenable desarrollo tecnológico. ¿Dónde está el límite? -Inquieta- y acto seguido reconoce la imposibilidad de realizar una reflexión conclusiva sobre un fenómeno que continúa con su antinatural metamorfosis. De este modo, volvemos al planteo inicial acerca la dificultad de historiar un presente “en vías de desarrollo.”

La producción franco canadiense *Las Trillizas de Belleville* (2003) de Sylvain Chomet se construye también alrededor de cierta melancolía que se torna palpable en la utilización de colores sombríos y estilismos contestatarios a la espectacularidad de cine de animación norteamericano. A diferencia de *Inteligencia Artificial* se le brinda al espectador una reivindicación de los lazos familiares. El film ostenta aún más su anomalía si se lo coteja con el ritmo vertiginoso del cine contemporáneo ya que la iteratividad de las acciones le confiere una sensación de monotonía. Tal como lo indica la alumna Teresa Pascual en *Cuando la animación digital se vuelve un arte, Las Trillizas de Belleville* revisita el pasado en una lenta cadencia que se opone al frenesí de la vida urbana y rinde culto a la comedia del período silente.

Ciudad de Dios (2002) pertenece al cine de la retomada, denominado así para dar cuenta de la recuperación de la producción luego de la crisis que atraviesa el cine brasileño en los años noventa. Fernando Meirelles realiza una representación descarnada de la violencia en la *favela* brasileña, narrando la puja entre bandos por el liderazgo del narcotráfico. Hacia el final, el *off* prolonga la resonancia del fenómeno que quedará como lastimoso legado para las generaciones venideras. Esta vez la temática de la infancia no nos retrotrae hacia la simpleza emotiva de De Sica y Zavattini y la macabra visión alcanza su punto más álgido en la escena en que los líderes mayores torturan a la banda de los enanos, mientras la mirada del espectador se tensa por la dilación de la situación dramática. A diferencia de *Las Trillizas de Belleville*, *Ciudad de Dios* posee un ritmo vertiginoso que se impone desde los créditos iniciales, apelando en otros momentos *al ralenti*, *al travelling* lateral o al silencio para detenerse en la incesante masacre de las víctimas. La película contiene las características de una superproducción y apela incluso a ciertos recursos *for export*, sustentándose en el imaginario colectivo que se tiene de Brasil por estas latitudes (me refiero específicamente al empleo de la música y al tratamiento de la sexualidad). De acuerdo con lo planteado por Pedro Butcher (2005), el *film*

pone de manifiesto tanto la falta de perspectivas resultantes de la extrema pobreza como la ausencia del poder público.⁽⁷⁾ La alumna Toledo de Almeida analiza las controvertidas reacciones que provocó tan polémico tema y destaca la labor de la investigadora Ivana Bentesquien quien acuña el concepto de “cosmética del hambre”, aludiendo a que el tono estilizado y espectacular se aleja del realismo y de la búsqueda de la autenticidad del *cinema novo*. Hay varios exponentes del cine contemporáneo latinoamericano que se vertebran en torno de la representación de la violencia. El más cercano a la temática de la infancia y del consumo de drogas probablemente sea *La vendedora de Rosas* (Víctor Gaviria, 1998). Si bien el director colombiano configura una estética realista y una producción de carácter más artesanal, esta película recurre del mismo modo que la brasileña, a la improvisación y al uso de personajes que ofrendó el neorealismo.

Depositamos entonces la esperanza en estos ciclos reincidentes de la historia del cine y en las generaciones venideras que probablemente continúen rescribiendo ensayos sobre la imagen aciéndose (paradójicamente) en la impermanencia del presente.

Notas

- 1 Quart, L. y Auster, A. (1991). *American film and society since 1945*. Westport, CT: Praeger. p.23- 24.
- 2 Heredero, C. y Santamarina, A. (1996). *El cine negro. Maduración y crisis de la escritura clásica*, Barcelona: Paidós. p. 159.
- 3 Poyato Sánchez, P. (1998). *Las imágenes cinematográficas de Luis Buñuel*, Valladolid: Caja España.
- 4 González Requena, J. (1986). El sistema de representación clásico y las escrituras manieristas en *La metáfora del espejo*, Valencia: Instituto de Cine, Radio y Televisión. p. 48.
- 5 De Micheli, M. (1994). Primer manifiesto del surrealismo en *Las vanguardias artísticas del siglo XX*, Madrid: Alianza. p. 314.
- 6 Lyotard, J. (1998). *La condición posmoderna*. Madrid: Cátedra. p. 13.
- 7 Butcher, P. (2005). *Cinema bralireiro hoje*, San Pablo: Publifolha. p. 56. “É verdade que o filme deixa claro, de forma didática, os motivos principais do aparecimento do crime em uma comunidade carente: de un lado, a falta de perspectiva causada pela pobreza extrema; de outro, a ausência do poder público.”

Bibliografía

- Burch, N. (1989). *El tragaluz del infinito*, Madrid: Cátedra.
- Butcher, P. (2005). *Cinema bralireiro hoje*, San Pablo: Publifolha.
- Freud S. (1981). Lo Ominoso en *Obras Completas*. Bs.As: Amorrortu. Tomo XVII.
- González Requena, J. (1986). El sistema de representación clásico y las escrituras manieristas en *La metáfora del espejo*, Valencia: Instituto de Cine, Radio y Televisión.
- González Requena, J. (1992). *S.M. Eisenstein*, Madrid: Cátedra.
- Heredero, C. y Santamarina, A. (1996). *El cine negro. Maduración y crisis de la escritura clásica*, Barcelona: Paidós.
- Lyotard, J. (1998). *La condición posmoderna*, Madrid: Cátedra.
- Quart, L. y Auster, A. (1991). *American film and society since 1945*, Westport, CT: Praeger.
- Zanin Oricchio, L. (2003). *Cinema de novo. Um balanço crítico da retomada*, San Pablo: Estação Liberdade.

Cuando Dios creó a Adán. La mirada de Steven Spielberg sobre las consecuencias del avance tecnológico

Matías Aimar *

Inteligencia Artificial / Artificial Intelligence: AI (2001), de Steven Spielberg, es una película de ciencia ficción futurista, que cuenta la historia de un niño robot con capacidad de amar, que ha sido comprado por una familia que está a punto de perder a su hijo biológico. Desde un principio, la película abre grandes interrogantes filosóficos y éticos, transportando al espectador a un futuro donde el hombre vivirá rodeado de máquinas inteligentes y donde el estilo de vida no tendrá nada que envidiarle a *Un Mundo Feliz* de Aldous Huxley. Esta novela tiene enormes parecidos con la película de Spielberg, ya que ambas son historias de ciencia ficción, que presentan un aspecto negativo del futuro y plantean grandes debates éticos y morales, al introducir temas como la clonación y el consumo libre de drogas, en tanto paradigmas de vida civilizada.

Básicamente, Huxley sustenta la narración en los preceptos de felicidad que se adoptarán en el futuro, y que hoy en día producen escalofríos. ¿Acaso la felicidad radica en la idea de civilización? ¿Consiste en vivir civilizadamente en enormes ciudades, rodeados de gigantescos edificios grises? ¿La automatización del trabajo es la felicidad? ¿Tener máquinas cada día más inteligentes, prácticas y útiles constituye un gran paso evolutivo que nos llevará a una vida mejor?

Cuando nos damos cuenta que esos parámetros de felicidad que tan negativamente introduce Huxley en su novela son similares a los que cada día adoptamos con más naturalidad en nuestra vida cotidiana, surgen el temor y el miedo. Indudablemente, en mayor o menor medida, nuestra vida se está acercando a ese mundo feliz planteado por el autor.

Y, básicamente, ello es lo que se plantea a nivel argumental en *Inteligencia Artificial*. En el contexto social en que se sitúa la película, vemos cómo la gente convive naturalmente con robots capaces de hacer prácticamente todo. Hay robots mecánicos, robots amantes, robots niñeras, etc. Y eso es el resultado de lo que actualmente estamos creando. Es innegable afirmar que en las sociedades contemporáneas se están fabricando computadoras más inteligentes, capaces de hacer varias tareas simultáneamente y de facilitarnos la vida. Los robots están siendo manufacturados a un ritmo acelerado, y cada vez se les asignan tareas más complejas. Tomemos el caso del perro robot *Aibo*, creado por *Sony*⁽¹⁾, que se confeccionó en 1999 y luego ha sido mejorado en muchos aspectos. El robot puede hacer todos los movimientos de un perro de carne y hueso, y además ha sido diseñado para reconocer rostros, cuidar la casa y bailar melodías musicales. Esto es solamente un primer eslabón de una gran cadena evolutiva de la robótica, aparentemente infinita e indestructible. Si hoy somos capaces de crear máquinas inteligentes capaces de reemplazar a un animal, ¿acaso no es factible poder crear máquinas que se asemejen a los seres humanos y los reemplacen en sus tareas? La respuesta es afirmativa. Y, efectivamente, no hace falta más que observar lo que ha sucedido a

lo largo de estos años a nivel científico y tecnológico. Se ha reemplazado mucha mano de obra por máquinas capaces de realizar el mismo trabajo a mayor velocidad, con mayor precisión y a menor costo. En los trabajos rurales se ha sustituido una enorme cantidad de mano de obra por máquinas, y lo mismo se ha instaurado en fábricas y empresas. La novela infantil *Charlie y la fábrica de chocolate*, de Roald Dahl, narra el modo en que el padre de Charlie es despedido de la fábrica en que trabaja, porque lo ha suplantado un perfecto brazo mecánico. Las máquinas inteligentes han reemplazado la mano del hombre en muchos aspectos, y cada día ganarán mayor terreno como resultado del creciente avance tecnológico.

La palabra *robot* aparece en la ciencia ficción en el año 1921, en la pieza teatral *R.U.R (Robots Universales Rossum)*, del escritor checo Karen Čapek. Y aunque los robots que allí aparecían no eran mecánicos, ya que estaban hechos artificialmente con materia viva, se planteaba el problema filosófico de los humanos como seres superfluos y encaminados a la inutilidad. En *El eros electrónico* de Roman Gubern, un slogan publicitario de la fábrica R.U.R. pregona: “¿Quiere usted abaratar la producción?” En cierto momento de la pieza, el ingeniero Fabry, en un parlamento de resonancias productivistas, proclama las ventajas laborales de los robots: “Un robot reemplaza a dos trabajadores y medio. La máquina humana era tremendamente imperfecta. Más tarde o más temprano había de ser reemplazada” (2000)⁽²⁾

El hombre busca la perfección en sus creaciones y lo mismo ocurre en el desarrollo de la robótica. En la sección de tecnología de los periódicos se informa acerca de nuevas computadoras inteligentes, propensas a desarrollar múltiples tareas y este hecho nos deslumbra.

En la primera escena de *IA*, el director de *Cybertronics*, una de las empresas encargadas de la manufactura de los robots, enuncia que crear un ser artificial ha sido el sueño del hombre desde que nació la ciencia. No sólo desde el principio de la era moderna, cuando nuestros ancestros asombraron al mundo con máquinas pensantes, y monstruos primitivos que jugaban ajedrez. ¡Cuánto hemos avanzado!

Algunos años atrás, un profesor japonés llamado Hiroshi Ishiguro, de la Universidad de Osaka, presentó a *Repliee Q1 expo*⁽³⁾. Este es un robot que se asemeja, de manera alarmante, a un ser humano. Su mecánica está recubierta de material que imita a la piel, y es capaz de interactuar con otras personas. Este tipo de robot (del cual ya se han fabricado nuevos modelos), imita la respiración (el pecho se contrae y se expande), mueve los ojos, es capaz de hablar, y de comunicarse verbalmente. E incluso puede reemplazar a personas en oficios simples, como por ejemplo, vender entradas de cine. Todo ello es producto de la evolución tecnológica que brinda la inteligencia artificial. Si el perro mecánico se creó en 1999 y el humanoide robótico en el 2003, es decir que tuvo lugar un

* Materia: Discurso Audiovisual IV | Docente: Eduardo Russo | Fecha: Agosto 2007

gran cambio tecnológico en apenas cuatro años, ¿qué nos espera en un futuro no tan lejano?

Inteligencia Artificial de Steven Spielberg refleja claramente (y de manera pesimista) lo que nos depara el futuro. En *IA* existen robots creados para generar placer sexual y robots para cuidar niños. ¿Esta creación ficcional futurista, dista mucho del robot idóneo para vender entradas en el cine, que ya está siendo manufacturado? Ahora bien, más allá de que hoy en día la ciencia esté experimentando con robots inteligentes capaces de jugar un partido de ajedrez, parecería que aún se encuentra lejos de fabricar robots portadores de la inteligencia artificial que pregona el film de Spielberg. Para continuar ahondando en esta problemática, debemos hacer nos la siguiente pregunta: ¿las máquinas realmente tienen la capacidad de pensar?

En *Controversia sobre Mentes y Máquinas*, de Alan Ross Anderson (1986), se plantea que cualquier máquina es un simple producto del ingenio humano (no muy distinta en principio a una pala) y que, aunque nosotros tengamos mente, no podemos impartir esa característica peculiar a ninguna otra cosa, salvo a nuestra progenie. Ninguna máquina puede asumir una característica tan exclusivamente humana. ⁽⁴⁾

Esta reflexión amerita debates filosóficos demasiado amplios y complejos, que nos imposibilitan la profundización del análisis, debido a las limitaciones de este ensayo en cuanto a extensión y propósito. Sin embargo, es necesario mencionar que la pregunta precedente es uno de los interrogantes claves sobre inteligencia artificial y robótica. Asimismo, esta cuestión se enlaza con otro dilema quizás mayor, que Spielberg coloca sobre el tapete a pocos minutos de introducido el filme, y que será el desencadenante del conflicto central de la película. Pero antes de abordar este tema intentaremos proporcionar una respuesta sobre la inteligencia de las máquinas.

Román Gubern (2000) afirma que “La primera gran diferencia de las máquinas consideradas inteligentes afecta a sus limitaciones en relación con la comunicación humana” y a continuación argumenta que “Los programas informáticos inteligentes son insensibles a los contextos y dan respuestas muy incorrectas a preguntas que se desvían ligeramente de los dominios de su programación.” ⁽⁵⁾

Un *robot* no puede pensar en aquello que realmente quiera, sino en lo que le ordena su operador. Por ende, las máquinas no tienen libertad de pensamiento. Pueden estar programadas para pensar en términos matemáticos (tal es el caso de la que juega ajedrez, por ejemplo, o aquella que tiene programado un cierto patrón de lenguaje verbal que permite mantener un diálogo), pero es incapaz de razonar por su cuenta. Por lo tanto, los ingenieros han copiado exitosamente algunas estrategias del cerebro humano, que sin embargo no las convierte en máquinas pensantes.

El segundo problema que se desarrolla a continuación es un poco más complejo de responder y trae inevitablemente aparejada una serie de discusiones éticas, filosóficas y morales más profundas que el tema de la inteligencia artificial. Me refiero al hecho de reflexionar acerca de la posibilidad de que un robot porte emociones: ¿puede una máquina sentir amor? Por el momento, no se han logrado crear robots racionales y mucho menos capaces de amar. Paul Ziff (1959), en *El Sentir de los Robots* considera que “Los robots son mecanismos, no organismos; no son seres vivos. Puede haber un robot estropeado, pero no muerto. [...] Sólo los seres vivos sienten,

y un robot no puede ser un ser vivo.” ⁽⁶⁾

El planteo acerca de la propensión venidera de los robots para sentir emociones aún no ha hecho tan extensivo como el caso de la inteligencia aplicada a la robótica. Esto obedece a que todavía es imposible realizar una cosa semejante, puesto que ni siquiera se han podido realizar máquinas cien por ciento inteligentes.

En *El eros electrónico*, Gubern (2000) señala que “Estamos muy lejos todavía de poder reproducir robots antropomorfos emocionales, como los propuestos por la literatura y el cine, pero es indudable que su presencia está muy arraigada en el imaginario popular de la sociedad postindustrial.” ⁽⁷⁾

Sin embargo, más allá de que estemos muy lejos de crear máquinas emocionales, todavía nos queda pensar qué sucederá si esto se logra realizar algún día. Hay discrepancias al respecto. Volvamos ahora a centrarnos en el mundo ficcional que plantea *Inteligencia Artificial*. En la primera escena, el presidente de la compañía *Cybertronics* toma a una máquina (cuyo aspecto ha imitado perfectamente la apariencia humana), y le clava un punzón en la mano, mientras proclama que el ser artificial es una realidad de simulacro perfecto, con extremidades articuladas, con lenguaje articulado, y no carente de reacciones humanas, sino que hasta posee memoria ante el dolor. Sin embargo, cuando le clava el punzón en la mano, la máquina no experimenta el sufrimiento físico. El robot retira la mano porque está programado para hacerlo, pero realmente no lo siente. Es por ello que su creador le pregunta: ¿cómo te sentiste? ¿Enojada? ¿Asombrada? ¿Qué le hice a tus sentimientos?, mientras el robot simplemente le responde: “se lo hizo a mi mano”. Este fragmento es un claro ejemplo de lo desarrollado precedentemente: las máquinas (o *robots*) inteligentes son un simulacro de la realidad. Piensan en función de una programación y realizan aquello para lo cual han sido diseñadas. Cuando le preguntan qué es el amor, el robot responde: “es abrir un poco más mis ojos y acelerar la respiración un poco, y calentar mi piel y tocar.” Como podemos ver, éste tiene incorporadas las reacciones que simulan dicho sentimiento (simuladores de sensualidad, como él mismo lo llama), sin que ello conlleve a la experimentación del mismo.

Por este motivo, el creador de los *robots* decide dar un paso evolutivo importante elaborando máquinas con simulaciones de sentimientos. A pesar de ser una película de ciencia ficción, *Inteligencia Artificial* plantea la posibilidad de que en un futuro lejano el mundo esté gobernado por robots inteligentes y que se logre fabricar una máquina capaz de amar, en tanto hecho completamente revolucionario. A partir del interrogante planteado anteriormente acerca de qué tan ético puede ser otorgarle sentimientos a una máquina, podría inferirse que tanto éste, como la reflexión concerniente a establecer un límite en los avances de la ciencia y la tecnología, parecerían haberse instituido como reflexión en la elaboración del film y haberse adaptado como premisa para la realización. En la primera escena, cuando el creador propone realizar un robot capaz de amar, una de las responsables de la empresa argumenta que “no es simplemente cuestión de crear un robot que pueda amar, el verdadero acertijo es cómo hacer que un humano corresponda a su amor. Si un robot pudiera amar de verdad a una persona, ¿qué responsabilidad tendrá la persona hacia ese *Meca* (*robot*), a cambio?”

Como respuesta, obtiene una frase que resume magníficamente la avaricia del hombre por querer ser Dios: “Pero al prin-

cipio... ¿no creó Dios a Adán para amarlo a Él?”.

Ese comentario clausura magistralmente la primera escena de la película y de manera escalofriante, demuestra cómo el hombre, cada día, intenta asemejarse a Dios, creando máquinas a su imagen y semejanza, dotadas para pensar, hablar, y, por qué no, amar. Sin embargo, considero que el hombre nunca podrá igualar a Dios y que, muchas veces, en ese intento desaforado de parecerse a Él, cometemos errores descomunales con el avance científico y tecnológico. Por ello Spielberg, decide narrar en *IA* la desaparición de muchas ciudades por el desborde de los mares, a causa del calentamiento global. Estas catástrofes son ocasionadas por la mano imperfecta del hombre, al pretender cambiar la perfección de la naturaleza.

La tecnología avanza a pasos colosales. Hoy, contamos con robots inteligentes capaces de jugar ajedrez. Mañana, quizás convivamos con máquinas capaces de amar como las que presenta *Inteligencia Artificial*.

¿Dónde nos detendremos? ¿Dónde está el límite?

Lamentablemente, nadie tiene la respuesta. Sólo nos queda conjeturar sobre el futuro y continuar plasmando la imaginación en novelas y películas de ciencia ficción, en las que humanos y robots conviven en mundos caóticos, al borde de la destrucción.

Notas

- 1 Sony presenta la tercera generación de su perro robot (Octubre 2004). Diario LaFlecha.net. Recuperado en 2007 de: <http://www.laflecha.net/canales/ciencia/200410141/>
- 2 Gubern, R. (2000). *El eros electrónico*, Madrid: Taurus.
- 3 Whitehouse, D. (Julio 2005). *Japanese develop 'female' android*, BBC News. Recuperado en 2007 de: <http://news.bbc.co.uk/1/hi/sci/tech/4714135.stm>
- 4 Ross Anderson, A. (1986). *Controversia sobre mentes y máquinas*, Madrid: Orbis.
- 5 Gubern, R. (ob. cit).
- 6 Ziff, P. (1959). El sentir de los robots en *Analysis*, 19 (3).
- 7 Gubern, R. (ob. cit).

Bibliografía

- Graubard, S. (1999). *El nuevo debate sobre la inteligencia artificial, Sistemas simbólicos y redes neuronales*, Barcelona: Gedisa.
- Gubern, R. (2000). *El eros electrónico*, Madrid: Taurus.
- Inteligencia Artificial; Ficha técnica y Sinopsis, Portal ZINEMA. Recuperado en 2007 de: <http://www.zinema.com/pelicula/2001/intelige.htm>
- Ravaschino, G. (2001). Inteligencia Artificial En *Cineismo*. Recuperado en 2007 de: <http://www.cineismo.com/criticas/inteligencia-artificial.htm>
- Ross Anderson, A. (1986). *Controversia sobre mentes y máquinas*, Madrid: Orbis.
- "Sony presenta la tercera generación de su perro robot" (Octubre 2004) *Diario LaFlecha.net*. Recuperado en 2007 de: <http://www.laflecha.net/canales/ciencia/200410141/>
- Whitehouse, D. (Julio 2005). *Japanese develop 'female' android*, BBC News. Recuperado en 2007 de: <http://news.bbc.co.uk/1/hi/sci/tech/4714135.stm>
- Ziff, P. (1959). El sentir de los robots En *Analysis*, Vol. XIX, núm. 3.

Hitchcock y "Psicosis": El acuchillamiento del terror clásico

David Cerdas *

Siempre haz que la audiencia
sufra lo más que pueda.
Alfred Hitchcock, director ⁽¹⁾

Desde los albores del cine, el género de terror ha estado presente en el séptimo arte. Aunque en un principio los norteamericanos no le dieron importancia a este tipo de filmes y no existía una tradición del género en su país, en Europa, algunos directores como Louis Feuillade con películas como *Vampires* (1915) y su serie *Fantômes* (1913-1914) comenzaron a introducir temas de entes paranormales en sus producciones. Durante los años siguientes, aún en Europa, el género de terror fue adquiriendo más relevancia, sobre todo en el marco del expresionismo alemán. Algunos de los films más representativos de dicho movimiento como *El Gabinete del Dr. Caligari* (1919) de Robert Wiene, o *Nosferatu* (1922) de F. W. Murnau, presentaban ya una iluminación acentuada en blanco y negro con claroscuros y sombras exageradas, que aumentaban el aire de misterio que las películas querían engendrar. Una vez que la industria hollywoodense se consolidó, sus ejecutivos notaron la atracción que podría sentir el público por este tipo de filmes, y vieron en el género de terror una nueva forma de hacer dinero. De esta manera, Hollywood tomó como base el cine de terror europeo y recurrió a clásicos de la literatura de este género para llevarlos a la pantalla grande.

El cine norteamericano de las décadas de los treinta y cuarenta habitados por monstruos de ascendencia gótica, por leyendas y supersticiones animistas, por escenarios centroeuropeos, parisinos o londinenses, su más radical manifestación debe ser buscada en la suspensión de las certezas, en la vacilación del sentido. (Sánchez-Biosca, 2001, p.189) ⁽²⁾

No obstante, Hollywood optó por "espectacularizar" estos nuevos productos al aplicar el paradigma del cine clásico: hizo sus discursos grandilocuentes, convirtió a sus protagonistas en estrellas, puso de manifiesto la invisibilidad enunciativa con el uso predominante de una cámara "transparente" y, por supuesto, aplicó el *studio system*. Como consecuencia, los estudios Universal fueron los principales productores de películas de terror. Durante la década del treinta, toda una serie de monstruos de naturaleza no humana llegaron a las salas de exhibición. Por mencionar sólo algunos, citaré a *Drácula* (1931), *Frankenstein* (1931), *La Momia* (1932) y *King Kong* (1933). Todos tenían algo en común: eran dueños de fuerzas sobrenaturales que servían para hacer reflexionar sobre la vulnerabilidad humana frente a cosas extrañas. Por lo tanto, la oposición entre el bien y el mal estaba siempre presente:

Históricamente, este género ha sido la pequeña banca de los estudios de cine. Desde el mismo advenimiento de la industria, el capturar lo desconocido a través de la cámara y producir una sensación de incomodidad o miedo al público ha probado ser una de las razones fundamentales por la que el cine es tan popular. Los estudios Universal se fundaron principalmente sobre historias de vampiros, hombres lobo, descuartizadores y demás participantes en la parada del terror. (Bort, 2005) ⁽³⁾

El cine de terror clásico comenzó a crear una iconografía genérica propia, compuesta por cementerios, laboratorios científicos, castillos, sangre, cruces, sarcófagos, etc. Fue el primer género que logró sortear las directrices del Código Hays al mostrar violencia en la pantalla. Asimismo, también fue pionero en promover la producción de secuelas, aunque estas películas eran cada vez más comerciales y menos artísticas, porque estaban dirigidas a un público muy específico: los adolescentes.

En los años cincuenta, aparecen nuevos temas relacionados con extraterrestres, por lo que se pierde la idea de la persecución del monstruo a solas hacia el protagonista, quien pasó a ser un monstruo masivo. A su vez, los lugares desolados fueron sustituidos por ciudades acorraladas. *War of the Worlds* (1953) y *The Thing from Another World* (1951) son dos de las películas más recordadas de esta época.

Ante el éxito que el terror clásico estaba teniendo en Hollywood, en Europa decidieron copiar la fórmula y se creó la *Hammer Films*, una productora especializada en películas de horror. Al comprarle los derechos a Universal Pictures, la *Hammer* hizo *remakes* de los monstruos llevados al cine en los años treinta y todos ellos volvieron a cobrar vida de la mano de directores como Terrence Fisher (*Drácula* en 1958, *The Curse of Frankenstein* en 1967 y *The Mummy* en 1959), Michael Carreras (*The Curse of the Mummy's Tomb* en 1964 y *Freddie Francis* (*The Evil of Frankenstein* en 1964 y *Drácula has Risen From the Grave* en 1968).

No obstante, en 1960 el director británico radicado en Estados Unidos, sir Alfred Hitchcock, llevó a la pantalla grande una película que cambiaría rotundamente la historia del género y que consecuentemente cerraría las puertas del terror clásico para fundar el terror moderno: *Psycho*.

Todo el mundo sabía que teníamos
una buena película entre manos,
pero nadie tenía la menor idea
de que íbamos a hacer historia.

Janet Leigh, actriz ⁽⁴⁾

* Materia: Discurso Audiovisual II | Docente: Leonardo Maldonado | Fecha: Agosto 2007

Basada en la novela homónima del escritor Robert Bloch, la historia estuvo inspirada en los hechos reales del asesino en serie de Wisconsin: Ed Gein ⁽⁵⁾. La cinta muestra el desdichado encuentro entre una secretaria fugitiva, Marion Crane (interpretada por Janet Leigh), que roba a su jefe cuarenta mil dólares, y el dueño de un motel, Norman Bates (Anthony Perkins), un joven solitario que posee una tormentosa relación con su madre.

Psicosis fue considerada exageradamente violenta, demasiado explícita a nivel sexual (recordemos que comienza con una pareja adúltera vistiéndose tras hacer el amor) y muy terrorífica para los estándares de la época (la revista *Entertainment Weekly* la ha seleccionado como la séptima película más terrorífica de todos los tiempos), y pese a ello o por dicho motivo, logró convertirse en un éxito inmediato de taquilla tras recaudar, según el sitio web especializado *The Internet Movie Database*, más de 50 millones de dólares alrededor del mundo.

En esta obra maestra, Hitchcock pone de manifiesto el suspense cinematográfico (uno de sus sellos particulares), término hoy utilizado cuando el público posee más información que los propios protagonistas sobre lo que va a acontecer o sobre aquellos hechos que sucedieron anteriormente en la historia; es decir, que se le da más importancia al espectador que a los personajes para crear tensión. Según Bettendorf (2001, p.114): "El destinatario de ese discurso es, por supuesto, el espectador, que, gracias a la imagen, siempre sabe más que los protagonistas del relato, y no tiene más fin que esperar la confirmación de ese saber" ⁽⁶⁾

Uno de los momentos en donde puede manifestarse claramente este *suspense hitchcockiano* es en la conocida escena del asesinato de Marion Crane ⁽⁷⁾. Aquí, el director, con su punto de vista desde dentro de la ducha, nos muestra la sombra de alguien que se acerca a través de la cortina, mientras la indefensa protagonista toma un relajante baño sin saber lo que le depara el destino:

En realidad, esta secuencia es mucho más que una simple escena, es así de sencillo: Marion es salvajemente asesinada con nueve puñaladas, ¡pero el espectador a cambio recibe cincuenta! En este contraste de la percepción visual y la impresión emocional está la clave de ese mítico e inolvidable momento. (Sánchez, 2007) ⁽⁸⁾

Esa es la huella de *Psycho* en el terror moderno, la escena clave en la ducha constituye la bisagra entre el terror clásico y el terror moderno: pues a diferencia del cine clásico, en este momento, el sexo y la mutilación están ahí presentes sin ninguna duda o vacilación, frente a nuestros propios ojos "sin desplazarse a ningún fuera de campo. Tanto es así que su crudeza está vehiculada por PD muy minuciosos y particularizados, como si cada impacto del cuchillo en la carne debiera ser disfrutado o sufrido" (Sánchez-Biosca, 2001, p.191) ⁽⁹⁾. Es decir que por medio del montaje, el homicidio es dramatizado, moldeado y espectacularizado:

Este y no otro, es el punto de no-retorno del asesinato en la ducha en *Psycho*. Todo lo que sigue en el cine de terror está marcado indefectiblemente por la compulsión a no separar la mirada de aquello que fue visualizado aquí. (Sánchez-Biosca, 2001, p.193) ⁽¹⁰⁾

Mucho se ha dicho ya sobre *Psicosis* y sobre su influencia en posteriores filmes de terror. No solamente fue la primera película de horror que carecía de elementos fantástico-científicos o sobrenaturales, sino que además en ella hizo su debut el primer *psycho-killer* del cine moderno: Norman Bates.

Durante las décadas del Código Hays la violencia corporal que mutilaba los cuerpos, las metamorfosis que suspendían la distinción entre lo humano y lo animal, lo masculino y lo femenino, lo vivo y lo muerto, obtuvieron un lugar adecuado, aunque forzosamente inestable, fuera de campo (...) sucedían para el relato, pero no para el ojo. Lejos quedan hoy en día estos tiempos de pudor, pues la actitud del cine norteamericano cambió de rumbo a partir de 1960. (Sánchez-Biosca, 2001, p.190) ⁽¹¹⁾

Uno de los rasgos característicos del célebre cineasta es que sus personajes nunca son completamente buenos o malos; sino que se definen por ser psicológicamente más complejos, duales, con características tanto positivas como negativas que los hacen más reales:

Ya solamente en la primera media hora del filme, Hitchcock, nos ha presentado un completo catálogo de personajes que han echado por tierra todos los convencionalismos de la sociedad americana, y lo que es peor (o mejor), nos ha puesto del lado que él se había propuesto. (Lapresta, 2001) ⁽¹²⁾

La mejor amiga de un chico es su madre.

Norman Bates, en *Psicosis* ⁽¹³⁾

Psycho supuso la entrada del terror en las series A, y con esta producción el autor inauguró en Hollywood el terror psicológico. Allí aparece la figura del psicópata que se autodefine como tal frente a la cámara, con lo que de alguna manera se humaniza.

La Real Academia Española define la *psicosis* como una "enfermedad mental caracterizada por delirios o alucinaciones, como la esquizofrenia o la paranoia", o un "trastorno afectivo caracterizado por la alternancia de excitación y depresión del ánimo y, en general, de todas las actividades orgánicas" ⁽¹⁴⁾ Norman Bates es poseedor de una doble personalidad que lo atormenta: la suya, es decir, la de un hombre sumiso, servicial, dulce y algo tímido que contrasta con la personalidad obsesiva, dominante, celosa y castradora de su madre. Como autor que era, el maestro del suspense "se resistía con todas sus fuerzas a la pulsión fundamental de no dejar huellas." (Bettendorff, 2001, p.114) ⁽¹⁵⁾

Además buscaba poseer control artístico sobre sus propias creaciones y plasmar en cada una de ellas su sello particular manteniendo ciertas constantes en la inspiración, en los temas y en las formas de expresarlos. Estos aspectos no sólo caracterizaban a cada una de sus películas, sino que constituían la parte esencial de su interés. En el caso de *Psycho* podemos notar estos rasgos en el tema de la identidad asumida, así como en los planos detalles realizados sobre el cabello de la Sra. Bates y Lila, el *cameo* (aparición breve) que el propio cineasta efectúa a inicios del filme, la elección de una rubia como protagonista y el hecho de utilizar un baño para

una escena relevante para el desarrollo del conflicto.

Con el fin de transmitir al público esa doble personalidad del protagonista, Hitchcock utiliza varios recursos visuales, entre ellos mostrar la imagen de Bates reflejada en espejos o cristales (por ejemplo al minuto 35 cuando le habla por primera vez a Marion sobre la inestabilidad emocional de su madre), así como dejarnos ver su rostro cortado por una sombra (con una parte clara y la otra oscura) en casi todas sus escenas, simbolizando el costado bueno y malo de un sujeto. Esto lo podemos observar mientras Marion se está registrando en el motel, cuando ambos personajes conversan mientras ella cena o en el momento en que Norman va a espiar a Marion a través del hoyo en la pared.

A diferencia del terror clásico, en esta ocasión el mal está encarnado en la perversidad de una persona, por lo que es más real y tangible. A partir de aquí, se comenzaron a tocar temas tanto más escabrosos como prohibidos, y se produjo como consecuencia un nuevo prototipo de personaje que continuó su labor de villano en diversas películas posteriores como *The Texas Chainsaw Massacre* (1974), la saga de *Halloween* iniciada en 1978 y *Friday the 13th* de 1980.

Su influencia en la industria ha sido tal que aún más de cuatro décadas luego de su estreno, sigue considerándose un filme de culto, y "sus citas, parodias, pastiches o reescrituras inundan sin interrupción todos estos años." (Sánchez Biosca, 2001, p.190)⁽¹⁶⁾ *Psicosis* tuvo tres secuelas, una fallida tele-serie y una *remake*. Casi todas estas continuaciones fueron protagonizadas por Anthony Perkins, que quedó ligado por siempre al atormentado personaje de Norman Bates.

Para hacer a Michael Myers terrorífico

lo hice caminar como un hombre

y no como un monstruo.

John Carpenter, director⁽¹⁷⁾

El cine de terror moderno está lleno de *psycho-killers*: Michael Myers, Jason Voorhees, Freddy Krueger, Hannibal Lecter, etc.

Todos recurriendo a música estridente, sanguinolentos efectos visuales o a fórmulas de susto/sorpresa, pero ninguno de estos engendros podrán opacar al primero de todos ellos, Norman Bates, así como la obra maestra de horror, punto de partida del terror hollywoodense contemporáneo, que le dio vida: *Psicosis*. (Guzmán Novoa, 2002)⁽¹⁸⁾

Sin embargo, pese a la clara autoridad que Hitchcock y su obra produjeron en el cine de terror contemporáneo, hay quienes argumentan que su fórmula se fosilizó enseguida, pues mientras muchas nuevas películas siguieron tipologías temáticas distintas (espíritus malignos, hijos del diablo y posesiones satánicas, poderes paranormales, seres de otros mundos, nuevos y viejos monstruos, etc.), todos ellos de índole sobrenatural. Muchas de aquellas que continuaron explotando el tema de los *psycho-killers* y los acechos, no cumplen con las características impuestas por el filme de 1960.

Tomemos como ejemplo *Halloween* (1978) del director John Carpenter, protagonizada –curiosamente– por Jaime Lee Curtis (hija de Janet Leigh). Considerada por Sánchez-Biosca como el punto medio entre *Psycho* y las *Slasher Movies*⁽²⁰⁾ que explotarían durante los ochenta, ella representa la géne-

sis de las películas de acecho:

"*Halloween* perfila con claridad la figura del *psycho killer* moderno, el castigo sin conmiseración de los jóvenes pecadores, (...) la mostración de la violencia sobre el cuerpo considerado como una atracción escópica, sustentadas en la lógica del espectáculo carnal." (Sánchez-Biosca, 2001, pp.195-196)⁽²⁰⁾

En ambas películas se muestra una situación muy similar: el asesinato de una hermosa chica. Las feroces cuchilladas que sufren las víctimas están ligadas al deseo por ese mismo cuerpo. No obstante, en la secuencia del homicidio en la ducha, Sir Alfred Hitchcock ya nos había mostrado (por medio de la anterior escena *voyeurista* de Bates), el deseo que este personaje sentía hacia Marion Crane, es decir ya existía una matriz que vertebraba la planificación. En *Halloween*, por el contrario, el acto del crimen nace inarticulado, presentado como una mera premisa tras la cual ningún deseo o justificación le habría servido de motor. No conocemos los móviles o aspiraciones que llevaron al asesino a cometer su atrocidad. Este subgénero donde los asesinos seriales o psicópatas son protagonistas, se enfoca simplemente en el amarillismo del terror y busca asustar al espectador, crear repulsión y elevar el estado de *shock* al máximo. La fórmula se repite incluso en nuestros días en películas de terror adolescente como *Urban Legend* y *The Faculty* (ambas de 1998), *Candyman* (1992) o *Hostel* (2005) y es como si la causa de los asesinatos fuera tan evidente que resulta innecesario nombrarla. Por estas razones *Psycho* es tomada como la primera y última película de terror obsesionada por la explicación de las causas.

Pero también el cine posterior emprendería una tarea distinta de la hitchcockiana: en los *slasher films* las decapitaciones, mutilaciones, baños de sangre, cuchilladas y hachazos son significativas, más que por su función narrativa (realmente escasa), por la imperturbable decisión de la cámara de filmarlos sin ambages, sin ocultaciones, sin recurso alguno a la metáfora ni a la espectacularización. Como en *Psycho* o, incluso, debido a *Psycho*, la cámara ya no se retira del lugar del hecho, pues el pudor es ya al parecer imposible. (Sánchez-Biosca, 2001, p.194)⁽²¹⁾

En vez de poseer tramas novedosas y contagiosas, estos films se convierten en la misma historia ya conocida pero con diferentes personajes y traen consigo todas las consignas icónicas y temáticas de una película *slasher* de adolescentes. A saber: chicas de senos grandes que hacen cosas increíblemente estúpidas, personajes cuya mayoría muere en el filme, protagonistas unidimensionales, acartonados y cargados de estereotipos, marcada presencia de sangre, lugares comunes como el *high school* estadounidense, y por supuesto, el infaltable disfraz del asesino, tan característico en personajes como Michael Myers de *Halloween*, Freddy Krueger en *A Nightmare on Elm Street* (1984), Jason Voorhees en *Friday the 13th*, la máscara de *Scream* (1996), o el traje de pescador de *I Know What You Did Last Summer* (1997).

No obstante, sea su influencia consciente o inconsciente, palpable o intangible, es imposible negar que a partir de 1960 el cine, y en especial el desarrollo del cine de terror, sufrió un acuchillamiento, una metamorfosis de la que no habría marcha atrás. *Psicosis* y su afamado director Alfred Hitchcock, marcaron un antes y un después en la excitante historia de este género cinematográfico. Influyendo a cientos de cineastas en todo el mundo, se han convertido en referentes obliga-

torios de académicos, teóricos o cinéfilos y han modificado a la industria de Hollywood.

Hitchcock no sólo introdujo el *suspense* en sus argumentos generando más tensión en sus historias, sino que además con su obra maestra le dio vida a un nuevo prototipo de villano más humano y más real con el que la fuente del terror se hizo más palpable. Fue innovadora en mostrar ante nuestros ojos el sexo, y sobre todo el homicidio de la protagonista antes de la mitad de la película, de forma explícita pero a la vez poética, de la mano de planos ingeniosos y de la laureada música de Bernard Herrmann.

En las películas de Hitchcock la terceridad del interpretante constituye un papel importante. Por primera vez el público dejó de ser un ente pasivo y se dedicó a analizar lo que sucede en la trama. De la misma manera, los personajes *hitchcockianos* son muchas veces *alter-egos* de lo que hace el espectador. Ya que como se ha señalado, son seres duales que mienten, roban y no son enteramente buenos o malos. Tal como sucede en *Psycho*, el descubrimiento de la culpabilidad del crimen pasa a segundo plano, y lo importante pasa a ser los motivos y cómo se interpreta el hecho. Por lo tanto, más que de un asesinato, Hitchcock habla sobre la interpretación del mismo.

Así, durante más de 40 años esta modesta película, filmada en blanco y negro, con un presupuesto de sólo 800 mil dólares y sin grandes pretensiones, se transformó en un éxito sin precedentes. Ha logrado aterrorizar y maravillar a varias generaciones, ha sido objeto de análisis y estudio por miles de estudiantes de cine y ha sido pieza de culto por millones de personas, pues ha modificado para siempre la forma de hacer y ver al género de terror.

Notas

- 1 *Alfred Hitchcock quotes*. Recuperado en 2007 de http://www.en.thinkexist.com/quotation/always_make_the_audience_suffer_as_much_as/220707.html
- 2 Sánchez-Biosca, V. (2001). Despedazar un cuerpo: De una cierta tendencia en el cine de terror postmoderno. En Russo, E. (Ed.). *Interrogantes sobre Hitchcock*, Buenos Aires: Simmurg. p. 189.
- 3 Bort, D. (2005). ¡Ahí viene el Lobo!: Los creadores de *Scream* intentan una nueva franquicia con "Cursed". San Diego, CA: La Prensa San Diego. Recuperado en 2007 de: <http://www.laprensa-sandiego.org/archieve/february25-057cursed.html>.
- 4 *Psicosis de Alfred Hitchcock*. Recuperado en 2007 de: <http://www.telefonica.net/web2/micineparaiso/psycho.html>
- 5 Este asesino serial fue también la fuente de inspiración para otras películas de terror posteriores a *Psycho* como *Deranged* (1974), *The Texas chain saw massacre* (1974) y *The silence of the lambs* (1991).
- 6 Bettendorf, M. (2001). Otro nudo en la soga: Rope como modelo de argumentación fílmica. En Russo, E. (Ed.). *Interrogantes sobre Hitchcock*, Buenos Aires: Simmurg. p.114.
- 7 Aunque dicha secuencia de tomas en la ducha sólo 45 segundos en la pantalla, se filmó en 7 días utilizando 70 ángulos de cámara diferentes.
- 8 Sánchez, J. *Psicosis de Alfred Hitchcock*, Madrid: Tiscali. Recuperado en 2007 de <http://usuario.tiscali.es/actores/Psicosis.html>
- 9 Sánchez-Biosca, V. (op. cit.) p. 191.
- 10 Sánchez-Biosca, V. (op. cit.) p.193.
- 11 Sánchez-Biosca, V. (op. cit.) p.190.
- 12 Lapresta, A. (2001). *Psicosis de Alfred Hitchcock*, Buenos Aires: Aloha Críticón. Recuperado en 2007 de <http://www.alohacriticon.com/elcriticon/article1037.html>
- 13 *Memorable quotes for Psycho* (1960), Norman Bates. Recuperado en 2007 de: <http://www.imdb.com/title/tt0054215/quotes>
- 14 Real Academia Española. Diccionario de la lengua española, Madrid. Recuperado en 2007 de <http://buscon.rae.es/drae/>
- 15 Bettendorf, M. (op. cit.) p.114.
- 16 Sánchez-Biosca, V. (op. cit.) p. 190.
- 17 John Carpenter quotes. Recuperado en 2007 de: <http://en.thinkexist.com/quotation/to-make-michael-myers-fightening-i-had-him-walk/381623.html>
- 18 Guzmán Novoa, E. (2002). *Psicosis: La Saga de Norman Bates*, Quinta Dimensión. Recuperado en 2007 de : <http://www.quintadimension.com/modules.php?name=News&file=print&sid=124>
- 19 Slasher: término anglosajón referido al género de películas de terror, en las que generalmente las víctimas son atacadas o "rebanadas" con objetos punzantes o cortantes. A este tipo de films también se les denomina *splatter movies*.
- 20 Sánchez-Biosca, V. (op. cit.) pp. 195-196.
- 21 Sánchez-Biosca, V. (op. cit.) p. 194.

Bibliografía

- Bettendorf, M. (2001). Otro nudo en la soga: Rope como modelo de argumentación fílmica. En Russo, E. (Ed.). *Interrogantes sobre Hitchcock*, Buenos Aires: Ed. Simmurg. p. 107-114.
- Bort, D. (2005). ¡Ahí viene el lobo!: Los creadores de *Scream* intentan una nueva franquicia con "Cursed". San Diego, CA: La Prensa San Diego. Recuperado en 2007 de <http://www.laprensa-sandiego.org/archieve/february25-057cursed.html>
- Guzmán Novoa, E. (2002). *Psicosis: La saga de Norman Bates*, Quinta Dimensión. Recuperado en 2007 de: <http://www.quintadimension.com/modules.php?name=News&file=print&sid=124>
- Lapresta, A. (2001). *Psicosis de Alfred Hitchcock*, Buenos Aires: Aloha Críticón. Recuperado en 2007 de <http://www.alohacriticon.com/elcriticon/article1037.html>
- Real Academia Española. Diccionario de la lengua española, Madrid. Recuperado en 2007 de <http://buscon.rae.es/drae/>
- Psycho. EEUU. The Internet Movie Database. Recuperado en 2007 de <http://www.imdb.com>
- Sánchez, J. *Psicosis de Alfred Hitchcock*, Madrid: Tiscali. Recuperado en 2007: <http://usuario.tiscali.es/actores/Psicosis.html>
- Sánchez-Biosca, V. (2001). Despedazar un cuerpo: de una cierta tendencia en el cine de terror postmoderno. En Russo, E. (Ed.). *Interrogantes sobre Hitchcock*, Buenos Aires: Ed. Simmurg (pp. 189-199).

El extraño caso de James Whale en el cine de Hollywood

Javier Hildebrandt *

En estos últimos años, la figura de James Whale ha cobrado relevancia principalmente gracias a ciertos aspectos que se relacionan más con su personalidad y su vida privada que con su faceta de realizador cinematográfico. Con este ensayo se pretende buscar elementos que determinen si la obra de Whale posee características propias y singulares, en oposición al llamado estilo invisible del Hollywood clásico. Para ello se analizarán algunas de sus películas, centrándonos principalmente en *La novia de Frankenstein*, su film más popular.

La fábrica de los sueños

Durante la segunda mitad de la década del '30, la industria cinematográfica de Hollywood atravesaba un periodo prolífico. La producción de películas se encontraba dividida en lo que luego se denominó *studio-system*: aproximadamente el 80% de los largometrajes que se exhibían en los cines estaban producidos por alguno de los ocho grandes estudios del momento (el resto le correspondía a otros pocos estudios más pequeños y productoras independientes). Cada uno de ellos poseía un plantel fijo de empleados, contratado por temporadas, que iba a trabajar allí todos los días, siempre en un puesto determinado (había directores, guionistas, vestuaristas, directores de fotografía y, por supuesto, las estrellas.) Existía a su vez una subdivisión entre los cinco grandes, o *Majors* (MGM, Fox, Paramount, Warner y RKO) y los tres más chicos o *Minors* (Universal, Columbia y United Artists). La diferencia principal entre ellos es que los *Minors* no contaban con salas propias para la distribución de sus filmes, con lo cual dependían de la aceptación y disponibilidad de los *Majors* para su exhibición. Por lo general, las películas de los *Minors* aparecían como film de complemento –*second feature*– en el doble programa que se proyectaba en los cines de aquella época, antes de la película principal que era, a menudo, de un *Major*.

De todos estos estudios, vamos a adentrarnos en el que nos interesa para este ensayo: Universal Pictures. Fundado en 1912 por Carl Laemmle, alcanzó un gran éxito en la época del cine mudo con *El fantasma de la ópera*. De ahí que, dentro del sistema de géneros a partir del cual se organizaron las productoras y en el que cada una, de común acuerdo, se especializaba en un género diferente, la Universal se abocará al terror. Del mismo modo que en *El fantasma de la ópera*, Laemmle continuó recurriendo a clásicos de la literatura terrorífica para elaborar los argumentos de sus filmes. El acierto de su elección se confirmó con el suceso de *Drácula* (1931) de Tod Browning, lo cual llevó a que ese mismo año se abocara a la adaptación de otra novela: *Frankenstein*, de Mary Shelley. Pero para esta ocasión, Laemmle elegiría a James Whale, un director novato, que había alcanzado una notable repercusión con su filmes *El fin de la jornada* / *Journey's end* (1930) y *Waterloo bridge* (1931)

El padre de la criatura

Antes de pasar al análisis de las películas, es importante conocer algunos datos acerca de James Whale, ya que los mismos servirán para arrojar luz sobre lo que abordaremos a continuación. Se desempeñó como director teatral en su Gran Bretaña natal con la obra *Journey's end* y el éxito de esta pieza lo llevó, en 1930, a realizar una gira en los EE.UU. Allí, uno de los ejecutivos del pequeño estudio Tiffany-Stahl lo convenció de incorporarse a sus filas y dirigir la versión filmica de la obra. *El fin de la jornada* alcanzó gran repercusión y Whale obtuvo un contrato para ocuparse en la Universal.

El período en el que Whale trabajó para este estudio (entre 1930 y 1936) fue sin dudas el más fructífero de su carrera y coincide con sus incursiones en el género terrorífico. Carl Laemmle Jr. (productor de todas sus películas en Universal) le otorgó grandes libertades al momento de realizar sus films, dado el gran éxito de taquilla que alcanzaban, al punto de permitirle escoger a los actores. Estos eran en su mayoría británicos y Whale los conocía de la época en que se desempeñó como director de teatro. Estoy haciendo referencia a Colin Clive, Boris Karloff, Elsa Lanchester, Claude Rains y Una O' Connor, entre otros. Era tan estrecho el vínculo que el realizador entabló con Laemmle Jr. que luego de la venta de Universal en 1936, intentaron desarrollar una productora independiente, sin embargo no llegaron a buen puerto.

A partir de allí, Whale deambuló por varias compañías, pero nunca logró la libertad que había obtenido en Universal. Un ejemplo paradigmático de ello es el del film *The road back* (1937), que fue salvajemente cortado y que tomaba como tema a un grupo de soldados alemanes tratando de rehacer su vida luego de la Primera Guerra Mundial. Cansado de todas estas ataduras, y de la industria de Hollywood en general, Whale se retiró de la cinematografía a principios de los '40 y dedicó el resto de su vida a la pintura. Volcándose hacia otra rama del arte, pudo continuar desarrollando sus inclinaciones.

Los monstruos

Los cuatro filmes en los que nos detendremos corresponden al período de Whale en la Universal: *Frankenstein* (1931), *El caserón de las sombras* (The old dark house, 1932), *El hombre invisible* (The invisible man, 1933) y *La novia de Frankenstein* (Bride of Frankenstein, 1935).

Tanto éstas como el resto de las películas de terror de la Universal, son casi fundacionales dentro del terror. A decir verdad, no existen muchos films que desarrollen los códigos del género anteriores a éstos. A pesar de que pertenezcan al expresionismo alemán y que por ende sería incongruente pensar la categoría de lo genérico, podríamos citar como antecedentes de la temática fantástica a *El gabinete del dr. Caligari* (1919), de Robert Wiene, *Nosferatu* (1922) de Murnau, y

* Materia: Discurso Audiovisual II | Docente: Lorena Cancela | Fecha: Agosto 2007

algunas otras obras del expresionismo alemán ⁽¹⁾. Por lo tanto, casi todo los films del género realizados con posterioridad, tomarán como inevitable punto de referencia a los filmes de la Universal del período clásico. Esta situación le confiere mayor preeminencia a la figura de un realizador como Whale; también, en menor medida, esa importancia la tiene Tod Browning, aunque sus contribuciones al género no fueron tantas. A pesar de este “culto a uno u otro director”, (cuyo origen se basa principalmente en el gusto personal que pueda tener cada espectador con el cine de terror), en Whale encontramos a un director ambiguamente situado dentro de los cánones del Hollywood clásico. Para ponerlo en palabras más claras: Whale nunca fue un rebelde ni un revolucionario que buscaba, desde el seno mismo de la industria, romper con los rígidos esquemas del relato clásico. Aunque su estilo fue varias veces cuestionado y ello lo llevó, como ya dijimos, a su retiro de la cinematografía, y a pesar de que pretendió colocar su huella autoral en toda su obra, sus películas para la Universal poseen muchos elementos que las sitúan, definitivamente, dentro del relato clásico. Esta cuestión la iremos desentrañando paulatinamente.

Para comenzar, podemos ver que los créditos de apertura de *La novia de Frankenstein* son ciento por ciento clásicos: Carl Laemmle, dueño de Universal, aparece primero como presentador de la película; para luego dar paso al título de la estrella Boris Karloff, quien había alcanzado gran repercusión luego de su interpretación del monstruo en el film anterior ⁽²⁾. Luego vendrá el resto del elenco y, al final, el nombre de James Whale. Este mismo esquema se mantiene, con ínfimas variaciones, en las cuatro películas. A tal punto se consideraba importante la figura de la estrella que en el film *El caserón de las sombras*, Laemmle incluye una placa al comienzo, para aclarar al público que el actor que interpreta al sirviente sordomudo (Karloff) es el mismo que hace del monstruo en *Frankenstein*. De este modo, enfatizaba la versatilidad del actor.

El segundo elemento característico del cine clásico que encontramos aquí es la linealidad de la historia. Toda la acción se desarrolla cronológicamente en una sola dirección, sin saltos temporales. Los encadenamientos de líneas de diálogo entre una escena y la siguiente, son hartamente frecuentes y casi todo el tiempo los personajes anuncian las acciones que ejecutarán posteriormente. Para citar un ejemplo, podemos mencionar la conversación entre Henry Frankenstein (Colin Clive) y el Dr. Pretorius (Ernest Thesiger), y la intención de este último de que lo acompañe a su laboratorio; la escena siguiente nos muestra a ambos científicos entrando a dicho lugar. Pueden encontrarse situaciones similares a la precedente en el corpus de películas analizado. En *El caserón de las sombras* aparece una pequeña ruptura de la linealidad. Puede apreciarse un ejemplo de ello en la escena en que Margaret Waverton (Gloria Stuart) recuerda su extraña charla con la dueña de casa, Rebecca Femm (Eva Moore): mientras la chica hace sombras chinescas sobre una pared, aparece por detrás la sombra de una anciana y vemos que le hace el mismo gesto que realizó durante la conversación (le toca el cuello.) Recién finalizada esta acción notamos que se trata de una proyección de la mente de Margaret. El creativo recurso empleado por Whale para el *flashback*, desconcierta por un momento al espectador, que no sabe si lo que está viendo está ocurriendo efectivamente o si es sólo un producto de la imaginación de la chica.

Las dos líneas argumentales y paralelas de la narración clásica también se desarrollan, de alguna manera, en *La novia de Frankenstein*. Henry Frankenstein quiere vivir su vida de recién casado, pero primero deberá redimirse ante la sociedad, en una lucha contra sus demonios internos y destruir al monstruoso ser que ha creado. Esta estructura del protagonista con dos objetivos a cumplir (el de la realización en el plano amoroso y el hecho de ejercer su función social) se mantiene, con argumentos muy similares tanto en *Frankenstein* como en *El hombre invisible*. El carácter sumamente explicativo en la narración y los diálogos del cine clásico también se hacen presentes con frecuencia. En *Frankenstein*, estos aspectos se tornan casi extremos. En una escena antes de los créditos, el propio Carl Laemmle explica al público la temática y la moraleja que pretende transmitir la película, y aclara, como para aplacar el horror de los espectadores más ortodoxos, que todo lo que se verá a continuación es producto de la imaginación (un recurso bastante similar al usado en *El gabinete del doctor Caligari*, donde toda la historia es producto del “desvarío de un loco”) ⁽³⁾. Por supuesto, todas las películas tienen su *happy ending*, donde el hombre y la chica se besan, se abrazan, o simplemente se nos deja entrever que se van a casar (*Frankenstein*).

En la construcción de la figura del héroe comienzan a adivinarse indicios de un alejamiento del modelo clásico. Es pertinente aclarar que en los films de terror clásicos surge la particularidad de que la estrella no es el héroe, sino el villano. La gente se agolpaba en los cines para ver la caracterización y el comportamiento del monstruo, e iban en busca del miedo. Por qué esta variante del modelo clásico era permitida y aceptada como natural en aquella época, es una cuestión que excede a este ensayo pero no por eso deja de ser interesante para analizar. De todas maneras, es bastante claro que el nombre que se popularizó luego de *Frankenstein* fue el de Boris Karloff y no el de Colin Clive. Karloff es el principal responsable de que estas películas aún conserven su vigencia (así como ocurre con Bela Lugosi en *Drácula*, o con Lon Chaney en *El fantasma de la ópera*.)

Decíamos que el héroe presenta variaciones con respecto al modelo clásico. Si bien Henry Frankenstein se arrepiente de los monstruosos resultados de sus experimentos y busca su redención por parte de la sociedad, su faceta de científico y su pasión por crear vida y dominar la muerte parecen ganarle a su costado humano, ya que no le importa abandonar a sus seres queridos ni profanar las tumbas de los recién fallecidos con tal de alcanzar el éxito en sus investigaciones. Al igual que Jack Griffin en *El hombre invisible*, es un personaje, cuando menos, ambiguo, puesto que muchas veces destila humanidad y defiende los valores de la familia y la vida civilizada, pero ante otras circunstancias se vuelve frío y no escatima riesgos en pos de lograr sus propósitos.

Sin dudas donde mejor se puede apreciar la intención de ruptura de Whale es en la puesta en escena. La construcción de los escenarios escapa muchas veces al realismo propuesto por el modelo clásico y la gran influencia del expresionismo alemán se hace evidente. El laboratorio del Dr. Pretorius en *La novia de Frankenstein* parece lisa y llanamente calcado de un film expresionista, mediante su construcción de decorados inclinados y por el gran contraste entre las luces y las sombras. En las posiciones de cámara, se aprecian una frecuente utilización de cámara aberrante, y picados y contrapicados que resaltan simbólicamente la presencia de Whale en

los momentos de mayor tensión dramática. Hay además una notoria preocupación por el montaje. La espectacular escena en la que Pretorius y Frankenstein dan vida a la novia posee un montaje rítmico en donde se contraponen planos de los aparatos eléctricos con los rostros de los protagonistas y del cielo tormentoso, en una secuencia que remite al trabajo de cineastas rusos como Eisenstein o Dziga Vertov. De esta manera, el montaje deja de ser invisible, alejándose de los procedimientos de la narrativa hollywoodense y pasa a tener un peso fundamental en la construcción del sentido.

En la totalidad de la filmografía analizada, es pertinente destacar una notable presencia del humor, en tanto marca extraña dentro del género terrorífico. La inclusión de personajes como Minnie (Una O'Connor) en *La novia de Frankenstein* o de la familia Femm en *El caserón de las sombras* son rayanas en lo grotesco y presentan un inconfundible estilo británico en el humor, marcando una constante en la obra de Whale, que lo diferencia de sus coetáneos dentro del terror.

Para finalizar este apartado, resta hacer una reseña de la relación que los films de Whale entablan con la censura. El fatídico Código Hays determinaba qué podía mostrarse y qué no; debido a que estaba en pleno funcionamiento en los años '30, las escenas macabras y de violencia debieron tratarse con extremo cuidado. Es así como en *Frankenstein* y en *La novia de Frankenstein*, jamás se muestra en forma directa un solo cadáver; a pesar de tratarse de películas en las que un científico desentierra muertos para dar vida a un nuevo cuerpo. Las escenas de crímenes se resuelven siempre fuera de cuadro. James Whale parece haber sorteado las normas establecidas por el Código Hays sólo en dos oportunidades. La primera se ha convertido en una célebre escena de *Frankenstein*; allí el monstruo juega con las flores de una inocente niña, para luego levantarla con sus brazos y arrojarla a un lago. El carácter tan explícito y brutal de la escena -sorprendente incluso hoy en día- se justificó en su momento por la confusión y arrepentimiento que siente el monstruo luego de su acto. Sin embargo, el director no logró que la censura demandara eliminar esa secuencia en exhibiciones posteriores.

La segunda elusión a los censores es en *La novia de Frankenstein*. En otra recordada escena, el monstruo entra a una casa y se hace amigo de un ciego. Mientras charlan, el buen hombre le enseña a la criatura a fumar y le da de tomar vino, a lo que éste responde alegremente: "smoke... good". Esta especie de apología del tabaco y la bebida como generadores de placer tampoco fue bien vista y hasta el propio Boris Karloff reconoció en su momento que Whale había ido demasiado lejos. De todas maneras, no hubo ninguna censura sobre este episodio.

Es bueno recordar de paso que, aunque estas actitudes podrían ser pertinentes al comportamiento de un villano, el monstruo no inspira todo el tiempo una sensación de maldad. Al igual que en *Frankenstein*, fue caracterizado como un personaje ambiguo que posee más de una dimensión y que constituía el principal atractivo para la convocatoria del público.

¿Un autor?

Cuando a fines de los años '50 los integrantes de la revista *Cahiers du Cinema* establecieron su política de los autores y elaboraron una lista de aquellos cineastas que poseían un estilo y visión personales, aún dentro de Hollywood, no hicieron mención a James Whale.

Algunos teóricos justifican esta omisión aduciendo factores externos a sus películas. A saber: para finales de los años '50 Whale había abandonado el oficio de cineasta, del mismo modo que varios de los actores que habían trabajado con él (algunos ya habían fallecido). También se intuye que lo desestimaron porque sus obras más populares estaban inscriptas dentro de un género considerado menor⁽⁴⁾. Por otra parte, la dificultad de conseguir el resto de su filmografía -tanto en aquellos años como en el día de hoy- conspiró contra la posibilidad de obtener un perfil más acabado del estilo del realizador. Finalmente, tampoco ayuda el hecho de que gran parte de sus películas sean adaptaciones de obras literarias. El crítico David Lugowski aventura que incluso la condición homosexual de Whale es un aspecto que produce una merma en la realización de estudios que analicen minuciosamente su obra.

En este ensayo nos propusimos otorgar una mirada sobre el estilo de James Whale, marcando qué aspectos de su obra se inscriben dentro del modelo hollywoodense y qué elementos narrativos, temáticos y compositivos ofrecen un intento de ruptura de dicho modelo. Los ejes a partir de los cuales se ha efectuado el análisis de los filmes, ¿son suficientes para considerar la obra de Whale en términos de autoría?

Creemos más provechoso dejar la respuesta en suspenso, e invitamos al lector a que, mediante el análisis de este ensayo y la visión de la filmografía de Whale, pueda sacar sus propias conclusiones. Lo que sí es innegable es que estas cuatro películas han marcado un hito dentro del cine de terror, al ser exponentes de la preocupación de Whale de otorgar a sus películas la impronta que luego volcaría en sus pinturas. En definitiva, lo que persiste es la visión del artista.

Notas

- 1 Aunque existe una versión fílmica de *Frankenstein* anterior a la de Whale (filmada en 1910 por J. Searle Dawley para la compañía de Edison), considero que el realizador británico prefirió no tomarla como referencia y basó su trabajo en la obra de los expresionistas alemanes.
- 2 Curiosamente, Boris Karloff aparece acreditado sólo como "Karloff" Elsa Lanchester, actriz que interpretó a la novia, no aparece en los créditos, y el lugar en que debería ir su nombre se lo reemplazó por un signo de interrogación, probablemente con el objeto de generar interés sobre su verdadera identidad. Este mismo recurso se utilizó con el propio Karloff en *Frankenstein*.
- 3 En *La novia de Frankenstein* vuelven a aparecer dichos hechos explicativos, aunque son incorporados a la historia de una forma más original: antes de comenzar la película, una escena recrea la noche que compartieron Lord Byron, y el matrimonio de Percy y Mary Shelley, donde surgió el argumento para la novela de *Frankenstein*. Allí, la propia Mary (Elsa Lanchester) comienza a narrar la historia. De esa forma queda registrado que todo lo que acontece en el film es fruto de la imaginación de la autora.
- 4 El mismo Whale protestaba ante Laemmle por su obstinación en que siguiera dirigiendo films de terror, luego del éxito de *Frankenstein*.

Bibliografía

- Aparicio, D. El caserón, las sombras y las ilusiones En *Terror Universal*. Recuperado en 2007 de: <http://www.cinefantastico.com/terroruniversal/index.php?id=164>
- Aparicio, D. El enemigo invisible: el fantasma del siglo XX. En *Terror Universal*. Recuperado en 2007 de: <http://www.cinefantastico.com/terroruniversal/index.php?id=164>

- tico.com/terroruniversal/index.php?id=154
- Bordwell, D. (1996) La narración clásica: el ejemplo de Hollywood. En *Narración y cine de ficción*.
 - Brosnan, J. James Whale En *The Horror People*. Recuperado en 2007 de <http://eric.b.olsen.tripod.com/whale.html>
 - Tavernier, Bertrand y Coursodon, Jean Pierre. (1997). *50 años de Cine Norteamericano*, Madrid, Akal (2 tomos).
 - Lorenzi, Pablo. (Mayo 2004). La parada de los monstruos. En revista *La Cosa #99*, Buenos Aires: Bates Motel.
 - Lugowski, David. Historiography, homophobia and authorship: the case of James Whale. En *Senses of Cinema*. Recuperado en 2007 de: <http://www.sensesofcinema.com/contents/directors/05/whale.html>
 - Rodríguez Mata, Sara. Frankenstein, made by Pierce. En *Terror Universal*. Recuperado en 2007 de: <http://www.cinefantastico.com/terroruniversal/index.php?id=14>

El nacimiento del "mito de la star" en el género de terror

Pablo Lourenco *

Con la llegada del sonido al mundo del cine, la Universal se enfrentó a un nuevo reto. En 1930 se produjeron *Sin novedad en el frente*, cuyo director, Lewis Milestone, consiguió un Oscar a la mejor dirección y otro Oscar a la mejor película y *El rey del Jazz*, de John Murray Anderson, que obtuvo un Oscar a la mejor dirección artística. Con dicho reconocimiento el estudio podría haberse encaminado hacia la realización de una serie de películas de mayores presupuestos, sin embargo no dejó a un lado su política inicial y siguió produciendo filmes de bajo costo, tanto *western* como seriales.

Pronto surgió el género de terror. Hasta ese momento, sólo se habían producido ligeramente algunas películas, que no obtuvieron mayores éxitos y con un estandarte como Lon Chaney en la actuación. El primero de los films de terror realizado por la Universal fue *Drácula* (1931), protagonizada por Bela Lugosi y dirigida por Tod Browning, que cautivó y aterrizó a la audiencia de la época. Cuando el estudio tomó conciencia de que allí había un campo sin explotar, continuó con *Frankenstein* (1931), protagonizada por Boris Karloff, dirigida por James Whale y basada en la novela homónima de Mary Shelley. Este film fue la confirmación de que el género ofrecía la posibilidad de realizar una variedad de películas que ayudaría a incrementar las debilitadas arcas de la productora.

La mayoría de las producciones mostraban un mundo coetáneo al real, compuesto por monstruos que tenían las mismas virtudes y defectos que las personas reales y cuyo universo fantástico y gótico se entremezclaba la mayoría de las veces con la época de realización de las películas. Para poder adentrarse en la construcción de estos universos diegéticos, se debe realizar una pequeña explicación de la manera en la cual intervienen las características del gótico en el cine clásico de terror.

A continuación se enuncian los elementos representativos de lo que se ha denominado cine gótico: penumbras, ambientes oníricos, castillos desolados, cementerios con estatuas destruidas y, sobre todo, seres espectrales, entre los que se destaca como símbolo la figura demoníaca y misteriosa, pero a la vez inevitablemente atrayente del vampiro. Tal como lo explica Marc Vernet, "Lo esencial parece girar en torno a la monstruosidad, ya sea física o moral, o incluso ambas" (1993, pp.107-117).⁽¹⁾ En primer lugar, y como punto de partida, hay que decir que en la propia naturaleza del género reside una continua exaltación de lo subjetivo, frente al naturalismo de algunas escuelas (documentalistas y neorrealistas principalmente) que buscan representar una realidad "objetiva". En el terror gótico, lo fundamental es transmitir la visión de un mundo misterioso e inquietante, donde el hombre queda a expensas de fuerzas superiores a su voluntad. La decadencia de una sociedad decrepita, las imágenes de locura y muerte, los fantasmas ancestrales y las escenas oníricas serán las principales señas de identidad de este cine, que intentó per-

petuar la tradición literaria del gótico de fines del siglo XVIII y XIX. Su rasgo más relevante es la exageración dramática sublime, ya que crea un marco sobrenatural e inigualable para que personajes siniestros provoquen el escalofrío y el horror en el espectador. El gótico fue introducido en el cristianismo por los bárbaros godos y su denominación proviene de la corriente artística surgida alrededor del siglo XV. La arquitectura gótica se caracteriza por poseer formas lineales y estilizadas, pretendiendo alcanzar el cielo y así unir lo terrenal con lo divino, representando la visión que tenía la iglesia medieval de una ciudad celestial. Este pensamiento también abarca las otras ramas del arte como la pintura y la escultura, donde se recrean temas profanos. Luego, el término gótico es usado para denominar a una corriente literaria surgida a fines del siglo XVIII, que explora el tema de la muerte como destino inevitable, y que al tiempo que alberga a las criaturas más oscuras y temibles, ejerce un poder de atracción inexplicable en el hombre, el cual queda inmerso en un ambiente en que la ensoñación y lo real se confunden en la soledad de la noche. Finalmente, el género cinematográfico de horror gótico se amalgama con los períodos, corrientes y movimientos previamente citados.

El germen del terror ya se encuentra en los orígenes del cine. Si bien usualmente se lo relaciona con películas situadas en castillos ruinosos, cementerios hechizados, y con ruidos aterradoros, los códigos genéricos del horror gótico trascienden la construcción espacial. Sin embargo, es indudable que los decorados recrean una atmósfera insana mediante la yuxtaposición de arquitecturas, y fundamentalmente por el modo en que son iluminados, ya que las escenografías siempre están en penumbras, engendrando más impresiones que certezas, a través de contornos difuminados que ayudan a crear una sensación de irrealidad y un ambiente malsano.

A partir de esta breve introducción sobre el cine de terror de la Universal en los años treinta y la influencia que tuvo el gótico sobre los films, debemos introducirnos en el trabajo actuarial de dos de sus figuras más representativas: Bela Lugosi y Boris Karloff, quienes interpretaron respectivamente *Drácula* y *Frankenstein* en el año 1931 y generaron que el terror apareciera en los principales titulares de la prensa del período.

El fenómeno de Drácula y Bela Lugosi

Roman Gubern (1989, p.49) afirma: "Quien más alto brilló en este escaparate de monstruos, vampiros zombis y momias resucitadas fue el director Tod Browning, que había demostrado ya su talento dirigiendo repetidamente al gran actor Lon Chaney (...)"⁽²⁾ Bela Lugosi, que interpreta al conde, es caracterizado mediante su vestimenta, compuesta por un elegante traje victoriano y una capa de satén negro y rojo. Estaba más cerca de un aristócrata misterioso y fascinante, que de un monstruo sediento de sangre. Su expresividad aflora a través

* Materia: Discurso Audiovisual II | Docente: Sol Cuntín | Fecha: Agosto 2007

de miradas y sonrisas exentas de colmillos y la maldad se capta mediante una simple alteración de sus rasgos faciales. La personificación de Bela Lugosi ha sido copiada en la gran cantidad de secuelas que se han realizado sobre este film.

Del mismo modo que en la novela de Bram Stoker, la película está dividida en dos partes: en la primera, Drácula aparece como amo y señor de su mundo. Browning configura un universo extraño, donde las criptas cubiertas con telarañas, se alternan con lóbregas escalinatas, encontrando su máxima expresión en la cuidada fotografía en blanco y negro del hermoso y siniestro castillo gótico y acentuando el lado romántico de la narración. En la segunda parte, el conde Drácula instala su anormalidad en la convencional sociedad londinense. El impacto que había provocado el mundo malsano del comienzo, se desvanece cuando la acción se traslada a Inglaterra. Por lo tanto, el universo gótico de *Drácula* no se traslada a este segundo segmento. La sordidez que impone el film se verá potenciada por la casi ausencia de contenido musical (no olvidemos que este es el primer film de terror sonoro). Es pertinente señalar que la banda de sonido está especialmente cuidada, dejando con ello que los sonidos ambientales (tales como sirenas de barcos, gritos de horror y aullidos de lobos) potencien el entramado sonoro.

El éxito de esta película fue el inicio de todo un ciclo de largometrajes de terror en los años '30. En 1936 surge la secuela de la película de *Drácula* de Tod Browning, *La Hija de Drácula / Drácula's Daughter*, que fue dirigida por Lambert Hillyer. A diferencia de *Drácula* de Tod Browning, la acción comienza en Inglaterra para trasladarse hacia el final del film a Transilvania, donde se incrementará la estética gótica. El papel de la Condesa Marya Zaleska es interpretado por Gloria Holden, que representa a una vampiresa espectral, siniestra, enigmática y portadora de una belleza enfermiza; esos rasgos la llevan a acercarse a la actuación de Bela Lugosi.

El éxito de *Drácula* de la Universal, basado en un personaje de la literatura de terror, catapultó la figura de Bela Lugosi en todo el mundo. Su interpretación del conde seguía la misma línea que en la obra teatral, aunque con menos maquillaje. Se ha señalado que consagró el estilo propio del vampiro elegante que no enseñaba los colmillos, pues Lugosi desechó la idea de utilizarlos. Su poder era hipnótico, concentrado y corporal, con la capa negra a su espalda, usándola para ocultar a su víctima. Era un vampiro que vestía frac y usaba sombrero de copa, que vagaba por las brumosas calles como un alma distante, casi se diría que inmaterial, con una idea fija en la mente: nuevas víctimas, y sangre, pues, tal como lo enuncia en *Drácula*, "la sangre es la vida". La película tiene muy pocos efectos especiales, siendo el más llamativo el brillo de ojos que desprendía su rostro en los primeros planos. Tod Browning lo consiguió haciendo converger la luz en dos agujeritos realizados en un tablero de madera. Tod Browning y Bela Lugosi se conocieron durante la realización de *The Thirteenth Chair*, en 1929, donde el actor interpretó a un personaje secundario. Pero fue suficiente para llamar la atención de Browning, y pronto se creó entre ambos un sentimiento mutuo de amistad. En *Drácula*, Tod Browning presenta al personaje en un cementerio lleno de tumbas, del que lentamente empiezan a salir mujeres; dichos planos se alternan con rápidos planos detalles de insectos y otros animales indeseables. Produciendo una ruptura con dicha fragmentación de planos, aparece Drácula de frente, mirando hacia la cámara con una iluminación que hace hincapié en su rostro y luego se realiza

un pequeño *travelling* hacia adelante que finaliza en un primer plano del Conde mirando a cámara. A continuación se ve al conde sobre la diligencia, pero el espectador sólo puede darse cuenta de su presencia como cohero a partir de su penetrante mirada a cámara, puesto que es exactamente igual a la de la presentación del personaje. Para continuar con este análisis, es interesante remarcar el momento en el cual Drácula se presenta ya rodeado de un ambiente netamente gótico; se lo ve descender unas largas escaleras, llenas de telarañas. Allí se puede oír el tono húngaro de Bela Lugosi, que será una de las características más sobresalientes de la construcción de su texto actoral. La relación de Drácula con la sangre humana se anticipa narrativamente en la película en el momento en que se corta la mano. Allí el director escoge realizar un rápido acercamiento a la cara de Drácula, que sostiene la tensión con la mirada escondiéndose detrás de su capa en el momento en que se ve el crucifijo. De esta manera, se plantea la caracterización del personaje desde su interpretación y su carácter psicológico, poniendo de manifiesto las debilidades y el deseo. Determinadas frases refuerzan dicha caracterización, tal como la siguiente: "Yo nunca bebo...vino". En Inglaterra, el texto de Bela Lugosi se enfatiza en ciertos sucesos, como cuando encuentra a su presa y se acerca lentamente con una mirada hipnótica hasta envolverla en su capa, para finalmente salir de cuadro. Otro aspecto que refuerza la utilización de las miradas en la caracterización de Bela Lugosi, es la relación que se entabla entre éste y Van Helsing, ya que en sus encuentros hay un juego de miradas que se narra a través del plano y contraplano, como si los personajes estuviesen intentando delimitar quién es más fuerte mentalmente.

En *La hija de Drácula*, y a diferencia del film de Tod Browning, la música acompaña a la acción dramática. En esta secuela, la caracterización del personaje principal sigue manteniendo ciertas similitudes, aunque el director sea distinto. Encuentro una semejanza con la gran importancia que se le confiere a las miradas, ya que en *La hija de Drácula* la actriz es presentada con un traje negro que sólo deja ver sus ojos. Del mismo modo que en *Drácula*, la vampiresa se acerca hacia cámara hasta terminar con un primer plano de su mirada. En *La hija de Drácula*, la condesa cuenta con un nuevo elemento para hipnotizar a sus víctimas; ya no es sólo la mirada sino un anillo el que cumple con ese cometido. Hay también cierta similitud entre ambos personajes, a la hora de atacar a sus presas. La mayor diferencia del film de Lambert Hillyer con respecto a la película *Drácula*, se encuentra en la relación de la protagonista y su compañero, ya que atraviesa su corazón con una flecha en el momento en que ella está por hipnotizar a una de sus víctimas. El personaje de Van Helsing se repite en ambas películas, explicando la existencia y la finalización de la vida de un vampiro.

Frankenstein y el segundo exponente: Boris Karloff

Poco después de *Drácula* de Tod Browning, Universal decide realizar la adaptación de otra novela gótica. *Frankenstein*, también conocida como *Frankenstein, the Man who made the monster*, fue una versión simplificada de la muy compleja y filosófica novela de Mary Shelley. El papel del monstruo le fue ofrecido a Bela Lugosi, pero éste lo rechazó porque pensaba que sus dotes como actor no se reflejarían detrás de la excesiva cantidad de maquillaje. El rol recayó entonces sobre Boris Karloff, quien gracias a este papel heredaría el reinado del horror que hasta ese momento le pertenecía a Bela Lugo-

si. El maquillaje del monstruo fue diseñado por Jack Pierce. Se utilizaron varias capas de gasa y sustancias tóxicas, para crear la apariencia única de la criatura; el doloroso método llevaba más de cuatro horas diarias de aplicación.

Con este film, James Whale pone en evidencia sus dos grandes pasiones: la pintura y el expresionismo alemán. Esto se ve reflejado en los cielos constantemente brumosos, en los encuadres geométricos, en la interpretación de los actores y en la contrastante iluminación en blanco y negro. Whale se inspiró para su estética en *El gabinete del Dr. Caligari*, obra mítica del expresionismo alemán rodada en 1919 por Robert Wiene. En 1935, y con el mismo equipo de filmación, James Whale volvería para realizar una secuela titulada *La novia de Frankenstein* (*Bride of Frankenstein*), asimismo basada en la novela de Mary Shelley. Karloff encarna nuevamente al monstruo y Elsa Lanchester interpreta a la novia, de una manera casi expresionista (personificando además a Mary Shelley al principio del film.)

Frankenstein comienza con la alocución de un presentador, que comunica la intención de un hombre de ciencia de crear un ser "sin contar con Dios"; de este modo el médico aparece como un megalómano que ha perdido la cordura. Henry Frankenstein (Colin Clive), tras fabricar al monstruo, alega: "Este cuerpo no ha estado vivo nunca, lo he creado con mis propias manos". La aplicación de la electricidad atmosférica al cuerpo inerte del monstruo provoca la impactante escena, ya mítica, en la que el doctor ve moverse la mano de aquél y grita "¡Está vivo! ¡Ahora sé qué es sentirse como un Dios!". La película termina con la famosa escena en la que el monstruo atrapa a su creador y busca refugio en un molino, mientras una multitud los persigue empuñando antorchas. Finalmente empuja al doctor desde lo alto y la bestia perece entre las llamas.

En lo que respecta a la presentación del personaje, vemos en un primer momento al monstruo recostado sobre la mesa de experimentación y tapado con una manta que no deja observar su cuerpo. Durante el experimento, retiran la manta para poder introducirle el cerebro robado y de esta manera terminar de darle vida, pero el rostro aún le es vedado al espectador, ya que está tapado con unos trapos, para mantener la intriga de la fisonomía de la abominable creación. Al darle vida a partir de la electricidad producida por los rayos, la manta es retirada en su totalidad pero el espectador sigue sin ver el rostro; el único indicio que se tiene de los signos vitales del personaje es el movimiento de su mano, visualizada mediante un plano detalle.

La aparición total del monstruo se da recién en el momento en que Henry Frankenstein se entera de que el cerebro que introdujo es de un criminal; en ese instante se escuchan sonidos de pasos desde el fuera de campo, la puerta se abre y sobreviene la aparición de este ser, a través de un claroscuro. Frankenstein aparece dado vuelta, y se mantiene aún la tensión sobre la identidad de su semblante, hasta que lentamente empieza a apreciarse la actuación de Boris Karloff y James Whale realiza una serie de planos cada vez más cerrados sobre un rostro. Esta primera escena donde se encuentran creador y bestia es fundamental para el desarrollo posterior del film, ya que se ve al científico dando órdenes y luego, al introducir el factor del fuego, se observa el cambio de postura de este monstruo, lo cual actuará como una anticipación narrativa del final. Por último es importante recalcar en esta escena la importancia de las sombras, ya que son ellas las que

simbolizan la fuerza sobrenatural que posee esta creación.

Luego de una persecución de todo el pueblo con antorchas, nos encontramos nuevamente con los dos personajes principales frente a frente. La fuerza de los primeros planos acarpa toda la atención, para finalizar con una riña en la cual la bestia lleva a su creador hasta un molino. El fuego vuelve a ser partícipe como en toda la película y se le da supuesta muerte al monstruo en el molino.

El trabajo de cámara es notable tanto en *Frankenstein* como en su secuela. En *La novia de Frankenstein*, el director enfatizó las expresiones del elenco a través de primeros planos, especialmente sobre los rostros de Henry y Pretorius. La secuencia del calabozo, con sus altas paredes semicirculares y el diseño del laboratorio, constituyen ejemplos paradigmáticos del trabajo escenográfico. Tal como señala Claudio España (1993, p. 82) "La excepcional escenografía y una luz sugerente dan la necesaria apariencia gótica a los ambientes hogareños, aún cuando se respeta el ícono de los caserones (...)".⁽³⁾ Sin embargo, no es ésta la única atmósfera predominante en el filme de Whale, sino también aparece un sórdido humor negro en torno de la muerte. A las secuencias de Pretorius cenando sobre una tumba, hay que agregar los simbolismos visuales tales como el del fuego y el momento en que amarran al monstruo, comparando su destino con el de Jesucristo.

Conclusión

El desempeño de Bela Lugosi y Boris Karloff dentro del *star system* fue el desencadenante para la proliferación del terror dentro de la industria. Sin embargo ambos actores asimilaron el estrellato de manera casi opuesta. Mientras que Boris Karloff logró consolidarse como actor protagónico dentro del género a partir de *Frankenstein* y desarrollar una fructífera carrera con actuaciones estelares en filmes tales como *La momia*, *El cuervo* o las secuelas de *Frankenstein* entre otras, y de esta manera poder interpretar otro tipo de personajes, Bela Lugosi quedó atado a su papel de *Drácula* y desde aquí sólo fue un testigo de cómo sobrevino el ocaso de su carrera, ya que sólo obtuvo papeles secundarios y no el protagonismo que merecía. Fue tal el impacto que produjo la interpretación de *Drácula* en la vida de Bela Lugosi, que empezó a actuar como si realmente encarnara el vampiro, pidiendo como último deseo que lo sepultasen con la capa que lo había hecho famoso.

Sobre la relación de entre Lugosi y Karloff fuera de los sets de filmación hay muchos rumores. Algunos afirman que eran buenos colegas y otros aseveran que eran rivales, pero no se conoce realmente la verdad porque las declaraciones de los actores no bastan para dar cuenta de la misma. Bela Lugosi afirma que Karloff se convirtió en una figura a partir de su estrellato y este último siente pena por el modo en que culminó la carrera de Lugosi. Más allá de ello, compartieron cartel en varias ocasiones: por primera vez en la película *El gato negro* (1934) de Edgar G. Ulmer. Luego en *House of doom* (tal es el título con el que se lanzó en Inglaterra) y *The vanishing body* (así la reestrenó en 1953 la empresa Realart). Esta última, lejanamente inspirada en el tema de Edgar Allan Poe, reflejó la supuesta rivalidad entre estas dos figuras. En los carteles el apellido de Karloff aparece más prominente que el de su colega y se lee: "Karloff y Bela Lugosi en". La prominencia y la ausencia del nombre en el actor inglés indican que en la época era más estimado que su par húngaro (puesto que el

ser aludido sólo por el apellido era un honor reservado a grandes estrellas, como Valentino, Garbo, etc.). Luego de esta película, Universal reclutó a ambos para una curiosidad titulada *Gift of gab (El don de la labia, 1934)*. Esta película dirigida por Karl Freund, era una comedia de intriga sobre un locutor radial (Edmund Lowe) que tenía una gran cantidad de sketches; en uno de los ellos aparecía Boris Karloff como un "fantasma" y Bela Lugosi como un bailarín de tango apache. La tercera de las películas que reunió al dúo temible fue *El cuervo (1935)* de Lew Landers, donde se acentuó aún más la diferenciación entre ambos. En los anuncios, a Karloff volvió a figurar solamente por el apellido, en tanto que su camarada fue nombrado como "Bela (Drácula) Lugosi", como si el público necesitase recordar que Lugosi había sido el protagonista de aquella memorable película. Esta diferencia, favorable a Karloff, también le implicó un oneroso sueldo (diez mil dólares) que fue casi el doble del que recibió Lugosi, cuyo papel era bastante más sustancioso que el de su par británico.

Todo lo que se pueda decir sobre ambos actores constituye un mito. Gracias a las nuevas tecnologías, hoy podemos degustar sus películas y apreciar la calidad de dos grandes referentes y

pioneros de un género que despierta una gran afición. En definitiva, más allá de conjeturar acerca de cuál de los dos fue el principal exponente del *star system* para el género, lo esencial es destacar que ambos realizaron importantes aportes en el terror, dejando un sello imborrable en la historia del cine.

Notas

- 1 Vernet, M. (junio 1993). Reminiscencias del gótico en el cine clásico americano: elementos estéticos e ideológicos, en *Archivos de la Filmoteca 14*, pp. 107-117.
- 2 Gubern, R (1989). *Historia del Cine*, Madrid: Lumen.p.49.
- 3 AAVV. (1993). Cien años de cine, *La Nación Revista 11*, p. 82.

Bibliografía

- AAVV. (1993). Cien años de cine, *La Nación Revista*.
- Gubern, R (1989). *Historia del Cine*, Madrid: Lumen
- Tranche, R. Puesta en escena y punto de vista: A propósito de Drácula en *Archivos de la Filmoteca 14*.
- Vernet, M. (junio 1993) Reminiscencias del gótico en el cine clásico americano: elementos estéticos e ideológicos en *Archivos de la Filmoteca 14*.

Análisis del mensaje moral en la filmografía de Frank Capra

Laura Mastantuono *

El siguiente ensayo desarrollará, a partir del análisis de *Lo que Sucedió Aquella Noche* (1934), *¡Qué bello es vivir!* (1946), *Caballero sin espada* (1939) y *Arsénico y encaje antiguo* (1944), la temática presente en las películas del director Frank Capra, y como éste da cuenta de sus ideales políticos y religiosos por medio de los argumentos de sus films. Mediante el estudio de la última de ellas se mostrará la versatilidad de su trabajo como director, ya que a pesar de que algunos críticos lo consideran el padre de la comedia romántica americana, también realizó en sus últimos años documentales y películas que presentaron como temática principal las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial.

Mi consejo para los jóvenes realizadores de cine es: no seguir las tendencias, ¡Sino empezarlas!
Frank Capra, director ⁽¹⁾

En esta frase se pueden resumir sus objetivos como cineasta y observar las enseñanzas que ha dejado plasmadas en sus películas. A diferencia de la mayoría de los directores de la década del '30, en la cual se desarrolló, este director, apreciado hoy como autor del cine hollywoodense, no siguió las tendencias imperantes para realizar comedia para el mero entretenimiento del público, sino que utilizó una hibridación de géneros en sus obras, así como procuró activar la reflexión del público y dejar una enseñanza a modo de fábula moralista.

La temática principal de Capra se centra en el hombre común, la bondad inherente del hombre y la importancia de los valores tradicionales, que empiezan en la familia; así como también la importancia de vivir en una sociedad bajo el sistema político de democracia.

Frank Capra no tenía como meta exclusiva realizar films de entretenimiento, a diferencia de la mayoría de los directores que realizaban comedias en la década del treinta. El subgénero de la *screwball comedy* se enmarca luego de la gran depresión económica que sufrió Estados Unidos y que tuvo consecuencias mundiales. Por otra parte, hizo un especial hincapié en la bondad inherente del hombre y el libre albedrío bajo el cual el ser humano puede conducirse y elegir. Bajo esta línea, sus dos primeras obras son, respectivamente, *¡Qué bello es vivir!* y *Caballero sin espada*, cuyas temáticas están inmediatamente ligadas con la religión cristiana y el sistema político democrático.

La primera película mencionada relata la vida de George Bailey, un hombre que se da por completo a sus vecinos y tiene como tema fundamental el amor al prójimo. En este film, Capra desarrolla también la utopía de una vida en sociedad que enfrenta al capitalismo trabajando para un bien común. Sin embargo, no por eso da lugar a algún tipo de tendencia comunista, sino que demuestra e intenta dejar el mensaje de lo que para él era el verdadero fin de la democracia tal como

la había imaginado Aristóteles.

En *Caballero sin espada*, el argumento funciona como crítica de los posibles perjuicios que realiza el hombre en la política, entre ellos, la corrupción y el engaño que se daba dentro del sistema democrático de Estados Unidos en la década del cuarenta, y cómo éstos dañaban el bien común del pueblo. (Cabe destacar que si esta película es llevada a la actualidad, continúa funcionando como una crítica al sistema de gobierno que no sólo existe en Estados Unidos, sino también en nuestro país). Por lo tanto, demuestra que la democracia no es un sistema de gobierno tan perfecto como él creía y que puede tender a convertirse en oligarquía si el pueblo no se une por el bien común y lucha por sus derechos:

Es pues, indispensable, que un gobierno no obre por sí solo. Las asociaciones son las que en los pueblos democráticos deben ocupar el lugar de los particulares poderosos que la igualdad de condiciones ha hecho desaparecer. Tan pronto como varios habitantes de los Estados Unidos conciben un sentimiento o una idea que quieren propagar en el mundo, se buscan con insistencia y así se encuentran y se unen. Desde entonces ya no son hombres aislados, sino un poder que ve desde lejos, cuyas acciones sirven de ejemplo, un poder que habla y es escuchado. (Tocqueville, 1993, p.19) ⁽²⁾

Capra retoma la reflexión política de Tocqueville en su película *Caballero sin espada*, como observan los autores del libro *1001 películas que hay que ver antes de morir* (Schneider, 2004, p.228) ⁽³⁾, mediante una secuencia de montaje en la que se ve al personaje principal de la película, Jefferson Smith, conociendo la ciudad de Washington, donde se intercalan primeros planos que muestran su asombro y planos generales de edificios y monumentos de la historia americana, tales como el Capitolio y el monumento a Abraham Lincoln; en esta secuencia se observa el patriotismo y el nacionalismo que se pretende expresar en este film.

En la secuencia de los titulares periodísticos muestra el repudio que siente por la prensa amarillista y cómo la manipulación de los medios puede crear historias ficticias y corromper la opinión pública. Este aspecto no es sólo apreciable en este film, ya que la presentación de las secuencias de planos detalles de periódicos es un estilema de este director.

También se puede observar la lucha de la mujer por ser tratada igual que los hombres; esto se desarrolla mediante el protagonismo de Saunders, la secretaria de Smith, que no tiene límites para decir lo que piensa, y cuya meta es ser aceptada como mujer independiente y libre.

También en *¡Qué bello es vivir!* se puede apreciar el pensamiento de Tocqueville, ya que el pueblo debe luchar por ideales comunes, intentando coexistir en armonía en una de-

* Materia: Discurso Audiovisual II | Docente: Leonardo Maldonado | Fecha: Agosto 2007

mocracia republicana bajo el sistema capitalista; ello aparece reflejado en el film porque, tal como se dijo, el director es partidario de dicha forma de gobierno. Un ejemplo de ello es lo que se puede considerar como el primer punto de giro en esta película, que es la muerte del padre de George, en la que se discute si cerrar o mantener abierta la empresa de la familia. El señor Potter, dueño de la mayor parte de las tierras de la ciudad, insulta a la familia de George y éste responde, en forma de discurso político y argumentativo:

"En 25 años, el tío Billy y él (refiriéndose al padre) nunca pensaron en sí, ¿No es así Tío? Ni siquiera ahorró dinero para la facultad de Harry (su hermano)

-pausa-

Pero ayudó a personas a salir de pocilgas, ¿Y qué tiene de malo esto?

-pausa-

Son hombres de negocios pero no por eso los hacen mejores personas, mejores ciudadanos, mejores clientes... ¿Qué dijo usted señor recientemente?, ¿Deben esperar para ahorrar dinero y poder comprar una casa decente?

Esperar... ¿Esperar qué?

¿Que los niños crezcan y se vayan?, ¿Sabe cuánto demorarían para juntar 5 mil dólares? Mire Señor Potter: esta es la gente de la que usted habla, es la gente que trabaja y le da vida a la ciudad.

¿Es mucho pedir que tengan dos piezas decentes y un baño?

Mi padre no pensaba así, para él estos eran seres humanos, para usted, viejo frustrado, son ganado.

-pausa (mira a todos los presentes y con una voz imponente se dirige solamente al Señor Potter)-

Mi padre murió más rico de lo que usted jamás será." (4)

Con esta cita quiero acentuar la importancia que le da el autor a los diálogos y a la carga emocional que éstos contienen. En este monólogo que realiza George, se demuestra el pensamiento de Capra y el mensaje que tiene esta película: la idea de que un hombre se completa si se da enteramente al otro, si deja de lado asuntos propios por ayudar a los demás y de que uno es rico si consigue realizar esa misión social y recibe el cariño y afecto de las personas que lo rodean. Además, da cuenta de la importancia de ser un hombre honesto y digno. Luego de la escena en la que se produce esta conversación, George es elegido como presidente de la compañía del padre, comienza a otorgar préstamos a la gente necesitada y renuncia a su sueño de ir a la facultad para llevar a cabo esta tarea; incluso otorga sus ahorros a su hermano menor para que pueda estudiar y no deba quedarse trabajando como él. En relación con el discurso político-religioso que tienen sus películas, se puede decir que uno de los mayores intereses del director era que el espectador entendiera la importancia de luchar por sus derechos y vivir en comunidad, creyendo en la bondad que nace con el hombre y comienza en el seno familiar, lo cual deviene de cómo fue criado este hombre bajo los ideales de una familia italo-americana de principios del siglo XX.

Este aspecto se destaca principalmente en el film *¡Qué bello es vivir!*, donde desarrolla la importancia de la familia en el crecimiento de un hombre y el avance como ser humano.

Además, se demuestra el pensamiento del hombre clásico americano por medio de la intertextualidad que el film entabla con la obra literaria *Tom Sawyer*, de Mark Twain. Ésta constituye un hito de la literatura clásica americana, en la que se ve apreciado el valor del esfuerzo por hacer de la mejor forma posible las cosas y sortear las dificultades que la vida pone en el camino del hombre. Este libro es el preferido del ángel que va salvar a George Bailey de la depresión que está atravesando, y luego de rescatarlo y hacer que él vea todas las cosas que lo rodean y lo pueden hacer feliz, se lo regala. Cabe mencionar que este libro, además de ser un best seller en la historia de la literatura norteamericana, refleja el pensamiento del hombre de la época y el nacionalismo e importancia que se le da a la responsabilidad política que tiene cada habitante en ese país. Es decir que a través de estos recursos se refleja una de las enseñanzas que quiere dejar Capra en sus películas.

En *¡Qué bello es vivir!*, existe también una intertextualidad con el libro *A Christmas Carol*, de Charles Dickens, mediante el cual se connotan ciertos valores cristianos y la importancia de la igualdad entre los hombres. A pesar de que esta obra no es mencionada, se relaciona por medio de la aparición de un ángel de Navidad, que es la época en la que está siendo relatado el film. En *A Christmas Carol*, los ángeles del pasado, del presente y del futuro deben visitar al señor Scrooge para salvarlo del destino solitario que él mismo se estaba creando y para que no olvide sus raíces. Por ende, para los personajes de Capra es de suma importancia no olvidar su historia como norteamericanos, para no cometer los mismos errores y así poder crecer y ser mejores personas.

Lo que sucedió aquella noche se articula a partir de la relación con la temática sobre la igualdad del hombre y de derechos entre los diferentes sexos. En esta película (en la que Capra obtuvo el Oscar como mejor director), la importancia de la paridad entre el hombre y la mujer toma un aspecto fundamental en la trama, ya que se pone de manifiesto cómo cambian de roles de acuerdo con la situación en la que se encuentran.

Sin embargo, esta película podría refutar su interés por la bondad con la que nace el hombre ya que se puede observar que las acciones de los personajes tienen un fin explícito; por ejemplo, la meta máxima del personaje de Clark Gable es recuperar su trabajo.

Este film, tal como *Arsénico y Encaje antiguo*, se separa de la temática antes analizada, ya que *Caballero sin espada* y *¡Qué bello es vivir!* tienden a la hibridación con el género dramático, alejándose levemente de la comedia.

Arsénico y Encaje Antiguo se aleja de los cánones de las temáticas presentes en los films de Capra, aunque de todos modos se puede observar el interés que tiene el personaje principal, encarnado por Cary Grant, ante el bienestar de las tías y por ende de su familia. Lo más importante de este film es la versatilidad que presenta el director, ya que aquí se vuelca hacia la comedia negra. Realiza una enredada comedia de situación que causa suspenso en el espectador, como las películas de detectives de la época, y que a su vez puede producir carcajadas en la audiencia debido a la utilización de *gags*. En cuanto a la intertextualidad, se puede decir que presenta una leve influencia de las películas de terror, sobre todo de *Frankenstein* ya que el personaje del hermano está caracterizado visualmente con expresiones similares a las de un monstruo; por otra parte el amigo del hermano es tenebroso y un poco tonto

como es Igor, el ayudante del doctor Frankenstein.

El uso del gag

La utilización de los *gags*, la innovación que crea en el género, la importancia que le da al uso de la palabra, el doble sentido que tienen algunos diálogos o la inteligencia de los mismos son claros estilemas del director que se pueden observar en toda su filmografía. Los tipos de *gags* que utiliza se pueden clasificar en tres categorías:

a. Gags de connotación sexual. Su contenido no es explícito por la instauración del Código de Censura Hays y se realizan por medio de los diálogos y de ciertas situaciones. Por ejemplo, en *¡Qué bello es vivir!*, cuando George vuelve del baile con Mary, pisa la bata que ella lleva puesta y la desnuda; sin embargo esto se omite y el plano siguiente corresponde a la mujer dentro de un arbusto pidiéndole al hombre que le arroje la prenda. Entonces él comienza a decirle que no se la alcanzará y que la situación resulta muy provechosa para un hombre. Sin embargo, una situación dramática los interrumpe, provocando que George se vaya, dejando la bata tirada en el piso. Mary queda desnuda y sola dentro del arbusto, reduciéndose así la tensión de la situación dramática.

En este film también se puede observar esta cuestión a través de las expresiones de estupefacción de los hombres al ver pasar a Violet, la mujer hermosa del pueblo; los hombres la siguen con la mirada en su caminata seductora y ella los deja maravillados y con la boca abierta.

En *Lo que sucedió aquella noche* existen todavía más casos de este tipo de *gags*; como ejemplos paradigmáticos, daré cuenta de dos. El primero y el más importante sucede luego de que la pareja principal comienza a enamorarse y funciona como detonante para que el espectador se de cuenta de lo que le está sucediendo internamente al personaje interpretado por Clark Gable, con respecto al personaje interpretado por Claudette Colbert. En este *gag*, él intenta hacer que un auto se detenga "haciendo dedo" de diferentes maneras, y mediante esta acción se coloca en el papel de padre, maestro y hombre que provee. En relación con la evolución de los personajes, hacia la igualdad entre hombre y la mujer, Capra, (como dice Cavell en su libro *En búsqueda de la felicidad*), busca dar cuenta de la importancia de la igualdad del ser humano y de respetar los derechos de los mismos, sin importar el sexo. Como el personaje de Gable no consigue que ningún auto frene, ella se coloca en la carretera y en plano detalle vemos cómo se levanta la pollera hasta la rodilla y muestra sus delicadas piernas, lo que produce como consecuencia que un auto pare y los lleve. Esta situación causa celos en el hombre, no sólo porque se vio superado por ella, sino porque ve que la mujer es deseada por otro. Sin embargo, tal como en el ejemplo anterior, se puede observar que el contenido dramático se reduce por el *gag*.

El siguiente ejemplo, que también podría ser clasificado en la categoría de *gags* de diálogos, sucede durante la primera noche en la que los dos deben compartir una cabaña fingiendo que son una pareja recién casada. Cuando realizan una separación de la habitación en dos por medio de una frazada, levantando las paredes de Jericó, Capra crea una intertextualidad con la Biblia para demarcar el espacio de cada uno. Él la invita a retirarse a su parte de la habitación, pero ella, desafiándolo, se queda al lado de la puerta. Él responde (mientras

se va desvistiendo):

"Para desvestirse no hay dos hombres que lo hagan igual, conocí un tipo que se dejaba el sombrero hasta que estaba desnudo, digno de verse, luego se advirtió su secreto, usaba peluquín.

Yo tengo un método muy personal, primero el saco, luego los tiradores, y después la camisa. De acuerdo con Hoyle debería de quitarme el pantalón, ah! pero soy distinto: primero me quito los zapatos, primero el derecho, luego el izquierdo, después, si quiere seguir mirando..."

Cuando comienza a sacarse los pantalones, ella reacciona corriendo a su lado de la habitación. La cara de horror de la actriz es lo que le otorga el tono cómico a la escena, además de lo previamente señalado (la relación íntima que comienzan a tener y a la que ambos se niegan).

b. Gags de situación. Son fáciles de reconocer y causan un efecto instantáneo en el espectador. Hoy en día se utilizan sobre todo en la televisión, donde existen programas que se llaman de situación o *sit coms*, dado que ellos conforman la estructura vertebral de estas comedias. Se pueden mencionar varios ejemplos, pero uno de los más importantes es la secuencia de *Arsénico y Encaje antiguo*, en la persecución que mantiene el personaje de Cary Grant hacia el ayudante del hermano, alrededor de una mesa redonda; asimismo él es perseguido por su hermano, y éste es perseguido por el policía. Otro *gag* en esta película tiene lugar cuando el personaje principal, encarnado por Grant, quiere saber qué sucede y corre entre la ventana de la casa de su esposa, con la cual todavía no pudo emprender su luna de miel, y la ventana de la casa de sus tías, intentando estar en dos lugares a la vez y cansándose por la acción.

c. Gags de diálogos. Son un notorio rasgo del director, y su importancia se observa, por ejemplo en el personaje del "ton-to", que se define como un personaje que es cómico debido a su torpeza o a una cualidad que lo pone en ridículo. En *Lo que sucedió aquella noche*, el hombre que acosa a Ellen en el colectivo repite constantemente *Believe you me*, cuando la gramática correcta en inglés sería *You have to believe me* o simplemente *Believe me* (la traducción en castellano sería, Créame usted a mí, cuando en realidad debería de ser Créeme o Tenés que creerme). Este juego de palabras pone en ridículo al personaje agregando comicidad a la escena, debido a la voz aguda del actor y apela a la interpretación que haga el espectador sobre el inglés, ya que en las obras teatrales, la gramática de esta frase sería la correcta pero no en el marco de los hechos en los que se da este film.

Al final de la película sucede otro *gag* de este tipo que concluye creando una relación cómplice entre los personajes y el espectador, cuando éste finalmente entiende el diálogo entre George y el padre de la protagonista sobre la anulación del matrimonio anterior de su hija:

"¿Quién está retrasando la anulación?, las paredes de Jericó se están derrumbando" (Lee el padre en voz alta)
 "Envíale un telegrama de inmediato, dígame, ¡Que se derrumben!"

Es decir, que los acontecimientos que aportan al funcionamiento de la comicidad son los siguientes: la reacción del padre, la ocurrencia del personaje por enviar un telegrama en el que se comunica la anulación, y la escena siguiente donde la frazada que supuestamente dividía la habitación se cae, luego de que se escucha el sonido de un clarinete, señalando que comienza una guerra.

Por último, resta enfatizar que se puede considerar a las películas de este director como ejemplos de autoría, ya que se puede apreciar la influencia que dejó marcada sobre la comedia de Hollywood del período, así como Hitchcock dejó su impronta en el terror psicológico. Frank Capra puede ser considerado como el padre de la comedia romántica, ya que delimitó e innovó en ciertas características el discurso fílmico de la comedia – subgénero que Cavell llama *screwball comedy*–, y que aún continúan siendo utilizadas. El recurso de los *gags* y la hibridación con otros géneros son rasgos de estilo de este director, del mismo modo que los rasgos temáticos analizados que se presentan en mayor o menor medida en sus películas y el mensaje moral que deja a los espectadores.

Notas

- (1) Frank Capra quotes. Recuperado en 2007 de: http://thinkexist.com/quotes/Frank_Capra
- (2) Tocqueville, A. (1993). *La democracia en América*, Madrid: Alianza. p. 19
- (3) Scheneider, S. J. (2004). *1001 Películas que hay que ver antes de morir*, Barcelona: Grijalbo. p. 228.
- (4) Se ha realizado una traducción de los diálogos, ya que existen varias fallas en los subtítulos de las copias en DVD.

Bibliografía

- Cavell, S. (2002). *En Búsqueda de la Felicidad*, Buenos Aires: Paidós.
- Scheneider, S. J. (2004). *1001 Películas que hay que ver antes de Morir*. Barcelona: Grijalbo.
- Tocqueville, A. (1993). *La democracia en América*, Madrid: Alianza Editorial.

Recursos Electrónicos

- Dirks, T. (1944). *Arsenic and old lace*. Recuperado en 2007 de <http://www.filmsite.org/arse.html>
- Dirks, T. (1939). *Mr. Smith Goes To Washington*. Recuperado en 2007 de <http://www.filmsite.org/mrsm.html>

¿Cine surrealista?

Análisis de los films “La caracola y el clérigo”, “Un perro andaluz” y “La edad de oro”

Javier Medina *

Se busca desde el comienzo abordar la denominación de cine surrealista más como incógnita que como afirmación. El debate acerca de si existe o no un cine que pueda llamarse surrealista y la cuestión relativa a las películas que deberían incluirse dentro de dicho corpus fílmico, entrañan discusiones extensas, complejas y en ocasiones innecesarias. La intención con este análisis no es llegar a una definición posible del cine surrealista, más bien se trata de determinar si ciertas películas cumplen con los postulados del movimiento surrealista consignados en su primer manifiesto y por ende pueden considerarse como obras representativas de su propuesta artística y cultural más primigenia.

Nada impide hablar de cine surrealista siempre y cuando dicho cine sea fiel a las premisas ideológicas y prácticas que rigen la tendencia surrealista. En lo que sigue vamos a hacer un breve recorrido por la relación que existió entre el cine y el movimiento surrealista en su fase inicial, rastreando principalmente la actitud de sus miembros hacia el cinematógrafo y luego nos centraremos en el análisis de tres películas que han sido catalogadas a lo largo de los años como surrealistas, por un lado *Un perro andaluz* y *La edad de oro* de Luis Buñuel y por otro *La caracola y el clérigo* de Germaine Dulac.

El movimiento surrealista y el cine

En 1924, fecha de publicación del Primer Manifiesto Surrealista, estamos próximos a la aparición del sonido, hecho que significó un cambio radical en el dispositivo cinematográfico y que marcó el inicio de un nuevo período en la historia del cine. Los surrealistas fueron testigos de las implicaciones que marcó esta transición del cine mudo al sonoro a nivel estético, semiótico y cultural. Es importante resaltar desde ahora que el interés despertado por el cine entre los miembros del grupo disminuyó considerablemente a partir de los comienzos del sonoro. Tal es el caso de su fundador André Breton, quien, aunque nunca se planteó el cine como forma de expresión artística, era visitante asiduo de las salas; sin embargo con la instauración del sonido su alejamiento de la actividad comenzó a ser paulatino. Antes de abordar este momento crucial en el cine, detengámonos en los años previos a dicho acontecimiento. Es conocida la afición que tenían algunos miembros del grupo por el cine. Calificados en algunos casos como “espectadores de barriada”, apreciaban el elemento de atracción que podía generar en el público, esto es, veían el cine como un importante estímulo visual ⁽¹⁾ y una fuente de inspiración para la ejecución de su propia obra artística. También hay prácticas cinematográficas de miembros activos del grupo y sobre todo polémicas desatadas en los estrenos de esas realizaciones. No escaparon de la censura a nivel político, religioso y social y se valieron de estos hechos

para arremeter con todas sus fuerzas contra las grandes estructuras de la sociedad.

Son pocas las páginas dedicadas a un análisis profundo sobre el tema por parte de alguno de sus miembros. Jean Goudal (1925) ⁽²⁾, quien que se posicionó desde la periferia del grupo, señala en *Surréalisme et cinéma* algunas de las premisas que marcan, de cierta forma, los códigos cinematográficos que materializan la búsqueda surrealista:

Pertinencia del blanco y negro como analogía del cromatismo del sueño, la necesidad del film de no abandonar su estadio silente; el control de la música que no debe arruinar la visión del film la única música que conviene al cine sería una especie de ruido continuo, armonioso y monótono.

Pero también menciona algunas limitaciones que operarían en contra de un cine puramente surrealista al tiempo que propone las posibles salidas a dichas objeciones:

1. Cómo proceder, cinematográficamente, a introducir el inconsciente sino a través de la conciencia, lo cual equivale a negar la posibilidad de alcanzar la técnica de la escritura automática, defendida por el movimiento como la única posible para eliminar las trampas de la conciencia.
2. La dificultad que supone la eliminación de la razón, que puede provocar la caída en la expresión individual y en la comunicación.

Para lo primero la solución estaría definida por el carácter de alucinación consciente propia del cine, entendida como el desprendimiento de todo interés por lo que no sea el hecho cinematográfico en sí mientras el mismo se desarrolla. Esto significa que nuestro interés por el exterior, por nuestro vecino en la sala, los problemas de la vida diaria, nuestro pensamiento, quedan suspendidos y sólo existe para nosotros lo que se proyecta en la pantalla. Según Goudal en estas circunstancias se fusionan el sueño y la realidad, en cuanto el cine es capaz de reproducir algunos elementos constitutivos del sueño sin eliminar por completo la conciencia del espectador. Para lo segundo la solución tiene que ver con la capacidad que tiene el cine de producir, mediante la sucesión de imágenes, un sentido que no guarda ninguna relación con la lógica del lenguaje verbal.

Lo primero podría considerarse la finalidad y lo segundo el método para alcanzarla. A través de la sucesión de imágenes se busca transmitir un sentido, distinto de la lógica del lenguaje, que permita la fusión del sueño y de la realidad para alcanzar la superrealidad, sobrealidad o surrealidad. Teniendo en cuenta estas dos premisas, pasemos al análisis de las películas.

* Materia: Discurso Audiovisual III | Docente: Sol Cuntín | Fecha: Diciembre 2006

"La caracola y el clérigo" de Germaine Dulac con guión de Antonin Artaud

Por lo general se atribuye el guión de esta película a Antonin Artaud, miembro declarado del movimiento surrealista, y la realización a Germaine Dulac. Entre ellos existió una importante disputa, en cuanto a los intereses expresivos y estéticos que buscaba cada uno. "La realizadora concibe el film como la representación de imágenes similares a las del sueño. Artaud buscaba, por el contrario, crear en el espectador un efecto equivalente al del sueño, sin que ello implicase simplemente la reproducción de su irracionalidad" (Company et al, 1991, p.123) ⁽³⁾. Se supone que Artaud no quedó conforme con el resultado final alegando que su guión no había sido respetado en cuanto a su intencionalidad y que la película carecía de elementos muy significativos que le restaban fuerza expresiva y contenido. Esto permite pensar varias cosas, por un lado que el guión, como texto escrito es de por sí un texto surrealista y que el producto fílmico que se obtenga a partir de él será una interpretación de quien la realice. Pero aquí surge un problema, que tiene que ver con la idoneidad del cine como medio de expresión surrealista. Hay una mediación muy marcada entre lo que produce la imaginación y el resultado final, mediación que viene dada por el despliegue técnico y humano que requiere una realización cinematográfica. Este caso es distinto al de la escritura automática, donde se consignan en un papel directamente las imágenes de lo que va produciendo la imaginación. El cine sería entonces un elemento estimulante para la imaginación pero difícilmente constituya un medio de expresión, sin mediaciones, de esa imaginación. De ahí que muchos guiones escritos por surrealistas sólo llegaron a la instancia de escritura y nunca fueron realizados; es más, fueron escritos pero sin la intención de realizarse o plasmarse en imágenes cinematográficas. Por lo tanto hay una gran limitación con respecto a las posibilidades que tiene el cine de unir la realidad con el sueño.

Partiendo de lo básico, cabe mencionar que la película trata temas que son recurrentes en las líneas surrealistas, tales como la locura, el sueño y las obsesiones e impulsos sexuales; los dos últimos se manifiestan en el instinto sexual y en el instinto de muerte que embarga al protagonista de la historia. Uno podría resumir la historia en pocas palabras, un hombre (un clérigo o algo parecido) medio loco se debate entre su obsesión por poseer una mujer y los obstáculos que se le presentan para lograr su cometido, el esposo, sus inhibiciones, la autoridad moral.

La película es en blanco y negro, con contrastes muy marcados e imperan las sombras fuertes. En la primera secuencia de imágenes estamos frente a un personaje que no tiene ningún tipo de presentación. No sabemos quién es, sólo vemos que viste un traje de connotación religiosa y en su mano tiene un objeto que mueve rítmicamente. Gracias a un fundido encadenado que nos muestra desde cerca la cara del hombre y del objeto, identificamos que porta en su mano una llave. Se desplaza y abre puertas a su paso. Es un movimiento repetitivo; no se reiteran planos pero sí los movimientos y las direcciones. También se utilizan algunas distorsiones ópticas que le dan al ambiente un aire de extrañeza. Luego viene una persecución que recuerda esos primeros pasos hacia la instauración de los códigos propios del MRI, en cuanto se mantiene la idea de sucesión temporal, concatenación lineal de los cuadros y *raccords* de continuidad. El plano termina hasta que el personaje sale de cuadro. Hay un diseño eviden-

te del encuadre, ya que en estos planos de persecución se busca la perspectiva y en los planos subsiguientes se nota el interés por lograr una imagen equilibrada. Además existe un uso constante de fundidos encadenados y sobreimpresiones, así como primeros planos del personaje principal en los que se da cuenta de sus emociones. El elemento dramático que aportan los primeros planos es evidente. La emoción que le asignamos al personaje encuadrado en primer plano, va ligada a la acción que éste realiza inmediatamente después. Es decir, que se respeta la relación de causa y efecto.

Hay imágenes que pueden ser interpretadas como obsesiones del personaje, como los planos de la ciudad entre sus manos o del barco sobre el agua que aparece y desaparece. Lo característico de estas imágenes es que siempre van acompañadas de algo que nos permita entender que son construcciones mentales u oníricas del personaje, tales como un fragmento de su cabeza y la imagen por encima de ella o las manos y la imagen superpuesta de la ciudad. O bien, un primer plano del personaje en estado de sueño y la imagen de la ciudad. Por el lado de la descripción de las situaciones, se mantiene un orden lógico propio del MRI en cuanto al tamaño de los planos que se utilizan. (De planos generales, se pasa a planos medios y luego a primeros planos y de nuevo hacia medios y generales.)

Luego de analizar la película tengo la impresión de que más allá de que el texto fílmico guarde justas proporciones con lo que un texto escrito es capaz de lograr en términos de búsqueda surrealista, se cae sin embargo en la necesidad de explicitarle al espectador el sentido de lo que está viendo. Por ende, hay en el cine una limitación evidente, en cuanto a que desde el comienzo la libertad de la imaginación se ve coartada por el contenido explícito de las imágenes.

Hay planos que rompen con la linealidad que se viene dando en el relato. Algunos de ellos logran transmitir un alto contenido de abstracción y arbitrariedad, y podrían ser definidos como planos aberrantes (espacios vacíos con puertas iluminadas o unas manos golpeando una superficie) Estas imágenes son pocas en comparación con el mediano énfasis narrativo que posee la película (digo mediano porque tampoco es justo decir que la película tiene todas las características propias de un relato tradicional, esto es, presentación de los personajes, continuidad espacial y temporal, etc)

Es pertinente hacerse la siguiente pregunta, ¿*La caracola y el clérigo* logra expresar el funcionamiento real del pensamiento, o por lo menos lo intenta? En realidad, la desventaja que tiene el cine con respecto a las otras expresiones artísticas, (entiéndase pintura, poesía e incluso con la fotografía), es que su naturaleza ligada necesariamente al movimiento no le permite tener la eficacia inmediata que pueden llegar a tener los otros recursos. Una imagen por sí sola es descriptiva, y si se le añade el movimiento, la descripción es mucho mayor. Por lo tanto, si se quisiera ser fiel a la búsqueda surrealista y evitar las descripciones y usos uniformes del espacio y del tiempo, tendríamos que concatenar imágenes mediante diversos flashes sucesivos, intentando de esa forma lograr construir una imagen como producto del acercamiento de dos realidades más o menos lejanas. Y al mismo tiempo habría que fracturar la linealidad espacial y temporal para crear una (su)realidad en la que no existan dichos parámetros uniformes. Desde mi perspectiva, *La caracola y el clérigo* es una película que aborda temas surrealistas; se compromete, aunque tímidamente, a romper con los códigos narrativos propios del MRI pero no

es un texto que pueda ser considerado surrealista porque le falta desligarse de imágenes que operan como conectores lógicos en la puesta en marcha del relato.

"Un perro andaluz" de Luis Buñuel con la colaboración de Salvador Dalí

Lo primero que llama la atención de la película es el realismo con el que se maneja la fantasía, esto es, ya no hay espacio para las sobreimpresiones con efectos plásticos o significantes sino que la acción se presenta de manera directa. El corte del ojo, siendo un ojo real (aunque de animal) no deja de ser sorprendente y hasta cierto punto chocante, pero es el elemento real lo que paradójicamente le proporciona a la imagen más consistencia como vehículo de significado surrealista. La imagen directa, a diferencia de la imagen producto de efectos con el negativo, hace que la intermediación del dispositivo fílmico sea menos evidente. Lo mismo ocurre con la mano de la que salen hormigas, la mano arrojada en la calle y los pianos con las cabezas de animal muerto. Cuando no se utiliza el recurso de lo real se hace uso del montaje o de la metonimia en un afán de conseguir imágenes de contenido poético a través de la plástica para dar cuenta del dinamismo del significado. Ejemplos de ello son el pasaje de la mano con hormigas a la axila de la mujer y luego al cactus en la arena o el sonido del timbre o las manos mezclando bebidas. Argumento entonces que en *Un perro andaluz* se pone en práctica una estética de choque agresiva y directa contra el espectador y un sistema asociativo y libre que se desplaza entre el humor, el azar y lo espontáneo de dichas asociaciones. A todo esto lo domina una actitud marcadamente irracional.

En el prólogo, la imagen del corte del ojo unida a la imagen de la luna cortada por la nube, produce un nuevo significado y este procedimiento está en sintonía con la proclama del surrealismo, según la cual la imagen nace del acercamiento de dos realidades más o menos lejanas; cuanto más lejanas y justas sean las dos realidades objeto de aproximación, más fuerte será la imagen y más fuerza emotiva y más realidad poética tendrá.

La ruptura de la continuidad espacio-temporal es otro elemento que marca un nuevo desafío con respecto a los parámetros establecidos en el MRI. El espacio se fractura para dar lugar a contigüidades espaciales desde todo punto de vista contradictorios o arbitrarios (la mujer sale de su habitación y entra directamente a una playa). En el caso del tiempo se hace alusión a un momento específico en la escala temporal (ocho años atrás, en la primavera, dieciséis años atrás, etc.), pero todo hace parte de un juego lúdico en el que el tiempo como parámetro de medición o referencia de nuestras acciones desaparece. Pensemos en los sueños: en ellos tanto el espacio como el tiempo adquieren estos matices de irracionalidad y se atenta constantemente contra la lógica. Algo que desaparece y que estaba todavía presente en *La caracola y el clérigo*, es ese elemento explicativo de la imagen que orientaba al espectador a considerar lo que veía como sueño o imaginación del personaje. En *Un perro andaluz* esto se elimina y el sueño, la realidad y la imaginación se mezclan en un texto unificado. Se recurre a una simultaneidad marcadamente inverosímil de instantes separados en el tiempo, tal es el caso del hombre desdoblado en su otro yo o en su yo del pasado dentro del mismo plano (hay una especie de regreso hacia la infancia, o por lo menos hacia la juventud que ve la muerte a manos de su yo más próximo en el tiempo, alusión quizás a

la muerte de la imaginación propia de esos años), el cuerpo sobre la cama con ropa y sin ella bajo la misma caricia.

La propuesta estética está definida por el uso del blanco y negro, esta vez sin un contraste marcado, ya que se emplea la escala media de grises. Se utilizan también algunos fundidos encadenados y se respetan los códigos cinematográficos del MRI, relacionados con los desplazamientos de los personajes y el plano y contraplano. En cuanto a lo temático, hay de nuevo una incursión por la mente de un personaje trastornado por el deseo sexual y por la necesidad de poseer a una mujer que se convierte en su objeto de deseo. Lo femenino adquiere tintes fetichistas; cuando el hombre realiza su avance sobre la mujer, sus inhibiciones y complejos le impedirán seguir adelante en su cometido. El instinto sexual y el instinto de muerte hacen su aparición a lo largo de la película. Se mezclan el contenido onírico, lo fantástico y lo absurdo a través de un personaje masculino que será el hilo conductor de una serie de imágenes que guardan más relación con lo literario que con lo cinematográfico, a diferencia del film de Dulac, donde imperaba lo visual desde la óptica del cinematógrafo. Podría decirse que *Un perro andaluz* es más surrealista que su antecesora en el tiempo, *La caracola y el clérigo*, en cuanto se respeta más la pureza de las imágenes provenientes del texto escrito y termina imponiéndose este contenido sobre la técnica cinematográfica. Cabe preguntarse, sin embargo, si se justifica sacrificar el poder expresivo del lenguaje cinematográfico en aras de lograr mimetizar en la imagen una serie de conceptos plasmados en el papel que aunque rompen con la tradición realista y descriptiva del cine, no aprovechan al máximo los recursos expresivos y plásticos del dispositivo fílmico.

"La edad de oro" de Luis Buñuel

Para el análisis de *La edad de oro* (1930) deben tomarse en cuenta varios elementos que la separan un poco de las películas mencionadas anteriormente. Se realizó sólo dos años después que *Un perro andaluz* (1928) y tres años después que *La caracola y el clérigo* (1927). Es muy poco tiempo para considerar que se haya dado un quiebre en la tradición o en el ánimo de búsqueda del cine con motivación surrealista. Sin embargo en ese lapso se publicó el Segundo Manifiesto del Surrealismo, en el cual se proclamaban las nuevas directrices que regían al movimiento. Lo más importante que corresponde resaltar es la visión de la vanguardia con respecto a su papel activo dentro de la sociedad. El surrealismo pasó de un ánimo marcadamente artístico y podría decirse, casi exclusivamente poético en cuanto a su propuesta estética (poética en la escritura, pintura, etc.), hacia una inclinación con un tono político y social muy activista, fruto del clima amparado bajo los rezagos de la revolución rusa y por la situación social imperante en franca oposición al capitalismo que venía creciendo. De ahí puede entenderse que *La edad de oro* haya tenido tanta aceptación dentro del movimiento surrealista y que los incidentes que acompañaron su estreno y sus posteriores proyecciones hayan alentado al grupo a redactar un manifiesto a propósito de la película para defender y hacer suya la postura crítica de la misma. Por lo tanto, para un análisis más provechoso tendría que abordarse la película desde la óptica del Segundo Manifiesto, labor que supera en gran medida el objetivo que persigue este ensayo. Luego de hacer explícita esta advertencia, el análisis entonces estará enfocado hacia la revisión de los temas que trata la película y a buscar sus po-

sibles implicaciones con relación al Primer Manifiesto y con las premisas que se han venido aplicando para el análisis del resto de películas.

¿A qué se refiere en primera medida el título del film? *La edad de oro* es una imagen mitológica sin un referente en la realidad, que alude a un estado de armonía entre naturaleza y sociedad en el que la subsistencia y el deseo eran satisfechos libremente por los hombres y donde todos los seres vivos convivían en hermandad y ajenos a la violencia. Es una imagen a la que se recurre con bastante frecuencia en la poesía, la literatura, la pintura e incluso en la filosofía, a manera de paradigma de la edad más excelsa y pura de la humanidad. En el caso del film de Buñuel, el título se utiliza de manera irónica para presentar como la edad de oro a la sociedad de su tiempo, cuyos valores morales están completamente escindidos, cuyas instituciones más representativas han perdido validez y cuya autoridad moral no es más que un recuerdo caduco. Su ironía y burla mordaz ataca a la idea de patria, familia y a las instituciones que representan a lo más ilustre de la religión, la política y la sociedad. Esa alusión a la convivencia pacífica entre humanidad y naturaleza, propia de la edad de oro mitológica, es satirizada por completo en la película, ya que las relaciones de los hombres con sus semejantes, con los animales y con la naturaleza se ven marcados por una violencia sin límites y el ambiente que se vive es de completa desarmonía y violencia. Este afán destructivo que se le atribuye al hombre puede también entenderse como su propia esencia de destrucción en búsqueda del amor como principio absoluto, pero un amor de carácter extremo o como lo denominan los surrealistas, un *amour fou*, un amor loco. En la película, este *amour fou* se pone de manifiesto en un hombre que no repara en convenciones, que transgrede toda norma familiar, social o sexual y que se impone bajo todos los medios mediante su impulso destructor.

Ahora bien, *La edad de oro* goza de una estructura que se aleja de la propuesta fragmentaria y de asociaciones desencadenadas, propia de *Un perro andaluz*. Es una estructura que a todas luces permite identificar distintas secuencias con un contexto determinado en cada una de las mismas. Entre secuencia y secuencia, un hilo conductor permite pasar -a través de una rima de figuras, un pensamiento o asociación psíquica- de una secuencia a otra. Se pueden identificar seis secuencias:

La primera está compuesta por una serie de imágenes extraídas de un documental sobre alacranes y funciona a manera de preámbulo del relato. El comportamiento destructivo de un animal que, sin represiones, es capaz de dirigir su violencia contra sí mismo, sirve para introducir el análisis al que será sometido el comportamiento humano cuando es dominado por los instintos primarios. En este caso podría considerarse que toda esta secuencia funciona igual que el corte del ojo en *Un perro andaluz*. Es decir, como imagen de choque con un alto contenido expresivo, ya que unida a la secuencia siguiente produce un nuevo significado. De la imagen del alacrán y luego la rata pasamos a la imagen de un hombre.

La segunda secuencia tiene un carácter más narrativo y se utilizan los diálogos sincronizados. Un bandido observa a un grupo de religiosos que luego se convertirán en esqueletos y acude a sus compañeros para decirles que se preparen para enfrentar a los mallorquines. El diálogo entre los bandidos tiene connotaciones surrealistas, lo que se dice no tiene un sentido aparente y pareciera ser el resultado del automatismo

psíquico. En el diálogo un bandido insta a otro para que vaya a pelear, pero este último le dice que está malherido. El otro le responde que ellos también lo están, pero que vayan, a lo que el bandido herido le dice que por lo menos ellos tienen "acordeones, hipopótamos, llaves y ganchos para trepar." Como se dijo antes, los surrealistas no veían con buenos ojos el uso del sonido en el cine, sentían que atentaba contra las posibilidades expresivas propias de la imagen, sin embargo este diálogo en particular sirve para contradecir esta idea y resaltar el efecto particular que tiene el sonido para generar imágenes que produzcan nuevos significados. Los surrealistas no fueron conscientes de la gran utilidad que podía revestir el sonido en cuanto recurso expresivo y su rechazo quizás impidió experimentar nuevas herramientas significantes. Del bandido contemplando la costa se pasa a la próxima secuencia.

La tercera secuencia muestra a un grupo de gente que representa a través de su vestimenta a personas ilustres de la sociedad (militares, políticos, religiosos) desembarcando y dirigiéndose a colocar la primera piedra de un monumento conmemorativo. Repentinamente se escuchan los gritos desesperados de una mujer, acuden a ver qué pasa y se encuentran con una escena que a simple vista parece una violación, pero luego el espectador se da cuenta de que es un encuentro amoroso con rasgos perversos. La pareja es separada y el hombre es escoltado por dos policías. El prisionero, un hombre de la alta sociedad, se dedica a patear a los animales que encuentra en su camino. Aquí comienza a tratarse el tema del *amour fou* o amor dirigido por los instintos básicos. Los que separan a la pareja son representantes de las más altas instituciones que deben velar por el mantenimiento de la moral y las buenas costumbres. El *amour fou* atenta contra esos principios y por ende debe ser evitado. La crítica de Buñuel a la hipocresía de la sociedad es evidente. El aristócrata que es llevado como prisionero representa el instinto sexual y el instinto de muerte, que para los surrealistas no es un dato menor. Cuando aparece de nuevo la piedra para el monumento se pasa a la nueva secuencia.

La cuarta secuencia se inicia con imágenes extraídas de un documental de archivo sobre la ciudad de Roma, alternadas con los preparativos de una fiesta organizada por los marqueses de X, padres de la protagonista y el trayecto que sigue el aristócrata detenido por el acto bochornoso. Con relación a este último, en un momento les muestra a quienes lo llevan detenido, un salvoconducto que lo identifica como miembro honorario de la Comisión Internacional de Beneficencia, hecho que da cuenta de que es encargado de una importante misión en defensa de niños y ancianos. A raíz de esto lo liberan y el hombre aprovecha para dar rienda suelta a su instinto de muerte y destrucción y ataca a todos los que atraviesan su camino. Esa actitud nociva de un miembro de la beneficencia sirve para satirizar la hipocresía de la institución.

La quinta secuencia es la más extensa. En ella se muestra la fiesta ofrecida por los marqueses de X. Antes de que la misma tenga lugar, uno de sus vigilantes asesina a su propio hijo luego de que éste, jugando, le arrojara al piso el cigarrillo que estaba armando. Es sin duda una imagen extrema de la familia. En la fiesta, el aristócrata continúa con su actitud destructiva y ofensiva contra todo, logra eludir todos los obstáculos para encontrarse con su amada y reiniciar su acto amoroso luego de que fuese interrumpido por un grupo de personas. En pleno acto amoroso, se produce una llamada de un alto miembro del ministerio del Interior que acusa al aristócrata de haber

causado la muerte de niños, ancianos y mujeres, pero el hombre hace caso omiso a las acusaciones y regresa al lado de su amada. Luego, sus juegos alcanzan el climax cuando inician una conversación sobre el asesinato de sus supuestos hijos. La mujer se lanza entonces en los brazos de otro hombre que pasa y el aristócrata sale del lugar y se dirige a la habitación de ésta. Desconsolado comienza a destruir todo lo que encuentra: destripa las plumas de la almohada, arroja por la ventana un caballete, a un arzobispo y a una jirafa grande de juguete. De las plumas de la almohada pasamos al cierre del film.

La sexta secuencia utiliza como intertítulos a las frases iniciales del texto de *Los 120 días de Sodoma del Marqués de Sade*. La escena se desarrolla en el castillo de Selliny donde se realizan las orgías del duque de Bangis. En la secuencia se ve salir a los participantes de la orgía y entre ellos al duque, un hombre con la misma apariencia física de Jesucristo. Al final aparece una cruz con cabelleras de mujeres colgando de ella.

Si dejamos de lado toda la crítica mordaz a los pilares de la sociedad y tratamos de definir hasta qué punto el vehículo signifiante del film se apoya en las consignas del Primer Manifiesto, tenemos que diferenciar dos elementos. Por un lado el principio asociativo materializado en rimas libres y saltos abruptos, que presenta aspectos imprevisibles de un objeto o personaje (los alacranes del comienzo dan paso a los obispos y éstos se transforman luego en esqueletos. De la rata pasamos a la cara del bandido. De las plumas de la almohada a la nieve que cubre la entrada del castillo). Por otro lado aparece la idea de collage, por la coexistencia de motivos que no siguen ninguna lógica y en donde por lo general uno de los elementos es extraño en cuanto al ambiente en el que se encuentra (una vaca acostada en una cama es espantada por una mujer y la vaca sale tranquilamente de la habitación; una carreta montada por campesinos atraviesa el salón de la fiesta de aristócratas; de un auto desciende una persona y se coloca en el piso un cáliz, mientras terminan de descender el resto de personas).

Como se dijo antes, *La edad de oro* es una película que recibió todo el apoyo por parte del movimiento surrealista y que fue adoptada como una de sus creaciones más críticas y destructivas. Toda su ideología y puesta en marcha del vehículo signifiante estaba en sintonía con las proclamas del Segundo Manifiesto surrealista. Sin embargo, vimos también que muchos de sus elementos constitutivos respetan las premisas más representativas del surrealismo explicitadas en su Primer Manifiesto. Todo aquello que se refiere a la imaginación, a la libertad de creación, a la locura como estado puro de la imaginación, al desafío a la racionalidad y a la imagen como el acercamiento de dos realidades más o menos lejanas, donde impera un alto grado de arbitrariedad, contradicción y abstracción, están todavía presentes en la película.

A modo de síntesis, se enuncia que el surrealismo nace con

un objetivo definido: buscar la reconciliación entre mundo exterior y mundo interior, procurando que la fantasía y la realidad se disuelvan para dar lugar a un nuevo estado de cosas a partir del cual el arte pueda crear y de esa forma recuperar del hombre su más pura esencia, su yo básico y auténtico. El arte desde la mirada surrealista no es representación sino una comunicación vital directa del individuo con el todo. El gran aporte del Surrealismo al mundo contemporáneo fue el haber "democratizado" la labor artística. Un artista surrealista será aquel cuya creación provenga de lo más profundo de su espíritu, de las fuentes inagotables de su yo más encubierto, en cuanto deje que la imaginación vuele libremente y no permita que su labor creadora esté bajo el amparo de la luz de la razón y las convenciones lógicas. El Surrealismo propone un método de creación que toma como materia prima lo más primitivo y común al ser humano: los sueños y la imaginación en su estado más puro. Esas imágenes que provienen del subconsciente o principio creador constituyen la base de la operación creativa surrealista. La creación de la vanguardia viola las leyes del orden natural y social, atenta contra el principio de identidad y parte de la disimilitud, aproximando dos hechos o dos realidades lo más lejanas posibles la una de la otra. Vimos cómo estas imágenes se presentaban a través del dispositivo fílmico, cómo en repetidas ocasiones el automatismo psíquico se hizo presente a través de la lente de la cámara pero también reparamos en la dificultad aparente que tiene el cine para servir como medio idóneo de creación surrealista. Las películas que nos sirvieron de ejemplo para el análisis, fueron producciones de la década del veinte y en ese momento el cinematógrafo estaba comenzando a lograr una mínima autonomía de otras formas de expresión artística. A pesar de que aún era una época de conocimiento de las posibilidades y alcances del dispositivo, se lograron resultados sorprendentes con respecto a la creación de imágenes y producción de ambientes surrealistas.

Notas

- 1 Aragón se refiere al cine como "el triunfo del sentimiento puro" y advierte que es necesario "abrir los ojos frente a la pantalla, analizar el sentimiento que nos transporta, y razonar para descubrir la causa de esta sublimación de nosotros mismos".
- 2 Goudal J. (1925). Surrealisme et cinéma, citado en: Company J. M. (et al), (1991) El cine surrealista en el papel en *Surrealistas, Surrealismo y cinema*, Barcelona, Fundación La Caixa. p. 89.
- 3 Company J. M. (et al), (1991) El cine surrealista en el papel en *Surrealistas, Surrealismo y cinema*, Barcelona, Fundación La Caixa. p. 123.

Bibliografía

- Company J. M. (et al), (1991). El cine surrealista en el papel en *Surrealistas, Surrealismo y cinema*, Barcelona, Fundación La Caixa.
- Talens (1986). *El ojo tachado*, Madrid: Catedra.

La paradoja de "Sunset Blvd."

La crítica al cine de estudios y el comienzo de su ocaso

Florencia Méndez *

1.

Hay casos en que la ficción supera a la realidad. El cine narra historias, documentales o diferentes momentos o situaciones de la vida, pero la ironía se produce cuando una industria se burla de sí misma, a pesar de que ello genere cierta ambigüedad.

Podríamos encontrar varios ejemplos. Y claramente *Sunset Blvd.* (1950) es uno de ellos, por realizar ante todo una fuerte y dura crítica al cine clásico. El comienzo nos presenta a un escritor, Joe Gillis, que intenta sobrevivir trabajando para Hollywood. Sin embargo, la industria lo descarta haciéndolo sentir inútil, con el pretexto de que lo que hace no es original, creativo ni exitoso. Paralelamente se presenta a una mujer madura, que supo acumular una gran fortuna y fama actuando en Hollywood en épocas del cine silente. Pero luego se ha vuelto totalmente obsoleta y ha sido olvidada por el público que alguna vez la supo reconocer. Lo primero que refleja la historia es el sufrimiento de esta mujer, Norma Desmond, a causa del olvido de sus espectadores por la llegada del cine sonoro, en el cual no pudo ni quiso insertarse. Esto hace que el espectador se conmueva frente a la desesperación del escritor y a la soledad de la mujer.

La paradoja se define como "una declaración en apariencia verdadera que conlleva a una auto-contradicción lógica o a una situación que contradice el sentido común." ⁽¹⁾ Este concepto puede aplicarse en *Sunset Blvd.*, ya que es una película producida por una de las grandes Majors de la época: la Paramount. Encuentro aquí dos posibles lecturas. La primera se basa en una autocrítica al modelo canónico que el sistema de Hollywood venía utilizando. La segunda radica en que el estudio veía cómo la industria comenzaba a decaer y entonces propuso iniciar un nuevo cine, incluso si una autocrítica era necesaria para lograrlo.

En el film los protagonistas son víctimas de un sistema de estudio representado por la Paramount. Los ejemplos más significativos son los de Joe y Norma; el primero ofrece sus guiones a la empresa y ésta no los acepta. En el caso de Norma, el rechazo se produce porque ella no se adapta a las nuevas exigencias. Por lo tanto, podemos decir que la Paramount no sólo produjo la película sino que además se hizo responsable de los enjuiciamientos en la propia ficción.

2.

Otro dato paradójico y curioso surge al realizar un repaso por los distintos actores que participan de la película. El film cuenta con estrellas que en la época ya no eran famosas, pero que habían sido grandes símbolos del mundo del cine. El primer caso es el del personaje de Norma, interpretado por Gloria Swanson, que había sido una gran estrella de Hollywood, pero hacía ya casi diez años que se encontraba fuera del ambiente actoral. A su vez, el actor Erich von Stroheim, que

interpreta en la película a Max, el mayordomo que años atrás no sólo había sido director de Norma sino también su primer esposo, fue director de Swanson.

De Mille y los amigos de Norma que juegan al *bridge* con ella, se interpretan a sí mismos, como es el caso de Buster Keaton, famoso *silent clown* y director del cine mudo. Esto torna la crítica de Paramount mucho más real y autorreferencial, ya que los personajes son actores y profesionales de la industria que habían sido olvidados cuando este film se realizó y que salen de nuevo a la luz para mostrar las situaciones que habían atravesado.

Completamente diferente, y hasta contrario, es el caso de Joe (William Holden) y de Betty (Nancy Olson), porque no sólo no pertenecían al *star system*, ya que no eran actores conocidos en aquella época (sólo habían realizado papeles secundarios), sino que además este film fue el principio de su éxito. Por lo tanto podemos decir que, si bien algunos actores no pertenecían más al sistema de estrellas y otros recién comenzaban a introducirse en el gran mundo de Hollywood, todos tienen algo en común: ninguno de los actores del film era considerado estrella en la década del cincuenta.

Por su parte, el personaje que encarna De Mille muestra la mejor faceta de Hollywood, porque aunque no es totalmente sincero con Norma ni tampoco le da la oportunidad de filmar su película, todavía siente respeto por ella y ambos recuerdan el tiempo en que trabajaban juntos.

3.

En el punto anterior expuse la paradoja que involucra a los distintos personajes, y señalé que el film nos muestra a Hollywood en su esplendor; los estudios conformaban una gran industria que producía películas altamente rentables y para un público masivo. Pero como veremos a continuación, *Sunset Blvd.* difiere en varios aspectos del modo estandarizado de realización de los films y de los códigos utilizados por los estudios en aquel momento, presentando así nuevas paradojas.

a. La primera es que si bien el film revela a Hollywood en su época de oro, ya se comienza a ver una narración diferente a la que Bordwell (1996) ⁽²⁾ describe como "narración canónica" y característica de la época. Esto nos da a entender que en aquel momento ese modelo está en crisis y ha comenzado a sufrir una alteración.

La narración canónica se caracterizaba por personajes psicológicamente definidos que luchaban para alcanzar sus objetivos. Los "buenos" eran héroes y los "malos" villanos. Por el contrario, en este film no tenemos héroes ni villanos bien definidos. Joe debería ser un superhombre, con ideales firmes y una moral intachable, que lucha por su amor y que le es sumamente fiel a la mujer que ama. Sin embargo, ninguno de estos rasgos o cualidades son respetadas por el personaje. Él es un hombre que se vende a sí mismo y a su libertad por el

* Materia: Discurso Audiovisual III | Docente: Leonardo Maldonado | Fecha: Agosto 2007

dinero y que no sólo engaña a una mujer, sino a dos.

Paralelamente tenemos a la "villana", encarnada en el personaje de Norma, pues es la responsable de ponerle obstáculos a Joe para que no pueda alcanzar su meta correctamente. Pero en este caso no se puede ver a Norma como a una villana típica, porque se presenta de forma tal que el espectador no sólo comprende las razones de su odio, sino que además se compadece de ella.

La manera de exhibir los personajes da como resultado un ser dicotómico que se ha bifurcado, ya que no es ni claramente malvado ni completamente bueno. El rol del héroe y del villano no son tan estrictos como en la narración canónica. De igual modo, el sistema de estrellas ya no se cumple tan rigurosamente; porque si bien la mayoría de los personajes son estrellas conocidas, casi todas pertenecen a una época anterior al momento en que se realiza el film.

Con respecto al guión, la historia comienza con un *flashback*. En el cine clásico, las articulaciones entre el espacio y el tiempo tenían como objetivo situar al espectador y rellenar un vacío, lo cual no sucede en este film. Además, este *flashback* convierte a la historia, que a simple vista parece lineal, en una narración de estructura cíclica (comienza en un punto determinado, luego se desarrolla y termina allí donde comenzó, en un punto análogo).

Si se tiene en cuenta el final, podemos nuevamente hablar de ambigüedad, ya que la narración canónica prometía un *happy end* o, en su defecto, un final lógico y estas particularidades no se cumplen porque no sólo Joe se separa de la mujer que ama, sino que además termina fatalmente asesinado. En el caso de Norma, su final también es trágico y sombrío. Cuando llegan los noticieros con sus cámaras y la policía a su mansión, ella baja las grandes escaleras de una manera triunfal, convencida de que está filmando nuevamente una película.

Con respecto a la movilidad de la cámara, encontramos en la mayoría de los planos un espacio particular y diferente, que Casetti y Di Chio (1991) ⁽³⁾ denominan "espacio dinámico expresivo", opuesto al meramente "descriptivo". Es decir, que predomina el movimiento de cámara a través de *travellings* y paneos, y que éstos no son meramente para acompañar a los personajes u objetos, sino que tienen una función más creativa y sugieren un estilema del director. Son movimientos de cámara que no pretenden pasar desapercibidos, sino mostrar algo más que la simple descripción de la acción.

En este caso, el film comienza con un extenso *travelling back* en un plano que sólo encuadra el asfalto de la calle. No narra la acción de los personajes ni describe ningún objeto; es lo que se denomina "una cámara preciosa". Lo mismo sucede con determinados paneos que se realizan muy rápidamente de manera que no se puede ver lo que hay en el medio. El recurso del *travelling* se vuelve a utilizar cuando Max le comunica a Joe que no hay cerraduras en la casa, mientras señala una puerta. En el estilo canónico que Bordwell propone, esto se haría seguramente a través de un plano de Max hablando y señalando la puerta y un segundo plano mostrando lo que Max está señalando (plano-contraplano). La creación de un espacio expresivo genera en el espectador un mayor grado de autoconciencia, ya que produce cierta "incomodidad" en el público y le recuerda que lo que está mirando es una película. La voz en *off* constante del narrador, es decir de Joe, acentúa lo dicho anteriormente, aumentando el grado de autoconciencia.

Sin embargo, *Sunset Blvd.* contiene algunos cánones narra-

tivos que no deja de lado. Esto la hace más semejante a una película típica de Hollywood. Tales elementos podrían ser, por ejemplo, un guión de hierro que es considerado como casi inalterable durante el rodaje, para evitar en esa etapa la mayor cantidad de imprevistos. El guión de hierro tiene como objetivo tener claramente detallado el desarrollo del argumento, desde una concordancia visual entre planos (o bien la ausencia de ella pero de manera intencionada, como se analizó en el párrafo anterior).

Además, el guión de hierro busca lo que Bordwell (1996, p.161) denomina ocultación de la producción, quien afirma que se denomina 'ocultación de la producción' a "una construcción internamente coherente en la que la narración parece avanzar desde el exterior." ⁽⁴⁾ *Sunset Blvd.* es percibida como una historia preexistente a su representación, cuya ficción otorga la sensación de no haber sido construida.

Otro objetivo y ventaja del guión de hierro es que puede prevenir minuciosamente y estratégicamente las anticipaciones que el guión tendrá, es decir, los indicios que comunican al espectador lo que va a pasar. Por ejemplo: Joe hace referencia al film *Grandes Expectativas* y a la Srta. Havisham; cuando llega a la mansión, señala que: "Era como esa vieja mujer de *Grandes Expectativas*, la Srta. Havisham en su podrido vestido de novia y su velo rasgado desquitándose del mundo porque la ignoramos". Esto nos da un indicio de que quien vive en la mansión se desquita con el mundo porque éste la ignora luego de haber sido una gran estrella. Además, si bien Norma lleva un atuendo de blanco, siempre está vestida de un solo color, el negro. Cuando ellos están bailando en Año Nuevo, Norma lleva un velo y luego se lo quita porque a Joe le molesta. La Srta. Havisham había sido una novia abandonada en el altar y esa era la razón por la cual no se cambiaba nunca ni el vestido ni el velo. Por lo tanto, podemos determinar que cuando Norma se quita el tul, ellos están por comenzar un romance.

Otro indicio importante del film es cuando Max le dice a Joe -cuando éste recién llega a la mansión por primera vez-: "si necesita ayuda con el ataúd, llámeme". Este es un indicio de que Joe terminará muerto.

Paralelamente, Norma intenta realizar una nueva película en la que ella protagoniza a Salomé. Ella explica la historia: "Salomé, ¡Qué mujer! La princesa enamorada de un hombre santo. Ella baila el baile de los siete velos. Él la rechaza y ella exige su cabeza en una bandeja de oro." Este es otro indicio de lo que sucederá: Norma le ofrecerá a Joe todo lo que desee, luego éste la rechazará y por lo tanto ella lo matará.

b. La segunda paradoja que refleja la ambigüedad del film se produce al comparar a sus personajes con la industria en sí misma. Podemos ver así como *Sunset Blvd.* no sólo habla del *Ocaso de una vida* (título en castellano), sino también del ocaso de Hollywood, contrariamente a lo que se ve superficialmente en el film.

En la película, todos los personajes principales están en decadencia, ya sea porque otros pueden realizar mejor su trabajo o por otros motivos. Pero lo importante es que ellos han sido desplazados. En el caso de Norma, fue sustituida porque al llegar el cine sonoro ya no cumplía con los nuevos objetivos que la industria exigía. Con respecto a Joe, la destitución se produce porque sus obras eran consideradas trilladas, predecibles y carentes de atracción por parte del público.

Lo mismo pasa con la industria de Hollywood: en aquel momento comienza a demandarse un cine diferente. Por ejem-

plo, Alfred Hitchcock, que ya había comenzado a desarrollar su carrera en la década del cuarenta, haciendo un cine diferente y exitoso dentro del sistema de estudios. El mundo estaba en la posguerra y tanta pérdida traía aparejados nuevos pensamientos y una nueva cultura. Hay un nuevo espectador que cuestiona el orden clásico y cree que Hollywood atonta al público al hacer del cine una industria altamente remunerada. Por otro lado, en Italia acaba de comenzar el neorealismo. Filman producciones muy económicas. Ya no se realizan en estudios sino en exteriores, sin decorados, prácticamente sin estrellas ni maquillajes, y sin finales felices, ya que acababa de terminar la guerra. También empiezan a gestarse algunas corrientes y neovanguardias: por ejemplo el *pop*, que nace en Inglaterra en 1952, y la Nueva Ola Francesa que emerge en los años sesenta. Por lo tanto, en aquel período se comienza a producir y mostrar un cine diferente que afectaba a la industria hollywoodense.

Pero lo que más desplaza y somete a la industria cinematográfica es la televisión. Ésta le quitó al público masivo, que antes sólo podía ver cine y ahora encontraba el entretenimiento en su hogar, de una manera más práctica y cómoda.

En *Sunset Blvd.* se muestra cómo era la propia industria la que decidía aprobar o no una historia. Joe quiere vender sus guiones, pero la Paramount considera que no es apta para su realización y decide desaprobársela. Lo mismo le sucede a Norma, no sólo como actriz, sino también con su propio guión. Pero en aquella época comenzaba a nacer un nuevo espectador, y los roles se invertían. Era el público el que decidía "aprobar o sancionar" una película. Por lo tanto, los estudios debían comenzar a hacer un cine que cuestionara los antiguos valores.

4.

Las palabras que De Mille le dice a Norma cuando va a verlo al estudio manifiestan lo dicho anteriormente: "¿Porqué no te quedas aquí sentada y miras? Las películas han cambiado un

poco."

Por todo lo dicho hasta aquí, podemos afirmar que a través de *Sunset Blvd.* vemos cómo decae la etapa clásica hollywoodense, trayendo aparejado el nacimiento de un nuevo cine o de un estilo innovador. Ya no se respeta totalmente el modo canónico del cine clásico, donde la sumatoria de varios ingredientes comunes a todos los films parecía garantizar el éxito. Por el contrario, este nuevo cine intenta buscar la individualidad en cada film comenzando a mostrar un cine de autor en el que el director deja su sello personal.

Lo extraordinario es que *Sunset Blvd.* logra esta individualidad y un estilo particular, independientemente de que se realice bajo el marco comercial que le otorga la Paramount.

Notas

- 1 Wikipedia. La enciclopedia libre. Recuperado en 2007 de [http:// es.wikipedia.org/wiki/Paradoja](http://es.wikipedia.org/wiki/Paradoja).
- 2 Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*, Barcelona: Paidós. p.161.
- 3 Casetti, F. y Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*, Barcelona: Paidós.

Bibliografía

- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*, Barcelona: Paidós.
- Casetti, F. y Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*, Barcelona: Paidós.

Recursos digitales

- Wikipedia. La enciclopedia libre. Recuperado en 2007 de <http://es.wikipedia.org/wiki/Paradoja>

La consolidación de los personajes y la actuación en el film “Un tranvía llamado deseo” de Elia Kazan (1951)

Roberto Niño Betancourt *

Basada en la aclamada obra del escritor Tennessee Williams, el film *Un tranvía llamado deseo* (1951), realizado por Elia Kazan, narra su drama en la época de posguerra en New Orleans.

La trama se centra en la relación de pareja entablada entre Stanley Kowalski (interpretado por Marlon Brando) y Stella (interpretada por Kim Hunter), quienes intentan sobrellevar sus lazos a pesar de las diferencias notorias entre las clases sociales a las que pertenecen. Dicha situación se agrava con la visita de Blanche Dubois (interpretada por Vivien Leigh), la hermana de Stella: un personaje trágico que desde el principio se constituye como antagonista de su cuñado Stanley, debido a las continuas críticas y referencias que ella hace sobre las costumbres de clase media que definen al esposo de su hermana.

El conflicto va *in crescendo* a medida que se develan los secretos que ocultan los personajes y que arrastran a Blanche a la pérdida de la cordura.

A lo largo del film, Williams (quien realizó, además, el guión para la película) instala temas que se estructuran a partir de la configuración de los personajes, sirviéndose de recursos que generan una puesta en escena que juega con lo simbólico a través de las construcciones metafóricas.

La dupla fantasía - ilusión

Blanche sucumbe a la ilusión; la fantasía es su principal método de defensa.

Sus deseos no llevan trazas de malicia, pero en cambio surgen de la debilidad e incapacidad de enfrentar la verdad. Su versión de los hechos no es coincidente con lo real, sino que idealiza una visión según su criterio. Para ella la fantasía es el método de alienación más apropiado para protegerse de las tragedias que tiene que enfrentar. Pero desafortunadamente, dicho método de defensa resulta frágil y será derrumbado por Stanley en la resolución.

El principal elemento de la puesta en escena que encarna la fantasía es el significante objeto: la lamparita japonesa de Blanche apela a una pequeña luz de amor y esperanza, que resulta recurrente a lo largo del film incluso cuando cambia de espacio (del departamento de los Kowalsky a la fiesta en el puerto).

La música también juega un papel importante ya que configura, de alguna manera, los recuerdos de Blanche. Un ejemplo de ello es cuando ella encarna su pasado con debilidad a través de los monólogos en los que interioriza sus pensamientos, y a la vez interactúa con la banda sonora homodiegética (*La varsovia*) al recordar la noche en que su esposo fallece.

El viejo y el nuevo sur

Stella y Blanche provienen de un mundo que se encuentra en decadencia.

Belle Rêve, la plantación ancestral de la familia Dubois, se ha perdido. Las hermanas representan simbólicamente a los

últimos miembros con vida en la familia. Stella penetrará en el mundo de la clase obrera al casarse con Stanley, y Blanche, por su parte, se hallará sumergida en la locura.

Stanley representa el nuevo orden del sur norteamericano en el que la caballerosidad ha muerto, y ésta se ve reemplazada por una carrera frenética de subsistencia. Este aspecto se hace evidente por medio de la puesta en escena donde Elia Kazan configura un escenario decadente, y si bien Blanche trata de restablecer el hogar de los Kowalsky por medio de la limpieza espacial, la violencia y crudeza del contexto dominante moldearán al espacio conforme con esta decadencia.

La crueldad

El único crimen imperdonable, según Blanche, es la crueldad premeditada. Este pecado es la especialidad de Stanley. Su último asalto en contra de Blanche es un ataque inescrupuloso hacia un enemigo previamente derrotado.

A lo largo de *Un tranvía llamado deseo* observamos un alto grado de crueldad creciente, que puede resultar involuntaria (Blanche) o incluso inconciente (Stanley).

Como resulta característico de Tennessee Williams, existen muchas maneras de herir, y algunas son peores que otras. La mejor muestra de esto es la escena de la violación de Stanley a Blanche, donde se utiliza el rompimiento del vidrio (tanto de la botella como del espejo) para evidenciar el colapso del equilibrio emocional entre la fuerza protagónica y antagonista del relato.

Lo primitivo

En ocasiones, Blanche hace referencia a Stanley como un ser primitivo. Él representa una hombría poco refinada, y como consecuencia genera la idea romántica de un hombre que no ha sido tocado por las influencias de la civilización. Su *appeal* resulta claro, Stella no puede resistirlo, e incluso Blanche en un nivel se ve atraída por él.

La naturaleza cruda de Stanley viene acompañada de una inmoralidad aterradora. Sus intenciones frente a su objetivo resultan claras y definitivas: no duda en conducir a su cuñada a la locura o incluso en violarla.

No obstante, cabe resaltar que aunque el personaje de Stanley es indecente y carente de formalidad, sus parlamentos y acciones en el film ablandan la fuerza de su carácter mostrando su lado más débil, a la vez que embellecen la imagen liberando la tensión del conflicto. (Como aquel parlamento de “la lluvia en el cielo” cuando bate una botella de cerveza y la abre, liberando una fuente de espuma.)

El deseo

Estrechamente relacionado con el tema anterior, el deseo, se encuentra implícito como tema principal tanto en la obra como en el film.

Blanche busca negarlo, aunque se puede inferir que el deseo

* Materia: Discurso Audiovisual I | Docente: Julieta Sepich | Fecha: Agosto 2006

es una de sus grandes motivaciones de vida. Ella no logra encontrar la manera saludable de lidiar con él, puesto que siempre quiere liberarlo o abolirlo definitivamente.

El deseo constituye el corazón de la relación entre Stella y Stanley, y no la intimidad intelectual o espiritual.

El tranvía es el *leitmotiv* que impulsa dicho elemento en términos visuales y sonoros a lo largo del film; será el emisor que hace que los personajes se percaten de la existencia del mismo en sus vidas.

La soledad

Es el tema que se opone y complementa al deseo. Blanche se encuentra perdida entre ambos extremos, porque busca de manera desesperada compañerismo y protección en los brazos de los extraños y la bondad de los desconocidos. Nunca se ha recuperado de la trágica pasión hacia su marido fallecido en su juventud. Es por esto que necesita alguien que la defienda, pero en New Orleans, desafortunadamente, tan sólo encontrará al predador e implacable Stanley.

Cabe destacar que el simbolismo de dicho elemento cobra peso, ya que Blanche es el único personaje que se nos muestra solo en escena, construyendo el sentido del vacío tanto físico como metafórico.

La oscuridad

El film porta un estilo en el que Elia Kazan utiliza la oscuridad de manera efectiva para generar suspenso y drama.

Blanche llega por primera vez a la entrada del departamento de Stanley y Stella; la calle está oscura, generando sensación de temor. Vemos además que vive en un mundo en el que sus deseos amorosos la han llevado a un lugar oscuro y a veces aterrador.

Dentro del departamento, hay mayoritariamente una iluminación difusa y escasa. Blanche utiliza su lamparita en la habitación para reducir la atmósfera hostil y lúgubre contenida en el espacio, sin necesidad de desenmascarar el secreto acerca de su edad proyectada a través de su imagen física.

La luz y la oscuridad son motivos primordiales en la historia puesto que algunas cosas quieren ocultarse mientras otras son expuestas. También funciona para marcar y fortalecer detalles amargos como la vendedora de flores para los muertos.

La actuación

Stanley posee una personalidad fuerte y resulta machista, poco paciente y escandaloso. Él acentúa la rudeza variando por momentos el volumen de su discurso.

Su estado emocional fluye de la calma al extremo del bullicio o del lamento (cuando grita por Stella cada vez que ella huye, cuando se ríe sarcásticamente de la inestabilidad mental de Blanche con la noticia del telegrama o incluso cuando imita el maullido de un gato).

Tiene un gran atractivo físico debido a su contextura, que lo instala en el estereotipo de "macho dominante" y en ocasiones, llega a ser a la vez una víctima. La vida no le ha sido fácil, y tanto su cuñada como su esposa lo tildan de ser un "crudo polaco", además de otras calificaciones de la misma magnitud. No obstante, las críticas que ellas le hacen no son en vano, debido a las reacciones violentas y primitivas además de las agresiones que puede llegar a ocasionar por su carencia de sensibilidad y preocupación frente al glamour femenino. Estas características son las que destacan la actuación de Brando a un nivel excepcional.

Stella resulta ser el personaje principal más agradable. Es honesta, dulce, sexy, y además se encuentra muy enamorada de Stanley (a pesar de los defectos que pueda llegar a tener). Es sentimental y paciente y resulta condescendiente con su hermana y su marido. Tapa el sol con el dedo viendo lo que quiere y no realmente lo que es como en el caso de su matrimonio, que opera como un ejemplo clásico de amor físico y deseo carnal. Aunque depende económica y sexualmente de su esposo, posee un carácter fuerte para la toma de decisiones. Si bien es abnegada y resignada, actúa efusivamente y trata de evitar confrontaciones entre Blanche y Stanley. Sin embargo, se torna dramática a medida que aumenta la rabia de él y llega a desesperarse hasta el punto de gritar, pero nunca pierde la compostura. Su debilidad de carácter hace que termine siendo dominada por su esposo hasta el desenlace del film, cuando lo abandona. A medida que avanza el conflicto sus reacciones denotan seriedad y silencio. Si bien éstas no apelan al sufrimiento y a la desesperación, como en el caso de Stanley y Blanche, muestran cansancio. El personaje de Hunter se encuentra caracterizado por un acento sureño informal, y por expresiones faciales tensionadas en ocasiones debido a su indecisión.

Por último, el personaje de Blanche Dubois resulta ser la revelación. A lo largo del film mantiene una consistencia de gran magnitud con su modo de hablar. Logra sincronizar armoniosamente la caracterización y movilidad delicada y refinada de Blanche, con la dificultad de lograr el acento sureño generando un verosímil sólido que logra diferenciar su contexto cultural del espacio en el que se desarrolla la historia, a la vez que representa con gracia el humor de Williams con el juego de palabras donde está presente la ironía como elemento retórico.

Leigh muestra ciertos rasgos dicotómicos en el personaje de Blanche, que oscila entre el encanto y la desesperación desde el inicio del film, cuando arriba a New Orleans. A través de su conflicto interno y externo, el personaje va evolucionando conjuntamente con la trama, mientras se develan los oscuros secretos de su pasado en Belle Rêve.

Con el fin de mostrar la caída de su personaje, Leigh realza cierta tensión en los cambios temperamentales, que propician que el espectador se torne conciente del desequilibrio mental que aqueja a Blanche.

Paradójicamente, Leigh resalta el glamour de la diva de principios del siglo XX en un personaje que contradice todas las características de dicho perfil de carácter icónico e irreprochable. Su encarnación de Blanche se extiende hacia el género lírico, encaminándose en ocasiones hacia el melodrama, a la vez que revela el origen teatral de la trama. Blanche es una víctima; no obstante, no resulta inocente. A pesar de ser pretenciosa, y mentirosa, crea un fuerte vínculo con el espectador. La pérdida de su belleza, su vulnerabilidad y debilidad, logran ocasionar una respuesta de lástima y comprensión, hecho que Leigh enfatiza al hablar del carácter efímero de la belleza pasajera, donde su único apoyo restante es el poder de la belleza en la mente. Es aquí donde alcanza el clímax de su personaje y pierde la cordura de manera definitiva, destacándose por sus movimientos corporales frenéticos y sus ojos desorbitados al pronunciar su discurso, antes de lanzar un alarido de ira y gran impacto, demostrando el sólido dominio de Leigh, quien le confiere espesor y matices a su rol.

La construcción de los personajes en *Un tranvía llamado deseo* posee los cimientos sólidos de la obra de Williams, que se ve complementada con la magia audiovisual que propone Kazan.

En ella se da una estrecha interacción entre los personajes y el poder de la metáfora para plasmar los aspectos relevantes del comportamiento humano entre la realidad y la fantasía; como consecuencia se exponen la crudeza de un cambio de época y estilo de vida enfrentado a nivel mundial, por medio del realismo. Dicho realismo, se ve reforzado en la configuración de los personajes a partir de un sistema actoral exento de fusión, en el que los actores se encuentran en paralelo a sus personajes sin hacer referencia a un *cliché* propio como ocurre en el *star-system*; y a la vez se puede resaltar la metonimia en el sistema de representación de los mismos para complementar su caracterización de manera tácita.

El film resulta sumamente poético y conmovedor, debido al lenguaje oral (el trabajo de diálogos) y visual (la configuración de la puesta en escena) por parte del guionista y del realizador. Además posee un *casting* impecable y una sensualidad que es acentuada por la banda sonora (*Jazz de Alex North*), en una

orquestración majestuosa donde se observa el predominio de cuerdas y vientos, ayudando a complementar el sentido de las temáticas planteadas y el desarrollo de los personajes (tanto sus comportamientos como sus sentimientos). Por estas razones, los elementos mencionados confluyen en una transposición sólida del lenguaje teatral hacia el lenguaje cinematográfico.

Bibliografía

- Bayardo Cuadra, Elia Kazan: una vida dedicada al teatro y al cine En *La Prensa Literaria*. Recuperado en 2007 de <http://www-ni.laprensa.com.ni/archivo/2004/enero/10/literaria/kiobionice/>
- Brook, P. (1996). *The empty space*, Nueva York: Touchstone.
- Kazan, E. *El oficio del director*. Extracine. Recuperado en 2007 de <http://extracine.com/2007/08/15/el-oficio-del-director-por-elia-kazan-23-extractos/>

La construcción de los personajes de Tennessee Williams a partir de la transición del teatro al cine clásico

Roberto Niño Betancourt *

Introducción

Tennessee Williams (1911-1983) fue uno de los dramaturgos norteamericanos más reconocidos del siglo XX. A lo largo de su carrera, trató temas controversiales como la decepción del ser humano, la incomunicación, el revelamiento de secretos ocultos, la homosexualidad y la demencia entre otros. Educado con las costumbres tradicionales del Sur de los Estados Unidos, Thomas Lanier Williams inicia su carrera literaria a temprana edad y por medio de un lenguaje poético logra construir pequeños universos de seres imperfectos que luchan por sobrellevar conflictos internos que les impiden lograr una estabilidad emocional. Estos personajes surgieron, en buena medida, como fruto de una autorreferencia a partir de su propia familia y de diferentes personas cercanas a su vida.

En el presente ensayo se analizarán las diferentes instancias que conllevan a la consolidación de los personajes de sus obras y su posterior comparación con los films –en los que él fue guionista– que surgen a partir de las mismas. Asimismo, se procederá a estudiar las características relevantes a nivel de actuación, donde se encuentran presentes las nociones fundamentales del método del Actor's Studio. Los films a analizar son: *Un tranvía llamado deseo* (1951), *La rosa tatuada* (1955) y *De repente el último verano* (1959).

Los guiones cinematográficos de Tennessee Williams, en buena medida, mantienen un vínculo estrecho con sus obras teatrales: ya en el subtexto de *El zoo de cristal*, su primera obra y su primera adaptación cinematográfica, deja entrever su vida a temprana edad junto a su madre y su hermana. Una característica interesante de la transposición de las tablas a la pantalla grande de sus obras es "la adaptación que da a sus historias al lenguaje común y al naturalismo propio del cine norteamericano." (Yacovar, 1977) ⁽¹⁾

La construcción de los personajes de Williams presenta divergencias entre el teatro y su posterior adaptación al cine. La preparación actoral varía de forma radical entre ambas formas de expresión artística, del mismo modo que la percepción del espectador. En el teatro, el actor es el centro de atención y predomina el discurso verbal. Ambos aspectos son percibidos por el espectador en tiempo real y el actor ha de intensificar el nivel de representación en pro de diferenciar la realidad del relato. En el cine, en cambio, el actor es tan sólo una parte del todo expresivo y su presencia física se transforma en una imagen con la que el espectador puede lograr un mayor grado de identificación a partir del distanciamiento temporal y espacial. La importancia del diálogo se ve desplazada por aquella implícita en los elementos visuales que rigen el género cinematográfico con la intencionalidad de generar concordancia con la construcción del verosímil en el relato audiovisual. No obstante, cabe resaltar que si bien el director cinematográfico puede tomarse libertades en el texto, modificaciones en la dicción o en la pronunciación, éstos conllevan a cambios de sentido con respecto a la intención original del guionista.

Según la actriz norteamericana Ruth Kulerman (2006) ⁽²⁾, la dicotomía existente entre la actuación para teatro y la actuación para el cine tiene la particularidad de ser un arma de doble filo para el actor, puesto que sus cualidades pueden pasar a ser defectos de un género a otro. El volumen, el movimiento y el esfuerzo impuestos por el actor en el escenario se ven suavizados en la pantalla con ayuda del artificio cinematográfico. Esto significa que la actuación frente a cámara exige más naturalidad y "menos actuación". Dicha naturalidad apela a la "normalidad" de la gestualidad y por lo tanto vincula al personaje ficcional con las características propias del actor, para lograr a su vez coherencia con el verosímil en el relato. Cabe resaltar que muchos de los sistemas actorales surgieron del teatro como fuente directa durante la primera mitad del siglo XX. Éstos debieron ser modificados para lograr efectividad en el ámbito cinematográfico; de lo contrario, la transposición generaría una pérdida de fidelidad con respecto a la intención original. Asimismo, la alteración de los sistemas actorales tanto para obras teatrales como cinematográficas, han tenido que ser reinventados con el transcurso del tiempo para adaptarse a los públicos cambiantes. Este modo de actuación se intensificó más aún con el surgimiento de los medios de comunicación masiva y con los eventos históricos sucedidos durante la primera parte del siglo XX, produciendo cambios socioculturales que revolucionaron las artes.

Con respecto al cine clásico de Hollywood, podemos hablar del *Actor's Studio* y del *star-system* como aspectos relevantes característicos de la época. El *Actor's Studio* se refiere a la institución fundada por Elia Kazan, Cheryl Crawford y Robert Lewis en 1947. Un laboratorio donde el actor puede ejercitarse, inventar y probarse a sí mismo, contando con la ayuda de otras personas para avanzar en su arte y en su oficio. Basado en las técnicas de Stanislavsky, dicho método "ayuda al actor a descubrir cómo trabaja individualmente, cuáles son sus problemas particulares, cómo puede lanzarse a resolverlos por sí mismo, cómo puede desarrollar una técnica que tome en cuenta la potencialidad y la idiosincrasia de su propio instrumento." (Hethmon, 1986) ⁽³⁾ El actor debe ser capaz de mantener unidos los procesos psicofísicos en sus modelos de representación, apelando a la memoria emotiva en la búsqueda de un ser que se desvincule del actor y permanezca en el mismo cuerpo en escena. Por otra parte, el *star-system*, siempre promovido y operado desde la industria, consiste en un cliché dentro del propio actor, en su forma de representación, que surge a raíz del éxito taquillero. "Tiene como una de sus funciones la creación de un prototipo de personaje general para cada estrella, que luego se ajusta a las necesidades específicas de un papel." (Bordwell, 1996) ⁽⁴⁾ Esta comparación resulta afín con las nociones teatrales definidas por Peter Brook en teatro sagrado y teatro de muerte, donde si bien hay una dualidad de fuerzas, pueden hallarse presentes en un mismo lugar y al mismo tiempo y sus aplicaciones pueden

* Materia: Discurso Audiovisual II | Docente: Leonardo Maldonado | Fecha: Agosto 2007

fluctuar entre intenciones artísticas y comerciales, según el criterio de los productores cinematográficos.

Para profundizar acerca de cómo se da la evolución actoral en la adaptación de los textos de Tennessee Williams, vale la pena abordar tres obras en las que se percibe cierto vínculo autobiográfico. De esta manera, se puede indagar acerca de la efectividad de la formación de un personaje en los filmes clásicos, a partir de la aplicación de temáticas definidas y sistemas actorales delimitados para lograr dicho fin.

“Un tranvía llamado deseo”

El film fue realizado por Elia Kazan en 1951. Al igual que la obra teatral, trata temas como la locura, la decadencia y la ninfomanía y presenta especulaciones sobre la índole humana que no eran propias del cine clásico norteamericano, sino que resultaban controversiales para el cine de la época. Por estos motivos, si bien la adaptación de Kazan logra apaciguar la crudeza del diálogo y disminuir los constantes niveles de tensión que envuelven la trama, conlleva de igual manera a un final inexorable donde se da el choque del romanticismo ilusorio de Blanche contra el realismo brutal de Stanley mediante una coexistencia del drama con la comedia. El apego a un sistema de actuación propio del *Actor's Studio* se hace presente gracias al realizador, que fue uno de sus fundadores, donde se manifiesta un fuerte vínculo con el teatro; pero a su vez se percibe una formación de personajes sólida que acentúa los diferentes matices propios del cine, tales como la interacción de los mismos con la puesta en escena y su consecuente relación con la construcción narrativa, en concordancia con las temáticas planteadas por el autor en un inicio.

“La rosa tatuada”

Fue realizada por Daniel Mann en 1955. Este film, basado en la obra que Williams le dedicó a su pareja Frank Merlo, relata la historia de una costurera italoamericana del sur de Louisiana, que luego del fallecimiento de su marido, dedica su existencia a la memoria de su amado. La situación cambia cuando su hija Rosa se enamora y luego de enterarse de una infidelidad en vida por parte de su esposo, Serafina decide abrir lugar a un nuevo pretendiente que aparece en su vida. Desde que Williams escribió el guión teatral pensó en Anna Magnani para el rol protagónico de Serafina. Esta actriz, consagrada en Italia como una de las grandes figuras del neorealismo, representó un éxito inmediato del film para el mercado europeo, y la reincorporación de Burt Lancaster como Álvaro, el camionero, cumplió dicho objetivo en Norteamérica. Si bien resulta interesante el papel del *star-system* en la elección actoral del film, vale la pena resaltar el desempeño de los actores en sus personajes respectivos.

La construcción de los personajes de Serafina y de su hija Rosa posee una relación directa con los de Amanda y Laura en *El zoo de cristal*, y es a su vez una analogía entre la propia madre de Williams y su hermana Rose. La sensibilidad y debilidad de ambas figuras femeninas al inicio del relato es una constante en los trabajos del autor. Por medio de la adaptación al film, Magnani logra encarnar dicha debilidad de manera efectiva y dramática, como en el momento en que recibe la noticia de la muerte de su esposo, dando un giro radical a su personaje hasta el desenlace cuando decide entregarse de nuevo al amor de Álvaro. Magnani expone diferentes facetas de desilusión en su lucha por sobrellevar la muerte de su marido aislada de su entorno e inmersa en su pasado

glorioso e ilusorio como el de Blanche Dubois, pero sin caer en la demencia como resultado. Como consecuencia, logra la compasión del espectador. El recurso del monólogo es utilizado para la auto contemplación como muestra del conflicto interno en el personaje de Serafina. Resulta interesante la transformación paulatina que se produce desde que inicia su interacción con Álvaro, ya que se muestra coqueta y enérgica a medida que alterna su dolor con la lujuria.

Otras temáticas relevantes de la obra son el amor y la pasión, expuestos primero en la pérdida y después en el retorno, tanto para Serafina como para Rosa. Si bien el exotismo del componente italiano en el contexto narrativo impulsa de manera evidente el nivel de expresión corporal y oral por parte de los personajes principales, la pasión propuesta por la obra teatral se ve relegada a un segundo plano, a favor de la comedia. El personaje de Álvaro, interpretado por Lancaster, es la antítesis de Serafina, puesto que representa el poder de la masculinidad y a su vez el reemplazo del esposo fallecido de su amada. Su actitud es alegre y festiva en todo momento (hecho que se enfatiza con su problema con el alcohol). No obstante, la sobreactuación de Lancaster para representar al enamorado deriva el perfil de dicho personaje hacia lo burlesco y ridículo, reduciendo el sentido poético del cortejo a Serafina implícito en la obra original. La construcción de dicho personaje, si bien mantiene una relativa armonía con el de Serafina, tiene un mayor parecido con el perfil del enamorado en la *Comedia dell'arte italiana* (Diderot, 1957) ⁽⁶⁾ y resulta más inocente e ingenuo de lo esperado. Hay que aclarar también que el objetivo del amor y de la pasión de la adaptación cinematográfica difiere de la obra teatral, donde se dan como elementos poéticos que revelan la moralidad liberal de Williams. Dicho resultado podría fundamentarse en la finalidad de dirigir el film al público de masas de la época, promoviendo la integridad moral y las buenas costumbres. Por este motivo, la pasión y el sentido del amor no fueron expuestos según la intención utópica de Williams de promover el desenfreno y la aberración a la moralidad familiar y doméstica. En cambio, se optó por elegir un final organizado donde el matrimonio y el ordenamiento es la meta del amor, tanto en el caso de Serafina y de Álvaro como en el de Rosa y Jack.

Por otra parte, el personaje de Rosa, representado por Marisa Pavan, parte de una falencia inicial ya que la edad de la apariencia física de la actriz parece mucho mayor a la del personaje que encarna. No obstante, esto no será un impedimento para que Pavan despliegue una actuación fluida donde personifica el ansia de perseguir el amor y descubrir la sexualidad, característicos de la adolescencia. El personaje de Rose es el más desligado de la comedia y cercano al drama y/o melodrama, y bien se diferencia de Serafina en cuanto a comportamiento generacional como raíz del conflicto existente entre madre e hija.

Si bien la representación actoral en el film presenta en buena medida una mayor identificación con el *star-system* que con el *Actor's Studio*, esto puede deberse más a decisiones del realizador, quien reduce de manera evidente la poética de la obra original de Williams y excede los elementos visuales para adaptar la historia al espectador medio de la época. No obstante, cabe aclarar que la participación de Anna Magnani resulta gratificante para el cine norteamericano puesto que se denota el tema de la multiculturalidad y se reafirma la intención de Williams por su actriz de preferencia para el rol de Serafina.

“De repente el último verano”

Realizada por Joseph Mankiewicz en 1959. El film, al igual que la obra teatral, cuenta la historia de una millonaria de New Orleans que intenta sobornar a un neurocirujano para que le practique una lobotomía a su sobrina Catherine, con el fin de impedir que ésta atente contra la memoria de su hijo fallecido, Sebastian. Las temáticas recurrentes tanto en la obra como el film giran en torno a la controversia del antihéroe contemporáneo característico del siglo XX. La lobotomía hace referencia una vez más a Rose, la hermana de Williams, que siempre estuvo aquejada por problemas neurológicos y que al ser sometida a dicho procedimiento quedó incapacitada de por vida. La homosexualidad se encuentra presente de manera sutil a través de Sebastian, que se ve evocado de manera difusa por medio del recuerdo. El ocultamiento de la verdad y su eventual develamiento es otra constante en el conflicto narrativo, donde el doctor Cukrowicz deberá indagar acerca de la muerte de Sebastian para evitar la práctica de la cirugía en Catherine. Asimismo, “el temor de Williams a una humanidad esterilizada y uniforme” (Yacowar, 1977) ⁽⁶⁾ se vincula con el hecho de remover una idea de la mente de una persona de manera mecánica remite a la noción del hombre jugando a ser Dios. A partir de estos postulados, la construcción de los personajes de la obra original varían de manera paradójica entre civilizados y salvajes, hecho que se enfatiza en el film mediante la vinculación de los mismos con símbolos visuales que complementan de manera directa sus características psicológicas fundamentales.

En el caso del doctor Cukrowicz, representado por Montgomery Cliff, se expone una diferenciación interesante con el perfil físico planteado a partir de un ser hipersensible –hecho que difiere de los roles comúnmente representados por Cliff, que ha asumido el rol de paciente en otros films–, y a su vez del perfil físico planteado por Williams para la obra teatral, donde Cukrowicz es alto y rubio. No obstante, debido a la simpatía implícita en el personaje de Cliff, el doctor Cukrowicz del film resulta más humano y por consiguiente conlleva a un mayor nivel de identificación con el espectador. Por este mismo motivo, se da la vía para la construcción de un romance entre el terapeuta y Catherine como una línea argumental característica del cine clásico, hecho que si bien difiere de la obra original, posee coherencia y armonía con el develamiento del relato. Cabe resaltar el rol de observador que cumple el personaje de Cliff como reconstructor de la verdad, ya que lo desempeña con neutralidad y determinación a lo largo de la trama.

Para Katharine Hepburn, que interpreta a la viuda millonaria Violet Venable, al igual que Vivien Leigh como Blanche DuBois, su rol de diva clásica de Hollywood fluye entre los extremos de la opulencia y el glamour frente a la decadencia y la locura. Los elementos simbólicos de la puesta en escena, como el ascensor barroco y la planta carnívora, perfilan su aparente dominio y poder sobre su contexto. Cabe recalcar la diferenciación de esta representación por parte de Hepburn en comparación a otros de sus films, donde su fragilidad se ve reducida y el acento sureño característico de las obras de Williams aparece como una novedad en su actuación. Este hecho se recalca con sus largos discursos donde venera su pasado glorioso junto a su hijo y condena a Catherine por haber invadido su territorio.

La actuación de Liz Taylor, en la piel del personaje de Catherine, resulta altamente llamativa no sólo por sus discursos prolongados, ejecutados de manera profunda e intensa, sino

también por el manejo que Mankiewicz efectúa en el clímax del relato, donde apela a un *flashback* onírico en el que Taylor brinda un monólogo inmersa en sus recuerdos a través de la superposición del presente y el pasado en una misma imagen. El personaje de Taylor posee una fragilidad característica de una diva dramática que logra apoyarse en el amor como pilar para sostener su conflicto y superar la adversidad. Taylor apela a la seducción del doctor Cukrowicz con sutileza, mostrando un desenvolvimiento equilibrado de sus acciones sin generar choques repentinos en el espectador, a la vez que construye una compasión del público hacia su personaje.

Se puede decir que el film representa una adaptación impecable a nivel de manejo actoral para lograr la consolidación de una historia donde si bien prima la palabra sobre la imagen, se genera un equilibrio salomónico donde el trucaje en la imagen y el esplendor a nivel escenográfico, además de los simbolismos implícitos en ambos aspectos, contribuyen a lograr una adaptación de una obra teatral en la que el drama carece de un realismo tangible. No obstante, cabe aclarar que Williams no estuvo de acuerdo con la versión final del film, pues le pareció que la magia de lo onírico se volvió literal. Si bien el punto de vista del autor resulta discutible, es importante subrayar los avances técnicos que posee el film para la época de su realización, donde se vincula al personaje y a la trama con el significante, provocando un impacto global de gran magnitud.

Conclusiones

Se puede afirmar que las obras de Tennessee Williams poseen, en buena medida, información autorreferencial para la construcción de los personajes. Los mismos se vinculan entre sí mediante las temáticas controversiales a las que apela el autor para efectuar una crítica al ser humano contemporáneo. Si bien Williams participó en la elaboración de los guiones de los tres filmes tratados, las diferentes visiones de los directores y productores definen, en última instancia, el resultado de las adaptaciones. En las mismas predomina una noción precisa que puede oscilar entre las intenciones artísticas del método del *Actor's Studio*, manteniendo un estrecho vínculo con el ámbito teatral al ser aplicado a la pantalla grande, o bien operar de acuerdo con las intenciones comerciales del *star-system* para garantizar una rentabilidad en la comercialización del film. De cualquier manera, la transposición de Williams de lo teatral a lo cinematográfico logró resultados positivos en la aceptación general del espectador clásico de Hollywood. Este hecho se evidencia con los galardones recibidos por los actores mencionados, debido a su desempeño delante de cámara en honor al gran poeta sureño.

Notas

- 1 Yacowar, M. (1977). *La influencia del cine en la obra teatral de Tennessee Williams*, Barcelona: El Cid Editor.
- 2 Kulerman, Ruth. (2006). *Film and Stage Acting*. Recuperado en 2007 de http://www.actingbiz.com/articles/film_stage_acting.php
- 3 Hethmon, R. (1986). *El método del Actor's Studio*, Madrid: Fundamentos.
- 4 Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*, Barcelona: Paidós.
- 5 Diderot, D. (1957). *La paradoja del comediante*, Buenos Aires: Siglo Veinte.
- 6 Yacowar, M. (op.cit.)

Bibliografía

- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*, Barcelona: Paidós.
- Diderot, D. (1957). *La paradoja del comediante*, Buenos Aires: Siglo Veinte
- Hethmon, R. (1986). *El método del Actor's Studio*, Madrid: Fundamentos.
- Kulerman, Ruth. (2006). *Film and Stage Acting*. Recuperado en 2007 de http://www.actingbiz.com/articles/film_stage_acting.php
- Yacowar, M. (1977). *La influencia del cine en la obra teatral de Tennessee Williams*, Barcelona: El Cid Editor.

El silencio de la inocencia: los niños en el cine italiano de posguerra

Michelle Osterhage Russo *

Introducción

El presente trabajo se centrará en la corriente del neorrealismo italiano y, específicamente, en las películas *Roma, ciudad abierta* (1945), de Roberto Rossellini, y *Ladrón de Bicicletas* (1948), de Vittorio de Sica. El hilo conductor y unificador que se plantea para ambos filmes es el uso que se le da a la figura del niño, tanto metafórica como físicamente. Los directores otorgan una gran importancia a esta figura: desde la infancia y desde la periferia se observan las atrocidades cometidas como consecuencia de la guerra, y los niños pierden la inocencia con que son representados en un primer momento. Se tomará en cuenta la evolución de la niñez a lo largo de ambos filmes, que va ligada a esta pérdida de inocencia.

En estas dos películas, Rossellini y De Sica nos presentan una Roma a finales y después de la Segunda Guerra Mundial, respectivamente. Tanto la ciudad como sus habitantes están devastados por los efectos del conflicto bélico. Los edificios están en ruinas y las calles sucias y desoladas, lo cual acentúa la atmósfera de desesperanza que parece impregnarse sobre la ciudad. Los pobladores, propulsados por la desesperación, el miedo y el hambre, se pelean entre sí para conseguir recursos básicos de supervivencia, tales como alimento y atuendo.

Los niños se han criado en estas precarias condiciones. Protegidos en parte por sus padres, que tratan de aislarlos lo más posible de las ramificaciones de la guerra, y en parte por su inocencia e ingenuidad, construyen una realidad opaca y sin esperanza en la que, sin embargo, pueden tener una existencia relativamente feliz.

La mayor parte de la vida de estos niños ha tenido lugar durante la guerra, por lo que no conocen nada más allá de ella. Para ellos, ésta es parte de su vida cotidiana, y muchos no son conscientes del peligro y de la tragedia que trae consigo.

En *Roma, ciudad abierta*, la primera escena donde hay alguna presencia de los niños es en la calle, donde se narra la pelea de muchos de los vecinos frente a una panadería para poder obtener un poco de alimento. Se muestra un plano general en donde se puede distinguir a dos grupos: a la derecha están los adultos que se han congregado frente a una de las ventanas de la panadería para reclamar comida; y a la izquierda, frente a la otra ventana, están los más jóvenes, quienes al igual que los adultos tienen que pelear y rogar por su alimento. Al hacerse un acercamiento a los actores que están dialogando acerca de lo difícil que es conseguir comida y de la impotencia que sienten, se puede ver siempre a los niños pidiendo alimentos por detrás de éstos. Otro factor que se debe destacar es el uso del sonido de fondo, en el cual predominan los gritos de los niños. Como se puede apreciar, se utiliza a la figura del niño tanto en una instancia visual como en una sonora para poder acentuar los efectos que está causando la guerra sobre los pobladores romanos. Que los mismos niños tengan que luchar por alimento es una clara señal de la desesperación a la cual han llegado los pobladores.

El mostrar la lucha de los niños—claro símbolo de la inocencia y la pureza—mientras que los adultos hablan de la impotencia que sienten ante el estado actual de sus vidas, tiene como objetivo causar alguna clase de reacción del espectador, induciéndolo hacia un sentimiento de empatía, de indignación y/o de cólera ante esa situación.

A su vez, en *Ladrón de Bicicletas*, los niños son utilizados en un principio para remarcar el estado económico en el cual se encuentra la ciudad y sus habitantes. Mientras Antonio le dice a su esposa que no puede aceptar el trabajo por la falta de una bicicleta, un grupo de niños pequeños camina hacia ellos y permanece al fondo de cuadro, mientras los dos adultos continúan discutiendo. Los atuendos de los niños están gastados y el hecho de que no haya nadie cuidándolos son claros indicios de que las personas en ese barrio no tienen los suficientes ingresos para poder educarlos adecuadamente. Por otra parte, el diálogo de los dos adultos se centra en la urgencia de conseguir dinero para poder mantener a la familia, recalcando la importancia de ese trabajo, y por ende de conseguir una bicicleta para Antonio.

En ambas películas hay una figura principal que se destaca entre los demás niños y que se convierte en el mayor representante de la evolución que éstos tienen a lo largo de cada filme. En *Roma, ciudad abierta* ese rol lo desempeña Marcello y en *Ladrón de Bicicletas* lo ocupa Bruno.

Marcello y Bruno

La primera aparición de Marcello se da cuando su madre, Doña Pina, se encuentra con el ingeniero Manfredi frente a la casa de su prometido, Francesco. El ingeniero es amigo de éste, así como uno de los jefes de la resistencia italiana. Manfredi necesita hablar con Don Pietro, el sacerdote del pueblo, que también colabora con la resistencia ocultando a los perseguidos y proporcionándoles documentación falsa para facilitar su escape. Pina llama a Marcello para que se encargue de buscar al sacerdote. Tomando estos sucesos como punto de partida para efectuar un análisis, se podría considerar que, aunque de manera inconsciente, al pedirle al niño que los ayude, Pina y el ingeniero lo están haciendo partícipe de la resistencia, dándole a la infancia mayores razones para querer luchar contra los alemanes.

El personaje de Bruno aparece por primera vez en la escena en que Antonio se está alistando para su primer día de trabajo. Se ve claramente la influencia que tiene Antonio sobre su hijo. Éste actúa como alguien mucho mayor e imita la idiosincrasia de su padre; es evidente que la importancia de la familia y el trabajo han sido inculcados en el pequeño. Este aspecto se aprecia en la escena en que Bruno sale de su cuarto y al ver a su hermano pequeño en la cama, preocupado, cierra la ventana para que no pase frío. Dicha escena contribuye a establecer la relación entre Antonio y su hijo. El primero trata al segundo como un adulto y Bruno, por ende, actúa (o trata

* Materia: Discurso Audiovisual II | Docente: Leonardo Maldonado | Fecha: Agosto 2007

de actuar) como tal. Esta es la relación más importante que existe en la historia y a lo largo del film puede apreciarse una evolución de la misma.

En la película de Rosellini, una de las relaciones más importantes es aquella que se da entre Don Pietro y los niños del barrio. Esta unión se establece en la escena en la que se muestra al grupo de jóvenes jugando fútbol, mientras que Don Pietro hace de árbitro. Todos, incluso el sacerdote, se divierten. Se ve claramente que la relación entre ellos se basa en el amor y el respeto mutuo. Esta escena también enfatiza la felicidad y la tranquilidad de los niños –pese a las circunstancias en que viven– gracias a los esfuerzos del cura por protegerlos. Cabe resaltar que el uso de la temporalidad refuerza la relación entre el sacerdote y los niños, ya que el juego abarca un tiempo relativamente largo; además se optó por mostrar instancias en el partido donde el sacerdote está interactuando con los niños, jugando con ellos y guiándolos en las reglas del juego. De este modo, se le da más importancia a la figura del sacerdote pues se ve claramente la influencia que tiene sobre los niños y el influjo que tienen ellos sobre él. A su vez se puede apreciar que en Don Pietro existen una gentileza y una bondad semejantes a los atributos que se le otorgan a la figura del niño.

Cabe resaltar aquí una diferencia fundamental entre ambas películas. En *Roma, ciudad abierta*, a pesar de que Marcello es el joven principal, Rossellini nos lo presenta continuamente con el grupo de niños con los cuales juega. En cambio, Bruno es el único niño presente a lo largo de todo el filme de De Sica. Pero, a su vez, hay una similitud importante entre ellos: los dos tratan de actuar como adultos, a pesar de su edad. A saber:

a. En un momento, mientras caminan por la calle, Marcello le empieza a explicar al sacerdote la importancia de unirse en armas y luchar contra el enemigo. Allí se puede apreciar un contraste entre el diálogo del niño, que habla de guerra y victoria, y el juego infantil (de fútbol) que se dio en la escena anterior.

b. En cambio, la amalgama entre niñez y adultez se hace presente en Bruno cuando Antonio lo lleva al restaurante. El padre le sirve vino y le empieza a confesar su miedo de no encontrar la bicicleta y de no tener con qué mantenerlos. Le habla como si fuera un adulto. Bruno por su parte lo escucha atentamente pero, cuando trata de comer se ve claramente que apenas puede sostener los utensilios y no sabe cómo cortar su alimento.

Se puede apreciar entonces que la figura del niño (por lo general) presenta actitudes muy maduras e inocentes al mismo tiempo. Los infantes son capaces de darse cuenta de lo que ocurre a su alrededor y de las grandes preocupaciones que tienen sus seres queridos. Pero simultáneamente no saben cómo comportarse frente a estas situaciones, por lo que tratan de actuar de la manera que lo hacen los adultos.

La pérdida de la inocencia

Al ser asesinada la madre de Marcello, la inocencia del pequeño, que presencia la muerte, se quiebra. Éste se da cuenta de lo que realmente implica la guerra, y a partir de este momento, no vuelve a mencionar la necesidad de “luchar contra el enemigo”. Más aún, no se le escucha hablar a lo largo del resto de la película y se convierte en un observador consciente de las atrocidades que se están cometiendo en su ciudad, sin poder vociferar sus protestas, sus tristezas y desesperanza.

En mi opinión, Rossellini optó por presentar al personaje de Pina en estado de embarazo para poder otorgarle a su muerte

un simbolismo mayor. El hijo sin nacer puede ser tomado como la representación máxima de la aniquilación de la inocencia de los niños de la ciudad.

Bruno, aunque no tiene que ver morir a algún ser querido a causa de la guerra, igual que Marcello, toma conciencia de su realidad al apreciar las diferencias existentes entre las personas, así como las injusticias cometidas hacia algunos (entre ellos su padre) o la indiferencia mostrada ante su situación. En el restaurante, Bruno se percata aún más de las diferencias existentes entre él y las personas con dinero. Esta toma de conciencia servirá como primer paso en su camino hacia la adultez.

La diferencia entre las clases sociales se representa a través de las actuaciones, el vestuario, el decorado y la disposición de los elementos dentro del cuadro. El informante de que el restaurante es de clase media alta, se verifica en su decoración, los atuendos de los clientes y por la forma en que éstos miran a los recién llegados. Padre e hijo toman asiento en medio de la locación. Bruno observa a un niño comiendo con gusto que lo mira con desprecio mientras come y nota la diferencia entre ambos. Es en este momento donde se da la mayor diferenciación de las dos clases sociales y la actitud de una frente a la otra: la mesa de los ricos mira con desprecio a la mesa de los pobres para luego darle la espalda y continuar comiendo. Se puede considerar que en el personaje de Bruno se representa a la pobreza y en la figura del niño rico se personifica la indiferencia existente ante ésta.

La escena en la que el padre de Bruno decide robar la bicicleta es de gran importancia porque representa un momento clave en la evolución de Bruno. El personaje debe asistir a la transformación que sufre su padre, quien pasa de ser héroe a ser un ladrón.

La escena muestra a Bruno y a su padre cansados y desolados al no haber encontrado la bicicleta. Antonio, más afectado por el hecho, mira con angustia a todas las bicicletas que tienen dueño. En este momento debe optar por renunciar a sus principios y robar una bicicleta para mantener a su familia, o bien aceptar la pérdida de la misma y volver a casa con las manos vacías, pero con la seguridad de no haber traicionado sus principios.

Finalmente, Antonio, desesperado, decide robar una bicicleta. Pero como no logra escaparse de la muchedumbre, es forzado a devolverla y recibe una golpiza por sus acciones. Bruno, testigo de estos acontecimientos, va a ayudar a su padre, y el mayor castigo de Antonio es la humillación que siente al estar en esa situación frente a su hijo.

Cuando Antonio decide robarse la bicicleta, se rompe toda la admiración que Bruno tenía hacia su padre pero, al mismo tiempo, se da cuenta del por qué de la decisión y le ofrece su apoyo a pesar de estar desilusionado. Hacia el final de la escena, el niño llora mirando a su padre, mientras éste camina sin poder mirar a su hijo. Pero Bruno enseguida le toma la mano y así Antonio puede verlo y aceptarlo por primera vez como un hombre.

En *Roma, ciudad abierta*, la secuencia del asesinato de Don Pietro marca otro momento crucial en la vida de los niños. Éste era el último protector de Marcello tras el asesinato de su madre y la huida de Francesco. Allí se da la culminación de la niñez.

El decorado, el desplazamiento de los actores y la actuación son de suma importancia en esta secuencia, ya que la fusión de estos elementos no sólo crea una cierta atmósfera, sino

que se le da a la escena un sentido metafórico.

Al comienzo, se ve a los soldados preparando el lugar para el fusilamiento. Un grupo de ellos coloca una silla en medio de un campo, mientras que otros se alinean para disparar. Don Pietro es trasladado del camión a la silla, mientras él y otro sacerdote están rezando. Los niños aparecen por detrás de una reja. Ellos ven todo lo que está pasando mientras que los soldados no notan su presencia, o simplemente los ignoran. Los muchachos le silban a Don Pietro; cuando logra escuchar los silbidos, una calma parece descender sobre él. En ese momento los soldados disparan.

Como se ha enunciado, en esta escena el decorado juega un papel fundamental. La silla solitaria en medio del campo no sólo sirve como punto estratégico para el fusilamiento sino que también puede llegar a representar el estado emocional del sacerdote, que está enfrentando solo los últimos momentos de su vida. El hecho de que los niños aparezcan por detrás de una reja no sólo es una barrera física que los separa de su querido amigo, sino que también puede ser pensada como una barrera simbólica: los niños no pueden hacer nada ante las atrocidades que están siendo cometidas, sólo les resta esperar y observar.

También cabe resaltar que la posición de los niños con respecto a los soldados y al sacerdote, no es clara. Ellos son mostrados en un plano medio mirando al frente, pero ni los soldados ni

Don Pietro parecen poder verlos. Aparentemente, los niños tienen una posición "privilegiada" que les permite ver todo sin ser detectados. Este dato resulta interesante, pues sirve para reforzar la utilización de la figura del niño como un observador silente que sufre al ver todo lo que lo rodea.

Como ya se mencionó, la muerte de Don Pietro es la representación del final de la inocencia de los jóvenes, especialmente del pequeño Marcello. El sacerdote era el último personaje que lo conectaba con esa etapa de su vida. Los protectores, mentores y amigos, representados por Pina, Francesco y Don Pietro, han muerto o desaparecido.

Su soledad para enfrentarse a la vida se exalta en la última escena de la película, en la que los pequeños caminan solos hacia la ciudad. Este suceso conlleva una significación profunda: han tomado conciencia de su realidad y de las consecuencias de la guerra. La marcha de los niños hacia la ciudad simboliza la esperanza hacia el futuro; un porvenir del cual serán los responsables.

Bibliografía

- Bazin, A. (1999). *¿Qué es el cine?* Madrid: RIALP SA.
- Casetti, F. y Di Chio., F (1991). *Cómo analizar un film*, Barcelona: Paidós.
- Gubern, R (1989). *Historia del Cine*, Madrid: Lumen.

Cuando la animación digital se vuelve un arte

Teresa Pascual *

Las Trillizas de Belleville es un largometraje francocanadiense que combina el arte de la animación tradicional con la animación digital y tridimensional. A través de estas herramientas busca diferenciarse de la animación típica de Disney que repite cada vez más fórmulas, dejando de sorprender al espectador. El director Sylvain Chomet, junto con su equipo de animación y composición 3D, utiliza las nuevas tecnologías no sólo para maravillar visualmente sino también para deslumbrar narrativamente. Por otro lado, considera que dichas herramientas resultan muy útiles para la libertad de un creador.

Ciclos de la cinematografía

A lo largo de la historia cinematográfica, se fueron dando distintos tipos de desplazamientos en las formas populares tradicionales y en la estética. En los primeros tiempos, las películas de trucajes fueron sustituidas por las películas narrativas, así como lo fantástico dio paso al realismo y a la caracterización de personajes. Hoy en día estamos asistiendo a algo parecido a un resurgimiento del espectáculo en cuanto a las formas de entretenimiento y a las diversiones populares. Como vanguardia de este retorno al espectáculo y a la estimulación visual, se encuentran las expresiones de una emergente cultura visual digital.

Las formas propias de la cultura visual digital comparten un cierto espacio cultural con una tradición anterior de formas populares de entretenimiento. Lo que hacen, puede compararse perfectamente con el funcionamiento de otras formas de entretenimiento populares anteriores, regidas por los mismos principios generales. Lo que estas formas recientes tienen en común con sus correlatos del pasado es su interés primordial en nutrir y en tomar posesión de los ojos, en estimular, conmocionar o saturar los sentidos. La técnica y la destreza resultan esenciales para la producción de estos efectos. (Darley, 2003, p.98) ⁽¹⁾

Pero, a medida que se ha ido desarrollando y ampliando ese rejuvenecimiento de los efectos especiales, el elemento narrativo en el cine ha ido perdiendo importancia en favor de la estimulación, del impacto y del asombro que puede producirse mediante técnicas nuevas o mejoradas de captura y construcción de imágenes; y este fenómeno se ve muy claramente dentro del cine de animación, donde los efectos tridimensionales y especiales son cada vez más impresionantes. Sin embargo, en la construcción narrativa se repiten los procedimientos narrativos y estéticos y se tiende a realizaciones de tipo comercial, dejando de lado el cine como arte.

Las Trillizas de Belleville (2003) da cuenta de cómo el cine de animación se puede volver un arte desde la construcción de imágenes digitales a través de un ordenador y dándole una importancia primordial a las herramientas narrativas.

La animación digital en el cine

Para poder tratar el tema de la animación digital y las ventajas y posibilidades que aporta a la cinematografía como arte, conviene primero definir ciertos términos y explorar un poco la historia de la animación. El concepto de animación por computadora se refiere a una manera específica de producir la ilusión del movimiento e invoca una película producida de esta forma. "En el ámbito, al menos, de la cultura destinada al gran público, este título se reserva habitualmente para las películas completamente sintetizadas por medios digitales." (Darley, 2003, p.133) ⁽²⁾

El primer largometraje hecho por computadora fue *Toy Story* (1995); luego surgieron empresas como Pixar y Dreamworks que hoy en día lideran las producciones de cine de animación digital. Desde que Pixar comenzó a trabajar en este sector, las películas de animación por computadora se pusieron a la altura de lo que la animación tradicional había conseguido en cuanto a la animación de los personajes, aunque las propias historias no resulten excepcionales. En términos de textura, apariencia, peso y movimiento, películas como *Toy Story*, *Monsters Inc.* o *Shrek*, producen ciertamente la impresión de un grado mucho más elevado de precisión de las superficies que el que se ha dado hasta ahora en las películas de dibujos animados. Y esta exactitud conjuga las transformaciones en la estética cinematográfica con los cambios suscitados en el espectador.

La idea es que la "magia" de los dibujos animados le permita al espectador compartir con el animador la fascinación por ese momento único en que un universo es animado para su disfrute y que ese universo no sólo lo atrape desde la sofisticación de las imágenes y la tecnología utilizada, sino desde la caracterización de los personajes y por lo que se quiere contar. Precisamente estos aspectos caracterizan a *Las Trillizas de Belleville*.

Arte y animación digital

Fue dirigida por el animador francés Sylvain Chomet en 2003. Es un film de animación sin prejuicios, una obra de climas y personajes que ofrece una visita a un mundo regido por otras leyes: la de la observación asombrada y cómplice antes que la del espectáculo vertiginoso, aún cuando su visión también asegura un espectáculo para los ojos. También se efectúa una muy sutil pero ácida crítica al modo de vida occidental en que vivimos y a la moderna transformación de la infraestructura de las grandes ciudades. Por ende, se aprecia una mirada nostálgica a un pasado de vidas contemplativas y autoafirmadas, en contraposición a un presente competitivo y volátil.

Chomet apunta a convertirse en el nuevo autor de lo que él llama una tercera vía de animación. La de aquellos que no piensan en el estilo Disney ni en el de la animación televisiva, que piensan en la obra antes que en el público, que

* Materia: Discurso Audiovisual IV | Docente: Eduardo Russo | Fecha: Diciembre 2006

a la hora de pensar en sus películas no piensan solamente en los niños. (Monteagudo, 2004) ⁽³⁾

En evidente puja con la estética de las animaciones de Disney, el creador de *Las Trillizas de Belleville* no presenta mayor interés por la perfección del trazo, lo que genera que sus dibujos incrementen su subjetividad y evidencien la presencia de un autor; este trazo también otorga a los personajes expresividad e identidad. Combinando diversas técnicas como trazos a lápiz y acuarelas, pintura, animación digital y animación 3D, logra referenciar y homenajear al cine mudo, al jazz, a los musicales, al humor de Buster Keaton o de Chaplin, a la estética del director de fotografía Darius Khondji desde la semejanza con *Delicatessen* y muy especialmente al cómico francés Jacques Tati.

Las Trillizas de Belleville es una verdadera obra de arte, porque no apuesta al entretenimiento fácil y accesible que suelen proponer las películas animadas pensadas para el consumo familiar. Sin duda, es en la narrativa donde reside una de sus mayores fuerzas y donde queda claro que los artistas que estuvieron detrás del proceso creativo, no sólo conocen el alcance de la animación sino también su valor como herramienta dramática y de comunicación.

Como animadores, en definitiva estamos trabajando para mostrar nuestra obra a través de una pantalla provista con un sistema de sonido. Estos son los elementos que disponemos para narrar, para comunicar una historia. Entonces se hace obvio que también debemos tener la necesidad de contar, de comunicar algo que sentimos. (Sáenz Valiente, 2007) ⁽⁴⁾

Herramientas de creación

Otro de los puntos más fuertes del film radica en su poderoso estilo visual, que combina animación tradicional con animación por computadora. La dirección de animación, efectos especiales y composición 3D fue realizada por Pieter Van Houte, que logró detectar lo que Sylvain Chomet pretendía para sus imágenes y encontró la mejor manera de obtener ese resultado. El trabajo de animación digital se repartió en equipos de tres países diferentes. El equipo técnico belga estuvo a cargo de hacer a los ciclistas y los vehículos del Tour de France, como así también de los vehículos de Belleville. El equipo francés fue el responsable de hacer la persecución de autos y el canadiense, dirigido por el animador Alain Dumais, trabajó en el resto de los efectos.

Dentro de lo que es la técnica de animación digital, el film se destaca por lograr su utilización de un modo innovador; esto es incorporando los efectos 3D en un estilo gráfico de animación tradicional. Para lograrlo se prestó cuidadosa atención a los bosquejos dibujados a mano y se intentó realizar el mejor copiado posible de los mismos. Se tuvieron que evitar todos los efectos vivos que brinda el 3D y encontrar el tono de color apropiado y línea adecuada del 2D. Los animadores pasaron mucho tiempo duplicando el estilo de línea a mano del diseñador Evgeni Tomov. Además utilizaron un dispositivo de copiado disponible en la mayoría de los software 3D actuales, que le da a cualquier objeto un contorno bien definido y perfeccionaron este procedimiento usando Fusion Digital, que produce rápidamente efectos 2D de alta complejidad. Tomaban una línea de un boceto y la integraban a la versión de un objeto en 3D, alterando el contorno hasta que las versiones en 2D y en 3D

fuesen indistinguibles; para ello también fue necesario que los personajes no fueran sombreados, lo cual terminó por asemejarlos más a la animación tradicional. Se utilizaron docenas de colores en diferentes tonos para más de mil tomas y se optó por la fusión con el fondo para evitar desprolijidades.

Otra hazaña dentro de la técnica fue la realización de la escena en la cual los ciclistas son animados tradicionalmente y sus bicicletas, en 3D. Para ello, comenzaron animando una muy simple silueta de ciclista sobre una bicicleta en 3D e imprimieron cada una de estas imágenes como una línea dibujada, luego le dieron estas impresiones a los animadores tradicionales, para que ellos pudiesen dibujar al ciclista en la bicicleta. Después, los dibujos de los animadores fueron escaneados y coloreados digitalmente con los detalles de la bicicleta incluidos, empleando tonos mate sobre cada parte que estuviera en contacto con cuerpos humanos y sus pies, manos, etc.

Otros efectos digitales de alta dificultad técnica fueron los efectos acuáticos, explosiones, incendios o los rayos de sol, sobre todo porque debieron adaptarse a un mundo 2D:

La explosión en el pantano. Creo que este es un buen ejemplo de cómo los efectos 2D y 3D pueden ser combinados. El efecto de la explosión fue animado en 2D, luego fue añadido a más de 150 elementos, efectos de 3D, volumen y pequeñas animaciones. Le tomó a la computadora más de dos días en producir el resultado final. (Bullock, 2003) ⁽⁵⁾

El rol del espectador

En la actualidad se puede apreciar cómo el rol del espectador no pretende ser un simple receptor pasivo a merced de lo que los medios le suministran, pero acepta simultáneamente reconocer la realidad y evitarla.

Robins (...) cuando reflexiona sobre las nuevas tecnologías de la imagen, sostiene que la cultura "fantasmagórica" y espectacular que apareció como parte de la modernidad del siglo XIX puede entenderse como una especie de "realidad compensatoria". Las impresiones y sensaciones placenteras y divertidas que provocaban las nuevas formas de entretenimiento tecnológico funcionaban cerrando el paso a los estímulos competidores de un carácter amenazante. Las nuevas formas audiovisuales constituían respuestas al impacto de la vida moderna, no en términos de una insensibilización o amortiguación de la sensación, sino más bien mediante la gestión y el control de los estímulos. (...) Se suministra una especie de anestesia mediante la embriaguez, mediante la inundación de los sentidos. (Robin en Darley, 2003) ⁽⁶⁾

A partir de lo postulado por el autor, se puede considerar que las nuevas tecnologías de la imagen están "en contacto" con la realidad, pero muchas veces es muy factible que el espectador permita que las mismas puedan manejarse como distracciones frente a las vicisitudes de la realidad, o en peor medida, se empleen para construir realidades alternativas o compensatorias e inexistentes.

El cine de animación digital no gira esencialmente en torno a un deseo de saber o de crítica, sino que más bien procura deslumbrar visualmente o distraer, porque es la herramienta más poderosa para poder realizar este tipo de efecto. Entonces esto hace que la experiencia del espectador sea espectacular,

repetitiva, que sólo esté preocupada por la forma y por el ritmo y que finalmente manifieste un aumento del interés por lo sensual y por lo sensacional.

En este siglo, como poseedores privilegiados de estas nuevas herramientas de la imagen digital que cada día evolucionan tecnológicamente de manera impensada, el mundo de la cinematografía tiene la posibilidad de generar un nuevo ciclo, donde logre tanto deslumbrar y capturar la atención del espectador a nivel visual y espectacular, como generar una narrativa que transmita emoción y que estimule la actitud crítica del espectador. De esta manera se hará posible llevar el cine de animación a diversos tipos de públicos con distintos intereses. Toda manifestación artística debe provocar emoción en quien la recibe. Hitchcock decía, con mucha sabiduría, que lo importante no era sólo provocar la emoción sino saber cómo mantenerla.

Notas

- 1 Darley, A. (2003). *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*, Barcelona: Paidós. p. 98.
- 2 Darley, A. (op. cit.) p. 133.
- 3 Monteagudo, L. (2004). *La vuelta al mundo en una bicicleta*. Recuperado en 2007 de www.fotograma.com/notas/reviews/3606.shtml.
- 4 Sáenz Valiente, R. (2007) *El animador y su arte*. Universidad Maimónides. Recuperado en 2007 de www.multimedia.maimonides.edu/es/articulos/arte/1468.htm.
- 5 Bullock. (2003). *Direct Animation, special effects and 3D compositing: Pieter Van Houte en The Triplets of Belleville* (2003). Recuperado en 2007 de www.rottentomatoes.com/m/triplets_of_belleville/about.php
- 6 Darley, A. (Op. cit.)

Bibliografía

- AA.VV. *Las Trillizas de Belleville*. Recuperado en 2007 de www.cineuropa.org.
- Ávila Andrade, J. *Las Trillizas de Belleville*. Recuperado en 2007 de www.moviola.com
- Ayala, E. *Las Trillizas de Belleville. La fiesta de la forma*. Revista Wikén. El mercurio. Recuperado en 2007 de www.civilcinema.com
- Batte, D. *Creatividad visual en un audaz film animado*. Recuperado en 2007 de www.lanacion.com.ar
- Bullock. *Direct Animation, special effects and 3D compositing: Pieter Van Houte en The Triplets of Belleville* (2003). Recuperado en 2007 de www.rottentomatoes.com/m/triplets_of_belleville/about.php
- Darley, A. (2003). *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*, Barcelona: Paidós.
- Lerer, D. *La animación no es sólo para chicos*. Recuperado en 2007 de www.me.gov.ar/escuelaymedios.
- Moins, P. *Sylvain Chomet's. The triplets of Belleville*. Recuperado en 2007 de www.Mag.awn.com
- Monteagudo, L. (2004). *La vuelta al mundo en una bicicleta*. Recuperado en 2007 de www.fotograma.com/notas/reviews/3606.shtml.
- Murillo, E. *Las Trillizas de Belleville*. Recuperado en 2007 de www.unavuelta.com
- Russo, S. *Las trillizas de Belleville*. Recuperado en 2007 de www.leedor.com
- Sáenz Valiente, R. (2007). *El animador y su arte*. Universidad Maimónides. Recuperado en 2007 de www.multimedia.maimonides.edu/es/articulos/arte/1468.htm.
- Sotomayor Velásquez, H. *La evolución de la animación 3D*. Recuperado en 2007 de www.pucp.edu.pe/noticias_pucp.

“Scarface” y su remake

Juan Pablo Pieschacón *

A través de los años han sido muchas las figuras representativas de un género como el *Gangster*, que debido a su ingenio y a sus impactantes imágenes, han permanecido en la retentiva de los espectadores, y que han sido recicladas una y otra vez con resultados más o menos acertados según la producción a la que nos refiramos. Sin duda, uno de los exponentes más representativo es *Scarface*, rodada en 1932 por Howard Hawks y retomada luego en 1989 por el director norteamericano Brian de Palma, quien situó tanto la trama como la configuración del personaje protagónico, dentro de un nuevo contexto social.

El inicio de una leyenda

En 1932 fue estrenada la primera versión de *Scarface*, la cual se exhibiría en las salas dos años después de su fecha de realización. Este film se vería enfrentado a la implacable censura y al acecho del Código Hays, que objetó que las escenas de disparos y el lenguaje violento constituían una amenaza para la moral del pueblo norteamericano. Sin embargo, la censura no logró cambiar el carácter esencialmente violento de su obra. La película narra la historia de Tony Camonte (Paul Muni), un americano de la segunda generación de descendencia italiana, que busca a toda costa convertirse en el nuevo jefe de los negocios ilícitos de la ciudad para saciar sus ansias de poder y acumulación de riquezas. Tony comienza trabajando como lugarteniente de Johny Lovo (un jefe mafioso que opera en la ciudad de Nueva York) y bajo su mando ejecuta acciones criminales y asesinatos selectivos en contra de bandas rivales. Luego de ganarse su confianza, Tony comienza a ganar más poder dentro de la organización y su ambición empieza a ser visible, quedando en evidencia su deseo hacia todo lo que posee Lovo. Esta actitud se ve reflejada en el interés de Tony por la esposa de su jefe, Poppy (Karen Morley), una mujer interesada que sólo busca estar con la persona que tenga más poder y riqueza.

Johny Lovo descubre hasta dónde es capaz de llegar Tony y empieza a temer por su seguridad, por esta razón intenta eliminarlo fallidamente; es ahí cuando Tony toma venganza y asesina a su antiguo superior para ocupar el puesto como nuevo jefe de la organización criminal.

A pesar de su violencia incontenible y su forma primitiva y fría de actuar, Tony tiene un punto débil: siente una atracción por su hermana Cesca (Ann Dvorak), que le resulta confusa, que se pone de manifiesto por medio de los celos hacia cualquier hombre que la pueda mirar. Esta situación termina por ponerlo en contra de su mejor amigo y ayudante Guino Rinaldo (George Raft) y termina asesinándolo frente a su hermana. A partir de este momento comienza la etapa de caída para Tony Camonte, que acaba acorralado por la policía en el “inexpugnable” bunker en el que muere junto con su hermana.

La película de Howard Hawks, responde ajustadamente a los postulados del género.

En primer lugar, dichos códigos pueden apreciarse en la

caracterización del personaje protagónico, representado por Hawks como un ser de extracción social humilde y marginal, que busca rebelarse contra la pobreza y la desdicha. Empujado por su ambición y afán de poder, decide encaminarse por la senda del crimen. Cada una de sus acciones da cuenta de lo primitivo y brutal de su conducta y no presenta algún tipo de evolución psicológica o algún grado avanzado de capacidad intelectual. Este tipo de personaje frío y violento, encuentra su punto más sensible en sus relaciones familiares. Las mismas están centradas sobre todo en las bases de la religión católica, característica del género, asociada, también, a las familias de procedencia italiana. Howard Hawks enfatiza este rasgo al extremo, sugiriendo una especie de deseo incestuoso entre Tony y su hermana. El personaje del ayudante (encarnado por Guino Rinaldo) toma vital importancia dentro de la historia, no sólo porque para el espectador resulta mucho más frío y calculador que el propio Tony, sino porque es éste el que desencadena la ira del protagonista. En la película también está presente uno de los recursos formales más utilizados en el género: la figura del jefe de la mafia, a quien el protagonista debe derrocar para poder completar su etapa de ascenso dentro de la historia. Tal como lo resaltan los autores Heredero y Santamaría, en su libro *El Cine negro*,

La linealidad y los esquemas argumentales del cine *Gangsters* hacen que, en la práctica y debido a la focalización casi absoluta que la narración ejerce sobre el personaje principal de la historia, el único arquetipo delimitado pueda ser el propio jefe del *Gang*. (Heredero y Santamaría, 1996) ⁽¹⁾

En cuanto a la puesta en escena y composición del film, otro de los factores determinantes es la iluminación característica del género, que se configura como un elemento que consolida la noción de misterio. Por ello, utiliza los tonos grises y negros para lograr el contraste, y de este modo señalar el aspecto urbano y claustrofóbico donde se desarrolla la trama. La ciudad, con sus callejones oscuros y vías por donde cruzan los autos en las persecuciones, contribuye a la configuración del verosímil. Cada uno de los elementos está cuidadosamente ubicado en la composición, sobre todo en los espacios recurrentes del género, como el club social o el *bunker*, donde finalmente cae abatido el protagonista. Si bien el personaje principal nunca está ubicado completamente en el centro de cuadro, ocupa una posición privilegiada sobre todos los demás y se lo suele encuadrar en muchas ocasiones en un ángulo contrapicado que indica superioridad.

Por otra parte, en la escena del clímax cuando el personaje de Tony Camonte está a punto de ser aniquilado, Howard Hawks nos muestra con una angulación picada y en plano general, que ya nada ha quedado del opulento y orgulloso bandido. Por el contrario, nos encontramos frente a la patética figura de un hombre que se arrastra pidiendo piedad. Es el ocaso

* Materia: Discurso Audiovisual II | Docente: Sol Cuntín | Fecha: Agosto 2007

del héroe.

El correlato a nivel histórico en el cual se desenvuelve la película, le confiere a esta obra la cualidad de ser el reflejo de una situación política y social, que representaba de manera realista hasta donde había llegado la nación norteamericana por el desenfreno capitalista. Este mensaje queda vívidamente expresado en los créditos de inicio, donde se invita al espectador a reflexionar y a tomar partido dentro de la solución de esta problemática. Sin embargo, el film dista de mostrar fielmente lo que sucedía en la comunidad, pues centra la acción en dos o tres personajes que operan como vehículos de un desarrollo narrativo lineal. Dicho aspecto es señalado por el autor británico Robin Wood (1981) en su libro *Howard Hawks*, en el cual analiza las diversas obras del director, señalando que:

El naturalismo de Hawks es altamente selectivo: trabaja, simplemente eliminando a la sociedad. De ahí que en *Scarface* el tema ostensible, la sociedad amenazada por los *Gangsters*, no llega a ser tratado realmente. No vemos casi nada de lo que resulta de los ultrajes, explosiones de bombas, tiroteos, en términos de sufrimiento humano. Los policías son todos uniformados antipáticos. ⁽²⁾

El film alude a la carrera criminal de Al Capone, cuya figura estaba en furor en ese momento, representando un valor agregado para el interés del espectador, que acudía a las salas en busca del realismo en las imágenes. Por lo tanto el film construye una situación especular entre la representación y el referente.

El renacer del gangster

Más de cincuenta años después, luego de que el cine se ha convertido en una de las más poderosas industrias y de la realización de clásicos contemporáneos dentro del género (como la primera parte de *El Padrino*), el director norteamericano Brian de Palma junto al director y guionista Oliver Stone utilizarían a Al Pacino para hacer una *remake* de la mítica película de Howard Hawks. El actor encarnó a Michael Corleone y se convirtió en un nuevo ícono dentro de las películas de *gangsters*.

La nueva obra narra la historia de Tony Montana, un asesino cubano que ha llegado exiliado a los Estados Unidos, en busca del poder que según él merece tener. Junto a la mayoría de los refugiados de Cuba, incluido su compañero Manny Rivera (Steven Bauer) -también conocido como Manolo o Manny Ray-, se recluye en un recinto vallado, a la espera de la resolución de la situación política que les impide volver a Cuba.

Sin embargo, son contratados por Frank López, un capo de Miami, para asesinar a Emilio Rebenga, un seguidor de Castro. El primero les promete conseguirles tarjetas verdes de residencia a ambos. En medio de un motín de los prisioneros, consiguen acabar con Rebenga, y logran salir de su confinamiento.

Al salir del recinto, a Tony y Manolo se les encarga una misión peligrosa, cuyos resultados son mucho mejores de lo que esperaba Frank López. De esta forma pasan a integrar definitivamente su organización. Allí Tony comienza a escalar posiciones y a desobedecer deliberadamente las órdenes de su jefe, concretando negocios mucho más arriesgados y grandes de los que tenía permitido realizar, por lo que Frank empieza a desconfiar de él. Además, uno de los principales objetivos de Tony Montana será empeñarse en conseguir a la esposa de su jefe, Elvira Hancock (Michelle Pfeiffer)

A diferencia de la película de Hawks, el personaje de la película

de Brian de Palma es un exiliado cubano, una clase de inmigrante mucho más relevante y polémico que el descendiente italiano de la primera versión para el momento en el que se lanzó la película. Tony Montana resulta ser mucho más calculador e inteligente. En la última versión se le da mayor importancia al pasado del protagonista (desde que llega a los Estados Unidos hasta que se convierte en el jefe del *Gang*) y ello le permite al espectador ver cierto grado de evolución psicológica. Esto no sucede en la primera versión, donde se muestra desde el inicio a Tony Camonte como integrante de la banda criminal.

Sin embargo, la caracterización esencial del personaje se sigue manteniendo dentro de los códigos genéricos impuestos por su predecesora y la trama -aunque implica variaciones de tipo narrativo y de contexto- termina por narrar la misma historia.

La puesta en escena presenta diferencias considerables, ya que se desarrollan en dos ciudades distintas. Miami es una ciudad costera que ya no está enmarcada por los tonos grisáceos contrastados que daban esa sensación de opresión en la película de 1932, sino que se recurre a colores más cálidos y planos mucho más abiertos que sugieren el origen latino de Tony Montana.

Los personajes que rodean al *Gangster* también han sido modificados y cobran mayor importancia. Por ejemplo, el ayudante Manny Ray y la mujer del jefe de la mafia Elvira Hancock, participan de una manera mucho más activa y sus personajes están más desarrollados. Cada uno de ellos tiene un conflicto subsidiario que se va desarrollando paralelamente al conflicto central, a medida que avanza la película. El conflicto de Manolo está representado por su indecisión con los sentimientos hacia la hermana de su amigo y jefe y el conflicto de Elvira se expresa en su adicción a las drogas.

Algo importante para señalar con respecto a la estructura narrativa de ambos filmes es que, a pesar de estar narrados en forma lineal y el desarrollo narrativo depende siempre de las acciones violentas y aterradoras que realiza el protagonista, quien mantiene latente su inmadurez o falta de evolución psicológica, esto permite, en cierto modo, una identificación más profunda del espectador que aprobará todos los actos inmorales que realice el personaje.

Dichos gestos infantiles, pueden quedar en evidencia en la caracterización de los personajes (por su forma de actuar y de vestir y por su trato con quienes los rodean). En el caso de *Scarface* de 1983, Tony Montana utiliza vestuarios coloridos y desentonados que discrepan con el vestuario característico del *Gang*. Asimismo, el mobiliario estrafalario con el que llena su suntuosa mansión y la manera en que intenta cortejar a Elvira convierten a Tony Montana en un personaje que genera empatía con la audiencia.

El correlato social en el que está enmarcada la versión de 1983 es totalmente distinto. Sin embargo, se busca recurrir a una temática social y política en ebullición, como en la versión de 1932. Es decir que en el segundo film se refleja el contexto sociopolítico de fines de la guerra fría y el narcotráfico.

El tráfico de drogas representa el nuevo problema de la sociedad, abandonando la preocupación hacia temas que resaltaba Hawks, tales como el contrabando de alcohol y la prohibición.

El presidente Ronald Reagan proclamaba, como sus predecesores, el anticomunismo, la defensa del capitalismo y el libre mercado. Estas ideas se reflejaban activamente en las obras cinematográficas de la época. Por lo tanto, se ha encontrado

en *Scarface* una forma más de transmitir este mensaje.

En la versión contemporánea la violencia queda más evidenciada y en algunos casos llega a resultar excesiva, como en la apoteótica escena final donde Tony Montana se enfrenta solo contra un ejército de asesinos que finalmente logran abatirlo. Del mismo modo que la versión de Howard Hawks, la adaptación de Brian de Palma se vio enfrentada a situaciones de censura, e incluso fue prohibida en algunos países de Latinoamérica y Europa. Además causó un gran rechazo en la comunidad cubana de Miami, que consideraba que dejaba una visión errónea ante la sociedad; por ello debió rodarse en la ciudad de Los Ángeles.

A pesar del lapso transcurrido entre la década del treinta y la del ochenta, la figura del *Gangster* se ha mantenido intacta como símbolo del poder, de violencia y de acción, dentro de una sociedad que intenta justificar sus más oscuros sentimientos y deseos.

El género de *Gangster* está conformado mayoritariamente por obras que encuentran su hilo conductor en las acciones que realizan los protagonistas en forma violenta y casi primitiva, con el único objetivo de llegar a ese ascenso social y de poder que se han propuesto. En el caso de las dos adaptaciones de

Scarface esta consigna queda reflejada ya que los personajes de Tony Camonte y Tony Montana reflejan una brutal forma de pensar y de actuar, sin que haya mayores variaciones en la psicología de ambos personajes. Por último, resta señalar que el correlato social juega un papel determinante, ya que sirve de sustento para el arquetipo que se busca crear en dichas historias.

Notas

- 1 Heredero, C. y Santamaría, A. (1996). *El cine negro, maduración y crisis de la escritura clásica*, Barcelona: Paidós.
- 2 Wood, R. (1981). *Howard Hawks*, Colección Directores de Cine 10, Madrid: JC.

Bibliografía

- Heredero, C. y Santamaría, A. (1996). *El cine negro, maduración y crisis de la escritura clásica*, Barcelona: Paidós.
- Hueso Monton, L. (1983). *Los géneros cinematográficos*, Burgos: Mensajero.
- Wood, R. (1981). *Howard Hawks*, Colección Directores de Cine 10, Madrid: JC.

El cine se toma como protagonista: función del metalenguaje

Laura Tatiana Prieto *

Antes de adentrarnos en un tema que en apariencia podría resultar sencillo (el del metalenguaje en el cine), es preciso entender que su definición no alude al simple hecho de que un discurso hable sobre sí mismo, es decir, sobre su propio modo de narrar.

Lo metalingüístico aparece más frecuentemente vinculado a otras materias de expresión que quieren hacer referencia a sí mismas, tales como la literatura.

En escasas oportunidades el cine clásico ha mostrado interés en narrar historias que se estructuran en su propio hacer, vinculando subtramas que develen al espectador la forma de trabajo en el cine. Esto quizás se debe a la tarea que implica construir un nuevo "código" que el espectador acepte y entienda. Aún así, los intereses de la industria y los problemas socio-políticos indujeron a muchos realizadores a crear una nueva narración filmica que se permitiera hablar y reflexionar sobre el propio constructo cinematográfico.

Cantando bajo la lluvia (dirigida por Gene Kelly y Stanley Donen en el año 1952) y *Sunset Boulevard* (dirigida por Billy Wilder en el año 1950) se introducen en la temática correspondiente a la llegada del cine sonoro. Ello comprende una función metalingüística muy importante, en donde se deja al descubierto la verdadera forma de hacer el cine, la situación industrial de esa época, y los momentos difíciles por los que tuvieron que pasar las diferentes profesiones o rubros que ya habían forjado sus propios códigos de lenguaje durante el período mudo. Por ende, nuestro objeto de estudio no sólo es la utilización de lo metalingüístico como dispositivo estructural en ambos films, sino las diferentes formas en las que se hace referencia al cine.

En *Sunset Boulevard* la función metalingüística jerarquiza al cine desde un punto de vista vinculado a las relaciones sociales y profesionales, es decir que todos sus planteamientos respecto del quehacer cinematográfico están dados por la posición de los roles que componen la realización de una película. Los principales temas que se dan en esta historia son los siguientes: el guionista, el productor, la actriz fracasada, los manejos de las empresas ante la aparición del cine sonoro y la situación del *star system*.

Por el contrario, en *Cantando bajo la lluvia* se develan las estructuras complejas dentro de la industria, tanto las que pertenecen al trabajo técnico como una reflexión respecto a la puesta en escena de un film. Si bien esta función social existe debido a que los personajes de la historia están adheridos a la profesión cinematográfica. La narración se desliza revelando la forma de grabar el sonido, doblar y hacer las diferentes puestas en escena; estos aspectos se hacen evidentes mediante las imágenes, las composiciones, y los espacios (estudios, escenarios, productoras, cabinas de grabación) que vinculan a los diversos personajes.

Lo que refuerza el trabajo metalingüístico de manera potente es la forma en que se estructuran los diferentes medios de

los que se valen los films para representar al quehacer cinematográfico.

En *Sunset Boulevard*, la elección de *casting* es un elemento fundamental para el desarrollo narrativo y ello es producto de una decisión autoral. Por un lado, para el personaje principal se cuenta con la participación de Gloria Swanson (Estados Unidos 1897- 1983), una de las actrices más glamorosas del cine mudo quien comenzó con el legendario director Mack Sennett, y trabajó con Cecil B. De Mille, dos directores muy importantes que datan del cine mudo.

Swanson interpreta en *Sunset Boulevard* al personaje de Norma Desmond, una actriz frustrada y perdida en el olvido del público a partir de la llegada del cine sonoro.

Erich Von Stroheim, director de cine, actor y escritor austríaco, comenzó como actor e intervino en *El nacimiento de una nación* e *Intolerancia*, ambas de Griffith. En 1916 trabajó con Gloria Watson, quien convenció a su amante (el banquero Joseph P. Kennedy) para que financiara *La reina Kelly*, un proyecto del controvertido director protagonizado por la actriz. Von Stroheim interpreta en esta película a Max Von Mayerling, ex-director, chofer y mayordomo de la antigua estrella del cine mudo.

Por otro lado, las apariciones de personajes secundarios aluden al quehacer cinematográfico, sin esconder su identidad y desempeñando sus respectivas profesiones. Ese es el caso de Cecil B. De Mille, uno de los fundadores de Paramount y mítico realizador especializado en falsas películas bíblicas, repletas de insinuaciones eróticas. De Mille hace su aparición en la diéresis, en el momento en que Norma Desmond vuelve al estudio donde éste filma *Sansón y Dalila*. (La película había sido recientemente filmada por el director, en 1949.)

La relación profesional que se plantea entre Norma Desmond y De Mille alude al trabajo de ambos en el cine mudo, y el trato amable que ofrece hacia su actriz resulta sarcástico frente a la personalidad dura y drástica que se tiene de él entre las personas del medio cinematográfico.

Es por ello que se puede detectar la estructura metalingüística a partir del trabajo de los actores, donde se realiza una representación casi idéntica a la de su propia vida profesional, estableciendo algunos cambios en sus caracterizaciones como personajes dentro de la trama.

Por ende, el personaje de Gloria Swanson es un elemento autorreferencial de la diva del cine mudo, vinculada a ambos directores en su vida profesional.

El hecho de que la productora que financió *Sunset Boulevard* sea precisamente la que tiene relación directa con De Mille (Paramount) y que además se represente como tal en la historia, se suma a la construcción clara de homenaje que Billy Wilder quiere hacer al director al cine, a las relaciones profesionales entre los actores, así como a los trabajos importantes que éstos hicieron y que contribuyeron a la historia del cine mudo, y a la Paramount que también tuvo que atravesar las mutaciones de la industria.

* Materia: Discurso Audiovisual II | Docente: Sol Cuntín | Fecha: Agosto 2007

A partir de lo anterior ¿Cuál es exactamente la diferencia en la interpretación de los dos trabajos metalingüísticos? ¿El espectador puede tener la capacidad de interpretar las informaciones metalingüísticas sin necesidad de un conocimiento previo?

A partir de estas preguntas se puede afirmar que, en *Sunset Boulevard*, el espectador difícilmente puede llegar a reconocer este tipo de metalenguaje sin estar al tanto del tratamiento específico que otorga el cine a este tópico discursivo de “vida y obra” en directores, actores o estrellas reconocidas. El público que no posee ese grado de información sobre los personajes, percibe solamente que lo metalingüístico está directamente ligado a la historia de una actriz que está frustrada y obsesionada por un guionista interesado y quiere volver a ser diva.

Ahora bien, *Cantando bajo la lluvia* podría presentarse como un film que tiene usos metalingüísticos con mayor nivel de indicios, porque se provee al espectador de datos que le permiten reconocer el contexto que propone la trama. Un ejemplo claro de esto lo identificamos en la escena en que Don Lockwood (Gene Kelly) declara su amor a Kathy Selden (Debbie Reynolds), en un estudio cinematográfico, mientras devela el artificio de la forma en que se arma la puesta en escena cinematográfica de un musical o cuando el director de la película que están filmando le explica a la inexperta actriz cómo debe usar el micrófono para que la escena salga bien.

Recapitulando las diferencias señaladas en ambos filmes, es pertinente aclarar que no sólo están presentes los modos de articular el recurso metalingüístico descriptos previamente, ya que su construcción reflexiva va más allá del trabajo cinematográfico realizado por los personajes. El tipo de narración que emplean, y el género al que pertenecen, son dos características que permiten analizar su metalenguaje.

El hecho de que *Sunset Boulevard* sea un drama, cuyo conflicto gire en torno de una actriz frustrada que quiere recuperar la fama que poseía en el cine mudo, y que a esto se suma su obsesión por un guionista fracasado, permite analizar el metalenguaje a partir de las relaciones que pueden existir entre los profesionales de la industria. En términos cinematográficos esto podría referirse a la preproducción de un film (el guión), porque se refleja el quehacer cinematográfico en la forma que se plantea una historia ante las productoras, señalando qué toman éstas en cuenta para la aceptación de la misma, y las opiniones y rechazos por las que tiene que pasar un actor o un guionista para que su obra sea aceptada.

Mientras que *Cantando bajo la lluvia* basa su narración en lo que correspondería a la producción de un film, es decir, evidencia la problemática de la industria frente al advenimiento del cine sonoro, señalando cómo se atravesó por este cambio hasta convertir al film que se realiza en el interior de la propia ficción, en un musical.

Entonces puede establecerse que una semejanza puntual entre ambos films son las referencias metalingüísticas, ya sea en la utilización de espacios, en las referencias a otros films, en lo genérico o reflexionando sobre la figura de la *star*.

En *Cantando bajo la lluvia* ello se observa cuando se nombra la exhibición y la gran acogida adquirida por la primera película sonora *El cantante de jazz*. En *Sunset Boulevard* se puede ver con la aparición de Norma Desmond actuando como Charles Chaplin, lo cual de una manera más directa representa una referencia y homenaje a un representante muy importante al cine mudo.

Una característica significativa es la manera en la que los dos films presentan a la industria cinematográfica. *Cantando bajo*

la lluvia alude a esta etapa del cine de una manera más fantasiosa, en la medida en que los nombres de las productoras (*Monument Pictures*) y referencias que utiliza no existen, a diferencia de *Sunset Boulevard* que se caracteriza no sólo por mostrar a la importante productora Paramount, sino por centrar gran parte del conflicto de la película sobre la avenida *Sunset Boulevard*, muy importante en Hollywood por ser un punto de encuentro de grandes directores, guionistas, actores y trabajadores del mundo cinematográfico.

Abordando la noción de género, el espectador puede tener distintas apreciaciones respecto a la aparición del cine sonoro. En *Cantando bajo la lluvia* (género musical) se otorga un punto de vista más optimista en donde los actores triunfan a través de este gran avance para la cinematografía, mientras que en *Sunset Boulevard*, la aparición del sonido deja de ser una valoración de progreso para los actores y pasa a convertirse en un conflicto dramático que dejó a muchos sin trabajo y sin oportunidades.

En *Cantando bajo la lluvia* se puede identificar una clara división en dos universos diegéticos, llamados así por Jacques Aumont (1985) cuando se refiere a la serie de acciones, al marco geográfico, histórico, social y el ambiente de sentimientos y motivaciones en la que se produce la historia. ⁽¹⁾

En este caso, se encuentra en primer lugar, el universo de la representación cinematográfica contenida dentro de la historia (nivel metalingüístico) y en segundo lugar, el que corresponde netamente a la vida cotidiana de los personajes.

Desde el comienzo, el film intenta representar un musical dentro del propio musical, el hecho de que pueda transportar al espectador fácilmente, y hacer que éste diferencie la situación del musical que están rodando dentro de la historia y del momento en que cantan establecidos ya en su vida cotidiana, demuestra un trabajo de delimitación de estos dos universos, en los que el público puede llegar a aceptar las dos instancias como verosímiles.

En *Sunset Boulevard* constantemente se está aludiendo al hecho de hacer un guión, presentarlo a una productora y a la pérdida del esplendor de la estrella a causa de la llegada del sonido. Esta situación se intensifica con las constantes demostraciones de micrófonos, y con la representación privada que hace Swanson de Charles Chaplin, a su guionista.

Esta comparación entre ambas películas, permite ver al metalenguaje como una herramienta susceptible de darle diferentes usos, ya que así como puede llegar a estar más involucrada con el desarrollo de la historia y a ser el punto principal de ella, también la noción puede llegar a estar ligada sólo a una parte de la trama.

Ahora bien, aún resta tratar el manejo del metalenguaje desde los elementos de la puesta en escena. *Cantando bajo la lluvia*, por estar enmarcada bajo el género musical, permite que sus movimientos de cámara, tipos de planos y puesta en escena se vean influenciados por un ritmo ajustado a la música (que impone lo rítmico) y al movimiento interno del cuadro. Los planos generales y los seguimientos con paneos y *travellings* que dan cuenta de lo metalingüístico, adentran al espectador en el artificio del cine. Un ejemplo de ello es la secuencia en la que Don y Cosmo caminan frente a los sets de grabación en los que se ve cómo arman los diferentes espacios, con fondos falsos.

La característica anterior permite también reconocer una mirada, por momentos “teatral” en *Cantando bajo la lluvia*, en la medida en que los números coreográficos y el truco cinema-

tográfico se ponen de manifiesto en los planos generales que permiten ver las acciones de los personajes. Estoy haciendo referencia a la escena en la que Don recuerda su juventud al comienzo de la película y a la escena en la que Don, Cosmo y Kathy cantan en la casa, con números muy coreográficos. *Sunset Boulevard* presenta un trabajo muy diferente, ya que el uso de los primeros planos y contrapicados hacen parte de la manifestación metalingüística en torno de la estrella; Norma Desmond aparece siempre encuadrada e iluminada como la actriz gloriosa que fue y quiere ser, aludiendo muy puntualmente al tratamiento estético que se hace en Hollywood en función del *star system*. Esto se puede observar claramente en la última escena en la que el contrapicado y la iluminación brillante hacen ver a Gloria Swanson como una verdadera estrella, enfatizando este enaltecimiento con las cámaras a su alrededor.

Además, la gesticulación desmedida que caracteriza a los personajes de *Cantando bajo la lluvia* cuando se encuentran frente a una cámara o en una entrevista y la exageración en las palabras y gestos de Norma Desmond, no sólo aluden a la imagen de perfección, belleza, y representación de un "mundo actuado" en el que ellos son los ídolos inalcanzables por su público, sino también a ese código principal de pantomima y comunicación gestual que pertenece al cine mudo. Ello se reafirma en el momento en que Norma Desmond dice a su guionista "Hubo un tiempo en que las películas eran impor-

tantes, después abrieron sus bocotas y empezaron a ¡hablar, hablar, y a hablar!" y cuando en *Cantando bajo la lluvia* se ve el primer error de sincronización de sonido y la inadecuación de la expresión gestual representativa del cine mudo.

Así a partir de este análisis se puede observar que el cine puede hablar de sí mismo desde los diversos matices que contiene su realización, si todos ellos trabajados como una sola unidad. Que el cine se mire al espejo es un atrevimiento radical y *Sunset Boulevard* y *Cantando bajo la lluvia* son dos *films* que permiten al espectador la posibilidad de interpretar cada una de las figuras que están presentes en las historias y relacionarlas con la evolución histórica del cine. Sus cambios, sus transformaciones y las relaciones profesionales que se dieron en cada momento, permiten establecer una nueva forma de hacer cine en la que éste es su propio protagonista.

Notas

- 1 AA.VV. (1985). *Estética del cine*: Barcelona, Paidós.

Bibliografía

- AAVV. (1993.). *Cien años de cine*, La Nación Revista.
- AA.VV. (1985). *Estética del cine*, Barcelona: Paidós.
- Bellido López, A. (2000). *Billy Wilder, el Crepúsculo de los dioses, Sunset Boulevard*, Barcelona: Paidós.

Fernando Meirelles y la "Ciudad de Dios"

Adriana Toledo de Almeida *

Fernando Meirelles

Nacido el 9 de noviembre de 1955 en una familia de clase media paulista, Fernando Meirelles empezó su carrera cinematográfica con películas *amateur* producidas conjuntamente con sus compañeros de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de San Pablo. Juntos fundaron, en la década del '80, una productora independiente llamada *Olhar eletrônico* (Mirada electrónica), cuyo proyectos principales fueron el *TvMix* - un programa de videoclips - y la premiada serie *Rá-Tim-Bum*, uno de los mejores programas infantiles de la televisión brasileña, con éxito de público desde hace más de 20 años. El director se forma básicamente en la estética televisiva de los años 90, con experiencia en la publicidad y en la producción de series. Dueño de un espíritu innovador, siempre participó de proyectos experimentales y, durante la década del '90, fundó la productora O2, juntamente con Paulo Morelli y Andrea Barata Ribeiro. Entre los directores que influyeron en su tendencia expresiva, Meirelles destaca la importancia de Wenders, Antonioni, Pasolini y Altman.

Aunque *Cidade de Deus* le haya dado a Meirelles un reconocimiento internacional que le permitió, por ejemplo, dirigir una película inglesa como *El jardinero fiel* (*The Constant Gardener*, 2005), su carrera cinematográfica incluye obras como los cortometrajes: *Garotos do subúrbio* (Chicos de suburbio, 1983) y *Brasília* (1983). También realiza el video *Olho eletrônico* (Ojo electrónico, 1986) sobre la cámara como objeto cotidiano, *O menino maluquinho 2: a aventura* (*El chico loquito 2: la aventura*, 1998), una comedia infantil de mucho éxito, inspirada en el libro homónimo del escritor Giraldo y *Brava Gente* (2000), una película sobre el pueblo brasileño que, según creemos, marca una impronta en la experiencia cinematográfica de Meirelles. A partir de entonces se dedica a temáticas de un fuerte contenido humanista, realizando *Domésticas* (2001), una comedia que cuenta la historia de vida de mujeres que trabajan como mucamas en San Pablo, retratando sus sueños, esperanzas y dificultades cotidianas.

Palace II (2001), otra producción de cortometraje, cuenta la historia de dos niños que viven en la favela *Cidade de Deus*, quieren algo de dinero para ir a un concierto y por este motivo deciden trabajar para los narcotraficantes.

El título de la película es una referencia al caso del edificio *Palace II*, situado en Río de Janeiro, que se derrumbó completamente, matando a algunas personas y dejando a muchas familias en la calle, sin que recibieran apoyo de la constructora responsable por la obra.

Es decir que de alguna manera, el recorrido realizado por Meirelles como director consolidó su carrera cinematográfica, permitiéndole explorar su interés por los dramas humanos de la gente común, lo que le confiere una coherencia al corpus de películas del director.

Ciudad de Dios

Cidade de Deus (*Ciudad de Dios*, 2002) fue, sin duda, el primer gran proyecto cinematográfico de Fernando Meirelles, porque fue una propuesta que alcanzó rápidamente una enorme repercusión internacional.

La película, inspirada en la novela homónima de Paulo Lins, fue publicada en 1997; el guión fue adaptado por Bráulio Mantovani y la dirección realizada por Meirelles y Kátia Lund. Cuenta básicamente la trayectoria de Buscapé (Luís Otávio/Alexandre Rodrigues) y Dadinho (Douglas Silva/Leandro Firmino da Hora) El primero sueña con ser fotógrafo y quiere construir su vida lejos del narcotráfico, mientras que el segundo desea asumir el control del tráfico de drogas para ser el "dueño" de la *Ciudad de Dios*. Por eso, se asocia a otro traficante, Sandro Cenoura (Matheus Nachtergaele), y le declara guerra a Mané Gallinha (Seu Jorge). Como se puede apreciar a partir de la descripción del elenco, se destacan los papeles masculinos.

La película se estrenó en Brasil en 2002, dándole a Meirelles un papel protagónico en la historia del cine brasileño, gracias a su participación no sólo en el Festival de Cine de Cannes, sino también en el Oscar 2004, donde recibió cuatro nominaciones: César Charlone (fotografía) Bráulio Mantovani (guión adaptado) Daniel Rezende (montaje) y el del rubro de dirección.

Más allá de los reconocimientos existen aspectos interesantes que deben ser destacados. En primer lugar, Meirelles reconoce que la manufactura de una película y su éxito es, muchas veces, el resultado de un proceso colectivo. El director nunca deja de hablar de su equipo y de la importancia de Kátia Lund, co-directora del proyecto y responsable de la selección de actores para la película.

Según Meirelles, el proceso de selección empezó con una fase de entrevistas que involucraron a más de dos mil chicos de varias comunidades de Río de Janeiro, todos interesados en participar de un taller para actores. De allí se seleccionaron doscientos, a partir de las improvisaciones.

La estrategia consistía en que los niños participaran de un taller de actores para que se habituaran a la presencia de la cámara. Dicha labor fue realizada por la organización no-gubernamental Nós do cinema, que actualmente organiza talleres de cine en las comunidades carentes de Río de Janeiro. Cuatro meses más tarde, se realizó el casting definitivo.

Meirelles reconoce que, salvo Leandro da Hora, el actor que hizo Zé Pequeno, los actores tenían una fuerte relación con sus papeles. Al principio, ellos no recibieron los textos e improvisaban conflictos que se ajustaban al guión, hecho que los torna en alguna medida "co-autores" de la obra, ya que ayudaron al guionista a reescribir los diálogos para que sonaran auténticos.

La última fase correspondió al rodaje de la película en las locaciones, situadas en el conjunto habitacional *Cidade de Deus*,

* Materia: Discurso Audiovisual I | Docente: Alberto Farina | Fecha: Agosto 2007

construido en la década del '60, en Jacarepaguá, Río de Janeiro. Esta localidad se transformó en una de las más grandes favelas de la ciudad y en campo de batalla del tráfico de drogas a partir de 1979. Actualmente viven allí más de 120.000 personas, según las leyes impuestas por los traficantes. Vale agregar que la gran mayoría de los actores habitan en favelas y morros cariocas, condición impuesta por la comunidad de *Cidade de Deus* para permitir el rodaje en la locación. El equipo técnico estuvo también en las favelas *Cidade Alta* y *Nova Sepetiba*.

En cuanto a la recepción de *Cidade de Deus*, se puede decir que el film generó una gran repercusión entre los intelectuales. Para algunos, es una "obra de utilidad pública", ya que muestra como se dio el proceso de instalación y crecimiento del tráfico de drogas en las favelas brasileñas, a partir de los años 70. Muchos la han comparado con *Los olvidados* de Buñuel, o *Pixote, a Lei do mais fraco* (1980), de Héctor Babenco, que narra la historia de niños y adolescentes abandonados en un mundo sin perspectivas y donde los infantes aparecen como soldados del tráfico.

Otros, a su vez, consideraron que la interpretación del film podía acarrear el riesgo de que se considere que todos los habitantes de una favela están a servicio del tráfico de drogas.

Por otra parte, muchos críticos admiten que la película es una gran producción del cine brasileño, a pesar de las polémicas generadas por la manera de mostrar la violencia.

Sobre este aspecto, Meirelles afirma:

Ciudad de Dios tiene apenas dos tiros donde se ve sangre, pues intentamos no valorar o espectacularizar la violencia. (...) al contrario de lo que se suele creer, él personalmente no se siente atraído por la violencia, sino por las cuestiones antropológicas de una sociedad cerrada, con leyes, reglas y códigos propios de la favela *Cidade de Deus*, retratada en la novela de Paulo Lins a partir de la perspectiva de personajes pertenecientes a este universo. (Leal, 2002) ⁽¹⁾

Naturalmente, el tema de la violencia generó una gran polémica en cuanto a la calificación de la película, pues, al principio, la justicia brasileña intentó prohibir su exhibición para menores de 18 años, a lo que Meirelles contestó públicamente afirmando que si la mayoría de los actores eran menores de 18 años, provenían de una clase baja y conocían tal realidad, ya que en casi su totalidad provienen de las *favelas* cariocas. ¿Por qué a los jóvenes de clase media y alta, con menos de 18 años, se les debería prohibir el acceso a esta realidad, a través de una película?

Desde el punto de vista estético, aunque la película rescata elementos del neorrealismo italiano, como la participación de actores no profesionales y el rodaje en escenarios reales, la obra se incluyó en lo que la investigadora Ivana Bentes llamó "Cosmética del Hambre", refiriéndose al *glamour* de la miseria; dicha polémica se agravó cuando Meirelles afirmó que no le gustan las películas de Glauber Rocha.

Rocha, el gran líder del *Cinema Novo*, director de culto entre los intelectuales brasileños, escribió en 1965, el manifiesto *Estética da fome* (*Estética del hambre*), donde mostraba una forma nueva de exponer la miseria. Para Rocha (1986) el cine tiene que "atacar la percepción del público para reflejar la violencia social", pues "apenas un cine brutal, gritado, desesperado, feo y triste podría imponer el disgusto del miserabilismo sin el sabor de las obras digestivas, al gusto de los extranjeros fascinados por exotismos." ⁽²⁾

En 2001, Ivana Bentes escribe el texto *Cosmética da fome* (*Cosmética del hambre*), analizando películas ambientadas en escenarios de pobreza que muestran un buen espectáculo, pero no una reflexión contundente sobre la miseria. En esa categoría estarían el sertão romántico de *Central do Brasil* (*Estación Central*), dirigida por Walter Salles, y el de *Eu, tu, eles* (*Yo, tu, ellos*), de Andrucha Waddington.

Según los críticos, la película de Fernando Meirelles se incluye en esta categoría porque, a pesar de narrar el crecimiento del tráfico y de la violencia entre las décadas del '60 y del '80, no hace referencias al gobierno militar y su milagro económico. De este modo, *Cidade de Deus* tiene su antecedente histórico en *Rio, 40 Graus* (Nélson Pereira dos Santos, 1955) donde los pobres aparecen simplemente como vecinos ignorados.

Finalmente, se puede afirmar que el resultado más importante de la película es la reubicación del cine brasileño contemporáneo en el mercado nacional e internacional, lo que generó importantes avances en los contratos y mejores condiciones de producción.

Además de la película, se debe destacar la espectacular banda sonora, creada por Antonio Pinto y Ed Cortez, que mezcla compositores de samba tradicional carioca (como Cartola) con música negra, *samba-rock* y *funk*.

Después de la película, la empresa O2 firmó un contrato para filmar una serie llamada *A cidade dos homens* (*La ciudad de los hombres*), en conjunto con la red Globo de televisión que es la más importante de Brasil. Fue dirigida por Meirelles y Regina Casé, y con algunos de los actores que participaron en *Ciudad de Dios*. De modo que el proyecto de este film sigue vivo.

Notas

- 1 Leal, H. (2002). Entrevista a Fernando Meirelles, Revista do Cinema. Recuperado en 2007 de <http://www2.uol.com.br/revistadecinema/edicao29/entrevista/index.shtml>
- 2 Rocha, G. (1986). Estética del hambre en Nuestro Cine, Escuela Internacional de Cine y Televisión, San Antonio de los Baños.

Bibliografía

- Adorocinema, Personalidades, Fernando Meirelles. Recuperado en 2007 de <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/personalidades/diretores/fernando-meirelles/corpo.asp>
- Bentes, I. (2001, julio) *Cosmética da fome* en *Jornal do Brasil*, 8 de julio
- Boscov, I. (2005, octubre) *Entre duas Áfricas* en *Revista Veja*, 1926, 130-132.
(2004, febrero) *Zé Pequeno em Hollywood* en *Revista Veja*, 1839, 78-87.
(2002, agosto) *Ao Deus dará* en *Revista Veja*, 1766, 108-109.
- Eduardo, C. (2002, agosto) *A cosmética da fome* en *Revista Época*, p. 82-83.
- Fernandes, N. (2002, agosto) *O poder dos bandidos* en *Revista Época*, 78-83.
- Paradizo, S. (2002, agosto) *Dá para encarar essa realidade ?* en *Revista A Semana*.
- Rocha, G. (1986) *Estética del hambre* en *Nuestro Cine*, Escuela Internacional de Cine y Televisión, San Antonio de los Baños.
- Leal, H. (2002). Entrevista a Fernando Meirelles, Revista do Cinema. Recuperado en 2007 de <http://www2.uol.com.br/revistadecinema/edicao29/entrevista/index.shtml>
- Wikipedia, Fernando Meirelles. Recuperado en 2007 de http://es.wikipedia.org/wiki/Fernando_Meirelles

Resúmenes de trabajos presentados

“El sabor de lo oculto”

Candela Díaz

El sabor de lo oculto es un trabajo que aborda la instancia de la recepción y describe los distintos efectos fisiológicos que producen las películas de terror en los espectadores. De este modo, diferencia la angustia, el temor, el shock y el pánico a partir de las secuencias psicosomáticas que presentan cada uno. *“El sobresalto es una reacción básica, universal y no susceptible de control voluntario. Neurológicamente se produce una inhibición de las partes más evolucionadas del cerebro que se vuelven incapaces de integrar un estímulo brusco. Es una respuesta rápida, aunque transitoria, previa a un comportamiento secundario emocional como sería el miedo.”*

“Los juguetes que hicieron historia: Toy Story”

Mercedes Fahsbender

En *Los juguetes que hicieron historia: Toy Story*, se enfatiza en el punto de inflexión que la tecnología aplicada al desarrollo de este film implicó en la industria de las animaciones generadas por computadora. *“El film fue innovador en muchos aspectos, pero el logro está en haber cruzado la barrera de las dos dimensiones. (...) Toy Story es una realidad virtual: existe pero no es tangible. El cuarto de Andy es una síntesis numérica: todos los componentes son manipulaciones simbólicas de lenguajes lógico-matemáticos que pretenden conformar una nueva realidad.”*

“El melodrama en el cine clásico”

María José Moscoso

En *El melodrama en el cine clásico*, toma principalmente al film *Lo que el viento se llevó* (Victor Fleming, 1939) para dar cuenta de las principales características del género: narrativa, situaciones privilegiadas, ambientes sociales, personajes prototípicos, tipos de actuación y gestualidad, musicalización, situación enunciativa. *“En cuanto a la estructura dramática, se ponen en práctica una serie de sucesos que generan simpatía por nuestro héroe, que se encamina a un clímax que le permita al público reconocer el valor moral del personaje. El protagonista obtiene la virtud a través de su propio sufrimiento.”*

“Un análisis de los estilemas de Alfred Hitchcock: a propósito de Vértigo y Psicosis”

Andrés Passoni

En *Un análisis de los estilemas de Alfred Hitchcock: a propósito de Vértigo y Psicosis*, se realiza un estudio de la compleja psicología de los personajes y de la relación que ellos mantienen con la construcción espacio-temporal de los films para dar cuenta del estilo del director. *“La bañera ya forma parte del preconcepto de todas las películas de terror que contienen a una intérprete femenina que posiblemente puede llegar a ser asesinada en la ducha. A nivel enunciativo, se convirtió en un rasgo meta-narrativo en las películas contemporáneas, transformándolo en un hito del género y en un leit-motiv que para todos es fácilmente reconocible.”*

“Cómo los medios se subordinan a la estética y temática del modelo panóptico”

Germán Sánchez Pimentel

En *Cómo los medios se subordinan a la estética y temática del modelo panóptico* se relacionan los postulados teóricos de Foucault acerca del acto de vigilar y castigar a partir de la figura del panóptico con films que desde las temáticas y lo estético plantean esta cuestión del control autoritario permanente. *“En Brasil, el oficinista, rodeado de un mundo gris de papeleo, burocracia y control, sólo se libera en su mente y en sus sueños. Es también ésta la temática central de Matrix, en que al ser humano se le tiene en un sueño eterno controlado y vigilado (...) que al momento de ser conciente de la verdadera realidad, es desechado, sale del sistema, se convierte en un elemento peligroso.”*

“Dionisius Arkadievith Kaufman o el trompo que gira continuamente”

Marité Sganga

En este texto se intenta recorrer a través de la figura emblemática de Dziga Vertog, la evolución del género documental tanto en su estructura como desde su etimología.

“Es un cine-ojo que registra los hechos, pero también es un cine que escribe con la cámara, unido a un cine-organización, que monta, vincula y estructura, domina el tiempo y el espacio: se trata de procesos subjetivados.”

Asimismo, señala el desmantelamiento de lo ficcional dentro de la estructura manifiesta, que relaciona lo documental con procesos objetivos.

“El cine-ojo es la posibilidad de ver los procesos de la vida en un orden temporal inaccesible al ojo humano, es decir, la cámara de cine puede llegar y atravesar el espacio y tiempo, puede retroceder en él (devolverle la vida al toro o convertir al pan en granos).”

“Mujeres Asesinas”

Irina Sol Szulman

En el marco del análisis de la producción televisiva de ficción, este trabajo aborda las relaciones en torno de las estructuras narrativas, los géneros y la configuración de los personajes de acuerdo con los modelos ya cristalizados y sus hibridaciones actuales.

“No cabe duda que los directores le imponen ese grado de verosimilitud a las historias, en las cuales las mujeres, Femme Fatales al extremo, hacen al espectador oscilar entre verlas como heroínas o verlas como víctimas”

“El programa combina características al estilo del cine clásico (sistema de estrellas, modelos de género) con semblantes del cine de ruptura (dar cuenta de la mirada del director, la configuración de personajes por fuera del estereotipo, la anulación del happy end)”

De esta manera, se traza un sistema de relaciones en torno al unitario, detectando diferencias estilísticas y reelaborando la noción de autoría.”

“Bringing up Baby. La clásica comedia de enredo matrimonial”

Adriana Toledo de Almeida

Analiza el film con respecto a los principios imperantes en la narrativa clásica y como paradigma de la comedia de enredo matrimonial. Asimismo, señala la inversión de roles sociales del hombre y la mujer.

“Sin dudas, lo más interesante de esa película son los papeles femeninos, empezando naturalmente por Susan, divinamente encarnada por Katherine Hepburn, quien, una vez más, es la diosa inalcanzable que, en esta historia en particular, se comporta como si fuera una verdadera Afrodita, la diosa mitológica del amor que elegía a sus compañeros sin medir las acciones necesarias para lograr sus objetivos. Susan es una mujer obstinada que no es necesariamente “adorable”, pues su comportamiento es, muchas veces, reprochable. Ella se parece más a una niña caprichosa que a una mujer enamorada.”

“(…) en la comedia de enredo matrimonial el rol de la mujer ha cambiado. Ya no se trata de la mujer que sueña con casarse y tener hijos, sino de la mujer que trabaja, que es independiente, que quiere tener su carrera y que tiene sus objetivos, además de tener el coraje necesario para decirlo públicamente. Se podría agregar que, en este caso, se produce una inversión de los estereotipos masculino y femenino, pues David es el gran romántico, soñador y caballero, a quien le gustaría tener una luna de miel y una casa.”

Más que una película, es el cambio de un paradigma

Pablo Valle

Analiza el film *Sin Aliento*, de Godard. Produce un análisis formal señalando el quiebre que produce la *Nouvelle Vague* con el MRI, y descompone los elementos que sí sitúan al texto fílmico

como un policial que aparentemente podría homologarse a los cánones del cine norteamericano.

“Por un lado existe un claro interés por el realizador por ciertos manifestantes del arte en sus diferentes versiones y estilos. Por un lado, en cuanto a la pintura se refiere hace mención a Renoir en el cuadro donde Pat le pregunta quién de los dos es más linda (la que aparece en el cuadro o ella misma). Además de esto, en el plano teatral, hay una cita o más bien un deseo romántico de Pat de aproximarse a la historia de Romeo y Julieta, de Shakespeare. Y finalmente, en cuanto al cine se refiere y como se dijo con anterioridad, ese primer plano al retrato de Bogart funciona como homenaje al momento y época a la cual él representó.”

Introducción y confesionario (sin hacer apología a Gran Hermano)

Pablo Valle

Establece un análisis de la película *Crímen Ferpecto*, de Alex de la Iglesia, poniendo *“énfasis en cómo la película ensaya desde una perspectiva irónica ciertos aspectos de la posmodernidad. Especialmente, las nociones de éxito, belleza, modelo de vida, consumo, los valores y la familia.”*

“Otro de los temas en los que involucra el director es la idea de la belleza, la cual es entendida exclusivamente como física. El director la enuncia a partir de modelos prototípicos y la vincula exclusivamente con lo visible, lo tangible y lo externo. Ello representa claramente un nuevo mensaje acerca de nuestros tiempos, en los que abunda el plástico en los cuerpos, el photoshop en las fotografías, y donde se hace tanto énfasis en lo físico que se reproducen dos tipos de anorexias: la física y la mental.”

Publicaciones del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación

Actas de Diseño [ISSN 1850-2032]

- > Actas de Diseño 4. **II Encuentro Latinoamericano de Diseño: "Diseño en Palermo". Comunicaciones Académicas. Julio y Agosto 2007** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación. Vol. 4, Marzo. Con Arbitraje.
- > Actas de Diseño 3. **II Encuentro Latinoamericano de Diseño: "Diseño en Palermo". Comunicaciones Académicas. Julio y Agosto 2007** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación. Vol. 3, Julio. Con Arbitraje.
- > Actas de Diseño 2. **I Encuentro Latinoamericano de Diseño: "Diseño en Palermo". Comunicaciones Académicas. Agosto 2006** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación. Vol. 2, Marzo. Con Arbitraje.
- > Actas de Diseño 1. **I Encuentro Latinoamericano de Diseño: "Diseño en Palermo". Comunicaciones Académicas. Agosto 2006** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación. Vol. 1, Agosto. Con Arbitraje.

Creación y Producción de Diseño y Comunicación [ISSN 1668-5229]

- > Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Introducción a la Investigación Segundo cuatrimestre 2006, primer cuatrimestre 2007.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 13, diciembre. Con Arbitraje.
- > Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos. Propuestas. Creaciones. Trabajos de estudiantes de Diseño y Comunicación premiados en Concursos Internos 2006. Trabajos Reales para Clientes Reales.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 12, octubre. Con Arbitraje.
- > Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos. Propuestas. Creaciones. Trabajos de estudiantes de Diseño y Comunicación premiados en Concursos Internos 2005. Concurso Identidad Visual y Brand Book para la presentación ante la UNESCO de Buenos Aires como paisaje cultural.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 11, marzo. Con Arbitraje.
- > Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Introducción a la Investigación 2006.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 10, diciembre. Con Arbitraje.
- > Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Rediseño de marca y Brand Book para la Sociedad Central de Arquitectos (SCA) Orientación en Imagen Empresaria de la Carrera de Diseño, 1º Cuatrimestre.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 9, octubre. Con Arbitraje.
- > Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de estudiantes y egresados]: **Alberto Farina: Historias y discursos de cine y televisión. Raquel Bareto: El nacimiento del Expresionismo alemán. Mario D' Ingianna: Fragmentos de Weimar. Sebastián Duimich: La guerra de las Galaxias II. El video contraataca. Victoria Franzán: Jurassic Park ¿Un hito vanguardista? María Sol González: Ciento: Final Fantasy: The spirits within. Agustín Gregori: Cinta sketch. Amalia Hafner: De la pretensión de objetividad. Walter Rittner: Ciudades en el Expresionismo alemán. Irina Szulman, Pablo Lettieri y Paula Téramo: Notas alrededor de Antes del Atardecer. Mariano Torres: La metamorfosis cinematográfica del vampiro.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 8, agosto. Con Arbitraje.
- > Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Florencia Bustingorry: Extrañar lo cotidiano ¿Punto de partida o de llegada en el proceso de investigación? Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Introducción a la Investigación. 2005.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 7, mayo. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos, Propuestas y Creaciones. Trabajos de estudiantes de Diseño y Comunicación premiados en concursos internos 2004.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 6, octubre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Formación, Creación y Desarrollo Profesional (Segundo ciclo Agosto 2004 - Julio 2005). Proyectos de estudiantes: Diseño de Imagen Empresaria, Diseño de Imagen y Sonido, Diseño de Interiores, Diseño de Packaging, Diseño Editorial, Diseño Publicitario, Diseño Textil y de Indumentaria, Licenciatura en Comunicación Audiovisual, Licenciatura en Publicidad y Licenciatura en Relaciones Públicas.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 5, septiembre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación. Thais Calderón: La investigación y lo inesperado. Carlos Cosentino: Investigación y aprendizaje. José María Doldan: Algunas ideas sobre investigación. Laura Ferrari: El programa de investigación. Rony Keselman: Poetas y matemáticos. Graciela Pascualetto: Generaciones posmodernas.** Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Introducción a la Investigación. 2004. (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 4, septiembre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Diseño de marca de Brand Book para el Casco Histórico de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires: orientación en Imagen Empresaria de la carrera de Diseño.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 3, mayo. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Formación, Creación y Desarrollo Profesional. Proyectos de estudiantes: Diseño de Imagen Empresaria - Diseño de Imagen y Sonido - Diseño de Interiores - Diseño de Packaging - Diseño Editorial - Diseño Publicitario - Diseño Textil y de Indumentaria - Licenciatura en Comunicación Audiovisual - Licenciatura en Publicidad - Licenciatura en Relaciones Públicas.** (2004) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 2, noviembre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de estudiantes y egresados]: **Historias, discursos: Apuntes sobre una experiencia. Eduardo Russo. Pioneros y fundadores: Sebastián Duimich. Fritz Lang, la aventura. Virginia Guerstein. Cine nacional e identidad: Los primeros pasos. La batalla de las vanguardias: María del Huerto Iriarte y Marilina Villarejo. Surrealismo: Un perro andaluz y la lógica del absurdo. Anabella Sánchez. Dadá, Surrealismo, Entreacto. Legados y continuidades: Victoria Franzán, Virginia Guerstein y Tamara Izko. Cine comercial: Los sesenta, los noventa. Marina Litmajer. El impacto de los años '60 en la producción audiovisual actual ¿Sabés nadar? Y el cine del no-entre-tenimiento heredado de la Nouvelle Vague. Rupturas y aperturas: Gastón Alé, Florencia Sosa y Florinda Verrier. La ruptura de la linealidad en el relato. Vanguardias, Videoarte, Net Art. Producciones digitales y audiovisuales de estudiantes de la Facultad en Diseño y Comunicación. Catálogo 2003.** (2004) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 1, agosto. Con Arbitraje.

Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación [ISSN 1668-0227]

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Rosa Judith Chalkho: **Introducción: artes, tecnologías y huellas históricas.** Norberto Cambiasso: **El oído inalámbrico. Diseño sonoro, auralidad y tecnología en el futurismo italiano.** Máximo Eseverri: **La batalla por la forma.** Belén Gache: **Literatura y máquinas.** Iliana Hernández García: **Arquitectura, Diseño y nuevos medios: una perspectiva crítica en la obra de Antoni Muntadas.** Fernando Luis Rolando: **Arte, Diseño y nuevos medios. La variación de la noción de inmaterialidad en los territorios virtuales.** Eduardo A. Russo: **La movilización del ojo electrónico. Fronteras y continuidades en El arca rusa de Alexander Sokurov, o del plano cinematográfico y sus fundamentos (por fin cuestionados).** Graciela Taquini: **Ver del video.** Daniel Varela: **Algunos problemas en torno al concepto de música interactiva.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 24, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sebastián Gil Miranda. **Entre la ética y la estética en la sociedad de consumo. La responsabilidad profesional en Diseño y Comunicación.** Fabián Iriarte. **Entre el déficit temático y el advenimiento del guionista compatible.** Dante Palma. **La inconmensurabilidad en la era de la comunicación. Reflexiones acerca del relativismo cultural y las comunidades cerradas.** Viviana Suárez. **El diseñador imaginario [La creatividad en las disciplinas de diseño].** Gustavo A. Valdés de León. **Diseño experimental: una utopía posible.** Marcos Zangrandi. **Eslóganes televisivos: emergentes tautistas.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 23, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sylvia Valdés. **Diseño y Comunicación. Investigación de posgrado y hermenéutica.** Daniela Chiappe. **Medios de comunicación e-commerce. Análisis del contrato de lectura.** Mariela D'Angelo. **El signo icónico como elemento tipificador en la infografía.** Noemí Galanternik. **La intervención del Diseño en la representación de la información cultural: Análisis de la gráfica de los suplementos culturales de los diarios.** María Eva Koziner. **Diseño de Indumentaria argentino. Darnos a conocer al mundo.** Julieta Sepich. **La pasión mediática y mediatizada.** Julieta Sepich. **La producción televisiva. Retos del diseñador audiovisual.** Marcelo Adrián Torres. **Identidad y el patrimonio cultural. El caso de los sitios arqueológicos de la provincia de La Rioja.** Marcela Verónica Zena. **Representación de la cultura en el diario impreso: Análisis comunicacional.** Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 22, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Oscar Echevarría. **Proyecto Maestría en Diseño.** Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 21, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Rosa Chalkho. **Arte y tecnología.** Francisco Ali-Brouchoud. **Música: Arte.** Rodrigo Alonso. **Arte, ciencia y tecnología. Vínculos y desarrollo en Argentina.** Daniela Di Bella. **El tercer dominio.** Jorge Haro. **La escucha expandida [sonido, tecnología, arte y contexto]** Jorge La Ferla. **Las artes mediáticas interactivas corroen el alma. Juan Reyes. Perpendicularidad entre arte sonoro y música.** Jorge Sad. **Apuntes para una semiología del gesto y la interacción musical.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 20, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Trabajos Finales de Grado. Proyectos de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.** Catálogo 1993-2004. (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 19, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sylvia Valdés. Cine latinoamericano. Leandro Africano. Funcionalidad actual del séptimo arte. Julián Daniel Gutiérrez Albilla. Los olvidados de Luis Buñuel. Geoffrey Kantaris. Visiones de la violencia en el cine urbano latinoamericano. Joanna Page. Memoria y experimentación en el cine argentino contemporáneo. Erica Segre. Nacionalismo cultural y Buñuel en México. Marina Sheppard. Cine y resistencia. (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 18, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Guía de Artículos y Publicaciones de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. 1993-2004.** (2004) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 17, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Alicia Banchemo. **Los lugares posibles de la creatividad.** Débora Irina Belmes. **El desafío de pensar. Creación - recreación.** Rosa Judith Chalkho. **Transdisciplina y percepción en las artes audiovisuales.** Héctor Ferrari. **Historietar.** Fabián Iriarte. **High concept en el escenario del Pitch: Herramientas de seducción en el mercado de proyectos fílmicos.** Graciela Pacualetto. **Creatividad en la educación universitaria. Hacia la concepción de nuevos posibles.** Sylvia Valdés. **Funciones formales y discurso creativo.** (2004) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 16, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Adriana Amado Suárez. **Internet, o la lógica de la seducción.** María Elsa Bettendorff. **El tercero del juego. La imaginación creadora como nexo entre el pensar y el hacer.** Sergio Caletti. **Imaginación, positivismo y actividad proyectual. Breve disgresión acerca de los problemas del método y la creación.** Alicia Entel. **De la totalidad a la complejidad. Sobre la dicotomía ver-saber a la luz del pensamiento de Edgar Morin.** Susana Finquelievich. **De la tarta de manzanas a la estética bussines-pop. Nuevos lenguajes para la sociedad de la información.** Claudia López Neglia. **De las incertezas al tiempo subjetivo.** Eduardo A Russo. **La máquina de pensar. Notas para una genealogía de la relación entre teoría y práctica en Sergei Eisenstein.** Gustavo Valdés. **Bauhaus: crítica al saber sacralizado.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 15, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Relevamientos Temáticos]: Noemí Galanternik. **Tipografía on line. Relevamiento de sitios web sobre tipografía.** Marcela Zena. **Periódicos digitales en español. Publicaciones periódicas digitales de América Latina y España.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 14, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuaderno: Ensayos. José Guillermo Torres Arroyo. **El paisaje, objeto de diseño.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 13, junio.

- > Cuaderno: Recopilación Documental. **Centro de Recursos para el Aprendizaje. Relevamientos Temáticos. Series: Práctica profesional. Diseño urbano. Edificios. Estudios de mercado. Medios. Objetos. Profesionales del diseño y la comunicación. Publicidad.** Vol. 12. (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 12, abril.
- > Cuaderno: Proyectos en el Aula. **Creación, Producción e Investigación. Proyectos 2003 en Diseño y Comunicación.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 11, diciembre
- > Cuaderno: Proyectos en el Aula. **Plan de Desarrollo Académico. Proyecto Anual. Proyectos de Exploración y Creación. Programa de Asistentes en Investigación. Líneas Temáticas. Centro de Recursos. Capacitación Docente.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 10, septiembre.
- > Cuaderno: Proyectos en el Aula: **Espacios Académicos. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Centro de Recursos para el aprendizaje.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 9, agosto.
- > Cuaderno: Proyectos en el Aula. Adriana Amado Suárez. **Relevamiento terminológico en diseño y comunicación. A modo de encuadre teórico.** Diana Berschadsky. **Terminología en diseño de interiores. Área: materiales, revestimientos, acabados y terminaciones.** Blanco, Lorenzo. **Las Relaciones Públicas y su proyección institucional.** Thais Calderón y María Alejandra Cristofani. **Investigación documental de marcas nacionales.** Jorge Falcone. **De Altamira a Toy Story. Evolución de la animación cinematográfica.** Claudia López Neglia. **El trabajo de la creación.** Graciela Pascualetto. **Entre la información y el sabor del aprendizaje. Las producciones de los alumnos en el cruce de la cultura letrada, mediática y cibernética.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 8, mayo.
- > Cuaderno: Relevamiento Documental. María Laura Spina. **Arte digital: Guía bibliográfica.** (2001) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 7, junio.
- > Cuaderno: Proyectos en el Aula. Fernando Rolando. **Arte Digital e interactividad.** (2001) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 6, mayo.
- > Cuaderno: Proyectos en el Aula. Débora Irina Belmes. **Del cuerpo máquina a las máquinas del cuerpo.** Sergio Guidalevich. **Televisión informativa y de ficción en la construcción del sentido común en la vida cotidiana.** Osvaldo Nupieri. **El grupo como recurso pedagógico.** Gustavo Valdés de León. **Miseria de la teoría.** (2001) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 5, mayo.
- > Cuaderno: Proyectos en el Aula. **Creación, Producción e Investigación.** Proyectos 2002 en Diseño y Comunicación. (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 4, julio.
- > Cuaderno: Papers de Maestría. Cira Szklowin. **Comunicación en el Espacio Público. Sistema de Comunicación Publicitaria en la vía pública de la Ciudad de Buenos Aires.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 3, julio.
- > Cuaderno: Material para el aprendizaje. Orlando Aprile. **El Trabajo Final de Grado. Un compendio en primera aproximación.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 2, marzo.
- > Cuaderno: Proyectos en el Aula. Lorenzo Blanco. **Las medianas empresas como fuente de trabajo potencial para las Relaciones Públicas. Silvia Bordoy. Influencia de Internet en el ámbito de las Relaciones Públicas.** (2000) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 1, septiembre.

Escritos en la Facultad [ISSN 1669-2306]

- > Escritos en la Facultad. **Catálogo 2006/2007. Programa de Contenidos Profesionales. Centro de Documentación en Diseño y Comunicación.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 40 febrero.

- > Escritos en la Facultad. **Propuestas para el mejoramiento académico. Profesores de Diseño y Comunicación.** (2008) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 39 febrero.
- > Escritos en la Facultad. **Nuevos Profesionales en Diseño y Comunicación. Edición VII: 13 de diciembre de 2007. Trabajos Finales de Grado aprobados [Resúmenes] junio-octubre 2007.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 38 noviembre.
- > Escritos en la Facultad. **Semana de Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Del 29 de octubre al 9 de noviembre de 2007.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 37 octubre.
- > Escritos en la Facultad. **Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 36 agosto.
- > Escritos en la Facultad. **Fondo Documental del Diseño Argentino. Recopilación Documental Agosto - Diciembre 2006. Asignaturas de la Licenciatura en Diseño.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 35 julio.
- > Escritos en la Facultad. **Nuevos Profesionales. Edición VI. 10 de julio de 2007. Resúmenes de Trabajos Finales de Grado aprobados Noviembre 2006 / Mayo 2007.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 34 julio.
- > Escritos en la Facultad. **Semana de Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Del 28 de mayo al 8 de junio 2007. Lo micro, lo nuevo y lo diferente, lo urbano. Producciones de Estudiantes de Primer Año de la Facultad de Diseño y Comunicación.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 33 mayo.
- > Escritos en la Facultad. **Actualización 2006. Guía de artículos y publicaciones de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 32 mayo.
- > Escritos en la Facultad. **Presentación de Proyectos de Tesis. Foro de Investigación. Maestría en Diseño. Contenidos y Procedimientos Metodológicos en la Tesis de Maestría.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 31, mayo.
- > Escritos en la Facultad. **Catálogo de Trabajos Finales de Grado. Proyectos de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Actualización 2006.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 30, abril.
- > Escritos en la Facultad. **Guía Básica de Contenidos Curriculares 2007. Master de la Universidad de Palermo en Diseño. Facultad de Diseño y Comunicación.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 29, abril.
- > Escritos en la Facultad. **Proyecto de Graduación Facultad de Diseño y Comunicación.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 28, abril.
- > Escritos en la Facultad. **Normas de presentación para el Área Audiovisual III. Estandarización de las presentaciones de los estudiantes de Diseño y Comunicación.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 27, marzo.
- > Escritos en la Facultad. **Normas de presentación para el Área Audiovisual II. Estandarización de las presentaciones de los estudiantes de Diseño y Comunicación.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 26, marzo.
- > Escritos en la Facultad. **Normas de presentación para el Área Audiovisual I. Estandarización de las presentaciones de los estudiantes de Diseño y Comunicación.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 25, marzo.
- > Escritos en la Facultad. **Experiencias y Propuestas en la Construcción del Estilo Pedagógico. XV Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación. IV Jornadas de Reflexión Académica en Turismo y Hotelería.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 24, febrero.

- > Escritos en la Facultad. **Sistematización de las Normas de Presentación para la Producción de los Estudiantes de Diseño Industrial.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 23, diciembre.
- > Escritos en la Facultad. **Nuevos Profesionales. Edición V. 28 de Noviembre de 2006. Resúmenes de Trabajos Finales de Grado aprobados Julio / Octubre 2006** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 22, noviembre.
- > Escritos en la Facultad. **Fondo Documental del Diseño Argentino. Recopilación Documental Marzo-Julio 2006. Asignaturas de la Licenciatura en Diseño.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 21, noviembre.
- > Escritos en la Facultad. **Semana de Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Del 30 de octubre al 10 de noviembre de 2006. Lo micro, lo nuevo y lo diferente, lo urbano. Producciones de Estudiantes de Primer Año de la Facultad de Diseño y Comunicación.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 20, octubre.
- > Escritos en la Facultad. **Actualización 2005. Guía de artículos y publicaciones de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 19, agosto.
- > Escritos en la Facultad. **Contenidos curriculares de la Maestría en Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Asignaturas y seminarios dictados: Diseño, Comunicación y Organización. Diseño, Estrategia y Gestión. Investigación en Diseño y Comunicación. Metodología de la Investigación. Seminarios de profesores invitados.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 18, julio.
- > Escritos en la Facultad. **Nuevos Profesionales. Edición IV. 10 de Julio de 2006. Resúmenes de Trabajos Finales de Grado aprobados Febrero / Mayo 2006** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 17, junio.
- > Escritos en la Facultad. **Trabajos Finales de Grado. Proyectos de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Actualización 2005.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 16, junio.
- > Escritos en la Facultad. **Semana de Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Del 5 al 16 de junio de 2006. Lo micro, lo nuevo y lo diferente, lo urbano producciones de Estudiantes de Primer Año de la Facultad de Diseño y Comunicación.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 15, mayo.
- > Escritos en la Facultad. **Presentación de Proyectos de Tesis. Foro de Investigación. Maestría en Diseño.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 14, abril.
- > Escritos en la Facultad. **Historia y vigencia de un término de mi profesión. Selección de trabajos de estudiantes de la asignatura Comunicación Oral y Escrita 2005** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 13, marzo.
- > Escritos en la Facultad. **Nuevos Profesionales. Edición III.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 12, noviembre.
- > Escritos en la Facultad. **Semana de Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 11, octubre.
- > Escritos en la Facultad. **Criterios de Evaluación. Propuesta.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 10, octubre.
- > Escritos en la Facultad. **Concursos Docentes. Una nueva etapa en el desarrollo institucional de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 9, septiembre.
- > Escritos en la Facultad. **Portfolio. Evaluación Integradora de Aprendizajes.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 8, agosto.

> Escritos en la Facultad. **Las palabras de mi profesión. (Investigación terminológica). Escribir. Pablo Lettieri. Comunicación Oral y Escrita 2004. Cátedra: Rony Keselman.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 7, julio.

> Escritos en la Facultad. **Guía de Presentación de los Proyectos de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 6, julio.

> Escritos en la Facultad. **Nuevos Profesionales. Edición II. Resúmenes de Trabajos Finales de Grado aprobados marzo - mayo 2005.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 5, junio.

> Escritos en la Facultad. **Proyectos de Graduación Facultad de Diseño y Comunicación.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 4, mayo.

> Escritos en la Facultad. **Semana de Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Lo micro, lo nuevo y lo diferente, lo urbano. Producciones de Estudiantes de Primer Año de la Facultad de Diseño y Comunicación.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 3, mayo.

> Escritos en la Facultad. **Nuevos Profesionales. Edición I. Resúmenes de trabajos finales de grado aprobados. Diciembre 2004 – marzo 2005.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 2, marzo.

> Escritos en la Facultad. **Presentación de Proyectos de Tesis. Foro de Investigación. Maestría en Diseño. Institucionalización de la Construcción de Saberes Disciplinarios.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 1, marzo. ISSN 16692306.

Jornadas de Reflexión Académica [ISSN 1668-1673]

> Jornadas de Reflexión Académica (16ª: Feb.2008: Buenos Aires) **Reflexión Académica en Diseño y Comunicación.** Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación. Vol. 10, agosto 2007.

> Jornadas de Reflexión Académica (16ª: Feb.2008: Buenos Aires) **Reflexión Académica en Diseño y Comunicación.** Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación. Vol. 9, febrero 2007.

> Jornadas de Reflexión Académica (15ª: Feb.2007: Buenos Aires) **Experiencias y Propuestas en la Construcción del Estilo Pedagógico en Diseño y Comunicación.** Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación. Vol. 8, febrero 2007.

> Jornadas de Reflexión Académica (14ª: Feb.2006: Buenos Aires) **Experimentación, Innovación, Creación. Aportes en la enseñanza del Diseño y la Comunicación.** Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación. Vol. 7, febrero 2006.

> Jornadas de Reflexión Académica (13ª: Feb. 2005: Buenos Aires) **Formación de Profesionales Reflexivos en Diseño y Comunicación.** Buenos Aires : Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación. Vol. 6, febrero 2005.

> Jornadas de Reflexión Académica (12ª: Feb. 2004: Buenos Aires) **Procesos y productos. Experiencias pedagógicas en Diseño y Comunicación.** Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación. Vol. 5, febrero 2004.

> Jornadas de Reflexión Académica (11ª: Feb. 2003: Buenos Aires) **En [desde] el Aula.** Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación. Vol. 4, febrero 2003.

> Jornadas de Reflexión Académica (10ª: Feb. 2002: Buenos Aires) **Estudiar, Crear y Trabajar en Diseño y Comunicación.** Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación. Vol. 3, febrero 2002.

> Jornadas de Reflexión Académica (9ª: Feb. 2001: Buenos Aires) **Producción, Creación e Investigación en Diseño y Comunicación.** Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación. Vol. 2, febrero 2001.

> Jornadas de Reflexión Académica (8ª: Feb. 2000: Buenos Aires) **El rol docente frente a los nuevos escenarios profesionales.** Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación. Vol. 1, febrero 2000.



Facultad de Diseño y Comunicación

Mario Bravo 1050. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. C 1175 ABT. Argentina
www.palermo.edu