



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

**LA VIOLENCIA AUDIOVISUAL: UN ACTO COMUNICATIVO.
ANÁLISIS DE RECURSOS EXPRESIVOS Y TÉCNICOS EN LA
OBRA DE DAVID FINCHER**

TESIS

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**PRESENTA:
RICARDO PÉREZ VENEGAS**

**ASESORA:
JACQUELINNE SÁNCHEZ ARROYO**



CIUDAD UNIVERSITARIA, CD. MX.

2023



Universidad Nacional
Autónoma de México

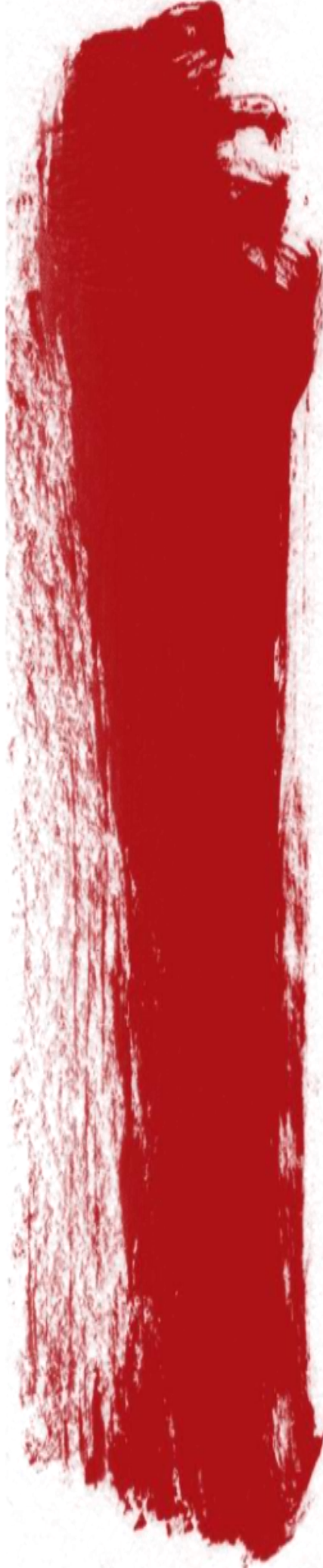


UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



«Hay seres que justifican el mundo, que ayudan a vivir con su sola presencia.»

—Albert Camus.

Siempre he pensado que somos las historias que contamos y las vidas que tocamos. Por eso, para esas vidas que tocaron esta historia, gracias:

A mi madre, a mi hermana, a Antonio, a mi Yeika, a mi familia, a mi querida profesora Jacqueline, a la Universidad Nacional Autónoma de México, a mis amistades y, claro, a esa alma hermosa...

A todos y cada uno de los que hicieron posible esto, gracias por todo. Les agradezco, en donde quiera que se encuentren, incluso si están a la distancia.

«Entertainment has to come hand in hand with a little bit of medicine. Some people go to the movies to be reminded that everything's okay. I don't make those kinds of movies. That, to me, is a lie.

Everything's not okay».

—DAVID FINCHER.



INDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. CINEMATOGRAFÍA: EL LENGUAJE DE LAS IMÁGENES	5
1.1 ¿HABLAS CINE?	5
1.1.1 LA HISTORIA DE UN LENGUAJE	7
1.1.2 ESCRIBIR CON IMÁGENES	11
1.1.3 LOS SIGNIFICANTES CINEMATOGRAFÍCOS	13
1.1.3.1 PLANOS	14
1.1.3.2 ILUMINACIÓN	16
1.1.3.3 ELIPSIS	17
1.1.3.4 ENLACES Y TRANSICIONES	17
1.1.3.5 METÁFORAS Y SÍMBOLOS	18
1.1.3.6 SONIDO Y EFECTOS SONOROS	19
1.1.3.7 MONTAJE	20
1.1.3.8 PROFUNDIDAD DE CAMPO	20
1.1.4 ESCUELAS CINEMATOGRAFÍCOS	20
1.1.4.1 ESCUELA DE CINE ALEMÁN	21
1.1.4.2 EL CINE SOVIÉTICO	27
1.2 DE LO TÉCNICO A LO EXPRESIVO	32
1.2.1 UNA EXPRESIÓN DEL OJO	34
1.2.1.1 FORMATOS	34
1.2.1.3 RELACIÓN DE ASPECTO	35
1.2.1.3 OBJETIVOS	37
1.2.2 ABECEDARIO CINEMATOGRAFÍCO	38
1.2.2.1 PLANO: TAMAÑO	39
1.2.2.2 PLANO: PUNTO DE VISTA	50
1.2.2.3 PLANO: ANGULACIÓN Y ALTURA	53
1.2.2.4 PLANO: MOVIMIENTOS DE CÁMARA	61
1.2.3 COMPOSICIÓN	74
1.2.3.1 ELEMENTOS DE COMPOSICIÓN	75
1.2.3.2 BALANCE	77
1.2.3.3 UNIDAD	79
1.2.3.4 CENTRO DE INTERÉS	79
1.2.3.5 TAMAÑO DE LA IMAGEN	80
1.2.3.6 PERSPECTIVA	81
1.2.3.7 FONDOS	81
1.2.3.8 RECUADROS	82
1.2.4 MONTAJE	82

1.2.4.1	TÉCNICA.....	83
1.2.4.2	ESTÉTICA.....	85
1.2.4.3	NARRATIVA.....	87
1.3	HABÍA UNA VEZ... UNA COPIA DE LA REALIDAD	88
1.3.1	EL REGISTRO	89
1.3.2	LA REVELACIÓN.....	89
1.3.2.1	DIMENSIONES: DE LO PEQUEÑO A LO GRANDE	89
1.3.2.2	LA NATURALEZA DEL CAMBIO	91
1.3.2.3	IMPERCEPTIBLES, PERO PRESENTES.....	91
1.3.3	CASUALIDAD DE LO FORTUITO	93
1.3.4	LA VIDA Y SU FLUJO.....	94
1.3.5	EL SONIDO, ¿HAY UNA REALIDAD SIN ÉL?.....	94
1.4	NARRATIVA CINEMATOGRÁFICA.....	96
1.4.1	TEXTO NARRATIVO	97
1.4.2	NARRACIÓN.....	97
1.4.3	DIÉGESIS	99
1.4.4	TEMPORALIDAD.....	100
1.4.5	EL ESPECTADOR, UN CAUTIVO DE LA REALIDAD FICCIONAL	101
CAPÍTULO II.	CINE: ¿UNA MIRADA VIOLENTA?	105
2.1	VIOLENCIA Y CINE: UN ENFOQUE MODERNO.....	105
2.1.1	UN AGRESIVO CONCEPTO	107
2.1.2	UN ACTO COMUNICATIVO	110
2.1.3	LA ESTETIZACIÓN DE LA VIOLENCIA	113
2.2	UNA REPRESENTACIÓN A TRAVÉS DEL ARTE	119
2.2.1	EL ESPEJO DE LO VIOLENTO.....	124
2.2.2	EL NUEVO VALOR DE LA VIOLENCIA CINEMATOGRÁFICA.....	128
2.3	LA CULTURA DEL EXCESO	131
2.3.1	HIPERMODERNIDAD: LA VORACIDAD DEL MONSTRUO MODERNO.....	133
2.3.2	HIPERCINE: LA IMAGEN HIPERTRÓFICA.....	136
CAPÍTULO III.	EL CURIOSO CASO DE DAVID FINCH.....	142
3.1	FINCH: LA HISTORIA DE UN DIRECTOR MODERNO.....	144
3.1.1	DE LA VIDA A LA OBRA.....	145
3.1.2	EL NACIMIENTO DE UN ARTISTA PERDIDO.....	145
3.1.3	LA PUBLICIDAD Y EL FORMATO DEL VIDEOCLIP.....	147
3.1.4	EL OCTAVO PASAJERO ABORDO	151
3.1.5	BIENVENIDOS AL CLUB DE LA VIOLENCIA	153
3.2	EN LA HABITACIÓN DEL PÁNICO.....	156
3.2.1	LOS REFERENTES DE LA NETWORK	157

3.2.2	FINCHER: EL ASESINO PERFECTO.....	160
3.2.2.1	COMPUTER GENERATED IMAGERY	161
3.2.2.2	MOVIMIENTOS DE CÁMARA Y COMPOSICIÓN DE CUADRO	163
3.2.2.3	DISEÑO DE PRODUCCIÓN	170
3.2.2.4	ILUMINACIÓN.....	171
3.2.2.5	CROMÁTICA.....	173
3.2.2.6	LOS TÍTULOS DE CRÉDITOS.....	180
3.2.2.7	EDICIÓN: LA ESTRUCTURA, EL RITMO Y LA MÚSICA	181
3.3	EL JUEGO: ¿DE UN AUTOR?	189
3.3.1	EL CHICO DE LA VIOLENCIA TATUADA	190
3.3.2	LOS SIETE PECADOS TEMÁTICOS	192
3.3.2.1	LA ENVIDIA DEL CAMBIO.....	192
3.3.2.2	COMERSE LOS TEMORES.....	193
3.3.2.3	UN MUNDO SIN VALORES.....	194
3.3.2.4	NO SOMOS LO QUE POSEEMOS.....	195
3.3.2.5	ENTRA LA LUZ Y LA SOMBRA DE UNA SOCIEDAD.....	197
3.3.2.6	LA SOBERBIA MASCULINA Y UNA IRA RELIGIOSA.....	198
CAPÍTULO IV.	EL PODER DE LA VIOLENCIA: UN ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO	202
4.1	EL CUERPO: SEVEN (1995)	203
4.1.1	ANÁLISIS CRÍTICO	205
4.1.1.1	ARGUMENTO	205
4.1.1.2	UNA REALIDAD EXTRADIEGÉTICA.....	207
4.1.1.3	EL MUNDO DIEGÉTICO.....	207
4.1.1.4	PERSONAJES	211
4.1.1.5	COMPOSICIÓN DEL RELATO	212
4.1.1.6	CONSTRUCCIÓN DE LAS IMÁGENES.....	219
4.1.1.7	NARRACIÓN.....	223
4.1.1.8	BANDA SONORA.....	253
4.1.1.9	ACTO COMUNICATIVO.....	256
4.2	LA MENTE: FIGHT CLUB (1999)	270
4.2.1	ANÁLISIS CRÍTICO DEL FILME	272
4.2.1.1	ARGUMENTO	272
4.2.1.2	UNA REALIDAD EXTRADIEGÉTICA.....	274
4.2.1.5	COMPOSICIÓN DEL RELATO	279
4.2.1.6	CONSTRUCCIÓN DE LAS IMÁGENES.....	288
4.2.1.7	NARRACIÓN.....	293
4.2.1.8	BANDA SONORA.....	326
4.2.1.9	ACTO COMUNICATIVO.....	329

4.3	EL SEXO: <i>THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO</i> (2011)	352
4.3.1	ANÁLISIS CRÍTICO DEL FILME	353
4.3.1.1	ARGUMENTO	353
4.3.1.2	UNA REALIDAD EXTRADIEGÉTICA	355
4.3.1.3	EL MUNDO DIEGÉTICO	355
4.3.1.4	PERSONAJES	358
4.3.1.5	COMPOSICIÓN DEL RELATO	359
4.3.1.6	CONSTRUCCIÓN DE LAS IMÁGENES	365
4.3.1.7	NARRACIÓN	370
4.3.1.8	BANDA SONORA	405
4.3.1.9	ACTO COMUNICATIVO	412
CONCLUSIONES		435
REFERENCIAS		440
LIBROS		440
REVISTAS		441
ARTÍCULOS WEB		441
ARCHIVOS PDF		444
VIDEOS DE YOUTUBE		444
PELICULAS		445

INTRODUCCIÓN

La violencia es parte de nuestras vidas, es un elemento innato para el ser humano. Su existencia en la historia de la humanidad es unívoca, se quiera o no, estará en la sociedad: individual o colectivamente. Es un valor tan común entre nosotros como en el mundo que nos rodea; tan cercano, pero al mismo tiempo tan lejano. Sea en forma física, verbal, simbólica, sexual, psicológica, gráfica, entre cualquier otra de sus derivaciones de este concepto, siempre está ahí: presente.

Pero, ¿se han preguntado qué pasaría si desapareciera? ¿cómo sería el mundo sin ella? ¿lo entenderíamos de la misma forma? ¿cambiaría? Aunque la respuesta —en apariencia— es fácil, no significa que lo sea. Tal vez el mundo sin ella sería “un mejor lugar”. No obstante, también sería un entorno indigno de sí mismo. La fuerza de la naturaleza por sí misma es inestable, caótica y destructiva. Sin un componente como la violencia, no existirían contrastes para asimilar una realidad tan compleja. La vida no es la misma sin el significado de la muerte. La paz es un estado que se manifiesta ante la ausencia del conflicto. La humanidad ha encontrado en ella, un agente mediador con la realidad, capaz de replicar la hostilidad del mundo y depositarlo en sus mismas relaciones sociales, e incluso, comunicativas.

Por ello, al presentar esta investigación, se pretende atender algunas inquietudes de este fenómeno. Si bien existen estudios que lo profundizan desde otras áreas, este proyecto plantea otorgarle eso mismo: una perspectiva comunicativa. Ahora bien, ¿cómo se logrará eso? Tal y como mencionamos, la violencia se ha inscrito en muchos procesos sociales, siendo la comunicación uno de ellos. De esta forma, para abordar este concepto, se ha recurrido al cine como el objeto de estudio de esta investigación. A través de un medio de comunicación —como el cine—, se formulará un análisis de la estructura y el empleo de la violencia como recurso comunicativo/narrativo en la misma cinematografía que, por años, ha sido parte esencial de las narrativas contemporáneas.

En este caso, las artes no excluyen a este elemento (la violencia) en sus representaciones, y el cine, al relatar sus historias, también la representa. Sin embargo, esta última (la cinematografía) ha demandado una discusión en las últimas décadas. Su

representación de actos de violencia, especialmente vívidos, brutales y realistas, ha generado debates. El carácter controversial de este tema ha sido motivo de estudio, análisis y expresiones artísticas diferentes. Por ello, esta investigación busca poner en discusión esta temática desde otra perspectiva.

Ahondar en sus causas y consecuencias resultaría extenso. Para delimitarlo, los reflectores del estudio se dirigirán a David Fincher y su filmografía. El director de Denver, Colorado, ha apostado en su trabajo por una óptica estética, discursiva y narrativa completamente diferencial con respecto a otros realizadores y el tratamiento que le dan al fenómeno de la violencia. Si bien, existen cineastas que atesoran la violencia en su filmografía, se puede decir que son pocos que, a lo largo de su trayectoria, han demostrado en sus filmes que la violencia es un medio para comunicar, más no un fin en sí mismo.

De esta forma, *Seven* (1995), *Fight Club* (1999) y *The Girl with the Dragon Tattoo* (2014) serán el material a analizar después del recorrido teórico por el lenguaje cinematográfico, la conceptualización de la violencia y una exploración de reconocimiento estilístico del director. Es decir, para encauzar y definir el estudio, se recurrió a tres de sus once largometrajes, con el objetivo de analizar y exponer cómo la violencia participa en los filmes seleccionados, qué tipo de violencia se expone (*física, psicológica y sexual*) y si existe un actuar comunicativo en la exposición de las historias o situaciones de cada filme.

A manera de resumen, el lector partirá de un primer capítulo que fungirá como una introducción al lenguaje cinematográfico. Con ello, se plantea qué es y cuáles son los elementos que lo determinan y cómo funcionan dentro de la cinematografía. Este recorrido histórico y teórico, es un precedente que ayudará a delimitar conceptos que posteriormente se retomarán al final del estudio, durante el análisis fílmico.

Posteriormente, encaminados en el segundo capítulo, se dispondrá una conceptualización del fenómeno, a través de diferentes perspectivas y enfoques, todo esto con el fin de puntualizar una definición aproximada de la violencia, para evitar cualquier entorpecimiento teórico y refinar un concepto con el cual quiere trabajar la

presente investigación. Para luego, pasar a una exploración de cómo ésta (la violencia) se ha situado en las expresiones artísticas, así como en la realidad. Con ello, se busca manifestar el valor que actualmente tiene la violencia en nuestra cultura (*hipermoderna*) y cuáles son los nuevos paradigmas dentro de la cinematografía respecto a este fenómeno.

Por consiguiente, dentro del tercer capítulo, el lector podrá profundizar más en la vida del director estadounidense, para así comprender cuál es el estilo de éste. A través de su formación y sus obras, se describe el criterio estilístico y sus referentes artísticos que, después, tendrán gran influencia en su trayectoria, en especial, a la hora de contar historias.

Todo esto, para que, finalmente, el estudio se concentra en analizar los tres filmes propuestos. Así, en el entramado final del proyecto, se depositará todo el marco teórico y se pondrá en práctica el análisis sobre si la violencia cumple o no con una función comunicativa en los materiales cinematográficos. Con ello, la investigación constituirá una revisión de la obra de David Fincher, pero también del valor comunicacional de la violencia dentro del cine.

De este modo, este análisis y teorización sobre la filmografía de David Fincher, es un espacio que le permite al lector concebir a la violencia en el cine no solo como un valor estético y visual, sino que también cumple con una función aún más importante dentro del discurso y la narración de la obra: comunicar.

CAPÍTULO I.

CINEMATOGRAFÍA: EL LENGUAJE DE LAS IMÁGENES



PLEASE
HANDLE WITH CARE

CAPÍTULO I. CINEMATOGRAFÍA: EL LENGUAJE DE LAS IMÁGENES

Ya sea en palabras, esbozos pictóricos, imágenes (estáticas o en movimiento), sonido, o la fusión de estas dos últimas, la humanidad ha encontrado un quehacer comunicativo que la ha acompañado en su recorrido histórico. El arte de contar historias es identitario de la naturaleza humana. Los formatos en los que se abordan, tienen sus cualidades y principios propios de ellos.

Por ende, uno de los lugares donde el relato participa con todas sus virtudes, es el cine. Es aquí, en el primer capítulo, donde se busca plantear la estructura de éste. Es decir, establecer un marco teórico que gire alrededor de la narrativa audiovisual y el lenguaje cinematográfico como el área de interés en este grupo de estudio. De esta forma, los planteamientos que se aterricen serán en virtud de exponer los códigos que definen este vocabulario.

Es prioritario expresar una definición del término lenguaje, para cimentar las acepciones que se piensan recorrer. Asimismo, este recorrido no solo se queda ahí. Se explorarán las pautas que dieron pie al desarrollo del arte cinematográfico, y cómo éste ha configurado una gramática y ortografía con cada uno de los elementos que lo componen. Con relación a esto, se sugiere una exhibición de los planos, encuadres, ángulos y movimientos de cámara, así como el resto de los códigos que constituyen al lenguaje cinematográfico.

Este espacio no solo reservará una introducción para los conceptos de registro, sino que también dará cabida a los niveles del relato, depositando los valores de narración, diégesis, temporalidad, entre otros.

1.1 ¿HABLAS CINE?

Aunque ordinario para la humanidad, el lenguaje es un elemento que ha acompañado a nuestra especie en este devenir histórico. El desarrollo del lenguaje es un logro humano, sorprendente y, sin embargo, universal. Es, en esencia, la herramienta primordial para ejercer la función de abstracción en palabras para el registro de “una nebulosa donde

nada está limitado, una masa flotante y caótica por naturaleza, una masa amorfa e indistinta” (Castilla, 2004, p. 15)¹ de signos que componen esta compleja realidad.

Sin embargo, el término en sí mismo remite a una condición meramente lingüística que, por defecto, se encasilla en su conceptualización más verbalizada. Pero, cuando se aborda al lenguaje, no hay limitantes. Desde una fundamentación ‘saussureana’, el lenguaje es un fenómeno psíquico establecido por una bifacialidad: *lengua* y *habla*. La «*lengua*» es un sistema de signos y el *habla* pone en acción al primero. Esta facultad natural e inherente de la humanidad es, por definición, arbitraria. Pues, su unidad mínima, el signo lingüístico, constituye una inmotivada conexión entre el «*significado*» (concepto) y el «*significante*» (imagen acústica):

«El lazo que une el significante al significado es arbitrario; o bien puesto que entendemos por signo el total resultante de la asociación de un significante con un significado, podemos decir más simplemente: el signo lingüístico es arbitrario» (Saussure, 1945, p. 93).²

Empero, para llegar a un entendimiento social, Saussure (1945) sentenció que “todo medio de expresión recibido de una sociedad, se apoya, en principio, en un hábito colectivo o, lo que viene a ser lo mismo, en la convención” (p. 94).³ De tal forma que el lenguaje adquiere un carácter “puro y exclusivamente convencional” (Vitale, 2020, p. 65).⁴ Permitiendo así, a los usuarios, codificar y decodificar la realidad. El cine, en efecto, no resulta ser una excepción.

Con el tiempo, la cinematografía ha ido formalizando su propio lenguaje, adquiriendo sus propiedades desde el seno fotográfico, proyectando, a su vez, una ventana de nuestra realidad. No obstante, a medida en que ha ido evolucionando, este ha dictaminado una serie de valores en los recursos que lo constituyen:

«Cuando vemos y comprendemos una película, este acto se basa en el reconocimiento de un cierto número de elementos que, articulados de una

¹ Castilla Lázaro, R. (2004). Saussure: Pensamiento y lenguaje. *Diálogos*, 39 (83), pp. 15-36.

² Saussure, F. (1945). *Curso Lingüística General*. Buenos Aires: Losada, p. 93.

³ Saussure, F. (1945). *Curso Lingüística General*. Buenos Aires: Losada, p. 94.

⁴ Vitale, A. (2020). *El estudio de los signos*. Peirce y Saussure. Buenos Aires: Eudeba, p. 65.

determinada manera, constituyen lo que llamamos aquí 'lenguaje cinematográfico'» (Pulecio, 2008, p. 167).⁵

Por tal motivo, el cine requiere de un previo aprendizaje/asimilación de los «vocablos» que este articula dentro de su estructura. Por ello, su apreciación va más allá de un ejercicio visual, pues, como cualquier otro lenguaje, este requiere una simple pregunta antes de tomar asiento y disponerse a ver cualquier contenido audiovisual para comprender el mensaje: ¿hablas cine?

1.1.1 LA HISTORIA DE UN LENGUAJE

Desde su nacimiento en 1895, el cine se distanció significativamente con respecto a la creación de las expresiones artísticas que le anteceden. Su concepción es, relativamente, la más reciente; pero, su evolución, la más presente. Se alejó a pasos agigantados con la ferviente convicción de perpetrar la más grande hazaña del arte: crear una propia realidad.

El anhelo por ser el artífice de un retrato fidedigno de la realidad no es algo nuevo en este rubro. La conquista por el realismo tuvo como punto de partida los pequeños esbozos que ha dejado la pintura en los lienzos. Con la aplicación del punto de fuga en sus composiciones y, posteriormente, la aparición de la cámara oscura, se permitió estrechar un acercamiento casi exacto al objetivo.

Sin embargo, con el advenimiento de la fotografía a principios del siglo XIX, se anuló cualquier esfuerzo pictórico de los artistas en su búsqueda por emular la realidad. Durante una sesión en la Academia de Ciencias de París, se presentó, el 17 de enero de 1839, un procedimiento que revolucionaría la imagen. La máquina de dibujar utilizada, desde el siglo XVI, por los artistas, quedó desplazada por la intervención de un nuevo proceso. Capaz de reproducir de forma mecánica, sin ninguna intervención manual, fue el principio fotográfico en aquella época (cf. Bajac, 2011, p. 13).⁶

⁵ Pulecio, E. (2008). *El cine: análisis y estética*. Bogotá: Ministerio de Cultura–República de Colombia, p. 167.

⁶ Bajac, Q. (2011). *La invención de la fotografía*. Barcelona: Blume, p.13.

Este evento marcó un precedente, por primera vez se pudo hacer una reproducción de la naturaleza con una “prodigiosa agudeza en los detalles, que ningún pintor sabría igualar” (Bajac, 2011, p. 14).⁷ El «*daguerrotipo*» —nombre con el que Jacques Louis Mandé Daguerre bautizó a su invento—, sin embargo, no fue la primera maquinaria en soñar con ello. La fotografía es, al final, el resultado de un largo proceso de investigaciones preliminares que datan desde el siglo XVIII.

Desde los estudios impartidos por los alemanes Schultze y Scheele sobre la sensibilidad a la luz de las sales de plata; las impresiones en hojas de papel sensibilizadas de Thomas Wedgwood; los negativos obtenidos por Thomas Young y Samuel Morse, futuro creador del telégrafo; la «*heliografía*» de Nicéphore Niépce; hasta el posterior dibujo fotogénico de William Henry Fox Talbot. Todos ellos, cabe aclarar, fueron eclipsados por el daguerrotipo, que terminó definiendo gran parte de los procesos fotográficos consecuentes.

Pese a su éxito social que adquirió el «*espejo con memoria*», el talento no bastó para ser una profesión mal considerada (cf. Bajac, 2011, p. 66).⁸ En todo caso, su posición se situaba en un valor testimonial. Su documentación agrupó recursos de esferas industriales, judiciales y científicas, por mencionar algunas zonas de interés. Estas propiedades y madurez —en ese contexto—, fueron los parámetros para dignificarla como un testigo de una “brutalidad aplastante”, citando las palabras del fotógrafo-arqueólogo Auguste Salzmann (Bajac, 2011, p. 72).⁹ La fotografía tomó tintes sociales y atestiguó muchas consecuencias de la violencia: “la cámara puede ser benigna; también es experta en ser cruel” (Sontag, 2006, p. 150).¹⁰ De esta forma, los retratos se incorporaron en estancias presidiarias, e incluso, la armada arropó el ejercicio fotogénico para registrar los sucesos en los campos de batalla de Crimea, por mencionar un ejemplo. Como mencionó Susan Sontag (2006), “fotografiar es conferir importancia”, porque “no hay momento más importante que cualquier otro; no hay persona más interesante que otras” (p. 49).¹¹

Su formidable capacidad por calcar la realidad a través de la cámara, liberó al pincel de su función más realista, invitándolo a participar en un enfoque más experimental y vanguardista, obteniendo

⁷ Bajac, Q. (2011). *La invención de la fotografía*. Barcelona: Blume, p.14.

⁸ Bajac, Q. (2011). *La invención de la fotografía*. Barcelona: Blume, p. 66

⁹ Bajac, Q. (2011). *La invención de la fotografía*. Barcelona: Blume, p. 72.

¹⁰ Sontag, S. (2006). *Sobre la fotografía*. México: Alfaguara, p. 150.

¹¹ Sontag, S. (2006). *Sobre la fotografía*. México: Alfaguara, p. 49.

su vocación moderna: abstracción (cf. Sontag, 2006, p. 137).¹² De este modo, la pintura dejó de ser un testigo de la historia para ser un protagonista de ésta. La fotografía, por su parte, tuvo que ocupar la vacante liberada y asumir sus funciones: “el arte que la fotografía sustituyó paulatina e implacablemente y plagió con entusiasmo desde los comienzos, y con el cual todavía coexiste en una febril rivalidad. De acuerdo con la versión usual, la fotografía usurpó al pintor en la tarea de suministrar imágenes que transcriban la realidad con precisión” (Sontag, 2006, p. 136).¹³

Desde luego, la pintura no expiró después de 1839. Empero, con la aparición de la fotografía, se daría un salto evolutivo. La combinación entre el arte y la ciencia, sería solo el principio: “si bien todas las otras disciplinas modernas del arte se atribuyen una relación privilegiada con la realidad, la atribución parece especialmente justificada en el caso de la fotografía” (Sontag, 2006, p. 172).¹⁴

Pese a ello, la carrera por la realidad no estaba completada, faltaba un elemento más: movimiento. Las instantáneas no cumplen con esto; pero, al llegar al cine, finalmente, todo tomó vida. “Tan continúa y cambiante como nuestra propia realidad” (Racionero, 2008, p. 10),¹⁵ la cinematografía fue la digna heredera del gran legado fotográfico.

Nadie podrá negar que la fotografía dio un tremendo impulso a las pretensiones cognoscitivas de la vista, ya que a partir de ella se apreciaron los primeros códigos del lenguaje cinematográfico. Es decir, la fotografía brindó al cine de los conceptos más básicos como el primer plano, por lo que amplió considerablemente el reino de lo visible (cf. Sontag, 2006, p. 166).¹⁶

Y así como estos elementos se incorporaron al lenguaje, ciertas investigaciones también. La fotografía ha universalizado esta idea que antes parecía ajena, pero ahora es real. Al igual que ella, el cine también tuvo sus propios procesos. Algunos experimentos ópticos («*taumátropo*») partieron de este principio, para dar paso a fotografías animadas que mostraban una sucesión elemental. Una aproximación a la cinematografía se daría con el «*cronofotógrafo*» de placa móvil

¹² Sontag, S. (2006). *Sobre la fotografía*. México: Alfaguara, p. 137.

¹³ Sontag, S. (2006). *Sobre la fotografía*. México: Alfaguara, p. 136.

¹⁴ Sontag, S. (2006). *Sobre la fotografía*. México: Alfaguara, p. 172.

¹⁵ Racionero, A (2008). *Lenguaje Cinematográfico*. Barcelona: Universitat Oberta Catalunya, p. 10.

¹⁶ Por un tiempo el primer plano pareció el método visual más original de la fotografía. Los fotógrafos descubrieron que cuanto más recortaban estrictamente la realidad aparecían formas magníficas.

por el fisiólogo Marey. Ante esto, Reynaud no se quedaría atrás y construiría el «*praxinoscopio*» en 1887, que posteriormente se convertiría en un teatro óptico en 1888.

Un año antes, Thomas Alba Edison incursionaría en la fotografía después de participación en la electricidad. Para 1887, Edison perfeccionó el fonógrafo y lo combinó con la fotografía animada. Aunque sus intentos no claudicaron, se acercaron. El «*kinestoscopio*» sería, en todo caso, el aparato con mayor similitud, brindando a los usuarios de una experiencia con movimiento en grandes cajas con anteojos, para observar películas perforadas de 50 pies.

Aunque muchos espectáculos le precedieron, ninguno logró el éxito que sí consiguió el Cinématographe Lumière, a partir del 28 de diciembre de 1895, en el Grand Café, Boulevard des Capucines en París (cf. Sadoul, 2006).¹⁷ El aparato de Auguste y Louis Lumière era el más completo, en ese entonces. Era perfectamente funcional y libre de complejidades: “Funcionaba accionado por una manivela que arrastraba la película (fabricada por Lumière, con el mismo formato de Edison), a la cadencia de 16 imágenes por segundo (esta cadencia no se estabilizó hasta después de 1920, con la incorporación de motores a las cámaras, para alcanzar las 24 imágenes por segundo al llegar el cine sonoro)” (Gubern, 2014, p. 17).¹⁸

Con una abrupta irrupción, el cine se convirtió en un espectáculo de masas. Sería, en todo caso, la atracción más deslumbrante entre las multitudes y con una llegada tan potente como el arribo de un tren, propia del título de uno de los primeros metrajes filmados en la historia del arte cinematográfico.

Propiciando asombro entre los espectadores, los hermanos Lumière fueron los creadores del cinematógrafo, el invento que revolucionó la imagen. Sin embargo, no fue hasta la experimentación de George Méliès y, más tarde, con Edwin S. Porter y Charles D. Griffith, que el cine no solo se convertiría en un medio, sino en lo que hoy conocemos: un lenguaje (cf. Racionero, 2008, p. 10).¹⁹

¹⁷ Sadoul, G. (2006). *Historia del cine mundial*. México: Siglo XXI editores.

¹⁸ Gubern, R. (2014). *La historia del cine* [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/41998540/Historia_del_cine_roman_gubern_1

¹⁹ Racionero, A (2008). *Lenguaje Cinematográfico*. Barcelona: Universitat Oberta Catalunya, p. 10.

Extendiendo todas sus posibilidades, el cine aprovechó el movimiento de las imágenes y el sonido²⁰ para contarnos innumerables historias que, hasta día de hoy, siguen cautivando generaciones. Aún con todos estos recursos empleados, el lenguaje cinematográfico necesitaba de un engranaje final: el montaje. De esta forma, se convertiría en el unificador de toda película y quién, en mayor medida, les otorgaría una resignificación a los planos, pues, la yuxtaposición de éstos, permitiría nuevas variantes interpretativas y narrativas en éste. Es con su introducción y el posterior abandono de las acostumbradas secuencias sin cortes cuando, finalmente, la «operación sintagmática»²¹ que necesitaba el lenguaje cinematográfico apareció: montaje-pensamiento, el cine comienza a hablar.

1.1.2 ESCRIBIR CON IMÁGENES

La cinematografía revela una vida completamente oculta, y nos permite establecer una relación directa con ella. Está hecha, sobre todo, “para expresar las cosas del pensamiento, el interior de la conciencia y, ciertamente, no por el juego de las imágenes, sino por algo más imponderable que nos restituye con su materia directa, sin interposiciones, ni representaciones” (Artaud, 1982, p. 14).²² El cine acabó por llegar en el punto de inflexión del pensamiento, en el momento en que el lenguaje pierde su poder simbólico y tiene como espíritu el poder recuperarlo.

La materia para el cine, es un conjunto de imágenes. Sin embargo, para entender a la imagen, Bergson la explicaba como una “cierta existencia que es más que lo que el idealista llama una representación, pero menos que lo que el realista llama una cosa” (Bergson, 1963, p. 9).²³ Por ello, este espacio material que presenciamos, es un universo de imágenes en movimiento.

²⁰ Después de varios intentos, el sonido sería implementado en, la que muchos consideran, la primera película sonora: *The Jazz Singer* (Alan Crosland, 1927).

²¹ Ruben Gubern define el montaje como «una operación sintagmática realizada a través de un proceso de análisis basado en la fragmentación y selección de espacios y tiempos» (citado por Fernández y Martínez, 1999, p. 173).

²² Artaud, A. (1982). *Brujería y Cine*. Madrid: Alianza, p. 14.

²³ Bergson, H. (1963). *Prefacio a Materia y Memoria*. Madrid: Aguilar, p. 9.

Curiosamente, el proceso evolutivo de la humanidad ha dejado de lado el pensamiento en imágenes, para dar paso a la comunicación con las mismas. Desde una alegoría platónica, donde un hombre contemplaba la silueta de objetos que se proyectaban en forma de imágenes en el fondo de una caverna para conocer ese extracto de la realidad que se ignoraba, o bien, hasta el principio semiótico de dualidad del signo lingüístico (imagen acústica y concepto, siendo este último el valor que remite a las imágenes mentales); la humanidad ha interpretado el mundo a través de las imágenes, y el cine se vale de las ellas para hacerlo.

La cinematografía ha representado al mundo y le ha brindado a éste una lengua universal, siendo ésta interpretada y empleada por una incalculable cantidad de usuarios. Sin embargo, en la medida en que esta ha ido evolucionando, se han derivado variantes lingüísticas; éstas son los diferentes lenguajes particulares que han acondicionado cada uno de los diversos realizadores para organizar sus películas a merced del sentido que quieran otorgarles (*cf.* Pulecio, 2008, p. 167).²⁴

Partiendo de esto, para inscribir un sentido, como todo lenguaje, este debe articular un número de elementos de acuerdo a un determinado orden y normativa, digna de una propia gramática. Es esta misma «*gramática cinematográfica*» que pregona una “descripción sistemática de la estructura y el funcionamiento de ese lenguaje” (Pulecio, 2008, p. 168).²⁵ Por lo que, cuando se habla de cine, también se habla de un lenguaje capaz “no solo por la manera en la que estructura su narrativa, sino porque tiene el poder de comunicar un sentido” (Pulecio, 2008, p. 167).²⁶

No obstante, para este punto, es incierta –aún– parte de la constitución de este lenguaje. Resulta particularmente extraño, en esta instancia, una analogía que facilite la comprensión oportuna de la infraestructura lingüística del cine: entiéndase un párrafo como una secuencia; a la frase como una escena; y la palabra corresponde a un plano

²⁴ Pulecio, E. (2008). *El cine: análisis y estética*. Bogotá: Ministerio de Cultura–República de Colombia, p. 167.

²⁵ Pulecio, E. (2008). *El cine: análisis y estética*. Bogotá: Ministerio de Cultura–República de Colombia, p. 168.

²⁶ Pulecio, E. (2008). *El cine: análisis y estética*. Bogotá: Ministerio de Cultura–República de Colombia, p. 167.

cinematográfico. Aunque limitada, las similitudes expresan una visible relación entre los espacios del relato visual con algunos conjuntos estructurales de un discurso escrito; permitiendo así, una aproximación a este fenómeno y sus funciones. Por eso, no resulta incongruente concebir al lenguaje cinematográfico como una escritura moderna.

Con el anterior criterio en mano, y partiendo de este, Marcel Martin (*cf.* 1995, p. 20)²⁷ sustenta el argumento: para él, los realizadores no escriben con palabras, sino que, a través de las imágenes y el sonido, narran sus propias historias; por lo que, el lenguaje cinematográfico es tan eficaz como el propio lenguaje verbal. Los límites expresivos en el cine ofrecen “una escritura en imágenes”, tal y como reafirma Jean Cocteau. Algo que también comparte el mismo Alexandre Arnoux, pues, “el cine es un lenguaje de imágenes con su vocabulario, su sintaxis, sus flexiones, sus elipsis, sus convenciones y su gramática” (Martin, 1995, p. 21).²⁸ Es, a través de esta última, donde se pondera la importancia de los conjuntos normativos para su correcta aplicación y operación, en buena medida, por quién lo use. No obstante, por el postmodernismo que se vierte en la actualidad, la oposición por seguir la construcción del cine convencional, sería, en todo caso, un impedimento más que una funcional herramienta.

El cine encierra muchísimas ideas, que inspiran un proceso mental que obliga a pensar y a escribir en imágenes: la palabra es una imagen. El cine entra en un “vaivén entre la palabra y la imagen, el viaje de ida-y-vuelta” (Dávila, 2011 p. 6).²⁹ Todo está en el intercambio de ver y de hablar a través de los significantes cinematográficos.

1.1.3 LOS SIGNIFICANTES CINEMATOGRAFICOS

Si bien, no es algo nuevo, se ha ido introduciendo a lo largo de las anteriores páginas, lo que amerita este apartado es hablar de la constitución del lenguaje cinematográfico por una variedad de procedimientos estéticos y técnicos que articulan un sentido a las

²⁷ Martin, M. (1995). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa, p. 21.

²⁸ Martin, M. (1995). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa, p. 21.

²⁹ Dávila, E. (2001). *Imágenes anacrónicas, tiempos heterogéneos. La poética cinematográfica de Gilles Deleuze como estudio de la crisis de la representación en el arte. A Parte Rei, (75)*. <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/davila75.pdf>

imágenes en movimiento. Puede decirse que el lenguaje cinematográfico se construye a partir de la articulación de los siguientes elementos y procedimientos³⁰:

- Planos.
- Iluminación.
- Elipsis.
- Enlaces y transiciones.
- Metáforas y símbolos.
- Sonido y efectos sonoros.
- Montaje.
- Profundidad de campo.

Para motivos del texto, es importante precisar que cada uno de estos elementos se les ha designado el título de ‘significantes cinematográficos’. A todos los recursos que componen un criterio del lenguaje cinematográfico —los cuales varían de acuerdo a la época, al género y al modelo de cada director—, utilizan esta acreditación. A través de un ejercicio asociativo, podemos comparar cada uno de estos elementos con alguno que pertenezca al discurso verbal o escrito, es decir, que en la medida en que se vayan delimitando sus funciones, se encontrará similitudes que permitan abordarlos como vocablos, conectores, signos de puntuación, etc. Por lo tanto, para darle su debida estructura al lenguaje cinematográfico, es de primordial atención definir la función de cada variable discursiva de la cinematografía aquí presente.

1.1.3.1 PLANOS

El *plano* es un registro de una parte de la realidad a través del visor de la cámara y determina lo que verá el espectador en el futuro. Si lo consideramos como la unidad básica del lenguaje cinematográfico, será por dos motivos: en primer lugar, porque el cine se formó con breves secuencias de un solo plano. Como siguiente punto, porque para realizar un filme se hace necesario rodarlo plano a plano. El plano es una sección

³⁰ Estos elementos varían de acuerdo al autor que se consulte.

continua de película impresa, antecedida por un plano y seguida por otro. El plano, en todo caso, es la unidad mínima de montaje (cf. Pulecio, 2008, p. 69).³¹

Dentro de sus características y toda su complejidad, Emmanuel Siety (cf. 2004, p. 29)³² emplea en su libro “El plano en el origen del cine”, el término «*superficie*», para señalar a toda imagen fílmica proyectada sobre la pantalla, propiciando una zona que alude a una pictórica. Es aquí, en este punto, donde se incrustan todas las categorías estéticas que pueden estar dentro de un propio lienzo (líneas, planos, volumen, contrastes, espacio, luces y sombras, colores). Ahora bien, Siety distingue, en la composición del plano, dos posibilidades. El «*plano simple*» correspondiente a un registro único del objeto que se ha fotografiado y el *plano compuesto*, entendido de tres maneras:

1. Sobre impresión. “Añadir” imágenes no presentes en el momento del rodaje.
2. Tiempo discontinuo. Manipular fracciones del tiempo sucesivo.
3. Operación plástica. Transformar las imágenes impresas.

A su vez, Emmanuel Siety propone considerar cuatro características para el plano³³:

- Movimiento.
- Posición.
- Punto de vista.
- Contenido o trabajo.

Se trata de la composición del contenido de la imagen, es decir, de la forma en que el cineasta separa y, si es necesario, organiza las partes de la realidad que representa y se mostrarán en la misma pantalla. Cierta cantidad de factores crean y condicionan la expresividad de la imagen. En un orden lógico que va desde el estatismo hasta el dinamismo son éstos: los encuadres, los distintos tipos de planos, los ángulos de toma y

³¹ Pulecio, E. (2008). *El cine: análisis y estética*. Bogotá: Ministerio de Cultura–República de Colombia, p. 168.

³² Siety, E. (2004). *El plano en el origen del cine*. Barcelona: Paidós, p. 29.

³³ Siety, E. (2004). *El plano en el origen del cine*. Barcelona: Paidós, p. 29.

los movimientos de cámara. No obstante, son elementos que se revisarán a profundidad con el continuar del proyecto.

1.1.3.2 ILUMINACIÓN

Para dotar a la imagen de un carácter expresivo, la cinematografía encontró un factor decisivo en su búsqueda por el realismo: "la iluminación sirve para definir y modelar las siluetas y los planos de los objetos, crear la sensación de profundidad espacial y producir una atmósfera emocional y hasta algunos efectos dramáticos", tal y como escribió Ernest Lindgren (1948, p. 124).³⁴

Contrariamente a su valor cinematográfico, la iluminación tiene un discreto protagonismo ante el inadvertido espectador que no asimila su presencia pese a contar con ella la mayor parte del tiempo. Es justificable entender que la iluminación pierda su «*spotlight*» dentro de la escena fílmica —por contradictorio que resulte—, pues, muchas de las escenas tienen un carácter natural, están rodadas en exteriores; es la propia luz del día que se redirige con proyectores o pantallas reflectoras. Opuesta a ésta, también se encuentra la antinaturalidad de las escenas nocturnas: impresas con un brillo ajeno a la locación que no dispone de ninguna fuente luminosa. En un arrebató por la técnica, el realismo queda reducido. Esto —con su debida prudencia— se justifica, siempre que la voluntad de lograr una buena fotografía sea la prioridad absoluta:

«La fotogenia de la luz es una fuente fecunda y legítima de prestigio artístico para una película, y en definitiva es preferible una iluminación artificial, estéticamente hablando, a una iluminación verosímil pero deficiente»
(Martin, 1995, p. 64).³⁵

Sin olvidar que cuando la iluminación se centra en los interiores, la disposición de la «*lux*»³⁶ es diferente. Estos espacios concentran un control lumínico, en su totalidad; incluso, ahora que las virtudes de la luz artificial se conocen por completo, es posible

³⁴ Lingren, E. (1948). *The art of the film*. Londres: Bradford & Dickens, p. 124.

³⁵ Martin, M. (1995). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa, p. 64.

³⁶ Entiéndase este como la raíz etimológica del término luz.

lograr cualquier cometido tanto visual como ambiental. Con el uso de fuentes luminosas anormales o excepcionales se pueden crear los más diversos efectos.

1.1.3.3 ELIPSIS

En este medio, más es menos. En el arte de las elipsis del cine, “el principio es sugerir”, tal como enmarcó Jacques Feyder. El realizador debe tener la capacidad de mostrarlo todo, sin hacerlo —necesariamente—. Es decir, el coeficiente de realidad puede ser tan extenso para abarcar todo en la propia pantalla, así que, por ese hecho, se debe de administrar procesos alusivos que lo complementen.

A través de una estimulación cognitiva, el cine permite al espectador que realice una asociación con los recursos brindados, tales como el montaje y el encuadre, que representan un aspecto complementario: “el encuadre es una operación analítica y, el montaje, una operación sintética; pero sería más justo decir que una y otra son las dos caras de una misma operación” (Martn, 1995, p. 83).³⁷ Esta capacidad de evocación es uno de los secretos del asombroso poder de sugestión del cine.

1.1.3.4 ENLACES Y TRANSICIONES

A través de varios de cientos de fragmentos, la conformación de cada metraje depende de una dedicada continuidad y cronología para abastecer de un sentido coherente su concatenación de elementos para la narración fílmica plausible.

Cuando no es posible disponer de una continuidad (lógica, temporal o espacial), o por lo menos proveer de claridad al material, existe la obligación de exigir la participación de enlaces o transiciones plásticas y psicológicas, a la vez visuales y sonoras, destinadas a constituir las articulaciones del relato (cf. Martin, 1995, p. 94).³⁸

Aunque no es significativa, analizar las transiciones con una lectura metafórica, permite establecer una vinculación con la puntuación propia de la escritura. Con el propósito de sugerir una adecuada fluidez en el relato, las transmisiones cumplen con el mismo

³⁷ Martin, M. (1995). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa, p. 83.

³⁸ Martin, M. (1995). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa, p. 94.

objetivo dentro de una película. Sin olvidar los enlaces que fungen como conectores, siguiendo esta analogía.

Esta es una nomenclatura de los procedimientos de transición y enlaces³⁹:

Transiciones

- A. El cambio de plano por corte seco.
- B. Fundido a negro.
- C. Fundido encadenado.
- D. Barrido
- E. Cortinas.
- F. Iris.

Enlaces de orden plástico

- A. Analogía de contenido material.
- B. Analogía de contenido estructural.
- C. Analogía de contenido dinámico.

Enlaces de orden psicológico

- A. Analogía de contenido nominal.
- B. Analogía de contenido intelectual.

1.1.3.5 METÁFORAS Y SÍMBOLOS

Existe una facultad en la imagen que le permite ser libremente interpretable, ya sea por el propio espectador al quedar expuesto a una representación visual o, en todo caso, por la creatividad del cineasta y la composición que incorpore en ella. Es así, como el significado que adquiera en pantalla dependerá casi tanto por la interpretación del espectador al confrontar imágenes contiguas para determinar el significado, en mayor o menor medida.

Lo que se llama «*metáfora*» en el cine, no tiene mucha discrepancia con la figura retórica ya existente. Su función es la misma, pero su aplicación contrasta. A través del modelo

³⁹ Martin, M. (1995). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa, p. 94-100.

de ensamble que ejerce el montaje sobre las imágenes, la actividad mental que se produzca en la yuxtaposición y posterior confrontación, reflejará un impacto psicológico, cuya única finalidad es una respuesta a la idea planteada por el realizador.

En cambio, el símbolo se aleja a la metáfora, mostrando un principio de oposición a ésta. El símbolo reside en la imagen misma; se trata de planos o escenas pertenecientes siempre a la acción y que además de su significado directo se hallan cubiertas de un valor más profundo y amplio y cuyo origen obedece a diversas causas que trataré de examinar (cf. Martin, 1995, p. 107).⁴⁰ El empleo del símbolo en cine consiste en recurrir a una imagen capaz de sugerir al espectador más que lo que pueda brindarle la sola percepción del contenido aparente.

1.1.3.6 SONIDO Y EFECTOS SONOROS

Dentro de la cinematografía hay elementos auditivos que enaltecen ciertos ámbitos diegéticos. Los fenómenos sonoros se contemplan a partir de dos grandes categorías: una reservada al espectro más armónico, donde la música se adentra y se hace dueña de ella y, por otra parte, aquella que se alimenta de la naturaleza más estruendosa y vital que comprende cualquier ruido. Así pues, los efectos sonoros no quedan exentos. Son un aporte que se integraría con el devenir de los años, por una necesidad respecto a las insuficiencias del mundo audiovisual.

Ahora, el sonido parte como un nuevo elemento del montaje —evidentemente— después de su advenimiento, ha transformado profundamente la estética cinematográfica (cf. Martin, 1995, p. 108).⁴¹ Es un medio nuevo y extremadamente afectivo para expresar y resolver los problemas complejos que, sumados a la imagen, aumenta el coeficiente de autenticidad de la misma. Sería erróneo considerar el sonido como un medio de expresión en sí mismo o como una dimensión adicional menor del mundo cinematográfico.

⁴⁰ Martin, M. (1995). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa, p. 107.

⁴¹ Martin, M. (1995). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa, p. 118.

1.1.3.7 MONTAJE

Con el estudio del montaje llegamos al centro sintagmático del lenguaje. En efecto, es cierto que el montaje constituye el fundamento más específico del lenguaje cinematográfico y que una definición del cine no puede excluir la palabra «*montaje*». Digamos rápidamente que el montaje es la organización de los planos de un filme en ciertas condiciones de orden y duración. Aunque esta definición es general, por motivos del proyecto este apartado se desarrollará más adelante.

1.1.3.8 PROFUNDIDAD DE CAMPO

Continuando, en términos fotográficos, la definición de la profundidad de campo se define como la distancia entre los elementos más cercanos y más lejanos que se pueden ver claramente en la pantalla. Si la profundidad de campo es baja, solo se enfocarán los objetos cercanos a la cámara. Por el contrario, una mayor profundidad de campo mostrará claramente los elementos más lejanos.

Cuando aterrizamos en términos cinematográficos, las dificultades son las mismas, no obstante, la idea de la profundidad de campo es más importante, porque la cámara también captura personajes en movimiento y en movimiento. Empero, para motivos de este caso, el aspecto estético de la profundidad de campo es prioritario. Desde este punto de vista, la noción depende de la realización. Se llama "realización en profundidad" (Martin, 1995, p. 178)⁴² al hecho de escalonar a los personajes (y los objetos) en varios planos y de hacerlos actuar lo más posible según una dominante espacial longitudinal (el eje óptico de la cámara). La profundidad de campo es mayor cuanto más alejados estén los segundos planos y el primer plano entre sí y cuanto más cerca del objetivo se halle éste.

1.1.4 ESCUELAS CINEMATOGRAFICOS

En la medida en que se divulgaba su creación por el planeta entero, más prospectos se interesaban por la adquisición y uso del cinematógrafo. La cinematografía unió al mundo,

⁴² Martin, M. (1995). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa, p. 178.

pues no solo los artistas se interesaron en contar historias en movimiento, también estaban quienes se sentaban para ser parte de estas.

Si bien, al igual que la fotografía, el cine inició como un artífice testimonial de los hechos, pronto este aspecto sería confrontado. Algunas voces emprendieron una búsqueda artística a través de la lente, despojándola de su carácter documental (cf. Bajac, 2011, p. 95).⁴³ Según Francis Wey, “la verdad del arte no reside en un calco riguroso e ininteligente de la naturaleza, sino en una interpretación espiritual”. Insiste, pues, en que el artista no debe insistir en solo reproducir la naturaleza, al contrario, su búsqueda debe guiarse por subjetivar e interpretar la realidad. De este modo, se podrá acceder al rango de arte, o por lo menos se puede estrechar un vínculo entre la lente y el arte propiamente dicho (cf. Bajac, 2011, p. 99).⁴⁴

En la era de los pioneros, esta perspectiva se empezó a adoctrinar entre grupos con intereses y afinidades en común. Los criterios se empezaron a definir al filmar y compartieron una innovación en sus propuestas. Las cofradías se distribuyeron en diferentes partes del mundo y desplegaron una óptica de la realidad particular al resto. Estas visiones adquirieron una denominación de «vanguardias» o escuelas cinematográficas. Si bien existieron muchas con gran injerencia dentro de la historia del cine, dos tienen una importante aproximación con la presente investigación: la escuela de cine alemán y el cine soviético.

1.1.4.1 ESCUELA DE CINE ALEMÁN

Después de una mirada demostrativa en los metrajes realizados durante los primeros años de su nacimiento, la gente empezó a alejarse del cinematógrafo. La apreciación de materiales de un minuto se limitaba a la exposición en un solo encuadre continuo sobre un acontecimiento ordinario (cf. Sadoul, 2006, p. 21).⁴⁵

Los espectadores perdieron interés, y para recuperarlo, los filmes debían aprender a contar historias. El cine recurrió a su vecino más cercano: el teatro. George Méliès fue

⁴³ Bajac, Q. (2011). *La invención de la fotografía*. Barcelona: Blume, p. 95.

⁴⁴ Bajac, Q. (2011). *La invención de la fotografía*. Barcelona: Blume, p. 99.

⁴⁵ Sadoul, G. (2006). *Historia del cine mundial*. México: Siglo XXI editores, p. 21.

de los primeros estetas en conseguir una adherencia teatral en su propuesta cinematográfica. Alejada de un valor replicable, la realidad se trasladaba a su imaginario.

Y aunque no fue el primero, tampoco fue el último. Su intrusión permitió establecer estructuras con un código aristotélico —en un principio—, y conforme los realizadores iban explorando, los guiones conformaban historias más complejas y desarrolladas, al igual que el resto de sus principios.

El invento de Lumière, que «*El mago de Montreuil*» convirtió en espectáculo, pronto escalaría horizontes, y encontraría nuevos adelantos en otros autores. Las experimentaciones no faltaron durante años en algunos sitios, y las fronteras alemanas fueron su próximo destino.

Para 1910, el cine tenía quince años de historia —muy pocos años en la vida de cualquier arte— y los avances resultaban prometedores en otras esferas sociales del mundo. En Alemania, sin embargo, el cine se desarrolló con relativa lentitud. Las historias que se contaban, en aquel entonces, resultaban pesadas, aburridas y tristes (Sadoul, 2006, p. 122).⁴⁶

Pero, en la medida en que las tensiones políticas se palpaban y las vísperas bélicas se acentuaban, el cine alemán empezó a dar las primeras señales de cambio. Antes de entrar en la Primera Guerra Mundial, Alemania había traído, sin éxito alguno, a sus estrellas teatrales. Max Reinhardt, uno de los realizadores más relevantes en teatro, solo había concebido algunos filmes, pero sin obtener el éxito comercial que tanto se anhelaba.

Embargados por el conflicto armado, “el aislamiento alemán estimuló la producción” (Sadoul, 2006, p. 124).⁴⁷ Mientras “los ejércitos alemanes se batían en los campos de batalla europeos”, por otra parte, “las salas de proyección germanas se barrían

⁴⁶ Sadoul, G. (2006). *Historia del cine mundial*. México: Siglo XXI editores, p. 122.

⁴⁷ Sadoul, G. (2006). *Historia del cine mundial*. México: Siglo XXI editores, p. 124.

implacablemente la producción del enemigo, francesa, inglesa y americana, que en estos años tenía, además, un marcado cariz antialemán” (Gubern, 2014, p. 122).⁴⁸

No obstante, el florecimiento brotaría cuando se dio fin a las tempestades. La hostilidad armamentista había cesado, y la atmósfera que quedaba era tan pesada como la propia derrota. En 1917, gracias al financiamiento recibido, surgiría la UFA (Universum Film A.G.), el eje motriz de la industria cinematográfica alemana. Su iniciativa era sencilla: “si el cine alemán tenía que ser grande, era menester hacer grandes películas” (Sadoul, 2006, p. 122).⁴⁹

Con airosa aceptación, la ofensiva implementada obtuvo grandes resultados. Las producciones, con grandes presupuestos y enormes escenografías, revitalizaron el cine alemán comandado por Ernst Lubitsch.⁵⁰ Plagada de comedias mordaces y pseudohistóricos largometrajes, la puntual estrategia de la UFA anunció su victoria. Lubitsch, como discípulo de Reinhardt, no se cohibía a ningún género, siempre que fuera un gran espectáculo. Sin importar lo vulgar que resultasen, sus obras atraían a la muchedumbre.

Esta próspera ascensión, se frenaría por una nueva aparición. Al margen de esta situación, el «*expresionismo*» se opuso a esta clase de representación. La corriente expresionista iría en “respuesta al impresionismo pictórico y el naturalismo literario” (Sadoul, 2006, p. 123).⁵¹ Este fenómeno artístico dispuso sus sentidos para la interpretación subjetiva de la realidad, distorsionando los colores y contornos. Esta línea de trabajo tuvo sus preceptos en 1910 con pintores centroeuropeos (Nolde, Klein, Munch, Kokoschka, Kubin), luego penetrando en el arte teatral (Georg Kaiser, Walter

⁴⁸ Gubern, R. (2014) *La historia del cine* [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/41998540/Historia_del_cine_roman_gubern_1

⁴⁹ Sadoul, G. (2006). *Historia del cine mundial*. México: Siglo XXI editores, p. 122.

⁵⁰ George Sadoul (2006) menciona que «las grandes puestas en escena llamaron a Alemania a la sucesión de una Italia decadente. Tales puestas en escena utilizaban para la pantalla la lección de las colosales puestas en escena de Reinhardt, que habían revolucionado el teatro anterior a la guerra».

⁵¹ Sadoul, G. (2006). *Historia del cine mundial*. México: Siglo XXI editores, p. 123.

Hasenclever, Reinhard Sorge), hasta finalmente se abordó en el cine, con *Das Kabinett des Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1919) (cf. Sadoul, 2006, p. 123).^{52 53}

En este punto, al igual que George Méliès, el cine vuelve a explorar las recónditas profundidades de la fantasía, que se encuentran en contradicción al realismo naturalista de aquellas décadas. El primer largometraje que abre este espectro es *Das Kabinett des Dr. Caligari*, que fue escrito por el austriaco Carl Mayer y el checo Hans Janowitz, retomando algunos recuerdos personales e inspirándose en un caso de abuso autoritario en Hamburgo, según relata Siegfried Kracauer. La obra mezcla la crueldad e inquietud, con la fantasía y el frenesí (cf. Sadoul, 2006, p. 126).⁵⁴

Robert Wiene sería el responsable de trasladar esta historia fantástica de crímenes de manera realista y demoníaca. Sin embargo, el mérito recaería en tres nombres más: Hermann Warm, Walter Reimann y Walter Röhrig. Los decoradores y figurinistas del filme, se encargaron de ejecutar la escenografía e instaurar los códigos dramáticos y psicológicos, creando una atmósfera inquietante y amenazadora (cf. Gubern, 2014, p. 124).⁵⁵

El joven arte logró integrar “una nueva dimensión imaginativa, insólita y subjetivista” en este mundo de formas “dislocadas y extravagantes” (Gubern, 2014, p. 125).⁵⁶ Las figuras humanas acompañaron al conjunto plástico y a la cámara en movimiento. Esta apuesta le valió diferenciarse del resto de fotogramas estáticos de otros largometrajes y construyó un éxito sin precedentes, incluso en el extranjero, a pesar del contexto.

La carrera de Wiene no repitió otro triunfo comercial. Su talento era algo limitado, y sus intereses reservados. La estética expresionista encontró en otros exponentes la voz para

⁵² Sadoul, G. (2006). *Historia del cine mundial*. México: Siglo XXI editores, p. 123.

⁵³ Suelen citarse como precursoras del expresionismo cinematográfico algunas películas alemanas, especialmente la cinta fantástica *El estudiante de Praga* (*Der Student von Prag*, 1913) de Paul Wegener y del danés Stellan Rye, drama del estudiante Balduin que por amor vende al diablo su imagen reflejada en los espejos, y *El Golem* (*Der Golem*, 1914), de Paul Wegener y Henrik Galeen, antigua leyenda judía sobre un hombre de arcilla al que el rabino Löew consiguió infundir vida mediante una fórmula mágica.

⁵⁴ Sadoul, G. (2006). *Historia del cine mundial*. México: Siglo XXI editores, p. 126.

⁵⁵ Gubern, R. (2014) *La historia del cine* [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/41998540/Historia_del_cine_roman_gubern_1

⁵⁶ Gubern, R. (2014) *La historia del cine* [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/41998540/Historia_del_cine_roman_gubern_1

dialogar de “temas de los arcanos, de la fantasía y el terror. Asesinos, vampiros, monstruos, locos, visionarios, tiranos y espectros poblaron la pantalla alemana en una procesión de pesadillas que se ha interpretado como un involuntario reflejo moral del angustioso desequilibrio social y político que agitó la República de Weimar y acabó arrojando al país a los brazos del nacionalsocialismo” (Gubern, 2014, p. 125).⁵⁷

El expresionismo no quedó encasillado con las mismas posturas y técnicas, encontró la madurez experimentando en otros quehaceres. La iluminación adquirió mayor carga simbólica y discursiva; las sombras aderezaban la fotografía llenándola de contrastes. Sin embargo, en contra partida al enriquecido expresionismo, empezaba a institucionalizarse otro proceso alterno: «*Kammerspielfilm*».

Inspirados por los espectáculos de Max Reinhardt y, posteriormente, Lubitsch, la nueva corriente también buscaba esas íntimas experiencias realistas que sus predecesores. El Teatro de cámara —como se puede traducir el término de origen alemán— recaló en «*tragedias cotidianas*», para buscar un estudio más naturalista en sus producciones. Algunos ejemplos están ligados con realizadores expresionistas: *Scherben* (Pick, 1921) y *Sylvester* (Pick, 1923).

Para este encuentro, el guionista Carl Mayer y el director Lupu Pick, diseñaron un lugar libre de monstruos y espectros; simplemente era un vulgar guardavía y un modesto comerciante. La estética del *Kammerspielfilm* mantenía ciertos simbolismos, pero “estaba basada en un relativo respeto a las unidades de tiempo, lugar y acción —vestigio de su procedencia teatral—, en una gran linealidad y simplicidad argumental, que hacía innecesaria la inserción de rótulos explicativos, y en la sobriedad interpretativa, por oposición al expresionismo” (Gubern, 2014, p. 127).⁵⁸

Sin embargo, este no era aún el fin de la escuela germana. Había dos personalidades que postergaron la travesía en el cine mudo: la de Friedrich Wilhelm Murnau y la de Fritz Lang.

⁵⁷ Gubern, R. (2014) *La historia del cine* [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/41998540/Historia_del_cine_roman_gubern_1

⁵⁸ Gubern, R. (2014) *La historia del cine* [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/41998540/Historia_del_cine_roman_gubern_1

La riqueza heredada por F. W. Murnau inicia con su participación como intérprete de Max Reinhardt, para posteriormente combatir en la línea de infantería durante la guerra. Tras su regreso, su mundo visual se emparejó con el expresionismo. *Nosferatu* (Murnau, 1922) fue la primera obra importante del director, y una adaptación a la novela fantástica de *Drácula* (Bram Stoker, 1897). Murnau entrelaza el realismo con la fantasía, y desenmascara una historia romántica con la vampirología de por medio.

Paradójicamente, pese a ser un clásico del horror, su siguiente proyecto rebasaría su ópera de culto. *Der Letzte Mann* (Murnau, 1924), relata la vida de un anciano portero que queda «*degradado*» al servicio de los lavabos. Esta historia “se nos aparece como la primera obra maestra del cine alemán en su transición del expresionismo al realismo social” (Gubern, 2014, p. 128).⁵⁹ Y aunque el filme plasmaba estas impresiones, también ocultaba reminiscencias al expresionismo alemán. El juego de sombras y la «cámara desencadenada», estarían presentes y causarían un impacto en la escena mundial.

Su producción no se vería interrumpida, e iría por otras dos adaptaciones literarias: *Tartuffe* (Murnau, 1925) y *Faust* (Murnau, 1926). Su refinado estilo plástico y referencias pictóricas, quedaron al servicio de la imagen. Murnau se convertiría en uno de los maestros de esta escuela, pero eso no le impediría abandonar “Alemania [en la cúspide de su fama] aceptando un tentador contrato que William Fox le ofreció en Hollywood” (Gubern, 2014, p. 129).⁶⁰

A su lado, estaba el joven vienés Fritz Lang, el otro gran representante del expresionismo alemán que compartía pódium con Murnau. Dotado de nociones arquitectónicas y una estética particular, Lang debutaría en 1919 con su ópera prima *Die Spinnen* (Lang, 1919), la aventura con la que solo acababa de comenzar. *Dr. Mabuse der Spieler* (Lang, 1922) fue otra de sus producciones, pero no estableció el mismo impacto que logró efectuar con *Der müde Tod* (Lang, 1921). Alejado de las humildes telas y escenarios anteriores, Lang insistió en construcciones ejemplares para sus producciones.

⁵⁹ Gubern, R. (2014) *La historia del cine* [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/41998540/Historia_del_cine_roman_gubern_1

⁶⁰ Gubern, R. (2014) *La historia del cine* [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/41998540/Historia_del_cine_roman_gubern_1

Era evidente que el genio expresionista no tardaría en demostrar su madurez. El próximo de sus proyectos, *Die Nibelungen* (Lang, 1924), decodificaría la abstracción y el geometrismo en una clara muestra del «*monumentalisieren*». La epopeya aria sucumbiría a las ideas militantes de la guionista Thea von Harbou, la esposa de Lang. Esta ideología nacionalista no se privaría, continuaría en su obra más memorable: *Metrópolis* (Lang, 1926). Tan grande como “fue la maestría imaginativa y arquitectónica de Lang, que supo jugar con espacios, volúmenes y claroscuros con habilidad de prestidigitador” (Gubern, 2014, p. 130).⁶¹

Metrópolis representa el aglutinamiento del expresionismo alemán. Desde sus dimensiones arquitectónicas hasta sus estructuras fantásticas. Cada elemento es palpable y enajenante ante los ojos con los “códigos de signos de hipertrofiada expresividad, tales como la decoración, los maquillajes o la iluminación” (Gubern, 2014, p. 131).⁶²

1.1.4.2 EL CINE SOVIÉTICO

Con los territorios germanos explorados, será más sencillo viajar a la lejana Europa del este. Al sumergirse en la invernal tundra rusa, se reconocerán grandes directores que, como en otras partes del mundo, les había tomado por sorpresa la llegada del cine.

En mayo de 1896, en la vieja Rusia de los zares, el cinematógrafo hizo acto de presencia, por primera vez, durante la coronación de Nicolás II. Las autoridades entorpecieron su asentamiento por desconfianza política. Al pasar los años, el cine se determinó como un importante medio. Su intromisión prerrevolucionaria sería de escasa relevancia. Hasta que, con el primer estudio cinematográfico en 1907 y la Revolución en curso en 1917, se dinamitaría el incendio de una explosión cultural.

De entre las cenizas, el cine resurgió de otra manera. Con la decadencia que dejó la instauración de la República Socialista Federativa Soviética de Rusia, la vida nacional adquirió otra faceta. Lenin determinó su valía y le otorgó una trascendencia

⁶¹ Gubern, R. (2014) *La historia del cine* [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/41998540/Historia_del_cine_roman_gubern_1

⁶² Gubern, R. (2014) *La historia del cine* [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/41998540/Historia_del_cine_roman_gubern_1

incomparable: “De todas las artes, el cine es para nosotros la más importante”. Sus palabras en 1922, del comandante socialista, fueron la consigna que se erigió en una población rusa en una situación de analfabetismo alarmante. Por ende, el cine y la radio tomaron la batuta para intercambiar información entre las masas (cf. Gubern, 2014, p. 132).⁶³

A diferencia de lo que se podría creer, la transición del cine del período zarista al nuevo cine soviético no fue brusca y discontinua; de hecho, a pesar de la convulsa época, el cine asumió una riqueza técnica al filmar las primeras líneas del frente de batalla para cazar imágenes.

Una de las primeras personalidades, en este sentido, que empezó a brillar por sus magistrales destellos fue Lev Vladímirovich Kuleshov: “uno de los exponentes más característicos del febril clima colectivo de revolución industrial y utopía estética que dominó en los agitados años que siguieron a la Revolución” (Gubern, 2014, p. 133).⁶⁴ Poco después de la lucha, Kuleshov ejerció como profesor en el Instituto de Cine en 1921. Ahí, en el entorno académico, acogía en sus filas a discípulos distinguidos: Pudovkin y Boris Barnet.

Lo curioso de este personaje, es su iniciativa creativa. En su Laboratorio Experimental, Kuleshov “realizó sus «films sin película», con fotos fijas, y demostró el poder creador del montaje con un famoso experimento incorporado a todos los manuales de técnica cinematográfica, en el que conseguía infundir cargas emocionales de diverso signo a un único primer plano inexpresivo” (Gubern, 2014, p. 133).⁶⁵ De este modo, al yuxtaponer dos fotografías, se podía orientar un sentido o una emoción.

Entre su fábrica de producciones, destaca la sátira *Neobycaynye prikljucenija Mistera Vesta v strane bolseviok* (Kuleshov, 1924). Sin embargo, más allá de los productos que

⁶³ Gubern, R. (2014) *La historia del cine* [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/41998540/Historia_del_cine_roman_gubern_1

⁶⁴ Gubern, R. (2014) *La historia del cine* [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/41998540/Historia_del_cine_roman_gubern_1

⁶⁵ Gubern, R. (2014) *La historia del cine* [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/41998540/Historia_del_cine_roman_gubern_1

formuló, está su nutrida descendencia cinematográfica que dejó en otros autores que retomaron sus conceptos y teorías.

Un nombre que repunta sobre el resto es el operador y documentalista Dziga Vértov. Considerado como uno de los grandes del cine soviético, pues, en 1922, fundó y dirigió el noticiario *Kino-Pravda* («cine-verdad») en donde aplicó sus teorías extremistas del «cine-ojo» (*Kino-glaz*) (cf. Gubern, 2014, p. 133).⁶⁶ Su concepción radica a niveles intelectuales, más que prácticos. En este caso, el cineasta implementa una separación del resto de los elementos cinematográficos, asilando a la lente en la carga fílmica. Es decir, evitar cualquier principio que pueda falsear o modificar la realidad humana, dejando a la cámara como único eje conductor como el enlace entre el ojo y la cinematografía. Su teoría sería una gran influencia para el cine documental, y quedarían enmarcadas en sus memorables cintas cinematográficas: *Sestaja cast'mirva* (1926), *Celoveks Kinoapparatom* (1929), *Tre pesni o Lenine* (1934).

Si bien, se han mencionado grandes nombres con una escala inmensurable dentro de los anales del cine, existe uno que rebasa cualquier otro: Serguéi Mijáilovich Eisenstein. El estudiante de Ingeniería Civil, descubrió en el teatro una de sus grandes pasiones. Cobijado por sus incursiones teatrales, el cine sería la siguiente plataforma que iba a pisar. Su verismo se inscribiría en su filmografía, y tanto Griffith como Vértov serían sus mayores influencias. Su realismo recompondría camino entre lo documental, lo simbólico y lo expresionista (cf. Gubern, 2014, p. 135).⁶⁷

Para 1923, el cine recibiría su primera teoría: «el montaje de atracciones». En dicho artículo, el autor postularía un método para someter al espectador en una constante carga de estímulos de acción psicológica y sensorial, y así provocar un choque emotivo. Su ensayo se llevaría a la práctica en su primer largometraje: *Stacka* (Eisenstein, 1924). Las acciones huelguistas de unos obreros serían el pináculo de la obra, y embonarían a

⁶⁶ Gubern, R. (2014) *La historia del cine* [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/41998540/Historia_del_cine_roman_gubern_1

⁶⁷ Gubern, R. (2014) *La historia del cine* [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/41998540/Historia_del_cine_roman_gubern_1

la perfección con su carácter documental y metafórico sobre las represiones zaristas de aquella revolución.

Eisenstein se perfiló como un director que se interesaba por propuestas corales antes que individuales. Su próximo proyecto, *Bronenósets Potiomkin* (Eisenstein, 1925), lo comprobó. *Bronenósets Potiomkin* atesoró un acontecimiento revolucionario de 1905, y lo rodó en una tragedia de cinco actos: 1) el mal estado de la carne suscita el descontento de la tripulación; 2) las represalias del comandante provocan el estallido de la rebelión, que triunfa; 3) un marinero muerto en la lucha es llevado al puerto de Odessa y nace la solidaridad de la población civil; 4) las fuerzas zaristas cargan sobre la población civil en las escalinatas del Palacio de Invierno, causando una matanza; 5) el barco se hace a la mar, se encuentra con la escuadra zarista, pero los marineros de los otros buques les saludan con júbilo y permiten que el buque pase sin oposición (cf. Gubern, 2014, p. 135).⁶⁸

La epopeya realizada por Sergéi fue un triunfo al virtuosismo cinematográfico, al articular más de 1200 planos —que en aquella época eran demasiados— y combinarlos con una maestría rítmica y precisa:

«Su consumada sabiduría técnica le llevó a crear un tempo artificial, prolongado hasta casi seis minutos, para potenciar el angustioso dramatismo de la atroz y antológica escena de la escalinata —de ciento setenta planos— en la que un pueblo indefenso es brutalmente agredido y diezmado por las balas de los fusiles zaristas» (Gubern, 2014, p. 136).⁶⁹

El éxito de *Bronenósets Potiomkin*, catapultó al cineasta soviético. Por ello, las producciones empezaron a desbordarse de sus manos. La figura propagandística se presentó en uno de sus trabajos más laboriosos: *Oktiabr* (Eisenstein, 1927). Los utensilios simbólicos aparecieron para abordar personalidades históricas de Lenin y Kerenski. Sin embargo, tanto *Oktiabr* como *Staroe i novoe* (Eisenstein, 1929), comparten

⁶⁸ Gubern, R. (2014) *La historia del cine* [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/41998540/Historia_del_cine_roman_gubern_1

⁶⁹ Gubern, R. (2014) *La historia del cine* [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/41998540/Historia_del_cine_roman_gubern_1

defectos puntuales.⁷⁰ En este caso, La línea general, si impondría por primera vez la figura del héroe, aunque el ensamble coral también estaba presente en el trasfondo agrario del filme. La campesina Marfa Lapkina conduce la Revolución, que crea una «nueva mujer».

Junto al aclamado Eisenstein, surge un coprotagonista en esta historia: Vsévolod Ilariónovich Pudovkin. Con Kuleshov como maestro, Pudovkin recolectó varios de sus preceptos y aprendizajes. El alumno vería su comienzo en 1926, cuando diera vida a su trilogía constituida por *Mat'* (Pudovkin, 1926), adaptando libremente la novela homónima de Gorki, *Koniets Sankt-Petersburga* (Pudovkin, 1927), realizada para conmemorar el décimo aniversario de la Revolución, y la anticolonialista *Potómok Chinguiz-Jan* (Pudovkin, 1928), tres óperas magnas del nuevo cine soviético” (Gubern, 2014, p. 138).⁷¹

El contraste era notorio. Mientras Eisenstein se encaminaba a los grupos, Pudovkin ponía insistencia en las figuras individuales.⁷² Y, además, una principal distinción entre estos dos genios, se subraya en comparecer las metáforas visuales que en Pudovkin sí sustraen un valor realista dentro de la acción.

La construcción en sus largometrajes iba en direcciones opuestas. El montaje adquiere un peso representativo en este punto, ya que dista del uno como del otro. Eisenstein se negaba concebir la idea de éste como una mera adhesión de planos:

⁷⁰ Gubern (2014) destaca que «la pirotecnia cerebralista de Eisenstein, alquimista de un laboratorio de imágenes, impide la emoción purísima que se desprendía del simple relato revolucionario del Potemkin» en sus subsiguientes propuestas cinematográficas.

⁷¹ Gubern, R. (2014) *La historia del cine* [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/41998540/Historia_del_cine_roman_gubern_1

⁷² Tal como ilustra Gubern (2014), las obras se ven representadas por la visión personalizada: «*La madre* fue la ingenua mujer proletaria Nilovna (Vera Baranovskaia), que veía nacer en ella la llama revolucionaria a través de la actuación política de su hijo Pavel (Nicolái Batalov), quien, tras huir de la cárcel, moría en una manifestación bajo las balas de los soldados del zar, mientras ella la encabezaba portando la bandera roja. En *Konets Sankt-Peterburga* (1927) era un joven campesino (Iván Cuvelev), al que la miseria hacía emigrar a San Petersburgo para trabajar como obrero industrial. En *Potómok Chinguiz-Jan* (1928) el cazador mogol Blair (Valery Inkijinov), al que los ingleses, creyendo que era un descendiente del legendario Gengis Khan, quieren convertirle en un pelele al servicio de sus intereses colonialistas en Asia».

«Según mi opinión, el montaje no es una idea expresada por piezas consecutivas, sino una idea que surge de la colisión de dos piezas, independientes la una de la otra» (Gubern, 2014, p. 139).⁷³

Bajo ese entendimiento, el montaje se acercaba a los ideogramas japoneses, pues, la confrontación de dos ideas, deriva de una tercera. Algo que se puede observar en la dialéctica también. Por el contrario, Pudovkin, o el mismo Kuleshov, amasaron el montaje desde la idea a priori, es decir, la yuxtaposición partía desde el guion escrito.

Con la escuela soviética, el cine tuvo apertura a nuevas visiones. La cinematografía se sigue configurando constantemente, y estos sucesos cimentaron el transcurso de su historia. Lo épico y heroico tuvo un nuevo significado apegado a sus costumbres (muchedumbre) y problemas (tragedia clásica). Su contexto atestiguó una revolución que se calcaría en su estética. Finalmente, el montaje acoplaría la verdadera sintaxis del cine.

1.2 DE LO TÉCNICO A LO EXPRESIVO

En la cinematografía, los filmes están constituidos por numerosas imágenes fijas, éstas son llamadas en el argot cinematográfico como fotogramas. Su disposición es serial, es decir, estarán ubicados uno tras de otro en una película transparente, y al ser expuestas en un proyector, éste las dotará de un ritmo y transición, generando que las imágenes adquieran una ampliación y su característico movimiento que se nos presenta en un delimitado cuadro. Estas dos cualidades —imagen y movimiento— representan los rasgos fundamentales de la representación fílmica.

En este apartado artístico, el cine tiene la exigencia de fijar la existencia de la “realidad” dentro de un cuadro que se define como el límite de la imagen. Este cuadro tiene sus dimensiones y sus proporciones impuestas por dos premisas técnicas: “el ancho de la película-soporte y las dimensiones de la ventanilla de la cámara; el conjunto de estas dos circunstancias define lo que se denomina el formato del filme”.⁷⁴

⁷³ Gubern, R. (2014) *La historia del cine* [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/41998540/Historia_del_cine_roman_gubern_1

⁷⁴ Las especificaciones se abordan en el apartado de *Formatos*.

El cuadro —o encuadre, como también se le conoce— es uno de los elementos más importantes dentro de la composición cinematográfica, sin importar lo inmóvil o móvil que esté la imagen. La unidad mínima de la cinematografía es esta superficie rectangular, y con ella, el elemento con el cual el realizador tendrá que trabajar para formular una serie de imágenes, dando paso a las siguientes unidades que, al finalizar, tendrán como resultado —dependiendo de la duración del contenido— un largometraje, medimetraje o cortometraje

Al contemplar una película, ésta nos da una experiencia visual donde una imagen plana se presenta en una proporción espacial tridimensional, reaccionando a algo que es totalmente opuesto al espacio real donde nos situamos. A pesar de las limitaciones que puedan estar dentro de esta experiencia, el cine otorgará una “impresión de realidad”, a partir de una ilusión en el movimiento y la profundidad que éste manifiesta al exhibirse. Ante esto, lo que resulta relevante es entender que a través de una porción limitada de espacio que da el cuadro se puede percibir y reaccionar ante la imagen fílmica, sea ésta una representación realista o imaginaria.

El encuadre será, entonces, la selección de la realidad que se quiere registrar («*encuadrar*»). Según la distancia, la situación y la inclinación de la cámara, se pueden conseguir diferentes expresiones de la realidad. Al encuadre se le llama comúnmente plano. El plano cinematográfico —como hemos mencionado anteriormente— es la unidad narrativa más pequeña pero significativa del hecho audiovisual. Por esta razón, el plano será la unidad del montaje.

Sin embargo, el plano no es la única unidad narrativa. Cuando se conjugan un plano o diversos planos representando una acción continua constituyen una escena. La escena tiene la particularidad de situarse en una única locación, normalmente. A la serie de escenas que describan una acción de forma continua constituirán una secuencia, ocurriendo en un emplazamiento o en varios de estos.

Gracias al montaje, el cine puede tener la virtud de combinar sus imágenes y disponer de una estructura narrativa diferente, dependiendo del orden que quiera darle. Éste es una propiedad técnica muy importante para la creación cinematográfica, ya que

contribuye a establecer una significativa continuidad entre las tomas y a generar un ritmo establecido, otorgándole coherencia y verosimilitud a la narración.

1.2.1 UNA EXPRESIÓN DEL OJO

Diversos factores influyen en el resultado final de una película. La óptica es uno de ellos. Como un elemento técnico, éste y otros son la base de la producción y la representación de la imagen en cada filme. Cada plano, cada encuadre propuesto en la obra, van en correspondencia a las necesidades dramáticas y estilísticas dispuestas en el filme. Es el director de fotografía, en este caso, el responsable de brindar la propuesta más adecuada para cada plano que el director, previamente, determina en su construcción creativa y discursiva.

Antes de definir el cómo, es fundamental atender dos premisas: en dónde se verá y por qué se verá así. De esta forma no se responderá únicamente a la técnica, sino también a la función y propósito de ésta.

1.2.1.1 FORMATOS

En la cinematografía, como en cualquier material audiovisual en video, existen tipos de formato que definen la filmación o grabación que puede ser análoga o digital. Las variantes de estos formatos tornan en algunos elementos como el tamaño del celuloide o cinta y/o por la relación de aspecto (proporción del rectángulo de la imagen) tanto en la captura de la imagen (negativo) como en la proyección (positivo).

Se puede considerar solamente cuatro soportes profesionales: *8mm*, *16mm*, *35mm* y *65/70mm*. Siendo el primero, *8mm* (8 normal y súper 8), un formato inusual en términos cinematográficos por la proporción tan mínima que presenta su negativo, viéndose desfavorecido ante la distribución masiva. Por otra parte, los *16mm* fueron diseñados para prácticas amateur/aficionado, pero el tiempo fue permitiendo que los avances tecnológicos en los objetivos, con respecto a su tamaño y peso de las cámaras, se convirtiera en una buena opción para documentales, películas institucionales y educativas, publicidad, etc. Los *35mm* es, en todo caso, el soporte estándar mundial, siendo este el más usado para la producción profesional de cine. Finalmente, el soporte

de 65/70mm se describe así porque la cámara utiliza un negativo de 65mm, que se sé positiva sobre película de 70mm para su proyección (cf. Suárez, 2011, p. 76-82).⁷⁵ Cuanto más grande sea el negativo de cámara mejor será la calidad de la imagen. Sin embargo, ante esta composición del formato, raramente es empleada para filmar películas enteras, solo se dispone en caso de que se quiera rodar algunos planos o secuencias que han de ser copiadas muchas veces porque es el soporte de mayor tamaño, resistiendo la manipulación que conlleva la postproducción.

1.2.1.3 RELACIÓN DE ASPECTO

Así como se ha desarrollado una explicación correspondiente a los soportes del formato, es importante esclarecer el concepto «*relación de aspecto*». Existe una proporción en el rectángulo de la imagen cuando se proyecta, donde existe una relación entre la altura y la anchura de la imagen.

En el soporte de 35mm, se empleó la relación de aspecto de 1,33:1 o de 4:3 (si se aborda en televisión). Cabe mencionar, que su denominación ocupa el término anglosajón «*full screen*», o bien, «*pantalla completa*»; fue el formato estándar utilizado en el cine mudo y en la gran primera parte del cine sonoro. Sus dimensiones son 18,67mm de alto por 24,89mm de ancho, usando así toda el área de la imagen posible (cf. Suárez, 2011, p. 78).⁷⁶

Posteriormente, para el año 1927, con la introducción del sonido al cine, esta proporción se redujo gradualmente con el tamaño del fotograma del negativo para liberar una banda para la pista de sonido a lo largo de la imagen y entre las perforaciones de uno de los laterales. A este nuevo formato se le denominó académico y la figura rectangular de la imagen adquirió mayor anchura que el del cine mudo: 1,37:1 en lugar de 1,33:1. La dimensión de la imagen pasó de los 16,03mm de alto por 22,05mm de ancho (cf. Suárez, 2011, p. 78).⁷⁷

⁷⁵ Suárez, R. (2011). *Captación de la imagen cinematográfica: soportes fotoquímico y digital* [Archivo PDF]. http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/41370/5/RSG_TESIS.pdf

⁷⁶ Suárez, R. (2011). *Captación de la imagen cinematográfica: soportes fotoquímico y digital* [Archivo PDF]. http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/41370/5/RSG_TESIS.pdf

⁷⁷ Suárez, R. (2011). *Captación de la imagen cinematográfica: soportes fotoquímico y digital* [Archivo PDF]. http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/41370/5/RSG_TESIS.pdf

La convergencia digital no se haría esperar, y en la medida en que el mundo y la tecnología encontraron nuevos soportes, el cine fue evolucionando también. De esta forma, con la irrupción de la televisión, se implementó una adaptación con el formato estándar (4:3). Así que, el cine buscó diferenciar su imagen del resto: los formatos panorámicos fueron la solución. La relación de aspecto inicial era de 2,55:1, pero en el año de 1954 se reduciría a 2,35:1 (cf. Suárez, 2011, p. 79).⁷⁸ La banda sonora se añadiría y se proclamaría como el formato estándar de la industria cinematográfica.

Con el Cinemascope —nombre que le dieron al formato anterior—, no sería el definitivo. Con los 16mm, una alternativa estaba en curso. Mucho más ligero y con una introducción en 1923 para propuestas más «*amateur*». Generalizado por la televisión, no lo exenta de su uso en la gran pantalla. Algunos autores lo emplean para filmar sus productos.

Una de sus variantes fue el Super 16mm, una muestra de fotograma con dimensiones de 10,26 de anchura por 7,46 de altura. En 1923 se presentó esta relación de aspecto de 1:37:1. Su vida se vio reducida por su poca ocupación en las proyecciones al no ser un soporte adecuado para ello.

En 1955 eso cambiaría. La relación de aspecto de 2,2:1 era cinco veces que la de 35mm y una respectiva mejora en su calidad de imagen. Hasta que, en 1970, el sistema IMAX innovó el mercado: “Sus fotogramas tienen una relación de aspecto de 1,33:1, y quince perforaciones. Sus dimensiones reales son de 73,38mm de alto por 52,63mm de ancho” (Suárez, 2011, p. 81).⁷⁹

Este escalafón solo fue una pauta para el próximo nivel: «*cinematografía digital*». En 1997, un nuevo concepto fue presentado por la marca internacional Sony. El formato en cuestión sería el HDCAM, y se utilizaría como el sistema de grabación que sustituiría al Betacam Digital. Frente a la poca sensación causada por la «*cinematografía electrónica*», en la década los 80, Sony se dispuso a encontrar una opción con mayor fidelidad para las producciones, aportando una importante mejora de cara a su posible

⁷⁸ Suárez, R. (2011). *Captación de la imagen cinematográfica: soportes fotoquímico y digital* [Archivo PDF]. http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/41370/5/RSG_TESIS.pdf

⁷⁹ Suárez, R. (2011). *Captación de la imagen cinematográfica: soportes fotoquímico y digital* [Archivo PDF]. http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/41370/5/RSG_TESIS.pdf

utilización para producciones cinematográficas dirigidas a salas de proyección (cf. Suárez, 2011, p. 83).⁸⁰ Por tanto, esta categoría abarca todo lo relacionado con la cinematografía digital.

1.2.1.3 OBJETIVOS

Si bien, el formato es y será una imprescindible pieza en este apartado técnico, existe un elemento que es aún más indispensable en la cinematografía: la lente. Así como muchas otras formas de vida, la humanidad posee un sentido que le permite contemplar la realidad; es a través de sus ojos como el hombre y la mujer tienen la capacidad de observar lo que los rodea; sin ellos (los ojos), esto no sería posible. En el cine sucede lo mismo, pero los ojos son sustituidos por la lente —aunque, esto último, sería una interpretación errónea, ya que los objetivos son una extensión de los ojos del realizador—. Los ángulos de visión y las distancias focales de la lente definirán aquello que veremos y cómo lo haremos. Las medidas de las lentes se pueden clasificar desde grandes angulares hasta teleobjetivos:

- A. Los «*grandes angulares*» son objetivos cuya longitud focal es corta, su profundidad de campo abarca una dimensión mayor que la de un objetivo normal dentro de la distancia focal disponible y tienden a distorsionar la perspectiva. Poseen la mayor profundidad de campo, proporcionando así una mayor nitidez a la imagen.
- B. En cambio, los «*teleobjetivos*» permiten visualizar a objetos cuya distancia es lejana a la cámara, esto se debe a que poseen una longitud focal larga y un ángulo cerrado de visión. Opuesto al gran angular, su profundidad de campo es limitada, condicionando al enfoque de la imagen.

Existe una variedad de tamaños, formas y diseños en los objetivos o lentes fotográficos, para satisfacer diferentes situaciones. Hay objetivos *fijos*, *objetivos de distancia focal variable o zoom* y *objetivos especiales*. Para definir los *objetivos fijos*, o de distancia focal

⁸⁰ Suárez, R. (2011). *Captación de la imagen cinematográfica: soportes fotoquímico y digital* [Archivo PDF]. http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/41370/5/RSG_TESIS.pdf

única, se pueden describir como los más utilizados en las producciones cinematográficas, pues sus cualidades proporcionan una mayor definición y calidad de la imagen. Por otra parte, el *objetivo zoom* tiene una distancia focal que varía de modo continuo, permitiendo abarcar un amplio rango de distancias focales a cambio de ciertas desventajas en cuanto al aumento de peso y tamaño, una menor abertura máxima del diafragma y una menor resolución y calidad de imagen.

También están los *objetivos especiales* para situaciones fotográficas particulares. Algunos de ellos son: *Objetivos macro* (que permiten fotografiar y enfocar objetos muy cercanos), *duplicadores y multiplicadores* (aumentan la distancia focal del objetivo sobre el que se usan a cambio de alguna merma en la calidad de imagen), *lentes adaptadoras para grandes angulares* (reducen la distancia focal del objetivo, logrando un enfoque a menor distancia) y *lentes de aproximación y lentes partidas* (con ellas se puede fotografiar objetos extremadamente cercanos al objetivo, sacrificando la distancia larga de enfoque a favor de la más corta).

Entre la ya citada gama de elementos que competen a la óptica es posible definir qué y cómo veremos a través de ellos. Esto último, el conocimiento de la óptica, facilita la construcción de cada escena, permitiendo establecer diversos niveles de importancia entre los elementos y espacios que se deben cubrir, para cubrir el verdadero punto de interés de cada plano.

1.2.2 ABECEDARIO CINEMATOGRAFICO

Anteriormente, se ha descrito que el encuadre —también llamado plano— es la unidad básica en el lenguaje cinematográfico, “y es el más inmediato y necesario medio que emplea la cámara para la captación de lo real” (Martin, 1995, p. 42).⁸¹ Es el elemento responsable de dejar ciertos valores de la acción fuera del cuadro, mostrar solo un detalle significativo o simbólico, componer arbitrariamente y de manera poco natural el contenido del cuadro, modificar el punto de vista normal del espectador y jugar con la tercera

⁸¹ Martin, M. (1995). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa, p. 42.

dimensión del espacio (la profundidad de campo) para lograr efectos espectaculares o dramáticos (cf. Martín, 1995, p. 41).⁸²

Cada plano de una película requiere que la cámara cumpla con una distancia, una altura, una situación y/o una inclinación, para así conseguir diferentes expresiones de la realidad. Tanto la posición como el ángulo de la lente están correlacionados con diversos factores que determinan el “punto de vista que ésta adopta y el *plano* que recoge” (Fernández y Martínez, 1999, p. 32).⁸³ Esto último permite intensificar la propuesta dramática del relato a través de la propuesta visual del realizador.

La elección de los planos se determinará en función de las acciones dentro del relato y cómo se quiera comunicar éstas a partir una variedad de puntos de vista. Cada plano puede situar un enfoque distinto desde un acercamiento a un objeto; un alejamiento para apreciar el entorno; elevado para captar edificaciones desde el aire; etc. El ángulo de la cámara o plano puede variar el punto de vista, así como su significado. Los planos se pueden clasificar de acuerdo a su *tamaño, punto de vista, angulación y altura*.

4.2.2.1 PLANO: TAMAÑO

Para determinar el tamaño de la imagen, o sea el tamaño del sujeto o foco de atención dentro del espacio, será en relación con el cuadro en su totalidad, determinando de esta manera, el tipo de plano. El plano se relaciona con “la distancia entre la cámara y el sujeto y por la longitud focal del objetivo empleado” (Martín, 1995, p. 43).⁸⁴ Existen diversos tipos de planos de acuerdo con la distancia entre la cámara y el sujeto. Los describiremos a continuación:

- GRAN PLANO GENERAL

Un **Gran Plano General (GPG)** o como también se conoce en inglés **Extreme Long Shot (ELS)**, describe a manera de vista panorámica, una vasta extensión desde una lejana distancia. En la cinematografía suele colocarse como una secuencia narrativa, ya

⁸² Martín, M. (1995). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa, p. 41.

⁸³ Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paídos, p. 32.

⁸⁴ Martín, M. (1995). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa, p. 43.

que permite al espectador comprender todos los elementos que lo ubican dentro de las escenas subsiguientes, proporcionando una imagen completa del lugar. Su tamaño facilita observar un gran escenario o multitud; empero, también los personajes tendrán menos importancia que el paisaje, “el escenario es el protagonista por encima de la figura humana” (Fernández y Martínez, 1999, p. 32).⁸⁵ Este plano expresará, pues, la soledad del personaje a través de una atmósfera que lo somete a una insignificante silueta (cf. Martin, 1995, p. 44).⁸⁶



- PLANO GENERAL

Un **Plano General (PG)** o **Long Shot (LS)**, es capaz de abarcar el área completa donde se desarrollará la acción de la escena. Muestra con detalle el entorno que rodea al sujeto o al objeto —si es el caso—. A veces se observa al sujeto entre un $\frac{1}{3}$ o un $\frac{1}{4}$ de la proporción del encuadre, dejando ‘aire’ en el resto de la imagen.

Los planos generales son la opción para introducir la figura humana completa dentro del paraje en su totalidad, es el momento en que los sujetos se pueden desplazar libremente

⁸⁵ Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paídos, p. 32.

⁸⁶ Martin, M. (1995). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa, p. 44.

en el espacio de la escenografía. Dependiendo del escenario, la imagen será un *plano general largo*, un *plano general* o un *plano general corto* (cf. Fernández y Martínez, 1999, p. 32).⁸⁷

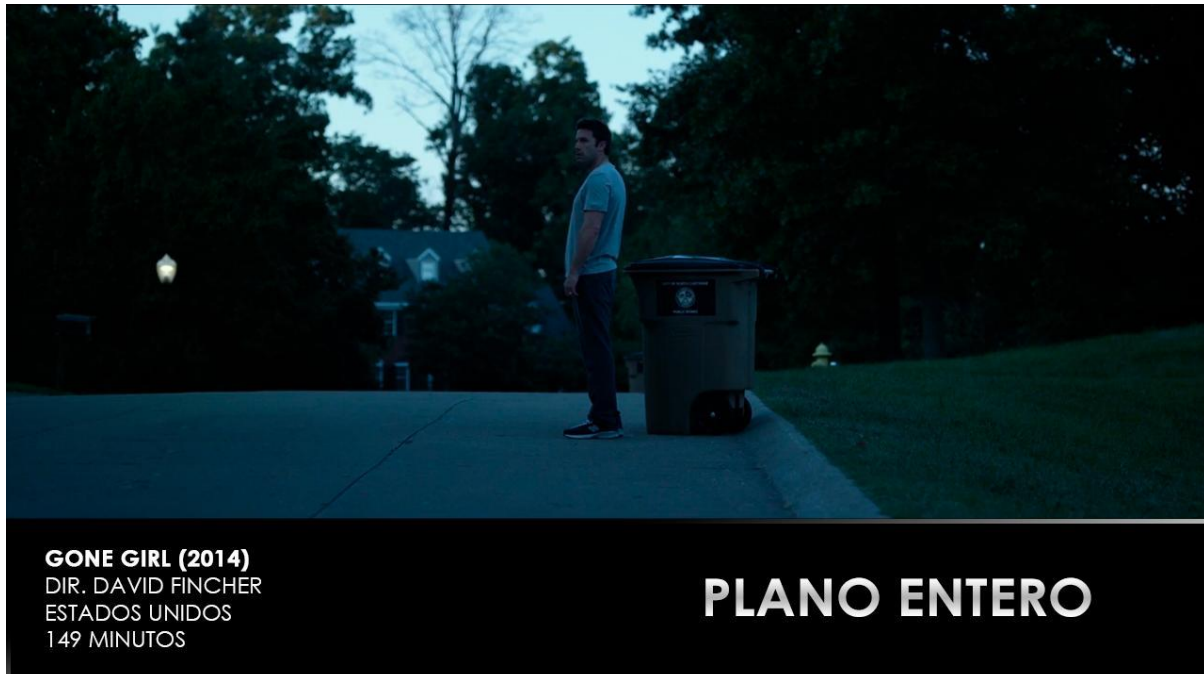


- PLANO ENTERO

El **Plano Entero (PE)** o **Full Shot (FS)**, también llamado *plano figura*, es denominado así porque “cuando el *plano general corto* encuadra a un solo individuo” (Fernández y Martínez, 1999, p. 32),⁸⁸ se ajusta a la figura entera del sujeto a tomar en el encuadre.

⁸⁷ Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paídos, p. 32.

⁸⁸ Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paídos, p. 32.



- PLANO CONJUNTO

El **Plano Conjunto** no se define según el tamaño del sujeto; su proporción es parecida a la del *plano general corto*, anteriormente descrito. Esta toma es simplemente poner a dos o más sujetos en la composición de la imagen. Si son únicamente dos personajes dentro de cuadro se le denomina *plano doble* o «*two shot*».



THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTTON (2008)
 DIR. DAVID FINCHER
 ESTADOS UNIDOS
 166 MINUTOS

PLANO CONJUNTO



THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTTON (2008)
 DIR. DAVID FINCHER
 ESTADOS UNIDOS
 166 MINUTOS

PLANO DOBLE

- PLANO AMERICANO

El **Plano Americano (PA)** o **American Shot (AS)**, asume la transición entre un *plano general* y un *plano medio*, por tal motivo se le denomina también *plano medio largo* o *plano de ¾*. Su principal característica es encuadrar la figura humana desde la cabeza

hasta las rodillas. Se le llama «*americano*» porque su origen se remonta a las películas «*western*», donde fue creado para mostrar los revólveres que colgaban en la cintura del «*cowboy*» —que no alcanzaban a notarse en un plano medio— y las “acciones físicas de los personajes, pero es lo suficientemente próximo para observar los rasgos del rostro” (Fernández y Martínez, 1999, p. 33).⁸⁹

Como destaca Racionero (cf. 2008, p. 25),⁹⁰ fue el propio John Ford que estableció una nueva nomenclatura cinematográfica en filmes como *La diligencia* (*The Stagecoach*, 1939) o *Centauros del desierto* (*The Searchers*, 1956).



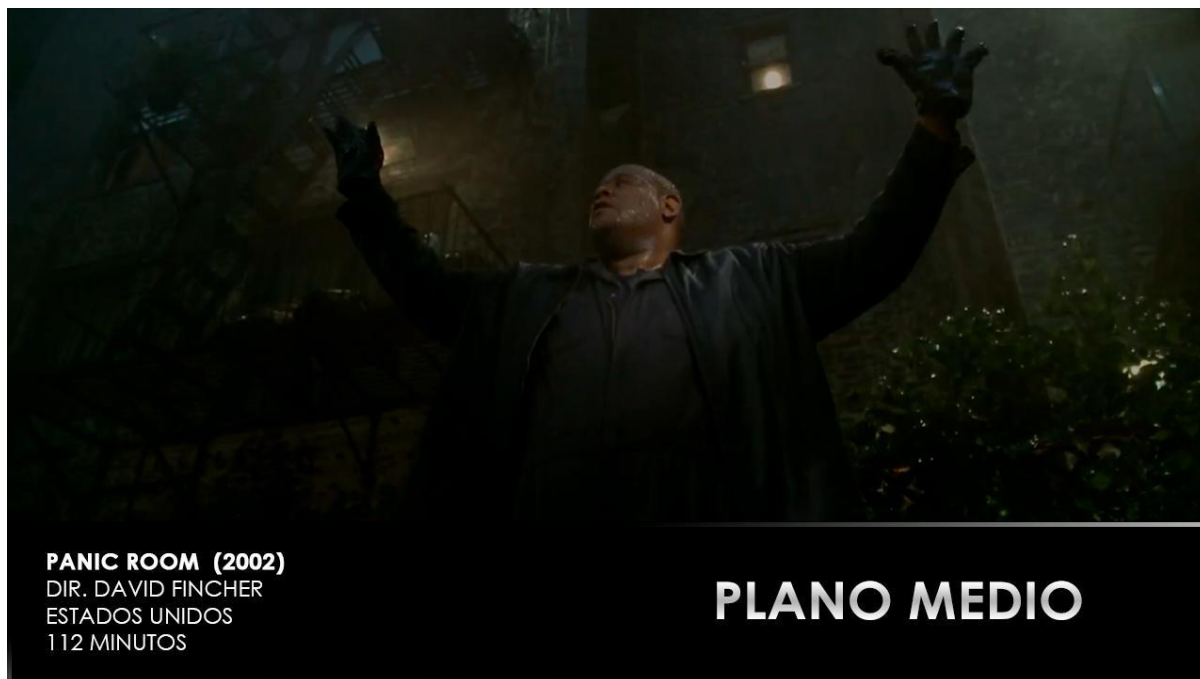
- PLANO MEDIO

El **Plano Medio (PM)** o **Medium Shot (MS)**, tiene la función de registrar corporalmente desde la cabeza a la cintura. Mientras más cercanos estén de las rodillas, se clasificará como *plano medio largo*. En este caso, corresponde con la distancia de relación personal, distancia adecuada que permite a la cámara estar lo suficientemente cerca para notar

⁸⁹ Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paídos, p. 33.

⁹⁰ Racionero, A (2008). *Lenguaje Cinematográfico*. Barcelona: Universitat Oberta Catalunya, p. 25.

con claridad gestos, expresiones faciales y “la actuación de brazos y manos” (Fernández y Martínez, 1999, p. 34).⁹¹



- PLANO MEDIO CORTO

El **Plano Medio Corto (PMC)** o **Medium Close Up (MCU)**, encuadra la figura humana cuyas proporciones se localizan a la altura de la mitad del torso (cintura) hasta la parte más superior (cabeza). Su funcionalidad es más subjetiva y directa que la anterior. Los personajes pueden llegar a ocupar la pantalla con un tercio de su cuerpo, aislando una sola figura dentro de un recuadro. Permite una identificación emocional del espectador con los actores.

⁹¹ Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paídos, p. 34.



- PRIMER PLANO

El **Primer Plano (PP)** o **Close Up (CU)**, recoge el rostro del actor y la intimidad del personaje. En términos de composición, el *primer plano* engloba del rostro hasta los hombros (por debajo de las clavículas). Este encuadre es un recurso que “constituye la primera y, en el fondo, la más válida tentativa de cine interior” (Martin, 1995, p. 45).⁹²

Es cierto que en el primer plano del rostro humano se manifiestan grandes proporciones que muestran los detalles, haciéndonos observar un elemento, aislándolo y otorgándole mayor énfasis, principalmente, las facciones de un rostro. Su audacia expresiva radica en un significado psicológico y dramático: “una invasión del campo de la conciencia, a una tensión mental considerable y a un modo de pensar obsesivo” (Martin, 1995, p. 45).⁹³

⁹² Martin, M. (1995). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa, p. 45.

⁹³ Martin, M. (1995). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa, p. 46.



- GRAN PRIMER PLANO

El **Gran Primer Plano (GPP)** o **Long Close Up (LCU)**, tiene como función registrar la cara, únicamente. Se encarga de enfocar desde las proporciones focales hasta las comisuras bucales. Éste es el plano que delimita de forma más cercana la expresión humana. Traslada al espectador a la psique de los personajes y aumentan el impacto dramático. También se le conoce como *plano italiano*.



- PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO

El **Primerísimo Primer Plano (PPP)** o **Extreme Close Up (ECU)**, es aquel que retrata un detalle del rostro humano: boca, nariz, ojos, etc. Los *primerísimos primeros planos* ofrecen mayor acercamiento a sus expresiones faciales.



- PLANO DETALLE

El **Plano Detalle (PD)** o **Tight Shot (TS)**, precisa la atención hacia un área específica, principalmente partes del cuerpo humano. Si se enfoca hacia un objeto, se le denominará «*tight shot*». Es un recurso cinematográfico que enfatiza un elemento concreto de la realidad, esto se debe a su proximidad focal con el mismo.

Cineastas como Hitchcock o Buñuel, a menudo recorrían a este tipo de plano (cf. Racionero, 2008, p. 26),⁹⁴ y los detalles que representan en toda la pantalla como cartas, fotografías, diarios, sogas, carteles u otro material o elemento significativo dentro del filme también se denominan «*inserts*», ya que serán ubicados posteriormente en el montaje.



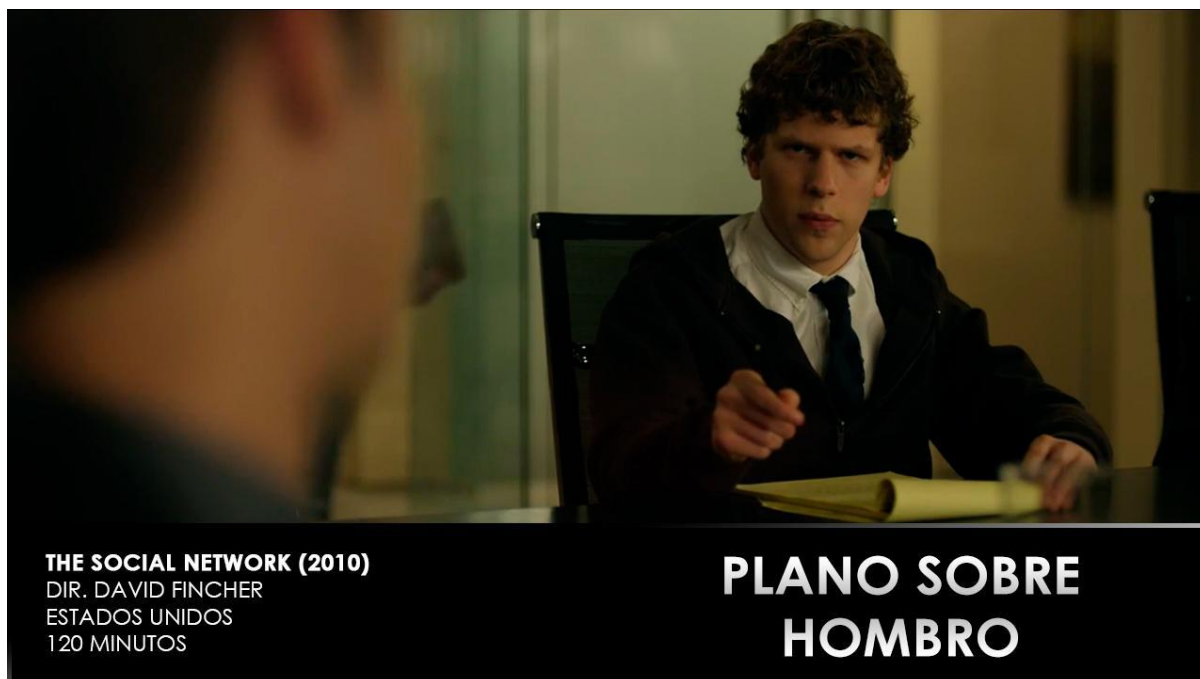
- PLANO SOBRE HOMBRO

El **Plano Sobre Hombro (PSH)** u **Over Shoulder (OS)**, es un plano cinematográfico empleado usualmente en los diálogos entre dos personajes. Es el primer plano de una persona vista sobre el hombro de otra persona en primer término. De esta forma existe

⁹⁴ Racionero, A (2008). *Lenguaje Cinematográfico*. Barcelona: Universitat Oberta Catalunya, p. 26.

una transición efectiva entre diálogo y diálogo que depositan los sujetos en la conversación.

Si bien, esta es una de muchas tipologías empleadas en la industria cinematográfica, existen más denominaciones y diversas taxonomías, dependiendo del autor que se consulte. Para motivos del proyecto, ésta será la nomenclatura técnica que, como se explicó, le otorga una función precisa a cada vocablo del lenguaje audiovisual.



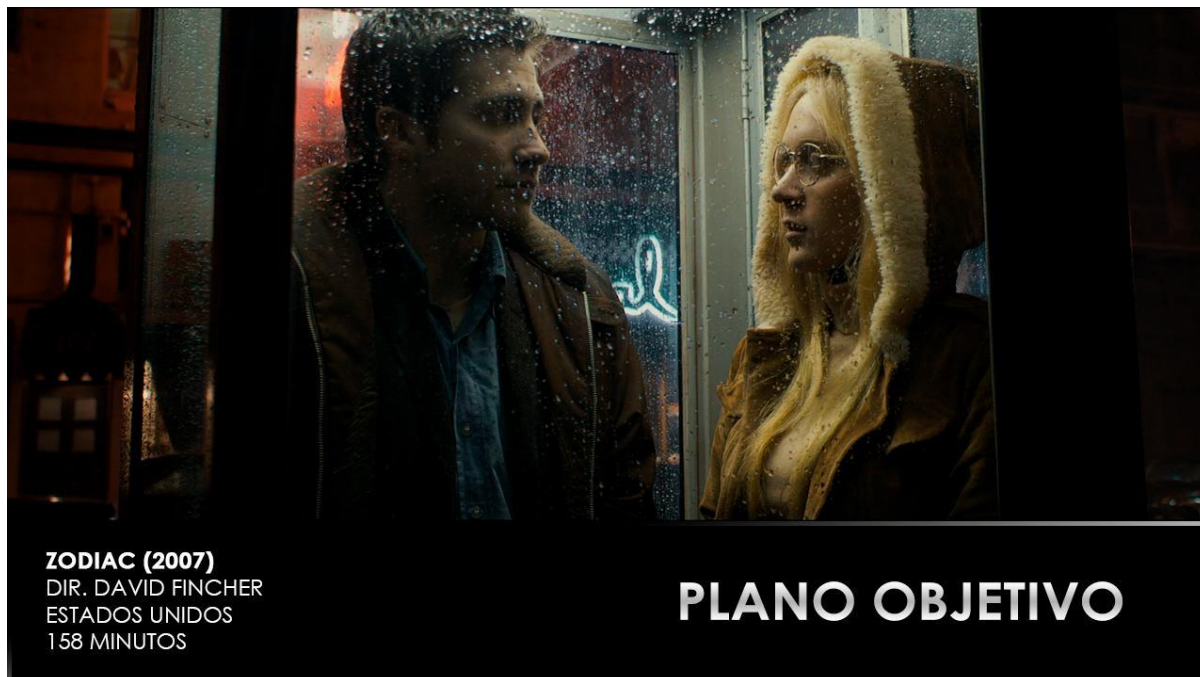
1.2.2.2 PLANO: PUNTO DE VISTA

Como se ha explicado —y como se seguirá explicando—, una misma acción o imagen puede mostrarse de diferentes maneras de acuerdo al significado y perspectiva que se le quiera dar. Por esto, la vista de la cámara tiene por objeto determinar la percepción del espectador. Así, el punto de vista puede clasificarse como:

- CÁMARA OBJETIVA

En la cinematografía esta perspectiva permite contemplar desde un punto de vista descriptivo e impersonal. Los espectadores son capaces de visualizar la acción dramática a través de los ojos de un observador incorpóreo. La acción que se presenta

no es del punto de vista de nadie dentro de la escena. La cámara está presente, aunque los personajes aparezcan sin mirarla directamente. Es lo más común en la cinematografía.



- **CÁMARA SUBJETIVA**

Por el contrario, a lo que se ha establecido en el ángulo de cámara objetiva, el presente ángulo afirma una oposición al concepto anterior. La cámara subjetiva filma desde un punto de vista personal. Los espectadores participarán de forma directa en la acción expuesta dentro de la escena, formando parte de la experiencia. La cámara interactúa de manera activa o cambia de lugar con alguno de los personajes, observando la acción a través de los ojos de uno de ellos, lo que genera la impresión en el espectador de ser parte de esa acción. Se le puede vincular también en la película a partir del momento en que uno de los personajes en escena mira directamente a la lente de la cámara, estableciendo, por lo tanto, un diálogo entre personaje-espectador.

En ocasiones, este recurso se empleará para alterar al espectador o interrumpir la narración, generando la consciencia de la cámara.



- PUNTO DE VISTA O REFERENCIAL

Considerado como cámara de punto de vista, o simplemente *P.D.V.* es un ángulo que describe la escena desde el punto de vista particular del actor. El P.D.V. se conforma por tener características de un ángulo objetivo, pero también posee cualidades del ángulo subjetivo.

La ubicación de la cámara es al lado de un actor cuya perspectiva describa la impresión que este personaje está observando. El público no observa la acción a través de los ojos del actor, sino que ve la acción desde el punto de vista del actor, tal como si se encontrara parado junto a él. Por lo tanto, el ángulo de cámara permanece objetivo, debido a que es un observador invisible que no está involucrado en la acción. El plano en P.D.V. crea mayor identidad con el actor en la acción y proporciona al espectador una visión más íntima del evento.



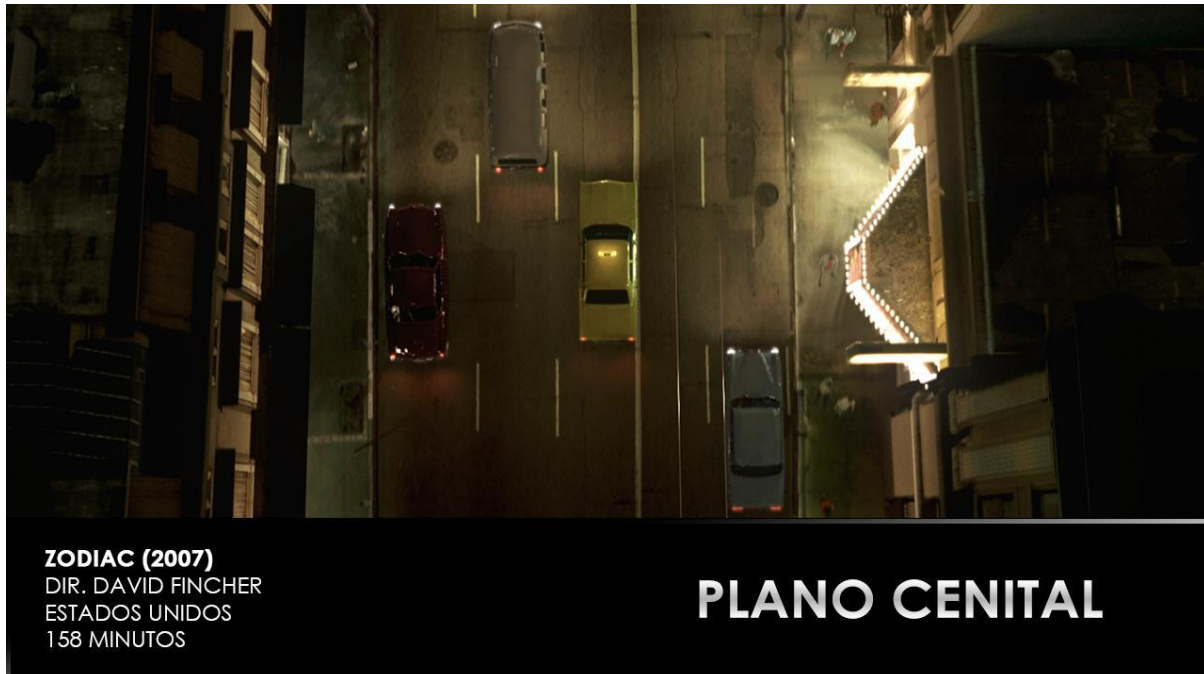
1.2.2.3 PLANO: ANGULACIÓN Y ALTURA

La angulación, sencillamente, se puede explicar cómo el posicionamiento de la cámara de acuerdo a la inclinación de ésta. Cada uno de estos planos, es posible registrarlos desde una variada gama de posiciones. Éstas, como lo anteriormente descrito en apartados superiores, tienen por objeto significar algún elemento o situación.

- **ÁNGULO CENITAL**

Se sitúa la cámara, como si estuviera en un techo, en un ángulo de 90° del sujeto. Su colocación es totalmente perpendicular al suelo y nos ofrece una perspectiva aérea de los personajes o la ubicación. No es el ángulo “más habitual, pero se puede utilizar para presentar el entramado de las calles de la ciudad, la extensión de un paisaje o la visión en planta de un espacio que es importante de conocer” (Racionero, 2008, p. 27).⁹⁵ Connota la altura o, en su caso, la debilidad ante una situación.

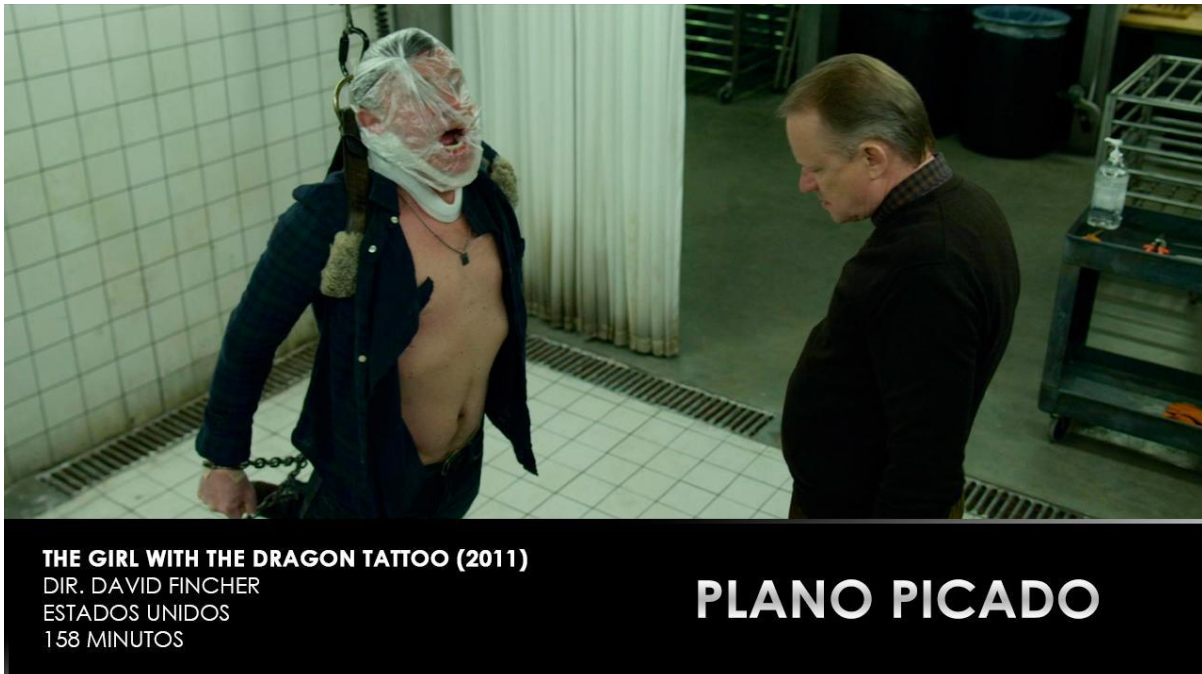
⁹⁵ Racionero, A (2008). *Lenguaje Cinematográfico*. Barcelona: Universitat Oberta Catalunya, p. 27.



- **ÁNGULO PICADO**

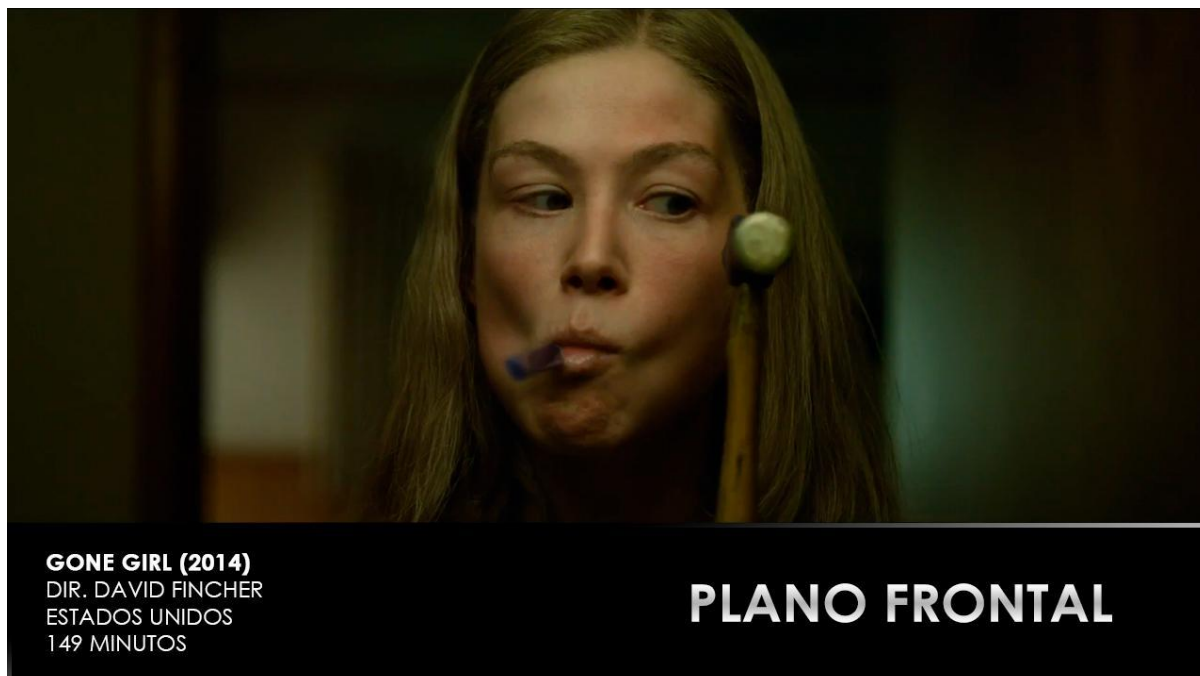
Con una colocación de la cámara en un ángulo de 45°, el sujeto es visto desde arriba. El espectador “tiende a empequeñecer al individuo, a aplastarlo moralmente bajándolo al nivel del suelo” (Martin, 1995, p. 47).⁹⁶ Al posicionarse por encima del personaje, permaneciendo de forma inclinada hacia abajo, tiene la intención dramática de generar en el espectador la sensación de vulnerabilidad o debilidad del personaje con respecto a la cámara que lo filma.

⁹⁶ Martin, M. (1995). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa, p. 47.



- ÁNGULO NORMAL/FRONTAL

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



- **ÁNGULO CONTRAPICADO**

El ángulo que surge cuando la cámara se sitúa a 135° del sujeto, corresponde a *ángulo contrapicado*. Contrariamente, al ángulo picado, éste filma por debajo del objeto, magnificándolo. Su función es “dar una impresión de superioridad, de exaltación y de triunfo, pues aumenta a las personas y tiende a magnificarlas destacándolas en el cielo hasta aureolarlas con una nube” (Martin, 1995, p. 47).⁹⁷ También puede incrementar la superioridad del sujeto para manifestar que es una amenaza.

⁹⁷ Martin, M. (1995). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa, p. 47.



- **ÁNGULO NADIR**

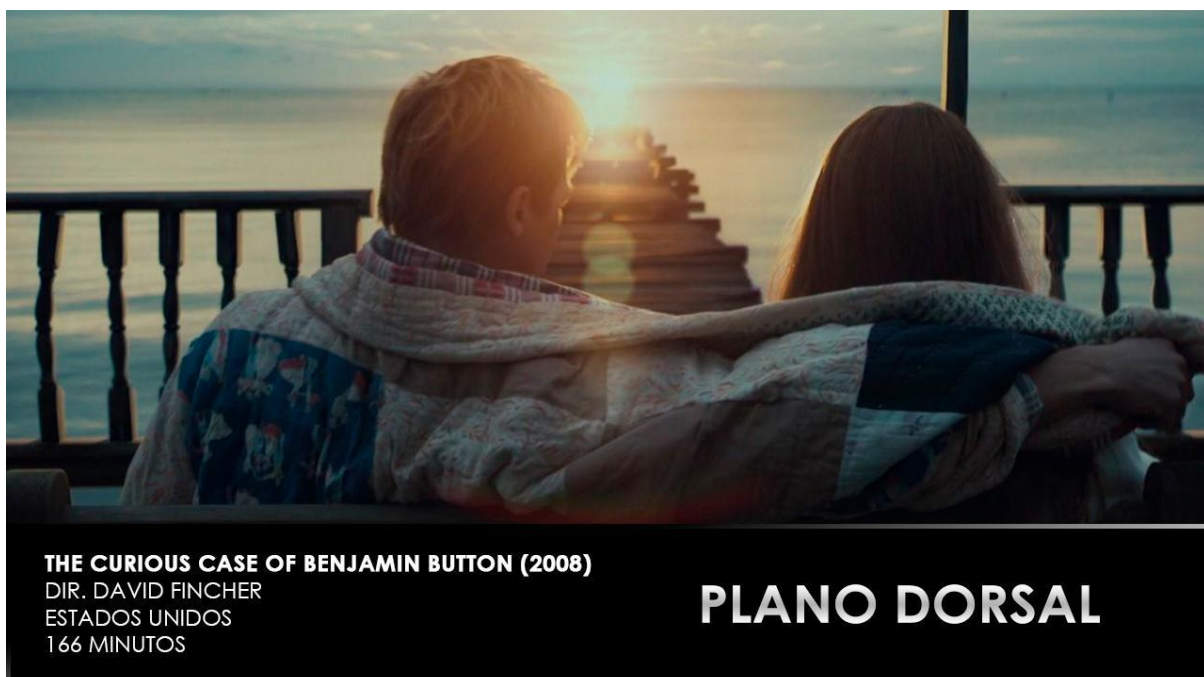
Este caso es totalmente opuesto al *ángulo cenital*. La cámara se sitúa de forma vertical en un ángulo de 180° por debajo del personaje o de la acción. Al estar perpendicular al cielo, suele ser la más difícil de encontrar en un filme, pero se utiliza con frecuencia en escenas que se desarrollan en las alturas, aunque su exclusividad no es única de estas acciones. Provoca una escena más dramática y dinámica, en ocasiones da la sensación de vértigo y es empleada por “directores afines al expresionismo y la distorsión de la imagen” (Racionero, 2008, p. 28).⁹⁸

⁹⁸ Racionero, A (2008). *Lenguaje Cinematográfico*. Barcelona: Universitat Oberta Catalunya. 28.



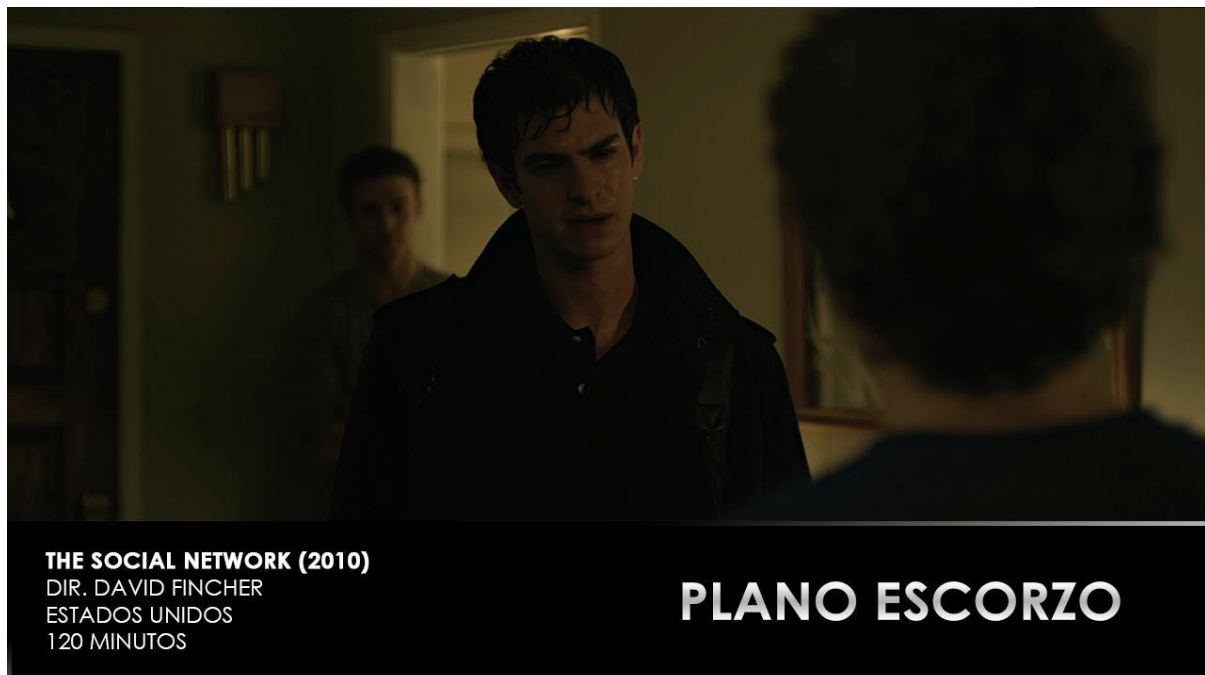
- **ÁNGULO DORSAL**

Partiendo como la oposición del *ángulo frontal*, permite contemplar al sujeto completamente desde atrás. Explica qué ve el protagonista, pero incluyéndolo; confirmando el rol del espectador.



- **ÁNGULO ESCORZO**

En el encuadre se aprecia a la persona que escucha de espaldas y la que habla de frente con el rostro a la vista, con la cámara colocada a unos 45° del sujeto. Enfatiza al sujeto que tiene la acción en ese momento, principalmente en las conversaciones de dos personas.



- **ÁNGULO PERFIL/LATERAL**

La cámara está a un costado del sujeto, mostrando su perfil. Puede mezclarse con otros planos como un «*two shot*».



- PLANO HOLANDÉS

También llamado *plano aberrante*. La cámara está a unos 45° de su propio eje, reclinándose de forma diagonal. Comunica al espectador un efecto de inestabilidad, a la vez que sirve para dar dinamismo a la escena.



1.2.2.4 PLANO: MOVIMIENTOS DE CÁMARA

En el inicio de la cinematografía, la cámara carecía de movilidad y se limitaba a capturar en una base fija los acontecimientos que ante ella desfilaban. Fue con la introducción del movimiento de la cámara cuando todo, finalmente, cambió.

En 1903, el cineasta Edwin S. Porter, haría patente el desplazamiento de la cámara para registrar tomas móviles en *The Great Train Robbery* (1903). La historia del lenguaje cinematográfico ha estado íntimamente relacionada con la liberación de la cámara por el movimiento. Ahora, la cámara se puede colocar en diferentes soportes, y cada soporte consentirá diferentes tipos de movimiento y una serie de expresiones en la imagen: desde un movimiento rotatorio sobre su propio eje fijo sin que este se traslade (rotación), una traslación de su eje sin rotación sobre el mismo (traslación) y/o hasta la combinación de ambos procedimientos.

- ROTACIÓN (SOPORTE FIJO)

Aun permaneciendo la cámara en una posición estática sin efectuar ningún desplazamiento o ejercer el *zoom* óptico de la lente, pueden existir sutiles movimientos:

PANORÁMICA. Con los ejes de la cámara de por medio, “la panorámica puede ser *vertical* si la cámara se desplaza de arriba a abajo o viceversa, y *horizontal*, si gira de izquierda a derecha o viceversa” (Fernández y Martínez, 1999, p. 56).⁹⁹ En este último caso, se reconocerá como «*tilt up*» a todo aquel giro hacia arriba, para engendrar fundamentalmente impresiones de aumento de interés, altura, profundidad, emoción, expectación, esperanza y anticipación. Por el contrario, el «*tilt down*» precisará de un giro hacia abajo, relacionado con una disminución de interés y/o emoción.

⁹⁹ Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paídos, p. 56.





La panorámica nos muestra la relación espacial entre dos sujetos o áreas, para establecer una orientación en la mirada del espectador. Este movimiento de cámara debe hacerse suave y firme, de lo contrario, puede generar irritación.

BARRIDO. Contrariamente al paneo, el barrido es una panorámica tan rápida que resultan imperceptible algunas de las imágenes que recoge. Como resultado, adquiere un valor transitivo para el cambio de “emplazamiento elíptico de los personajes” (Fernández y Martínez, 1999, p. 56).¹⁰⁰

- **TRASLACIÓN (SOPORTE DE DESPLAZAMIENTO)**

Desde su implementación, el cine ha empleado el desplazamiento de la cámara con mayor versatilidad, innovando con nuevas propuestas y recursos técnicos que permitan, con holgura, su movimiento.

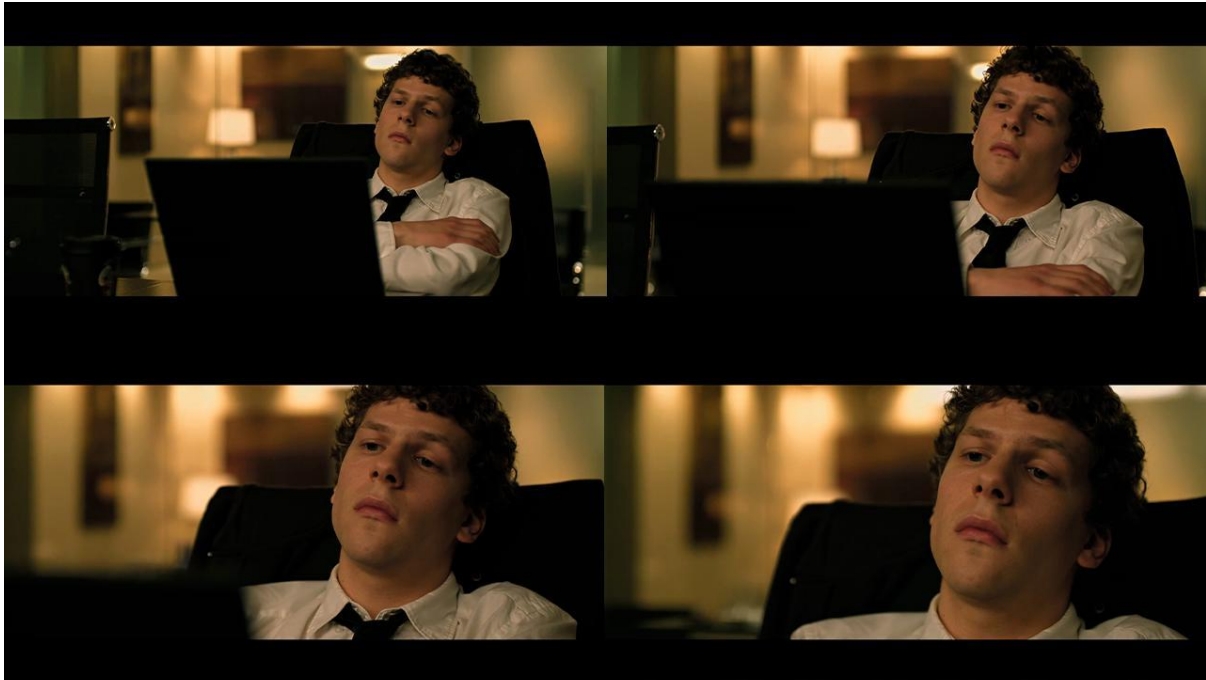
TRAVELLING. Es un movimiento “en el espacio tridimensional que consiste en un desplazamiento de la cámara horizontal o verticalmente respecto al eje del trípode que los soporta” (Fernández y Martínez, 1999, p. 57).¹⁰¹ Éste será reforzado por un sistema de vías para conducir un pequeño vehículo que será acoplado al soporte de la cámara, de esta forma, el operador tendrá la facultad de moverse libremente de un sitio a otro.

¹⁰⁰ Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paídos, p.56 .

¹⁰¹ Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paídos, p. 57.



No obstante, dentro del «*travelling*», se reconoce dos eventos: «*dolly in*» y «*dolly out*». La diferencia es muy sencilla, el primero aumenta el interés y refuerza la atención con un acercamiento. En contrapartida, el segundo, baja el interés y relaja la tensión, dirigiendo la atención hacia los márgenes de la imagen.



THE SOCIAL NETWORK (2010)
DIR. DAVID FINCHER
ESTADOS UNIDOS
120 MINUTOS

DOLLY IN



ALIEN 3 (1992)
DIR. DAVID FINCHER
ESTADOS UNIDOS
114 MINUTOS

DOLLY OUT

Mediante el «*travelling*» podemos realizar acompañamientos del personaje (*travelling paralelo/lateral*), dándole un seguimiento simultáneo. Del mismo modo, los acercamientos no quedan excluidos (*travelling aproximación*), ni tampoco los alejamientos (*travelling de acompañamiento*). También pueden incluirse trayectorias curvas (*travelling circular*), lo que permitirá cambiar la dirección en la que se mueve la cámara para tener desplazamientos circulares (cf. Fernández y Martínez, 1999, p. 58).¹⁰²



¹⁰² Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paídos, p. 58.



CÁMARA EN MANO. Tal y como su nombre lo menciona, su manipulación es a pulso del operador. Sin ningún mecanismo de por medio, las manos guían a la cámara y su respectiva filmación. Popularizada por el cine independiente, facilita desprenderse algunos gastos de producción. Sin embargo, con el tiempo se ha ido formalizando como un recurso técnico. Implicada como un elemento inestable, permite a los realizadores dotar a sus imágenes de esta cualidad que encaja perfecto en persecuciones o disturbios (cf. Racionero, 2008, p. 29).¹⁰³

¹⁰³ Racionero, A (2008). *Lenguaje Cinematográfico*. Barcelona: Universitat Oberta Catalunya, p. 28.



STEADY CAM. Durante los años setenta se logró innovar la manipulación de la cámara. El operador blindado con sistema hidráulico que equilibra el balanceo irregular de la cámara, se dispone a dominar con destreza física el registro de la imagen (cf. Racionero, 2008, p. 30).¹⁰⁴

¹⁰⁴ Racionero, A (2008). *Lenguaje Cinematográfico*. Barcelona: Universitat Oberta Catalunya, p. 30.



PLANO SECUENCIA. Aunque reconocido dentro de la industria como un plano, para otros no es más que un movimiento de cámara, pues, debido a sus virtudes, este elemento discursivo no tiene —en teoría— cortes. Es decir, su composición es larga y continua, y cuando se filma, en la mayor de las ocasiones, puede ser estático o dinámico (grúa, *steady cam*, cámara en mano, *travelling*, etc.).



Si bien, su duración ya no es tan rigurosa, así muy pocos estetas se disponen a darle cabida dentro de sus realizaciones, ya que resalta una virtuosísima maniobra, antes que una finalidad expresiva.

- ÓPTICO

A diferencia de los elementos antes descritos, éste no depende de un desplazamiento de rotación o traslación, sino de la conjunción de ambos estatutos:

El movimiento de lente, *zoom* o *travelling óptico*, es aquel que solo simula el movimiento de cámara, nunca cumple la función de un «*travelling*» o «*dolly*», pues la labor depende del desplazamiento de las lentes y el cambio de distancia focal. Su impresión óptica es diferente y por ello transmite valores distintos.

Resulta ser poco apreciado por los realizadores debido al efecto artificial de modificación de las distancias relativas y la percepción del espacio. Existen dos

movimientos de lente comúnmente denominados como: «*zoom in*» (acercamiento) y «*zoom out*» (alejamiento).



MANK (2020)
DIR. DAVID FINCHER
ESTADOS UNIDOS
131 MINUTOS

ZOOM IN



MANK (2020)
DIR. DAVID FINCHER
ESTADOS UNIDOS
131 MINUTOS

ZOOM OUT

Su función es simple: “responder siempre a las necesidades informativas y expresivas del relato” (Fernández y Martínez, 1999, p. 60).¹⁰⁵ Pero, su facilidad de empleo, banaliza sus cualidades haciendo uso desmedido por parte de los aficionados que desconocen los significados que brinda dentro del lenguaje cinematográfico.

1.2.3 COMPOSICIÓN

Cada experiencia necesita de diferentes elementos que la compongan. Al apreciar un filme, no solo nos adentramos a una experiencia audiovisual, sino también a una emocional. Las escenas que componen el material fílmico iluminan, fotografían, interpretan y montan una atmósfera artística y emotiva en el espectador de acuerdo a la intención del director. El mismo Racionero (2008) sostiene que “la imagen, a partir de la posición de la cámara, los diferentes puntos de vista y la composición, tiene posibilidades infinitas” (p. 22).¹⁰⁶ Y esta última, la *composición*, es el apartado donde el realizador reflejará su visión, determinando el orden que los elementos tendrán toma tras toma dentro de su proyecto:

«Mediante la composición organizamos los elementos en el interior del encuadre para que el espectador distinga con claridad lo que es significativamente importante a efectos comunicativos» (Fernández y Martínez, 1999, p. 64).¹⁰⁷

La fotografía cinematográfica, al tener la capacidad de capturar la realidad, también lo hace al reflejar en ella las dimensiones que componen a ésta. Para tener un entendimiento del valor narrativo y comunicativo dentro de las escenas, es necesario conocer de primera mano las convenciones de composición. Tener conciencia de éstas, ayudará a entender cómo funcionan y por qué se rompen —siendo éstas unas de las más flexibles dentro de la cinematografía—.

¹⁰⁵ Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paídos, p. 60.

¹⁰⁶ Racionero, A (2008). *Lenguaje Cinematográfico*. Barcelona: Universitat Oberta Catalunya, p. 22.

¹⁰⁷ Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paídos, p. 64.

De acuerdo a las intenciones específicas que requiera el filme, la *composición* determinará los elementos dentro del cuadro. La planeación es importante para poder establecer la ubicación y el movimiento de los personajes y los objetos dentro del espacio determinado. Todo esto, además, tiene como intención de situar la atención del o los espectadores hacia determinado personaje, objeto o acción más significativa en el relato. Es crucial enfatizar en los momentos o las acciones dramáticas cuando así se requiera.

En ocasiones podremos diseñar la totalidad del encuadre, y en otras simplemente ajustar la dimensión espacial para situar a cada uno de los elementos visuales dentro del cuadro. Sin embargo, la dimensión temporal es igual de importante que la anterior y cumple una función: proporcionar de temporalidad a la narración cinematográfica en la progresión de imágenes en movimiento dentro del relato.

En el lenguaje cinematográfico existen múltiples elementos dentro de la *composición* estética y narrativa, pero no hay reglas estrictas en ésta. Es fundamental conocer y planificar qué elementos están dentro de cuadro y qué función cumplirán dentro del espacio y el tiempo.

1.2.3.1 ELEMENTOS DE COMPOSICIÓN

La construcción o confección de imágenes es uno de los elementos más sustanciales dentro de la cinematografía, ya sean fijas o móviles, cada una involucra una cantidad de variables que distribuyen un peso o valor dentro del cuadro. Será el espectador quién distinguirá como atractiva o no una imagen, a través de sus ojos que divagan alrededor de ella. La tarea del realizador es poner a prueba su dominio de leyes y técnicas para determinar una lectura compositiva de los aspectos cruciales en el mensaje audiovisual (cf. Fernández y Martínez, 1999, p. 65).¹⁰⁸

Pero, una pregunta razonable sería: ¿qué fundamenta estrictamente una composición? Tradicionalmente, los términos visuales que conforman este criterio obedecen a valores pictóricos, sin embargo, se han adaptado al carácter dinámico del cine. Para

¹⁰⁸ Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paídos, p. 65.

reconocerlos, se realizará un pequeño escrutinio en la variedad de elementos que se presentan en la *composición cinematográfica*, pero es importante priorizar las acepciones con sus respectivas descripciones para poder entablar un entendimiento de los cuatro conceptos más relevantes:

Líneas. En los cuadros o escenas se constituye una composición, en este caso, a través de *líneas* —imaginarias, mayormente— que se conforman entre los sujetos u objetos y/o el espacio dentro del encuadre. Naturalmente, se generan por el ojo del espectador en el espacio.

Fernández y Martínez (1999) distinguen algunas de las sensaciones que produce las *líneas*: “de estabilidad, equilibrio y firmeza si éstas son verticales; de calma, reposo y seguridad cuando las líneas son horizontales; de acción y peligro cuando predominan las líneas inclinadas; de lucha, si se entrecruzan oblicuamente; de dificultad y peligro cuando las líneas son quebradas; de vida y movimiento cuando se trata de líneas curvas; etc” (p. 68).¹⁰⁹

Formas. Cada *forma*, particular o no, puede componer el cuadro con los objetos y el espacio. El espectador será el capacitado en unificar dichas figuras a través de su mirada y un proceso de abstracción para identificarlas.

En la composición cinematográfica participan las *formas* que usualmente conocemos y cuyo significado se podría interpretar como el siguiente: una forma triangular sugiere fuerza, estabilidad y solidez; una forma circular u ovalada también tiende a unir sus componentes y a capturar la atención del espectador; una forma de cruz crea un sentido de unidad y fuerza, se relaciona con el poder.

Volúmenes. Uno de los elementos que tiene la capacidad de mantener o atraer la atención de los ojos del espectador es el *volumen*; mientras mayor sea el peso visual de determinado objeto, área o grupo que se visualice en el cuadro, mayor será la atracción focal para el observador. Eso último acompañado de otros

¹⁰⁹ Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paídos, p. 68.

valores (aislamiento, unidad, contraste, tamaño, color, luminosidad, etc.) favorecerán a cumplir dicho objetivo. Los *volúmenes* pueden ser unidades simples o una combinación de diversos sujetos integrados como unidad de composición.

Movimiento. El *movimiento* no es un elemento ajeno a la composición, ya que el cine no puede prescindir de él, porque de él nace su diferencia con la fotografía. Los *movimientos* dentro de una composición cinematográfica pueden ser creados por los objetos o los propios actores, pero también se pueden derivar por agentes externos a la escena, como es la cámara o el ojo al desplazarse de un punto a otro. La dinámica de los movimientos siempre será múltiple, desde movimientos agradables, sutiles y placenteros, hasta inquietantes y violentos; pero siempre, sin importar su distinción, serán de atención para el espectador.

1.2.3.2 BALANCE

El concepto de *balance* está intrínsecamente relacionado con el estado de igualdad o equilibrio. Es decir, si existiría un grupo de fuerzas, estas tendrían que ser iguales o, al menos, tendrían que compensar su magnitud para alcanzar un grado de equilibrio entre todas. En la composición sucede lo mismo:

«La percepción humana precisa de una cierta estabilidad que permite introducir en el estudio de la composición la idea del ‘equilibrio’, concepto de difícil definición y que es más bien una sensación subjetiva, impresión personal de que la organización de una imagen ha sido adecuada» (Fernández y Martínez, 1999, p. 66).¹¹⁰

Para alcanzar la gratificación del espectador, la composición debe combinar todos los elementos de tal manera que resulten balanceados entre ellos, para que no sea indispensable su presencia, pero que tampoco se pierda el *equilibrio* con su ausencia. Todos deben de ser igual de importantes y necesarios, porque la falta de equilibrio genera un malestar o incomodidad en el observador, provocando reacciones negativas,

¹¹⁰ Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paídos, p. 66.

siempre que ésta no sea la intención del realizador. De tal manera que, para evitar confusiones, lo mejor sería identificar sus grandes expresiones, las cuales son:

«Podemos decir que el ‘equilibrio estático’ o ‘composición estática’ rehúye todo aquello que suponga movimiento, transformación e inestabilidad. Se opera con elementos que refuercen la uniformidad y la ausencia de fuerzas y tensiones asociadas, muchas veces, a la búsqueda de la simetría que sería una de las principales características de este tipo de equilibrio y que es uno de los efectos que redundan en una pesadez de la imagen. Por el contrario, el ‘equilibrio dinámico’ o ‘composición dinámica’ ofrece otras alternativas, la asimetría, el conflicto, el contraste, el ritmo libre y la variedad sin confundir, de ninguna forma, dinamismo con confusión» (Fernández y Martínez, 1999, p. 66).¹¹¹

Cada elemento produce una atracción dependiendo su tamaño, forma, tono, movimiento, color, dirección, contraste y ubicación. Aunado a esto, se rigen a ciertas normas compositivas que aquí se inscriben:

- Independientemente del tamaño, el peso de un objeto en movimiento es mayor que el peso de un objeto fijo.
- Los objetos que avanzan hacia la cámara aumentarán gradualmente y, por lo tanto, tendrán un peso mayor que los objetos que se alejen.
- La parte superior del marco es más pesada que la parte inferior, por lo que la fuerza del objeto colocado en la parte superior es mayor que la fuerza del objeto colocado en la parte inferior.
- Si coloca el objeto en un lado del cuadro, parecerá más pesado: desde el punto de vista de la composición, el centro del cuadro es el punto más débil.
- Los objetos grandes en escenas estáticas tendrán más peso porque tienden a dominar el encuadre independientemente de la posición.
- Los artículos de forma regular son más pesados que los de forma irregular.
- Debido al interés adicional que generan, los objetos extraños, complejos o complicados pueden parecer más pesados.

¹¹¹ Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paídos, p. 66.

- Una entidad compacta cuya masa se concentra alrededor de su núcleo es más pesada que una entidad descompuesta.
- Los elementos verticales tienen más peso que los oblicuos.
- Un objeto brillante será más pesado que uno oscuro.
- Los objetos brillantemente iluminados parecen moverse hacia el observador, mientras que los más oscuros se mueven hacia atrás. Por lo tanto, el área negra debe ser más grande que el área blanca para equilibrarla.
- Los colores cálidos son más pesados que los fríos, y los brillantes que los oscuros.

1.2.3.3 UNIDAD

Al igual que el concepto anterior, la *unidad* va en correspondencia a éste. En la búsqueda de la composición, la “imagen debe volverse un todo” (Fernández y Martínez, 1999, p. 78)¹¹² a partir de una perfecta incorporación de todos los elementos cinematográficos. Todos los elementos de composición (líneas, formas, volúmenes y movimiento) deben coordinarse y ser funcionales individual y colectivamente. La composición cinematográfica debe integrar todos los elementos, sean técnicos, estéticos, psicológicos y narrativos, en una unidad perfectamente funcional en busca de comunicar un mismo discurso.

1.2.3.4 CENTRO DE INTERÉS

La visión, naturalmente, centra su atención en algún punto de interés. El cine “impone en las imágenes la necesidad de situar con plena nitidez su *centro de interés* o elemento dominante que les da sentido” (Fernández y Martínez, 1999, p. 67).¹¹³ Cada cuadro o escena de un filme tiene un centro de interés, sea una figura, un elemento, un personaje, un grupo o una acción específica.

La composición cinematográfica encamina al espectador a poner su interés en un determinado elemento. Ciertos recursos visuales ayudan a cumplir este propósito,

¹¹² Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paídos, p. 78.

¹¹³ Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paídos, p. 67.

destacando un objeto o un personaje, desde el manejo de figura y fondo propio de cada escena hasta la selección del foco son algunos de estos recursos. Sin embargo, es factible que distintos elementos concentren los reflectores perceptivos de la mirada de los observadores.

Al final, el realizador deber producir junto con la fotografía y el resto de los valores técnicos y/o estéticos que componen una producción cinematográfica, el método más eficaz para delimitar urgentemente el centro de atención en cada encuadre.

1.2.3.5 TAMAÑO DE LA IMAGEN

La mente tiene la capacidad de realizar ejercicios comparativos de diferentes magnitudes, únicamente a través de la mirada. Al analizar el *tamaño* de un objeto a partir de la relación con otro que esté disponible en ese momento, se suele inferir un valor aproximado de su tamaño. Esto también acontece en el cine, en donde, al observar se genera una comparación interpretativa del tamaño de un objeto desconocido en la pantalla al dimensionarlo con otro de tamaño inteligible o por su apariencia en relación con el encuadre. Por lo tanto, mucho de ese resultado mental va en relación con la experiencia del espectador al juzgar el tamaño relativo de las figuras u objetos reconocibles a distintas distancias de la lente.

En ocasiones, intencionalmente se puede manipular ciertas dimensiones para generar un cambio en un objeto o fondo, generando un fallo óptico del espectador para que de esta manera se pueda falsear la perspectiva que está observando.

Sin importar el tamaño físico real, en la cinematografía las imágenes que llenan el cuadro pueden considerarse más grandes o pequeñas de lo que son realmente. El tamaño se determinará no por las dimensiones reales del objeto, personaje o lugar, sino por la distancia focal y la perspectiva que se le dé a la lente de la cámara. Un número de personas relativamente reducido dará la impresión de ser más abundante si se acumulan de tal forma que sobrepasen el cuadro, sugiriendo así que todavía hay más por fuera de los márgenes del encuadre.

Es importante la planificación de movimiento de cámara, manejo del tamaño de la imagen y la angulación de cámara, en relación con el cuadro, porque a través de esto se puede intervenir los aspectos psicológicos y dramáticos de un filme para así evocar diversas respuestas emocionales en el espectador.

1.2.3.6 PERSPECTIVA

EL concepto de *perspectiva* puede ser familiar, pues es un elemento que se presenta en la cotidianidad. En el cine no se queda apartado y proporciona en los objetos y el lugar, la facultad de ser apreciados de diferente forma a partir de la posición o distancia donde se observa o, en este caso, donde se filma.

La perspectiva produce la modificación en cualquier plano desde un ángulo determinado. La profundidad y solidez en la apariencia de un encuadre depende en gran medida de la convergencia lineal existente entre los tamaños de figuras y objetos que disminuyen conforme aumenta la distancia entre ellos y la lente de la cámara.

1.2.3.7 FONDOS

En términos de composición estética existe una correlación entre dos conceptos: *figura* y *fondo*. El primero sería descrito como todo objeto o personaje inscrito en el encuadre. Por lo general, este aspecto suele destacar y asumir el protagonismo del cuadro para el observador. Sin embargo, en segunda instancia se encuentra el *fondo*, el complemento de la *figura*. Este elemento adquiere un rol secundario para el espectador, pero no pierde su importancia dentro de la composición, ya que de él depende integrar la sustancia visual y emocional en el filme.

Sin importar su ubicación dentro de la composición —segundo o tercer plano—, los fondos nunca deben ser totalmente planos, pese a que no sobresalgan como una acción o personaje. Su relevancia recae en aportar la riqueza visual que poseen sus texturas, colores y diseños, éstos tendrán el objetivo de potenciar las sensaciones que deriven del dramatismo de cada escena, y claro, su valor informativo es incalculable, ya que de ellos se podrá tomar la información necesaria para contextualizar cada momento.

1.2.3.8 RECUADROS

Por último, pero no menos importante, está el *recuadro*. Es la unidad que está constituida por cualquiera de los elementos presentes en el contenido. Por ello, tiene el fin de encasillar y guiar la mirada del espectador, para presentar todo lo que debe de observar y desechar lo que debe de ignorar.

Se ha mencionado a lo largo de estas páginas que “encuadrar supone seleccionar un punto de vista para mostrar los objetos” (Fernández y Martínez, 1999, p. 78),¹¹⁴ lo cual supone percibir desde los elementos visuales hasta las propias acciones dentro del cuadro, en forma total o parcial, influyendo en la identificación de estos.

1.2.4 MONTAJE

Sin ánimos de renunciar a su espíritu, el cine no abandona su compostura social y unifica cada parte, elemental en sí misma, para cumplir con un cometido, proporcional al sentido que se le quiera otorgar dentro de una obra. De este modo, y compartiendo una similitud con el estructuralismo, el cine edifica una maquinaria que logra carburar de la mano de sus engranajes técnicos, estéticos y discursivos.

A pesar de ello, su funcionamiento se subordina directamente con un adhesivo estructural que, como acompaña Fernando Franco (cf. 2018, p. 22),¹¹⁵ sirve para rendir una cadencia (*ritmo*) y un orden (*estructura*) a cada uno de los elementos de su ingeniería fílmica. En efecto, «mediante el montaje se establece el control del tiempo y a partir de la ordenación de planos podemos potenciar la continuidad invisible o, por el contrario, buscar la colisión ideológica» (Martin, 1995, p. 144).¹¹⁶ Sin él sería inconcebible visualizar la métrica, la continuidad y fluidez en una película; y claro, se perdería muchos de los significados que se producen en el ensamblaje de imágenes que por sí solas tendrían un valor alterno al proporcionado.

¹¹⁴ Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paídos, p. 78.

¹¹⁵ Franco, F. (2018). *Narrativa y lenguaje cinematográfico* [Archivo PDF]. <http://ecam.es/media/GUIA-DIDACTICA-NARRATIVA-Y-LENGUAJE-CINEMATOGRAFICO.pdf>

¹¹⁶ Martin, M. (1995). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa, p. 144.

Una película toma “vida” hasta el momento en el que el montaje se dispone a «ordenar el relato cinematográfico de manera que se entienda, que genere interés, creando un ritmo temporal a partir de la suma de las diferentes cadencias de cada plano» (Racionero, 2008, p. 60)¹¹⁷; sin él, solo se tiene una serie de fotogramas y secuencias que resultan ajenas las unas a las otras, pero gracias al montaje es posible articular estos elementos para narrar una historia coherente. El montaje tiene la facultad de omitir todo material prolijo —arranques falsos, encabalgamientos, entradas y salidas innecesarias, escenas extrañas, acción duplicada, tomas mal realizadas— y el resto será empleado para construir una narración continua que permita capturar el interés del público de principio a fin, a través de tres requisitos:

1.2.4.1 TÉCNICA

El montaje se justifica en su principio por el hecho de que el cine es selección y ordenamiento de la realidad. El director designará los elementos visuales y significativos cuya continuidad constituirá la historia y el filme. Este recurso no siempre se limita nada más que a poner de manifiesto una serie de acontecimientos vinculados por la lógica o, en el mayor de los casos, la cronología. De lo contrario, operaría como una técnica ordinaria de sucesión de términos.

En realidad, el montaje tiene funciones mucho más amplias y ocupa una posición fundamental en el estudio de la teoría del cine por parte de muchos escritores, pero entre todos, el que se siente más atraído por sus habilidades y peculiaridades es Sergei Eisenstein, aventurándose a su exploración. De este modo, para el cineasta soviético, el plano no es sólo un “elemento del montaje”, sino que es una “célula” del montaje, y éste, por su parte, da vida a estas células. El particular efecto emocional que produce un hecho determinado “empieza solamente con la reconstrucción del mismo hecho en fragmentos de montaje, cada uno de los cuales aporta cierta asociación y cuya suma será un complejo de emocional, sentimiento que lo abarcará todo” (Eisenstein, 2002, p. 115).¹¹⁸

¹¹⁷ Racionero, A (2008). *Lenguaje Cinematográfico*. Barcelona: Universitat Oberta Catalunya, p. 60.

¹¹⁸ Eisenstein, S. (2002). *Teoría y técnica cinematográfica*. Madrid: Rialp, p. 115.

Su incidencia en el cine es múltiple y varía en tanto a la visión del realizador y cómo éste ordenó las imágenes en un filme. Walter Murch (2007)¹¹⁹, sin darle a su nomenclatura una forma sistemática, enumera cierta cantidad de tipos de montaje:

Montaje ideológico (sucesión de imágenes disparas una serie de asociaciones en una determinada dirección); *montaje metafórico* (el argumento y la forma de ser llevado a pantalla tiene un significado simbólico); *montaje poético* (yuxtaposición de imágenes distintas para crear una asociación entre ellas); *montaje alegórico* (intercala escenas aisladas sin relación entre ellas para crear una alegoría exterior a la narración); *montaje intelectual* (sugiere pensamientos con las imágenes); *montaje rítmico* (el ritmo dramático del contenido se transforma en un ritmo visual de imágenes); *montaje formal* (oposición de formas visuales); *montaje subjetivo* (enlaza las secuencias de una forma lógica, sin ornamentos ni complicaciones).

Por otra parte, Eisenstein (1995, p. 72-81)¹²⁰ proporcionó el mejor listado de los tipos de montaje, desde los más sencillos hasta los más complejos:

- A. *Montaje métrico* (o "motor primario", análogo al metro musical y basado en la longitud de los planos).
- B. *Montaje rítmico* (o "emotivo primario", basado en la longitud de los planos y el movimiento en el cuadro).
- C. *Montaje tonal* (o "emotivo melódico", fundado en la resonancia emocional del plano).
- D. *Montaje armónico* (o "afectivo polifónico", basado en la dominante afectiva en el nivel de la totalidad del film).
- E. *Montaje intelectual* (o "afectivo intelectual", combinación de la resonancia intelectual y de la dominante afectiva en el nivel de la conciencia reflexiva).

¹¹⁹ Murch, W. (2007). *El arte del montaje: conversación entre Walter Murch y Michael Ondaatje*. Madrid: Plot..

¹²⁰ Eisenstein, S. (1995). *La forma del cine*. México: Siglo veintiuno editores, pp. 72-81.

Al final, es esta la función más importante del montaje: consiste en reunir elementos tomados de la totalidad de la realidad y en hacer que brote un sentido nuevo de su confrontación dialéctica. Hay que usar el cine para crear una imagen de orden puramente técnico, pues no hay que conformarse con observar la realidad de un modo pasivo. No solo hay que mirar, sino examinar; no solo ver, sino concebir; no solo aprender, sino comprender. Para esto es de gran ayuda la disposición técnica del montaje, capaz de articular un sentido a través de las imágenes, pero también suscitar nuevas ideas o sensaciones.

1.2.4.2 ESTÉTICA

Por ambiguo que parezca, la cinematografía se erige en el movimiento. Cuando se filma, el movimiento está presente, tanto física como técnicamente. Pesé a las imprecisiones que pueda obsequiar, el montaje enuncia el movimiento en sí mismo, pero con todo y él, estructura una composición que no descuida los rigurosos estadios compositivos de la imagen.

Artistas a lo largo de la historia cinéfila han experimentado con diferentes compuestos yuxtativos, algunos de forma gratuita y otros con un propósito en sí mismo. Uno de ellos fue Meliés, cuya anécdota se sigue replicando. En las calles de Plaza Ópera, filmaba unas escenas mientras la cámara estaba detenida, debido a un asunto mecánico. Con la pausa de por medio, una carroza fúnebre había sido relegada por un ómnibus que tomó el sitio del primero. Por curioso que resulte, así se inscribió un nuevo descubrimiento en los anales del cine: la transición (*cf.* Martin, 1995, p. 156).¹²¹

En este principio se basa la creación de ciertos efectos irrealizables de otra manera. Aunque resulta extenso, en el ensamblaje también hay recursos estéticos que apoyan —con movimiento— dicha función. Algunos de ellos, que permiten este distinguible

¹²¹ Martin, M. (1995). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa, p. 156.

trabajo, los explica Fernando Franco (2018, p. 23)¹²² y Alexis Racionero (2008, p. 65-68)¹²³, complementariamente:

- **ENCADENADO.** También reconocido como sobreimpresión, Mezcla dos o más imágenes de manera que, mientras una va desapareciendo, la otra prevalece.
- **FUNDIDO.** Primitivo en su origen, la imagen se disuelve en un color —generalmente negro, aunque podemos encontrar fundidos a blanco, rojo o cualquier otro color—. Precisa el transcurrir del paso de tiempo y en ocasiones, es la imagen la que se vaya revelando desde ese color.
- **CORTINILLA.** Recurso antiguo que se distingue por una sucesión de plano a plano, en un efecto óptico de desplazamiento horizontal o vertical o a través de una forma geométrica que le sirve de marco. Está prácticamente en desuso, pero se vuelve a utilizar en busca de un aire *retro*.
- **ELIPSIS.** Un paso del tiempo reconocido conscientemente por el espectador. Entre dos planos puedes existir una distancia temporal, pero contienen la información necesaria para entender el salto del tiempo. La elipsis, en ese sentido, es el principal recurso para generar ritmo. Se elabora a partir del guion y continua en el montaje. Es fundamental para hacer avanzar la acción sin tener que verlo todo.
- **SPLIT SCREEN.** Con un auge a finales de los años sesenta y principios de los setenta, también es llamado como *multipantalla* o *pantalla dividida*. Como su nombre lo dice, fragmenta la pantalla en una serie de imágenes. Las proporciones son opcionales, pero la más distinguible es en dos.
- **JUMP CUT.** Perteneciente a la vanguardia francesa de Godard y compañía. Es un recurso antimontaje que coloca un corte intencionalmente para saltar las reglas de la continuidad. Son movimientos que no tienen una relación entre sí, lo cual permite la falta de contexto en la sucesión de hechos, pero otorgándole un dinamismo del que a veces carece la continuidad cinematográfica.

¹²² Franco, F. (2018). *Narrativa y lenguaje cinematográfico* [Archivo PDF]. <http://ecam.es/media/GUIA-DIDACTICA-NARRATIVA-Y-LENGUAJE-CINEMATOGRAFICO.pdf>.

¹²³ Racionero, A (2008). *Lenguaje Cinematográfico*. Barcelona: Universitat Oberta Catalunya, p. 65-68.

En el más amplio sentido, a través del montaje se logra la apariencia de la vida misma, y es ahí donde reside el valor fundamental, tanto en lo histórico como en lo estético. Con el manejo visual de cada fotograma, es posible tener la información necesaria para relacionar individual como colectivamente cada cuadro que esté en el filme. De esta forma, todo se vincula, en esencia, a través de los conectores lingüísticos del cine.

1.2.4.3 NARRATIVA

Finalmente, una vez establecidos los dos apartados anteriores, el entramado de un filme será la prioridad del montaje, ya que de él dependerá introducir y desarrollar el tema o la trama. La narración de la película está localizada en cada uno de los cuadros, pero estos tendrán un sentido y coherencia única cuando el montaje ensamble cada una de las partes. Cada plano debe decir algo. Todas las escenas estarán vinculadas para que su efecto combinado —en lugar de su contenido individual— genere reacciones diferentes en el espectador.

Para hacer una película interesante, se debe crear una narrativa para cada historia. Esto se logra utilizando al montaje como una herramienta de narración en lugar de una reductora herramienta de postproducción. El montaje proporciona una manera de expresión interna e indivisible para la película. Además de apoyar y fortalecer la formación del significado del argumento y la coherencia que debe mostrarse al espectador para lograr la comprensión, también brinda la libertad para dar un orden único a las imágenes. Si se altera la organización de los elementos, también cambia la historia. El mismo Racionero (2008, p. 61-63)¹²⁴ que destaca algunas de las variantes temporales que se siguen en la ordenación de sentido narrativo:

- **LINEAL.** Común entre las técnicas, relata sin cortes temporales la sucesión de acontecimientos. El tiempo es continuo y cronológico.
- **FRAGMENTADO.** Con una irrupción en los hechos que conforman la secuencia de hechos, se acopla a una discontinuidad por unos saltos temporales (hacia delante y hacia atrás) que se acoplan a lo largo de ella. Es decir, se puede presenciar eventos del presente y, poco después, del pasado, para luego volver al presente.

¹²⁴ Racionero, A (2008). *Lenguaje Cinematográfico*. Barcelona: Universitat Oberta Catalunya, p 61-63.

Trabajando de este modo, se puede afectar la información que recibe el público a través de la distribución que se le otorgue.

- **PARALELO.** Con dos acontecimientos de por medio, y coincidiendo en el mismo momento, el evento ejerce una estrecha relación el uno con el otro. Habitualmente se emplea en el punto de inflexión de todo filme, pues es una herramienta que permite abordar dos tramas simultáneamente, ocasionando la dilatación del tiempo y, por ende, mayor emoción.
- **ALTERNADO.** Sin relación directa, se exponen dos situaciones que acontecen en el mismo momento. Por lo general, prevalece un vínculo que refuerza un simbolismo.

La construcción de significado, por lo tanto, se produce por la yuxtaposición de fragmentos. Partiendo de este principio, la composición básica de un cuadro, debe crear un complejo sistema de yuxtaposiciones, cuyo significado es, ante todo, interno, para luego, expresarse externamente. Entonces, el montaje es tanto discursivo como provocativo; intercambia ideas, logra ciertos efectos por medio de la sucesión de imágenes y cómo se ordenan dentro de su estructura. En todo caso, el montaje es “la verdadera gramática del cine” (Racionero, 2008, p. 68).¹²⁵

1.3 HABÍA UNA VEZ... UNA COPIA DE LA REALIDAD

La esencia de la cinematografía ahonda en sus propios conceptos: replicar. Dentro de este producto tan ecléctico, que se mimetiza y apropia de las virtudes esenciales del resto de las artes (pintura, literatura, escultura, danza, música, teatro, entre otras), existe un elemento que resalta del resto. Lejos de una originalidad, la fotografía se apropia de la misma realidad. El cine no hace olvidar a las otras artes, sí reivindica al sentido fotográfico para sustraer sus valores y cimentar su estructura a través de éstas: la cinematografía es la sumatoria de todas las artes.

La naturaleza fotográfica subsiste en el cine, pero éste se aleja del concepto primigenio. Dota a la imagen con un movimiento que, en suma, es acompañado por la sonoridad del momento —sea real o compuesto—. Su capacidad por registrar y preservar la realidad

¹²⁵ Racionero, A (2008). *Lenguaje Cinematográfico*. Barcelona: Universitat Oberta Catalunya , p. 68.

física existente, reafirma su principal virtud. Pero, para hacerlo, es imprescindible el auxilio de la lente.

La cámara es el participio para capturar lo visible, pero también aquello que no lo es. Si bien puede abordar cualquier discurso, también existen ciertos temas que resultan atractivos para este medio, teniendo una necesidad persistente por exhibirlos. Kracauer (1989, p. 66-104)¹²⁶ realiza una categorización de dos funciones de la cámara: «*funciones de registro*» y «*funciones de revelación*».

1.3.1 EL REGISTRO

- A. **MOVIMIENTO.** Es considerado como un elemento cinematográfico que es capaz de registrarse a través de la cámara. Con una gran variedad de movimientos, se pueden observar algunos de ellos: la persecución, el baile, el movimiento incipiente, etc.
- B. **ESTÁTICA.** Con la cámara, los objetos adquieren una revalorización a partir de los primeros planos, explorando la existencia física, sea humana o no. El actor puede pasar a ser nada más que un detalle, un fragmento de la materia del mundo, y los objetos, por su parte, cobran el poder de elevarse a la condición de actores. La ausencia de movimiento también es parte del registro.

1.3.2 LA REVELACIÓN

- A. **LAS COSAS NORMALMENTE INVISIBLES.** Existen múltiples hechos materiales que escapan de la mirada en circunstancias normales. Pueden dividirse en tres grupos: «*lo pequeño y lo grande*», «*lo transitorio*» y «*los puntos ciegos de la mente*».

1.3.2.1 DIMENSIONES: DE LO PEQUEÑO A LO GRANDE

En la cinematografía, lo pequeño se visualiza a partir del empleo de primeros o primerísimos primeros planos, es decir, si lo representamos en imágenes gigantescas, los objetos reciben nuevos significados, porque se encuentran en una dimensión distinta

¹²⁶ Kracauer, S. (1989). *Teoría del cine: la redención de la realidad física*. Madrid: Paidós Ibérica, 1989, pp. 66-104.

a la habitual, transitando a otra realidad. Estas imágenes cobran valor tanto en sí mismas, ya que nos revelan formaciones nuevas e insospechadas de la materia.

Debido a esta capacidad que tiene el cine de hacer grandes acercamientos, es fundamental, en todas las áreas que colaboran con la visualidad del filme, un extremo cuidado y preocupación por el detalle. Siendo así que, el objetivo de la cámara será esencial para definir qué elementos se distinguirán en el encuadre. Por eso, cada detalle de la escenografía, maquillaje, vestuario, personajes, entre otros; tendrán que cumplir altos estándares de calidad.

Como se contempla, todo aquello que se refiere a «*lo pequeño*», constituye un elemento de primordial importancia para el desempeño de la Dirección de arte y las áreas que la conforman. Por otra parte, «*lo grande*» aspira a la capacidad que tiene la cámara de cine para registrar objetos y superficies de proporciones elevadas, con verismo y el distinguible movimiento que, imposible para otros medios de expresión, la cinematografía lo hace. Dentro de estos macros objetos y espacios, las masas son un componente que merece particular atención:

«En el momento en que surgió la masa, ese animal gigantesco, constituía una experiencia nueva y perturbadora; y como es de suponer, las artes tradicionales se mostraron incapaces de abarcarla y transmitirla. Pero allí donde ellas fracasaron, la fotografía pronto tuvo éxito, ya que estaba técnicamente dotada para retratar a las muchedumbres como los conglomerados accidentales que eran. No obstante, solo el cine — culminación de la fotografía, en cierto sentido— pudo hacer frente a la tarea de captarlas en movimiento. En este caso, el instrumento reproductor nació casi simultáneamente a uno de sus temas fundamentales. De ahí el atractivo que las masas ejercieron sobre las cámaras fotográficas y las cinematográficas desde el comienzo» (Kracauer, 1989, p. 78).¹²⁷

Se puede decir que, controlando y gestionando los elementos visuales relacionados con su existencia física, también se puede potenciar el poder visual de las masas u otro elemento.

¹²⁷ Kracauer, S. (1989). *Teoría del cine: la redención de la realidad física*. Madrid: Paidós Ibérica, p. 78.

1.3.2.2 LA NATURALEZA DEL CAMBIO

Dentro del segundo grupo, se comprenden a todas aquellas que normalmente no pueden ser vistas. Se incluirán, ante todo, las impresiones fugaces de “la sombra de una nube que cruza la llanura, una hoja abandonada al viento” (Kracauer, 1989, p. 80).¹²⁸ Lo transitorio resulta cautivante para el objetivo de la cámara cinematográfica, ya sea por sus componentes menos estables del entorno o por sus efímeras proyecciones. Sin embargo, capturar y ser parte de estos momentos no siempre es fácil. Por ello, hay que valerse de recursos como se explica a continuación:

«Hay movimientos de naturaleza tan transitoria que resultarían imperceptibles si no fuera por el empleo de dos técnicas cinematográficas: el movimiento acelerado (que condensa procesos extremadamente lentos y por ende inobservables, como el crecimiento de las plantas) y el ralentí (que extiende movimientos demasiado rápidos como para ser registrados). Al igual que el primerísimo plano, estas técnicas interrelacionadas llevan directamente a una ‘realidad de otra dimensión’. Las imágenes de los tallos que emergen del suelo en el proceso de germinación nos hacen penetrar en zonas imaginarias, y las piernas al correr, mostradas a cámara lenta, no sólo se ralentizan, sino que cambian de aspecto y describen extrañas trayectorias, muy lejanas a la realidad que conocemos. Las tomas al ralentí guardan semejanza con los primeros planos corrientes; son, por así decirlo, primeros planos temporales, que concretan en el tiempo lo que en el primer plano propiamente dicho concreta en el espacio» (Kracauer, 1989, p. 80).¹²⁹

1.3.2.3 IMPERCEPTIBLES, PERO PRESENTES

Por último y como tercer lugar, los objetos cinematográficos porque, aunque siempre se encontrarán ahí —incluso en la vida cotidiana—, también pueden pasar desapercibidos ante la atención brindada. No obstante, para términos del ya mencionado Kracauer, estos elementos se dividen en tres categorías: «*combinaciones no convencionales de elementos*, «*lo rechazado*» y «*lo conocido*».

- A. **COMBINACIONES NO CONVENCIONALES DE ELEMENTOS.** Con las películas es posible visualizar objetos ordinarios que quedan en anonimato con la

¹²⁸ Kracauer, S. (1989). *Teoría del cine: la redención de la realidad física*. Madrid: Paidós Ibérica, p. 80.

¹²⁹ Kracauer, S. (1989). *Teoría del cine: la redención de la realidad física*. Madrid: Paidós Ibérica, p. 80.

habitual estructura figura-fondo de nuestra visión. Sin embargo, con la cámara es factible desestructurar este modelo para observar los objetos que antes eran invisibles como de aquellos que no resultan familiares. Por esto, dependiendo del manejo del encuadre y del punto de vista de la cámara, la imagen cinematográfica tiene la capacidad de seleccionar una porción de la realidad que muy difícilmente se pueda obtener normalmente, pues podemos observar en su totalidad al objeto y el entorno donde se emplaza.

- B. **LO RECHAZADO.** En la cotidianidad es constante que muchos objetos pasan inadvertidos; simplemente no se destina la atención necesaria para saber qué sucede con ellos. Empero, en las películas no hay esas inhibiciones. Por el contrario, es atractivo obsérvalos. En el cine la concepción de lo rechazado adquiere mayor relevancia para construir una fidedigna realidad visual del mundo ficcional del filme, ya que aquello que consideramos como «*lo rechazado*» (miseria, suciedad, lo feo y desagradable), también forma parte de nuestro mundo y es más recurrente de lo que pensamos, y es necesario tener conocimiento y una capacidad de observación para reflejarlo en la ficción. Esto está profundamente relacionado con los niveles de verismo que requiere el filme. Todos los elementos visuales que componen un mundo cinematográfico deben aparentar vida propia y nunca evidenciar que fueron creados para el momento de la escena, ya que el espectador debe entender y estar totalmente convencido de que lo que se le muestra corresponde a una porción temporal-espacial de la vida de los personajes, en el mundo presentado por el filme.
- C. **LO CONOCIDO.** También es común no percibir aquello que es muy conocido. En este caso, como en lo rechazado, se asimila como algo «natural» y se da por sentado sin prestarle atención. Rostros íntimos, calles que se circundan todos los días, la casa que se habita: todas estas cosas forman parte de «nosotros» y al conocerlas, no las observamos con los ojos, sino con la memoria.

Kracauer (1989) plantea el consiguiente ejemplo: “si un hombre entra en su cuarto y, en su ausencia, algo ha sido cambiado de lugar, de inmediato sentirá una molestia; pero a fin de descubrir cuál es la causa de su malestar deberá interrumpir sus ocupaciones rutinarias; solo mediante un examen deliberado —y, por lo tanto, enajenado— del cuarto podrá descubrir lo que se ha alterado realmente” (p. 83).¹³⁰ Lo mismo sucede con las películas, atravesamos experiencias similares a éstas. Queda exhibida una realidad que, al ser observada, otorga la sensación de que se había olvidado fijarse en ella.

El cine, al igual que otras artes, debe presentar fenómenos de naturaleza inquietante: las catástrofes, sexualidad y la muerte son sucesos que tienden a afectar o, en todo caso, provocan una excitación y/o una angustia que suele impedir la observación imparcial. La cinematografía —en especial, la contemporánea— insta en visibilizar aquello que habitualmente ocultamos, que negamos e ignoramos; nos muestra deliberadamente y con todo detalle hechos sádicos, horror, sangre, pesadillas y otros sucesos terribles, que obligan al espectador a ser testigo de esas violentas sucesiones de imágenes y, al mismo tiempo, se las impone como sucesos reales registrados por una cámara.

Los largometrajes pueden exponer la realidad física tal como se le aparece a sujetos que se hallan en estados mentales extremos, por un trastorno psíquico o por cualquier causa interna o externa. Suponiendo que dicho estado anímico venga provocado por un acto de violencia, la cámara —con frecuencia— aspirará a transmitir las imágenes para que, de ese acto, se forme un testigo o un participante emocionalmente perturbado. Son imágenes distorsionadas desde el punto de vista de un observador imparcial, y difieren entre sí, según el estado anímico que les ha dado origen.

1.3.3 CASUALIDAD DE LO FORTUITO

Con anterioridad se ha mencionado el hecho de que el cine se pronuncie por lo fortuito. La casualidad no se rehúsa a presentarse dentro de la métrica cinematográfica. En vísperas del control total y la planificación hasta en los más íntimos detalles, los proyectos cinematográficos no se deslindan de la realidad. La cinematografía, en general, exhibe constantemente las casualidades del mundo, lo efímero y transitorio del momento. A

¹³⁰ Kracauer, S. (1989). *Teoría del cine: la redención de la realidad física*. Madrid: Paidós Ibérica, p. 83.

pesar de obedecer cada requerimiento, los incidentes inesperados son la regla hasta en los lugares correctos.

Estos espacios generalmente son intervenidos de algún modo. Habitualmente se trata de modificaciones mínimas, detalles que permiten el empalme del sitio con la visibilidad total del filme y requerimientos del guion. Lo que hace al cine diferente del resto, es la facilidad por retratar las innumerables peculiaridades, llenas de vida e historia, que rodean ese momento. Siempre resulta más atractivo encontrar elementos espaciales, dramáticos, estéticos, etc. que tenga la capacidad de albergar y permitir la belleza de lo ordinario.

1.3.4 LA VIDA Y SU FLUJO

En el cine se evoca a una realidad tan amplia como se pueda para describir a este mundo físico. Con las tomas o combinaciones de éstas, se construye una realidad ficcional:

«A causa del flujo permanente de correspondencias psicofísicas que así provocan, sugieren una realidad que bien podríamos denominar “vida”. Tal como aquí se emplea, este término denota una especie de vida que sigue íntimamente conectada [...] a los fenómenos materiales de los que emergen sus contenidos emocionales e intelectuales. Ahora bien, los films tienden a registrar una existencia física en su infinitud. Por consiguiente, también podríamos decir que tienen una afinidad (...) por el continuum de la vida o el ‘flujo de la vida’, que desde luego coincide con la vida abierta e ilimitada. Por lo tanto, el concepto de ‘flujo de la vida’ abarca toda la corriente de situaciones materiales y acontecimientos, con todo lo que ellos suponen en materia de emociones, valores e ideas» (Kracauer, 1989, p. 103).¹³¹

1.3.5 EL SONIDO, ¿HAY UNA REALIDAD SIN ÉL?

El sonido es un componente que se suma en forma posterior al acontecimiento fílmico, aporta nuevos grados de verismo y realidad, al sumergirse en una atmósfera envolvente, enriqueciendo y completando toda una experiencia. En la historia del cine, los primeros trabajos solo disponían de las imágenes en movimiento, fue hasta el 06 de octubre de 1927, con el estreno de la película *The Jazz Singer* (Alan Crosland, 1927), cuando el

¹³¹ Kracauer, S. (1989). *Teoría del cine: la redención de la realidad física*. Madrid: Paidós Ibérica, p. 103.

sonido dotó de realismo a la cinematografía (cf. Pfeiffer, 2019: *web*).¹³² Por primera vez, después de algunas experimentaciones, la voz de Al Jolson se dirigía al público estupefacto y les decía: “Esperen un momento, pues todavía no han oído nada. Escuchen ahora” (Gubern, 2014, p. 175).¹³³ El sonido es un instrumento reproductor de realidad, capaz de crear una diégesis muchísimo más fidedigna, ya sea dentro («*intradiegético*») o fuera de ella («*extradiegético*»), por decisión determinada por el director.

«El cine trabaja dos registros —la imagen y el sonido— y, por tanto, no es de extrañar que sea posible construir un ‘punto de vista’ sonoro [...] mediante el tratamiento que se les da a los ruidos, a las palabras o a la música, en definitiva, a todo lo que es audible» (Gaudreault y Jost, 1995, p. 144).¹³⁴

Con esto, es entendible expresar que la imagen y la palabra son dos relatos que se entremezclan profusamente. Entregan una realidad de un mundo ficcional que se esfuerza por hacernos creer su propia existencia.

Entonces, “podemos considerar que las cinco materias de la expresión (imágenes, ruidos, diálogos, textos escritos y música) tocan, como las diferentes partes de una orquesta” (Gaudreault y Jost, 1995, p. 38).¹³⁵ Pero, al igual que ella, debe tocar al unísono y con majestuosa armonía.

En conclusión, el cine es un relato doble, en el que tanto sonido como imagen, pueden estar estrictamente relacionados y coordinados, de manera que estos dos recursos potencian dramáticamente la narración, un resultado que no sería posible de forma independiente para hacer «sentir» la realidad.

¹³² Pfeiffer, L. (11 de abril de 2019). *The Jazz Singer*. Britannica. Recuperado el 24 de febrero de 2021 de <https://www.britannica.com/topic/The-Jazz-Singer-film-1927>

¹³³ Gubern, R. (2014) *La historia del cine* [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/41998540/Historia_del_cine_roman_gubern_1

¹³⁴ Gaudreault, A. y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Madrid: Paidós Ibérica, p. 144.

¹³⁵ Gaudreault, A. y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Madrid: Paidós Ibérica, p. 38.

1.4 NARRATIVA CINEMATOGRAFICA

La capacidad imaginativa y discursiva de la de humanidad ha permitido crear y relatar un sin número de historias —claro, a través de diferentes medios y/o expresiones—. Por eso, ir al cine no solo significa ver una película, es vivir una historia. Pero, ¿qué tan cierto será todo esto? Aunque los argumentos son razonables, narración y cine no son tan esenciales el uno del otro como lo vemos.

Narrar es el acto de relatar un acontecimiento, sea real o fantástico. Es decir, la narración es dar al espectador un desarrollo lógico que necesariamente conduce a un fin, a una resolución. Empero, en la época contemporánea, el consumo de «*cine narrativo*» es abrumante.¹³⁶ En todo caso, sería un craso error tomar como cierto al cine narrativo como la esencia del propio cine.

En contra parte, todo aquel cine que se proclama «*no-narrativo*», evita recurrir a los rasgos del cine narrativo, sin embargo, conserva siempre un cierto número de ellos. Para que un filme fuese plenamente no-narrativo, tendría que ser no-representativo. Por tal motivo, no debería ser posible reconocer nada en la imagen ni percibir relaciones de tiempo, de sucesión, de causa o de consecuencia entre los planos o los elementos, pues estas relaciones percibidas conducen —inevitablemente— a una idea (*cf.* Aumont, 1995, p. 93).¹³⁷

Como se ve, no hay punto intermedio. La narración es de carácter largo y complejo, y habiendo declarado algunas confusiones temáticas, será necesario disponer de un aprendizaje del concepto. Para entenderlo, se establecerá las distinciones fundamentales entre los siguientes acuerdos: «*texto narrativo*», «*narración*» y «*diégesis*».

¹³⁶ Aumont (1995) expone que el *cine narrativo* es, por definición, «extra-cinematográfico: los sistemas de narración se han elaborado fuera del cine y mucho antes de su aparición». Además, agrega que “no todo es forzosamente narrativo-representativo, por cuanto dispone de todo un material visual que no es representativo» dentro del cine.

¹³⁷ Aumont, J. (1995). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós Ibérica, p. 93.

1.4.1 TEXTO NARRATIVO

También conocido como «*relato*», éste se puede materializar como el vehículo encargado de contar una historia. No obstante, a diferencia del formato literario que se estructura a través y únicamente por el lenguaje textual, éste se manifiesta por medio de una diversidad de lenguajes o expresiones, como lo son las imágenes, palabras, texto, colores, ruidos y música. En definitiva, se consideran a todos aquellos elementos discursivos que organizan el relato fílmico de manera más completa. Si se quiere ejemplificar esto, la música será de utilidad. El componente musical posee un valor narrativo, es decir, significa acontecimientos. Se convierte en un elemento de este valor al ser un recurso que dialoga con la imagen secuencial o con los otros elementos. Por tanto, dispondrá siempre de una participación en la estructura del relato fílmico.

Definir el relato fílmico, es distinguirlo como un enunciado dentro de un discurso; implica a la vez un «*enunciador*» (o como mínimo un foco de enunciación) y un «*lector-espectador*». Los factores se organizan y ordenan de acuerdo a las exigencias, priorizando por una clara legibilidad del filme, con el fin de que el espectador tenga un fácil entendimiento, tanto del orden del relato como del orden de la historia. Posteriormente, hay que establecer de forma interna la coherencia que llevará el relato en función de factores muy diversos, como el estilo adoptado por el realizador, las leyes del género en el cual el relato se inscribe, la época histórica en la que se produce. Finalmente, el ritmo del orden del relato se establece en función de una orientación de lectura que se asigna hacia al espectador.

Cada una de las partes que componen el relato del filme (encadenado en secuencias, relación entre banda de imagen y banda de sonido) como la puesta en escena en sí misma, tendrán un orden interno. Por lo tanto, el relato o texto narrativo es un discurso cerrado, puesto que de modo inevitable se comporta con un principio y un final. Está materialmente limitado.

1.4.2 NARRACIÓN

Si se tiene que definir el concepto «*narración*», se podría describir como “el acto narrativo productor y por extensión, el conjunto de la situación real o ficticia en la que se coloca”

(Gaudreault y Jost, 1995, p. 55).¹³⁸ Esto hace referencia a todas aquellas relaciones presentes en el relato entre los siguientes dos elementos: «*el enunciado*» (lo narrado) y «*la enunciación*» (manera de narrarlo).

Para que se conciba un relato, invariablemente es pertinente la existencia del narrador, es decir, de alguien que lo relate. Sin embargo, para categorizar este término es pertinente delimitar dos acepciones diferentes en las que el narrador se inscribe dentro del relato.

En primer lugar, está el «*gran imaginador*» que Gaudreault y Jost (1995, p. 55-64) denominan como aquel que tiene relación con el creador o director.¹³⁹ A partir del lenguaje, el sujeto decidirá qué recursos serán necesarios de emplear para transmitir el relato. Él es aquel que interviene en la conceptualización del mundo que está dispuesto a crear, definiendo así su perspectiva y elementos que serán de utilidad para la construcción y realización del filme, haciendo única la relación forma-contenido de su obra. De esta manera, más allá de cumplir con la tarea de relatar una historia, el narrador lo hace de una manera particular y propia.

En segundo lugar, podemos encontrar que la narración esté en manos de un narrador inserto en la propia historia, es decir, en un filme la narración puede corresponder a la interacción y el diálogo de los mismos personajes, ya que ellos narran o se narran a sí mismos. Esto significa que exista la posibilidad de que estén presentes narradores explícitos, ya sea en primera o tercera persona, siendo ellos personajes dentro de la historia que veamos o reconozcamos dentro de ésta, con o sin ciertos recursos narrativos, como la propia «*voz en off*», por citar un ejemplo básico. A estos personajes los podemos denominar como «*subnarradores*», porque la principal función narrativa recaerá en el gran imaginador o narrador implícito de la obra.

¹³⁸ Gaudreault, A. y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Madrid: Paidós Ibérica, p. 55.

¹³⁹ Gaudreault, A. y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Madrid: Paidós Ibérica, pp. 55-64.

1.4.3 DIÉGESIS

La «*diégesis*», por otra parte, es un concepto que deriva del vocablo griego διήγησις, y —de acuerdo con Gerald Prince en *A Dictionary of Narratology*— significa: “el mundo en el que ocurren las situaciones y acontecimientos narrados” (Prince, 2003).¹⁴⁰ Este término tiene la intención de contar, recordar y, particularmente, está relacionado con cualquier formato que evoque al relato, sin importar el medio en el que se conciba. Para entenderlo de manera cinematográfica, la diégesis, según Jacques Aumont (1995), está directamente relacionada con el verismo de la construcción de un mundo:

«La diégesis es la historia comprendida como pseudo-mundo, como universo ficticio cuyos elementos se ordenan para formar una globalidad. Es preciso comprenderla como el último significado del relato: es la ficción en el momento en el que no solo toma cuerpo, sino que se hace cuerpo. Su acepción es más amplia que la de historia, a la que acaba por englobar: es todo lo que la historia evoca o provoca en el espectador. También podemos hablar de universo diegético, que comprende la serie de acciones, su supuesto marco (geográfico, histórico o social) y el ambiente de sentimientos y motivaciones en la que se produce» (p. 114).¹⁴¹

Es de vital importancia situar una definición tacita del concepto diégesis, puesto que a través de éste es posible desempeñar un análisis narrativo en las obras del autor propuesto. En el cine, es importante concretar visualmente un mundo ficcional, donde lo corpóreo sea creíble, logrando que cada elemento que lo compone le sea innegablemente propio, siendo así que cine y realidad estén vinculados, incluso, narrativamente.

Como en todo proceso comunicativo/discursivo, es necesario la presencia de otra figura: el *receptor*. El verismo que le otorga al mundo creado (ficticio) es el punto de partida de toda diégesis, siendo éste el que conduce al espectador a continuar un viaje mental a través de sus experiencias, emociones y su universo cultural e imaginario. Por ende, el

¹⁴⁰ Prince, G. (2003). *A dictionary of narratology*. Estados Unidos: University of Nebraska Press.

¹⁴¹ Aumont, J. (1995). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós Ibérica, p. 114.

proceso diegético sitúa al espectador en un lugar diferente en su interpretación con respecto al de otros, sin importar que la contemplación del material haya sido el mismo.

Hay que precisar que existen dos tipos de narración diegética, las cuales son las siguientes: todo aquello que pertenece al mundo ficcional se le denomina «*intradiegético*» y los elementos que permanecen externos a la “realidad” del mundo propuesto por los creadores del filme son llamados «*extradiegéticos*».

1.4.4 TEMPORALIDAD

El tiempo, infalible y omnipresente, también se manifiesta en el cine. Es a través de una categorización de sus partes, que nos permite crear una temporalidad específica para cada filme, siendo ésta capaz de relacionarse con la historia y la forma en la que relata, a partir de una meditada planificación:

«En el contexto del universo construido por la ficción, [...] un hecho puede definirse por el lugar que ocupa en la supuesta cronología de la historia, por su duración y por el número de veces que interviene. No obstante, para informarnos de un hecho determinado, el narrador no está obligado a comenzar por ese hecho y no por otro, ni a relatarlo largamente o, por el contrario, sucintamente, ni a evocarlo en una o más ocasiones. Así pues, su relato tiene una temporalidad específica, distinta a la de la historia» (Gaudreault y Jost, 1995, p. 112).¹⁴²

La capacidad mimetizante del cine permite retratar a través de un relato una historia que transcurre en diez años como una que transcurre en dos horas, ambas ajustándose a la temporalidad real de proyección de cada filme en la medida en que éste lo necesita. Por lo tanto, en este medio de expresión, el cine proyecta una dualidad temporal: una relacionada directamente con los acontecimientos relatados y la otra relativa al acto mismo de relatar.

¹⁴² Gaudreault, A. y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Madrid: Paidós Ibérica, p. 112.

1.4.5 EL ESPECTADOR, UN CAUTIVO DE LA REALIDAD FICCIONAL

Cine. ¿Qué nos fascina de él? ¿Cuál es ese motivo que nos adentra como espectadores a vivir aquella experiencia cinematográfica? ¿Miedo, curiosidad o deseo? ¿Es alguna de estas emociones palpable en esa sala oscura que nos proyecta nuevas realidades? Ante la seductora premisa que concibe el cine, los espectadores encontrarán en él, no solo un aliciente audiovisual, sino también la remembranza de todas aquellas circunstancias y situaciones que hayan conformado su existencia, sean reales o evoquen al subconsciente. Ante la contemplación del filme, los espectadores tendrán una experiencia cinematográfica:

«Idéntico sentimiento de exclusión ante esta escena separada por la pantalla del cine como por el contorno de una cerradura; idéntico sentimiento de identificación con los personajes, que se mueven en un escenario del que él está excluido; idéntica pulsión voyerista; idéntica impotencia motriz e idéntico predominio de la vista y el oído» (Aumont, 1995, p. 246).¹⁴³

Lo onírico, lo fantástico, lo alucinógeno, lo idílico e hipnótico son estados parcialmente cercanos a la instancia donde se situará todo espectador, puesto que, ante la ausencia de luz, los sentidos se inhiben de la realidad, con excepción de la vista y el oído. Ellos, por otra parte, se potencializarán al ser expuestos de sobremanera a una serie de imágenes que serán acompañadas de secuencias sonoras. La mente —en conclusión— se adormece:

«Se ha comparado a este medio con una especie de droga [...] llamando la atención sobre sus efectos estupefacientes [...] parece acertado afirmar que el cine tiene sus asiduos, que lo frecuentan urgidos por una necesidad casi fisiológica. No los impulsa un deseo de ver un film concreto o de pasar un rato agradable; lo que en realidad ansían es verse liberados de una vez por todas de las garras de la conciencia, perder su identidad en la oscuridad y sumergirse en las imágenes, tal como se suceden en la pantalla, con los sentidos preparados para absorberlas» (Kracauer, 1989, p. 207).¹⁴⁴

¹⁴³ Gaudreault, A. y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Madrid: Paidós Ibérica, p. 246.

¹⁴⁴ Kracauer, S. (1989). *Teoría del cine: la redención de la realidad física*. Madrid: Paidós Ibérica, p. 207.

Todo aquello que está ahí, en la pantalla, absorbe una capacidad sensorial; las facultades penetran las dimensiones de atención y la *psique* se expone a la contemplación:

«Si el cine produce su efecto, lo hace porque yo me identifico a mí mismo con sus imágenes, porque me olvido en mayor o menor medida de mí mismo, a favor de lo que muestra la pantalla. Ya no vivo mi propia vida, vivo en el film que se proyecta ante mí» (Kracauer, 1989, p. 207).¹⁴⁵

Es su proximidad con lo real, donde el cine pondera una capacidad para asumir la historia de la humanidad, incluso cuando éste dimensiona formas del mundo exterior, a partir de ajustar los hechos a las formas del mundo interior del espectador (de sus vivencias, emociones, recuerdos, sueños, etc.). Esta relación, cine-espectador, es recíproca. En el cine, el espectador aprehende del filme y lo vincula instantáneamente con su propio mundo, porque el espectador necesita reconocer una realidad que él conoce. De este modo, logra identificarse en la película.

Para Aumont, la identidad de la audiencia en la película está relacionada con su percepción de un mundo que puede ser reconocido por él todos los días, y lo divide en dos etapas —confirmando así, que la audiencia ha experimentado una doble identidad—. La identificación principal —la identificación con el objeto visual en la instancia representada— será la condición básica y la identificación auxiliar, es decir, la que tiene una realidad ficticia, diegética, representativa con los caracteres:

«La identificación primaria, en el cine, es aquella por la que el espectador se identifica con su propia mirada y se experimenta como foco de la representación, como sujeto privilegiado, central y trascendental de la visión [...]. El espectador tiene que darse cuenta de que no asiste a esta escena sin mediación, que una cámara la ha filmado previamente para él, obligándole de alguna manera a este lugar; que esta imagen plana, estos matices no son reales, sino un simulacro en dos dimensiones, inscrito químicamente sobre una película y proyectado sobre una pantalla. La identificación primaria hace, sin embargo, que se identifique con el sujeto de la visión, con el ojo único de la cámara que ha visto esta escena antes

¹⁴⁵ Kracauer, S. (1989). *Teoría del cine: la redención de la realidad física*. Madrid: Paidós Ibérica, p. 207.

que él y ha organizado la representación para él, de esta manera y desde este punto de vista privilegiado» (Aumont, 1995, p. 246).¹⁴⁶

Si bien la identificación secundaria está sujeta a la identificación primaria, es esta visión que tiene que ver con el mundo diegético la que despierta un interés, ya que provoca que el espectador se cierre y reflexione sobre su realidad y cómo se reconoce en ella:

«La impresión de la realidad [...] se funda en la coherencia del universo diegético construido por la ficción. Fuertemente sostenido por el sistema de lo verosímil, y organizado de manera que cada elemento de la ficción parezca responder a una necesidad orgánica y obligatoria con respecto a una realidad supuesta, el universo diegético toma la consistencia de un mundo posible cuya construcción, lo artificial y lo arbitrario, se han borrado en beneficio de una aparente naturalidad» (Aumont, 1995, p. 150).¹⁴⁷

Gracias a la construcción creíble del mundo diegético, se realiza uno de los objetivos del cine: la comprensión de este mundo por parte del espectador. Como receptores emocionales y racionales, los asistentes enriquecen con su visión individual y única, la arquitectura de cualquier universo, incluso, si este es violento.

¹⁴⁶ Aumont, J. (1995). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós Ibérica, p. 246.

¹⁴⁷ Aumont, J. (1995). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós Ibérica, p. 150.

CAPÍTULO II.

CINE: ¿UNA MIRADA **VIOLENTA**?



CAPÍTULO II. CINE: ¿UNA MIRADA VIOLENTA?

El mundo ha crecido de modo violento, y el cine no se olvida de esto. Rodeada de genocidios mundiales y amenazas nucleares, la cinematografía floreció entre sangre derramada y la crudeza humana. Aunque las demás artes no quedan exentas, sí están desfavorecidas por las características que las conforman.

El cine está provisto de valores replicantes y, además, discursivos. El arte fílmico no solo reproduce profanidades, también las cuenta. Es el instrumento de la imitación, y la violencia no es ajena a ello. Al contrario, se alimenta de eso.

Las películas ya no ofrecen puro entretenimiento; ofrecen posiciones viscerales del mundo en concreto. El cine no solamente produce imágenes, sino también ideas incendiarias. El cine se ha materializado en una proyección de las aterradoras atrocidades del imaginario colectivo. La realidad está a un paso de ser mera ficción.

Parece que, con el tiempo, la humanidad ha encontrado un sitio en donde depositar sus inclementes morbosidades y anhelos amorales. De esta forma, las dinámicas resultan más violentas y sin un fin en sí mismo. El arte ha glorificado al deseo y se ha convertido a un culto del exceso. La violencia provocadora tiene un papel similar y reclama la condición de estética fílmica porque ha encontrado su razón de ser y su deber ser. Toda esa áspera fuerza que gobierna al cine moderno, se presentará de por medio.

2.1 VIOLENCIA Y CINE: UN ENFOQUE MODERNO

En un principio, el cine cumplió con la función de registrar la realidad, convirtiéndose en el testimonio histórico de todo aquel momento que se filmaba. Empero, conforme a su evolución, adquirió diferentes posicionamientos: se convirtió en un elemento cultural que permite exponer historias e información que expande el conocimiento; es un elemento de entretenimiento que brinda la oportunidad de experimentar meramente de una actividad de ocio y disfrute; y es un elemento emocional que impulsa a tener la capacidad de expresar (y observar) sentimientos, tanto ajenos como propios.

En la medida en que se fueron configurando las propuestas, los propósitos y el lenguaje cinematográfico, el cine dejó de ser solo una herramienta de registro, para también

convertirse en una que fuera capaz de construir y expresar una realidad —ficticia o no— a través de recursos narrativos y estéticos. Al emplear los recursos cinematográficos, se delimita la «forma» del filme. Es decir, se deposita en la película la visión y temática definitiva de ésta. Es aquí donde surge el interés de este estudio por la violencia como temática. En el cine contemporáneo la violencia ha alcanzado una forma protagónica relevante.

Al hablar de cine y violencia, inevitablemente surge un planteamiento que ha encasillado al arte fílmico en una dinámica responsiva, ¿el cine incita a la violencia social? Esta interrogante ha sido un eterno debate que sigue sin concebir alguna conclusión.

Los medios de comunicación han sido instrumentos fascinados por la violencia, esto se hace evidente cuando se observa el progreso del uso de las imágenes y los temas que han abordado desde que comenzaron a implantarse masivamente a principios de siglo. Entre todos los medios de masas, es sin duda el cine el que, sin prejuicios ni remordimientos, ha utilizado la violencia como uno de los recursos elementales para conmocionar al espectador (negativa o positivamente), de modo que, la violencia y el cine en este momento se retratan como dos variables profundamente vinculadas.

El cuestionamiento interminable, el desafío perpetuo que rodea esta reflexión, siempre ha sido entender hasta qué punto los representantes de los medios pueden promover la acción individual o colectiva, es decir, hasta qué punto la producción y el consumo de películas violentas ha incrementado la violencia real. No obstante, este estudio no se propone dar respuesta a este planteamiento, “lo importante ya no es descubrir los efectos de los medios sobre la realidad, sino observar de qué forma esta realidad es representada a través de una pantalla” (Rodríguez y Jiménez, 2003, p. 4).¹⁴⁸ Por ello, para esta investigación, se busca reformular el tratamiento a esta cuestión: ¿Y si la propia sociedad (y no solo el cine) es la fascinada por el uso de la fuerza de unos individuos sobre otros, de algunos grupos sobre los demás? ¿No es la propia sociedad la que reclama incesantemente la espectacularización del poder que encarna los que ejercen la violencia? ¿Es la violencia necesaria porque también representa un acto comunicativo

¹⁴⁸ Rodríguez, M. y Jiménez, J. (2003). *El engaño de la violencia cinematográfica*. Madrid: Trípodos, p. 4.

que la sociedad demanda? Quizás estas no sean las mejores preguntas, porque llevan a otros campos relacionados con la filosofía o la sociología, pero ayudan a enfatizar la complejidad de un problema que sigue sin resolverse en las ciencias de la comunicación y que, desde un medio de masas como el cine, aún no se prioriza desde otro enfoque teórico.

Al liberar las inquietudes que tiene este proyecto, también se espera eludir las exploraciones que no recorreremos. El cine como promotor de la violencia social no es una cuestión que abordaremos. Se busca encausar la investigación a través de un desglose histórico y sociológico, para entablar un diálogo entre violencia y cine: el mensaje correcto.

2.1.1 UN AGRESIVO CONCEPTO

La violencia, aunque es naturalmente física, irrumpe abruptamente en muchos dormitorios del conocimiento lingüístico. Con un significado tan amplio, delimitar su significado será lo correcto. Para ello, hay que señalar algunas representaciones que definan apropiadamente el término.

Como primer punto referencial, encontramos a la Real Academia Española (RAE), quien determina que la «*violencia*»¹⁴⁹ tiene las siguientes acepciones:

(Del Lat. violentia).

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

Sin embargo, para propósitos de la investigación, es de interés puntualizar las acepciones de dicho concepto. Por ello, si se asesora desde otro enfoque institucional, como la Organización Mundial de la Salud (OMS), se encuentra la siguiente descripción en su *Informe Mundial sobre la Violencia y la Salud*:

¹⁴⁹ RAE (s.f.). *Violencia*. <https://dle.rae.es/violencia>

«El uso deliberado de la fuerza física o el poder, ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones» (2002, p. 5).¹⁵⁰

Aunque la definición abarca la violencia interpersonal, también comprende el comportamiento suicida y los conflictos bélicos. No obstante, no hay una definición de violencia ampliamente aceptada por la comunidad académica, especialmente en esta última concepción que expresa la OMS, donde se enfatiza el empleo de la fuerza para causar daño a alguien.

Se pueden encontrar algunas definiciones que han alcanzado cierto consenso. Tal es el caso de Elsa Blair (2009)¹⁵¹, quien citó algunas definiciones de carácter alternativo para validar este sustento. La primera fue tomada del investigador francés Jean Claude Chesnais, quien dijo: *“La violencia en sentido estricto, la única violencia medible e incontestable es la violencia física. Es el ataque directo, corporal contra las personas. Ella reviste un triple carácter: brutal, exterior y doloroso. Lo que la define es el uso material de la fuerza, la rudeza voluntariamente cometida en detrimento de alguien”* (Blair, 2009, p. 13).¹⁵² Una segunda definición es formulada por la autora Jean-Marie Domenach, quien, por su parte, *“llamaría violencia al uso de una fuerza abierta o escondida, con el fin de obtener de un individuo o un grupo eso que ellos no quieren consentir libremente”* (Blair, 2009, p. 16).¹⁵³ Y, por último, el investigador Thomas Platt (Blair, 2009, p. 20)¹⁵⁴ asegura tener al menos siete significados del término, siendo la *“fuerza física empleada para causar daño”*, la descripción más cercana.

¹⁵⁰ Organización Mundial de la Salud (2002). *Informe mundial sobre la violencia y la salud: resumen [Informe N°1]*. Organización Panamericana de la Salud.

¹⁵¹ Blair Trujillo, E. (otoño, 2009). Aproximación teórica al concepto de violencia: avatares de una definición. *Política y Cultura*, (32), pp. 09-33.

¹⁵² Blair Trujillo, E. (otoño, 2009). Aproximación teórica al concepto de violencia: avatares de una definición. *Política y Cultura*, (32), p. 13.

¹⁵³ Blair Trujillo, E. (otoño, 2009). Aproximación teórica al concepto de violencia: avatares de una definición. *Política y Cultura*, (32), p. 16.

¹⁵⁴ Blair Trujillo, E. (otoño, 2009). Aproximación teórica al concepto de violencia: avatares de una definición. *Política y Cultura*, (32), p. 20.

Todas estas definiciones tienen comunes denominadores: el uso de la fuerza por parte de una persona sobre otra; daño por una o más personas; deliberación del daño; el propósito de obligar a las víctimas a hacer cosas que no quieren a través de la fuerza. A partir de estos elementos, la idea de violencia se concentra tangiblemente. Sin embargo, al menos la definición de Domenach abre la posibilidad de que la fuerza utilizada no sea solo física, sino de otro tipo: «escondida».

Aunque la fuerza física es determinante, existen otros indicios para causar los mismos resultados. La coerción psicológica, incluso, el chantaje es muy importante como medio. Para algunas consideraciones, no hay una intervención física (fuerza) de por medio porque, en todo caso, esta podría ser una «*violencia simbólica*». Como plantea Pierre Bourdieu (2001),¹⁵⁵ esta práctica es una aceptación e interiorización por parte del dominado, es decir, la dominación simplemente se hace invisible en la relación.

Por otro lado, en la valiosa expansión de esta definición, John Keane partió de los elementos básicos ya señalados, y para luego llevarlos por otro camino. Según el autor:

«[La violencia se entiende] como aquella interferencia física que ejerce un individuo o un grupo en el cuerpo de un tercero, sin su consentimiento, cuyas consecuencias pueden ir desde una conmoción, una contusión o un rasguño, una inflamación o un dolor de cabeza, a un hueso roto, un ataque al corazón, la pérdida de un miembro e incluso la muerte [acotando más adelante que] es siempre un acto relacional en el que su víctima, aun cuando sea involuntario, no recibe el trato de un sujeto cuya alteridad se reconoce y se respeta, sino el de un simple objeto potencialmente merecedor de castigo físico e incluso destrucción» (Keane, 2000, p. 61).¹⁵⁶

A partir de esta serie de ideas, se debe destacar dos aspectos: a) La violencia es una especie de comportamiento relacional, una especie de relación social; b) La subjetividad de la víctima es negada o debilitada, y es tratada como un objeto.¹⁵⁷ Wieviorka profundiza

¹⁵⁵ Bourdieu, P. (2001). *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama.

¹⁵⁶ Keane, J. (2000). *Reflexiones sobre la violencia*. Barcelona: Alianza, p. 61.

¹⁵⁷ Wieviorka, M. (2011). La violencia: destrucción y construcción del sujeto. *Espacio abierto*, (3), pp. 337-347.

en las siguientes líneas acerca de esta categorización antes expuesta; sustenta la importancia del sujeto con el vínculo que concibe con la violencia:

«[...] Una definición de la violencia a partir de la del sujeto [donde] el sujeto es la capacidad que tiene la persona de actuar creativamente, de constituirse su propia existencia [...] El sujeto además es el reconocimiento que le hacen a una persona otros que también son sujetos. Igualmente, es la capacidad de estar en relación con los demás [en este caso] la violencia no es más que la incapacidad del sujeto de convertirse en actor [es precisamente esa subjetividad negada o disminuida]» (2001, p. 339).¹⁵⁸

Partiendo de estos argumentos, ahora se explora la posibilidad de expandir el concepto. La violencia no solo se relaciona con la composición del cuerpo (físico), sino con la de otros (dinámicas de poder) y la ausencia de estos (negación del «otro»).

2.1.2 UN ACTO COMUNICATIVO

Después del amplio repertorio conceptual, se puede desarrollar una definición tácita del término violencia, la cual se entiende como toda aquella manifestación (racional) que ejerce la agresividad y/o fuerza —entiéndase ésta en cualquiera de sus derivaciones, tangible o intangiblemente— sobre el otro, ya que este comportamiento es exclusivamente humano. La violencia está vinculada al proceso evolutivo, este proceso evolutivo se desarrolla a partir de la aparición del ser humano en la superficie terrestre y se determina y configura según las características de la sociedad a la que pertenece.

En la realidad existe un «*espacio psíquico*»¹⁵⁹ dentro de la vida humana, ahí —en el espacio psíquico— es donde el ser humano cohabita con la violencia. De acuerdo con el científico chileno Humberto Maturana (cf. 1995, p. 69-88), el espacio psíquico es el lugar que rodea al ser humano y que determina la formación del individuo como miembro de una cultura, tanto su crecimiento como su aprendizaje será de una manera invisible para él. Esto se aprecia en el comportamiento que obtiene el ser humano (por ejemplo, al observar, tocar, desear, aceptar, rechazar, sufrir y gozar) que, sin darse cuenta, realiza

¹⁵⁸ Wieviorka, M. (2011). La violencia: destrucción y construcción del sujeto. *Espacio abierto*, (3), pp. 337-347, p. 339.

¹⁵⁹ Maturana, H. (1995). *La violencia en sus distintos ámbitos de expresión: violencia y biología*. Santiago: Dolmen, pp. 69-88.

asociaciones, pesé a no contar con ninguna otra experiencia particular consciente. De esta forma, el espacio preestablecido donde se desarrolla el sujeto, moldeará las conductas de éste a lo largo de su vida, incluso si tiene vivir rodeado de actos violentos:

«No olvidemos que vivimos en una cultura que de una u otra forma ha valorado a lo largo de los años, y de hecho sigue valorando y legitimando a la violencia como un medio adecuado, o al menos necesario, para desarrollar lo esencial de nuestros sistemas sociales» (Rodríguez y Jiménez, 2003, p. 3).¹⁶⁰

Se entiende así que lo habitual se vuelve «natural». Es decir, la violencia se tomó —para algunos— como una forma de mediar una situación y una vía para la imposición/obtención de cambios o beneficios, convencionalizándola de esta manera como un medio —aceptable o no— de interacción entre las personas a través del enfrentamiento y/o sometimiento, ejerciendo la violencia para la comprensión y aceptación de una visión específica, propia y subjetiva de la realidad. La violencia ha trascendido esta manifestación consciente y se ha asentado en la sociedad y en los individuos que la constituyen, en un estado permanente y tangible.

De acuerdo con el teórico francés Michel Foucault (2011) —en su Collège de France titulado *Seguridad, territorio, población*—, en la sociedad existen «*mecanismos de poder*». ¹⁶¹ Aquí, al inicio de su curso, Foucault menciona tres puntos de su investigación: en ella afirma que, como primer lugar, el poder no es “una substancia, un flujo” o algo parecido, “sino un conjunto de mecanismos y procedimientos cuyo papel o función y tema, aun cuando no lo logren, consiste precisamente en asegurar el poder”; en segundo lugar, que esos procedimientos o mecanismos de poder no son «*autogénicos*», «*autosubsistentes*». “El poder no se funda en sí mismo y no se da a partir de sí mismo”; es decir, no es que se presenten relaciones familiares, laborales, sexuales, y al lado o sumadas a ellas estén las relaciones de poder, sino que todas, en general, son

¹⁶⁰ Rodríguez, M. y Jiménez, J. (2003). *El engaño de la violencia cinematográfica*. Madrid: Trípodos, p. 3.

¹⁶¹ Foucault, M. (2011). *Seguridad, territorio, población*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

mecanismos de poder y “una parte intrínseca de todas esas relaciones” (Foucault, 2011, p. 16-17).¹⁶²

Por tanto, la violencia no es una sustancia o un hecho aislado completamente, sino que está relacionada con las relaciones sociales, o con los roles que asumen determinadas relaciones sociales. Desde esta perspectiva, la violencia puede verse como un adjetivo que describe ciertas formas de relación. Entonces, por ejemplo, en una relación familiar o laboral, cuando éstas muestran signos de violencia, se abordan como violencia doméstica o laboral.

Sin embargo, esta coloración violenta de las relaciones sociales presenta unas características universales reconocidas, es decir, también presenta un momento sustancial e importante. Se puede decir que la principal característica de la violencia es, por supuesto, el daño a, al menos, una de las partes, afectando así la integridad física, sexual, psicológica e incluso patrimonial. Otro rasgo común en las relaciones violentas es la repetición de determinadas conductas o la repetición de mecanismos en la producción de violencia, es decir, a través de este patrón de conducta, el cual puede ser considerado como algún comportamiento deliberado para sellar la relación entre las personas.

Si bien, no se puede decir con plena certeza que toda relación social sea violenta o contenga violencia, sí se puede admitir que, en la forma más amplia de relaciones sociales, desde las familiares hasta las políticas o económicas, siempre existe una posibilidad constante, por lo que el análisis de la violencia puede mostrar ciertos aspectos globales de la historia social. Sin embargo, si el alcance de la relación entre la violencia y la historia es de importancia general, debe cambiarse de acuerdo con los antecedentes de una serie de estudios, porque el alcance de la violencia, interna o externa, en una guerra en algunos países o regiones es diferente que la violencia de género o cualquier tipo de agresión histórica.

¹⁶² Foucault, M. (2011). *Seguridad, territorio, población*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, p. 16-17.

En cualquier caso, se sugiere definir la violencia como un modo de relaciones sociales caracterizadas por negar al otro. La definición propuesta, amplía el concepto de violencia de muchas formas. En primer lugar, cuando se considera la violencia como una relación social, se destaca el papel participativo que pueden desempeñar los diferentes sujetos de la relación (víctima, espectador y agresor). Es decir, la violencia ya no se limita al comportamiento de un solo agente o sujeto. Las características o intereses de este último serán un factor importante para entender la violencia, pero ahora también se puede resolver las características e intereses de otro sujeto o sujetos que rodean esta relación directa, porque muchas veces alguien puede cometer actos violentos a manera de espectáculo (como por ejemplo el terrorismo, estatal o particular). En este caso, comprender las relaciones sociales en donde ocurre la violencia, ayuda a comprenderla de manera más integral. El contexto de la relación también es relevante porque siempre afecta y se ve afectado por la relación que se da en ella. Además, se puede decir que los contextos son creados por las relaciones y a su vez las afectan. Por lo tanto, comprender los antecedentes de las relaciones violentas ayuda a comprender mejor la violencia como un acto comunicativo.

2.1.3 LA ESTETIZACIÓN DE LA VIOLENCIA

Bajo esta percepción, la violencia maneja sus propias condiciones y manifestaciones (en la realidad), como se ha delimitado. Pero, ¿cómo se verbaliza la violencia dentro del lenguaje cinematográfico? Claro, “la violencia ha sido uno de los principales elementos del Séptimo Arte desde su surgimiento” y, al abstraer la realidad, el cine “se ha servido insistentemente de ella para escribir gran parte de las páginas de su historia” (Rodríguez y Jiménez, 2003, p. 2).¹⁶³

Esta aproximación a los estudios sobre la representación de la violencia en el cine es necesaria si se quiere entender los principios que atiende la relación violencia-cine. El cine, no obstante, está conformado por una serie de «*estrategias audiovisuales*».¹⁶⁴ A todas ellas que encaucen una provocación en el espectador al construir mecanismos de

¹⁶³ Rodríguez, M. y Jiménez, J. (2003). *El engaño de la violencia cinematográfica*. Madrid: Trípodos, p. 2.

¹⁶⁴ A este «conjunto de estrategias audiovisuales» son aquellas «que provocan un efecto específico en la sensibilidad de los espectadores», Lauro Zavala (2012) las cataloga como la «*estética del cine*».

representación de la violencia, se les denomina «*estética de la violencia*» (Zavala, 2012, p. 3).¹⁶⁵

Con esto, de por medio, se debe establecer una correlación pulcra “entre la presentación del acto violento sobre la pantalla y su *duración y gradación*” (Zavala, 2012, p. 4).¹⁶⁶ De acuerdo a Stephen Prince, el autor de esta teoría, hay que estudiar “la articulación entre el grado de violencia y las estrategias estilísticas de representación del acto físico” (Zavala, 2012, p. 4).¹⁶⁷ De esta forma, al determinar el «*gradiente de amplitud estilística*» —término que se le designó—, es posible distinguir tres formas de representación:

- *Violencia funcional*. La primera distinción justifica su existencia a partir de la propia narrativa. No hay espacio para la violencia injustificada, toda aquella que haga acto de presentación debe operar bajo una lógica de causalidad. Su rango de exposición oscila desde la posguerra hasta la década de los años 60. Su amplitud estilística es de grado **bajo**, a diferencia de las subsecuentes.
- *Ultraviolencia espectacular*. A continuación, después de los años 60, el cine tuvo una transgresión visual y discursiva, y empezó a nutrirse de los recursos formales para espectacularizar la violencia. Su amplitud estilística es **alta**.
- *Hiperviolencia irónica*. Con el aterrizaje del cine posmoderno, se exploran las posibilidades de la ironía, la metaficción, la intertextualidad y diversas formas de traducción intersemiótica. La amplitud estilística no es tan determinante como en las dos anteriores, ya que es **variable**.

Hay que entender que el cine y la violencia no partieron como una relación ya conformada, al menos no como la conocemos ahora: “siempre ha habido una cantidad considerable de películas con dosis de violencia” (Sánchez, 2002, p. 211).¹⁶⁸ Su matrimonio proviene de décadas de intercambios culturales y procesos sociales. Por ello,

¹⁶⁵ Zavala, L. (2012). *La representación de la violencia en el cine de ficción*. México: Universidad Autónoma Metropolitana, p. 3.

¹⁶⁶ Zavala, L. (2012). *La representación de la violencia en el cine de ficción*. México: Universidad Autónoma Metropolitana, p.4.

¹⁶⁷ Zavala, L. (2012). *La representación de la violencia en el cine de ficción*. México: Universidad Autónoma Metropolitana, p.4.

¹⁶⁸ Sánchez, J. (2002). *La violencia en el cine: De la representación de conflictos a la estetización fascinante*. Salamanca: Universidad de Salamanca, p. 211.

cuando se ahonda en la historia, el *cine clásico* manifiesta una violencia casi imperceptible. Es decir, su presencia no vulnera la línea de lo explícito y/o “no hay imágenes o expresiones verbales que resulten insoportables para el espectador o repugnen la sensibilidad media” (Sánchez, 2002, p. 212).¹⁶⁹

El interés principal en estos largometrajes consistía en narrar cómo se solucionaba un conflicto dramático, especialmente si la vida se ponía en juego. Por tanto, los dramas se centraban en tramas donde “el odio, la venganza, la ambición, el deseo o el amor se encuentran en grado extremo, insuperable, como pasiones capaces de aniquilar al ser humano” (Sánchez, 2002, p. 212).¹⁷⁰

Son en los primeros años del cine o las primeras décadas del siglo XX cuando la violencia se expresaba de forma contenida. Los peores comportamientos violentos eran sustituidos o recortados (a través de la elipsis) para evitar cualquier expresión que no fuera del agrado de la moral de aquella época. De lo contrario, “si no gustaba una película se censuraba, las que se consideraba que no eran aptas para mujeres, niños o mentes poco resueltas, también, no había una normativa reguladora, quedaba a juicio del censor de la policía con resultados ilógicos a la vez que cuestionables” (Montiel, 2015, p. 56).¹⁷¹

La pantalla solo concedería un sistema de metáforas: “el *desplazamiento espacial* (es decir, la presencia de la violencia fuera de cuadro); un *desplazamiento metonímico* (mostrar un objeto que representa a la violencia en lugar de mostrar un acto violento); una *emblemática de la sustitución* (violencia recibida por los objetos en lugar de ser recibida por el cuerpo) y un cierre de secuencia seguido por un *paréntesis emocional* (lo cual ofrece al espectador un momento para recuperarse de la secuencia violenta)” (Zavala, 2012, p. 5).¹⁷² De esta forma se reprimía cualquier evento que manifestase una

¹⁶⁹ Sánchez, J. (2002). *La violencia en el cine: De la representación de conflictos a la estetización fascinante*. Salamanca: Universidad de Salamanca, p. 212.

¹⁷⁰ Sánchez, J. (2002). *La violencia en el cine: De la representación de conflictos a la estetización fascinante*. Salamanca: Universidad de Salamanca, p. 212.

¹⁷¹ Montiel, T. (2015). Los inicios de la censura en el cine. *ArthyHum*, (16), p. 56.

¹⁷² Zavala, L. (2012). *La representación de la violencia en el cine de ficción*. México: Universidad Autónoma Metropolitana, p. 5.

situación violenta, “estábamos ante una violencia de expresión contenida” (Sánchez, 2002, p. 212).¹⁷³

Autores proclamados fueron partícipes y usuarios de estas estrategias: “invisibilizar lo que es visible” (Zavala, 2012, p. 6).¹⁷⁴ La ocupación de la violencia era sustituida y se relegaba la responsabilidad al espectador para cumplir con el ejercicio de complementación de aquellas escenas que quedaban cuartadas.

Pero, para la década de 1950, el sistema había cambiado. Surgen los primeros realizadores con inquietudes gráficas y una propuesta de renovación para los géneros cinematográficos que, para lograrlo, “emplean la violencia de un modo nuevo” (Sánchez, 2002, p. 213).¹⁷⁵ La narrativa de ficción se veía inmiscuida en una exposición explícita de contenido violento: mostrando sin ambigüedades el sadismo, la pasión de venganza, el placer de venganza y hasta la pulsión suicida de los protagonistas” (Sánchez, 2002, p. 213).¹⁷⁶ Esta tendencia correspondía a una búsqueda de combatir la violencia con más violencia. Para restablecer un *estatus quo* que era derribado por violencia, otra violencia se ocupaba de hacerlo a través de recursos estilísticos.¹⁷⁷

A la modernidad cinematográfica no le fue ajena la progresiva liberalización de la censura. A diferencia del proceso anterior, aquí el cine obsequiaba las representaciones violentas de forma gratuita, pero, pese a su intensa implicación física, adquirirían un significativo complementario. A su vez, los rasgos estilísticos se opondrían radicalmente al cine clásico: “una *ausencia de paréntesis emocional* (para el espectador); una *ausencia de código moral* (autarquía ética); una filosofía según la cual *el fin justifica los medios* (en oposición al sentido de justicia de los géneros clásicos); una *legitimación a*

¹⁷³ Sánchez, J. (2002). *La violencia en el cine: De la representación de conflictos a la estetización fascinante*. Salamanca: Universidad de Salamanca, p. 212.

¹⁷⁴ Zavala, L. (2012). *La representación de la violencia en el cine de ficción*. México: Universidad Autónoma Metropolitana, p. 6.

¹⁷⁵ Sánchez, J. (2002). *La violencia en el cine: De la representación de conflictos a la estetización fascinante*. Salamanca: Universidad de Salamanca, p. 213.

¹⁷⁶ Sánchez, J. (2002). *La violencia en el cine: De la representación de conflictos a la estetización fascinante*. Salamanca: Universidad de Salamanca, p. 213.

¹⁷⁷ Algunos de estos son la cámara lenta, tendencia al empleo de *zoom in*, congelamiento de la imagen, multiplicación del número de cámaras disponibles para filmar una misma escena, adopción de la perspectiva de los agentes de la violencia y creación de un tema musical que rebasa la historia específica para convertirse en un éxito extracinematográfico, por colocar algunos ejemplos.

través del humor, y una purificación de la violencia a través de la tecnología, entre otros” (Zavala, 2012, p. 7).¹⁷⁸

No obstante, el servicio que realizan los recursos era banal, en muchas ocasiones los directores profesaron una estética con mayor ambición intelectual. Stanley Kubrick, Francis Ford Coppola y el mismo Martin Scorsese, por mencionar algunos nombres, entendieron la violencia de forma reflexiva. Los filmes de estos autores fueron análisis de la violencia: Kubrick exploró en distintos géneros las consecuencias de la agresión y conducta violenta. Desde sus largometrajes bélicos —*Paths of Glory* (Kubrick, 1957), *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (Kubrick, 1963) o *Full Metal Jacket* (Kubrick, 1987)—, que atraviesan un cuestionamiento a la guerra y el militarismo; pasando por sus principiantes encuentros policíacos —*Killer’s Kill* (Kubrick, 1955) y *The Killing* (Kubrick, 1956)—; hasta tocar los insulsos terrenos de la locura y pulsiones agresivas —*A Clockwork Orange* (Kubrick, 1971) y *The Shinning* (Kubrick, 1980)—.

Esto por mencionar las particularidades de Stanley, pero con Coppola serían más puntuales. Su trilogía en *The Godfather* (Coppola, 1972, 1974, 1990) y *Apocalypse Now* (1979) dialogarían con la figura del poder, la megalomanía y la dominación. Claro, encontrando algunos elementos en común con la filmografía de Scorsese. El italoamericano fecundaría el cine de mafia —*Goodfellas* (Scorsese, 1990) y *Casino* (Scorsese, 1995)— y el comportamiento violento en la vida urbana —*Mean Streets* (Scorsese, 1973), *Taxi Driver* (Scorsese, 1976) y *The Raging Bull* (Scorsese, 1980)—

Paralelamente a ello, los géneros también fueron mutando, y uno que lo hizo fue el terror. Las películas se salpicarían de sangre, vísceras y mutilaciones. La repugnancia se emparejaba con el espectáculo: *Night of the Living Dead* (Romero, 1968), *The Texas Chainsaw Massacre* (Hooper, 1974), *Friday the 13th* (Cunningham, 1981), *Children of the Corn* (Kiersch, 1984) o *A Nightmare on Elm Street* (Graven, 1985). A todo esto, se

¹⁷⁸ Zavala, L. (2012). *La representación de la violencia en el cine de ficción*. México: Universidad Autónoma Metropolitana, p. 7.

suma el subgénero de explotación italiano *Cannibal Holocaust* (Lenzi, 1980), *Inferno* (Argento, 1980), *Demons* (Bava, 1985), entre otros.

No por eso el «*cine gore*»¹⁷⁹ se quedaría estancado. Encontraría en otras voces un cambio para el terror y la ciencia ficción, durante los años 80, principalmente: *The Exorcist* (Friedkin, 1973), *Jaws* (Spielberg, 1975), *The Omen* (Donner, 1976) o *The Fly* (Cronenberg, 1986). Estos géneros y otros tantos encontraron en el desarrollo tecnológico una nueva forma de expresar situaciones que antes, de forma práctica, era imposible de registrar. Es la agresividad en “la propia superficie —tanto visual como sonora— del texto audiovisual, conseguida mediante la retórica barroca que mezcla texturas fotográficas, satura banda sonora, disloca la continuidad del montaje, abusa de los encuadres a desnivel y de las tomas con gran angular” (Sánchez, 2002, p. 218).¹⁸⁰

Esto último sería la introducción a la etapa en la que hoy vivimos. Corría el final de los años ochenta cuando las tendencias se orquestrarían de un modo diferente. Contrario a las dos facetas anteriores, la hiperviolencia se distinguiría por tres modalidades:

- *Hiperviolencia como explotación.* La ironía, como un catalizador dramático, será una de las cualidades más resaltantes dentro de esta tendencia, que encontrará un lugar en donde hospedarse en los subgéneros del terror como *splatter*, *gore*, *slasher*, *torture porn*. Con ello, la violencia dispondrá de un porcentaje elevado de implicación y una **alta amplitud estilística**.
- *Hiperviolencia como recurso artístico.* Alternando los recursos del cine clásico y el cine moderno, esta versión conduciría una **amplitud estilística variable**.
- *Hiperviolencia como provocación.* Además de una carga de violencia física, el sentido de esta subdivisión, es regalar de sensibilidad a los espectadores. Así que, de las tres, será la que tendrá una **baja amplitud estilística**.

¹⁷⁹ De acuerdo a Valencia y Guillot (1996) el *gore* se caracteriza por un intuitivo sentido visual, con múltiples escenas de acción y violencia, uso abundante de litros de sangre artificial, con diferente gama cromática, teatraliza la mutilación mostrando escenas de vísceras desmembradas con lujo de detalles, órganos al aire, amputaciones, decapitaciones, entre otros.

¹⁸⁰ Sánchez, J. (2002). *La violencia en el cine: De la representación de conflictos a la estetización fascinante*. Salamanca: Universidad de Salamanca, p. 218.

Con todo ello, aquí la violencia representa un espectáculo bifacético: dramático y cruel. No es de sorprender que autores como James Cameron, Quentin Tarantino, Oliver Stone, Brian de Palma, tengan una afinidad en su cinematografía por la hiperviolencia. Su naturaleza ya no se cuestiona, y se adopta sin impedimentos. Es capaz de construir una realidad con violencia ficcional para “visibilizar e invisibilizar; registrar y denunciar; oscilar entre lo explícito y lo implícito; reconstruir la memoria social y ofrecer una mirada nueva” (Zavala, 2012, p. 9).¹⁸¹

Aunque otros autores reconocen que la estetización actual se pondera por tres ejes principales: la plasmación cruda pero ficcional, la distanciada e irónica y la crueldad insoportable (cf. Mongin, 1999, p. 14-15).¹⁸² Dentro de las características que destaca Oliver Mongin (cf. 1999, p. 14-15) está la colonización de la violencia; la heroización del criminal; la estetización de la violencia; y la agresividad verbal.¹⁸³

Dicho de otra forma, este cine circunscribe la violencia como un espectáculo a su alrededor, como antes se lograba en ciertos géneros donde se comprendía la presencia violenta sí o sí. Ahora los conflictos requieren de una dureza y fuerza para sobreponerse a ellos, sin importar la temática, la inteligencia o la palabra ya no son una opción. Los personajes resultan estereotipados y sus antagonistas son visiblemente más carismáticos y atractivos, adoptando mayor empatía con el criminal que con el héroe. Sin sentimientos o cualidades humanizantes, la estetización del cine actual se da a través de la omnipresente mirada violenta.

2.2 UNA REPRESENTACIÓN A TRAVÉS DEL ARTE

La humanidad a lo largo del tiempo ha atravesado o experimentado múltiples procesos históricos, en los que la violencia ha estado presente, por lo que ha sido objeto de análisis y estudios. No obstante, su representación no quedó desapercibida en diversas categorías de expresión artística —sean consideradas así o no— de las sociedades y

¹⁸¹ Zavala, L. (2012). *La representación de la violencia en el cine de ficción*. México: Universidad Autónoma Metropolitana, p. 9.

¹⁸² Mongin, O. (1999). *Violencia y cine contemporáneo*. Barcelona: Paidós, pp. 14-15.

¹⁸³ Mongin, O. (1999). *Violencia y cine contemporáneo*. Barcelona: Paidós, pp. 14-15.

las particularidades de cada individuo que las componen. El «séptimo arte»¹⁸⁴ —como lo denominó Ricciotto Canudo en el *Manifiesto de las siete artes*, publicado de 1911— desde su invención, ha sido fiel testigo de los acontecimientos históricos que han conglomerado la violencia global. En este sentido, es el medio de comunicación y/o artístico que ostenta la capacidad de captar la realidad a través de la fotografía fija o de imagen en movimiento y de complementos sonoros, invitando al espectador no solo a sentir la violencia, sino también a «vivirla».

En una primera consideración, los actos violentos también fueron apareciendo. No obstante, las gotas de sangre no tuvieron presencia rápidamente. Al contrario de lo que se puede imaginar, la violencia fue introducida con cautela y mesura: el cine era inocente. A todo acto violento, se le censuraba discursivamente (sustitución metafórica o recursos estilísticos), y se empezaron a plantear como parte de un conflicto dramático, “pero solo eso: momentos, breves instantes que provocaban el desarraigo del espectador que disfrutaba de la ficción en su butaca” (Rodríguez y Jiménez, 2003, p. 2).¹⁸⁵

A la par del avance cinematográfico, la violencia también se reforzó. Con algunos géneros o subgéneros como medio, su presencia se hizo más fuerte. “Pero la muerte era de verdad protagonista de estos relatos, y su aparición no suponía un hecho violento, sino el fin al que tendían todos estos argumentos. La violencia en aquellas películas de género formaba parte de la narrativa de la historia, precisamente porque lo violento se convertía en pieza fundamental de las mismas”, eso sustentan las investigaciones de los doctores María del Mar Rodríguez y José Antonio Jiménez (2003, p. 2).¹⁸⁶ Por ello, solo era posible representar la violencia de una sola forma: el bien vs. el mal. Algunas personas pueden incluso decir que la violencia para tratar el mal está justificada, siempre que sea para lograr una paz que permita que el bien gane y el público se satisfaga.

«El cine no crea solo un modo de violencia, sino que en los últimos tiempos parece haberse diversificado en un abanico de posibilidades de representación. [...] Hasta los años ochenta, solo existía la representación de la ‘buena’ y de la ‘mala’ violencia. Solo aparecía una violencia utilizada

¹⁸⁴ García, E. y Sánchez, S. (2002). *Guía histórica del cine*. Madrid: Complutense.

¹⁸⁵ Rodríguez, M. y Jiménez, J. (2003). *El engaño de la violencia cinematográfica*. Madrid: Trípodos, p. 2.

¹⁸⁶ Rodríguez, M. y Jiménez, J. (2003). *El engaño de la violencia cinematográfica*. Madrid: Trípodos, p. 2.

de manera injusta, y la violencia utilizada por los buenos para reconstituir el orden social» (Bernárdez, 2001, p. 91).¹⁸⁷

Aunque, en principio, el nacimiento del cine se puede atribuir a 1895 —dado que era la primera vez que se proyectaba una película en una sala con público—, el desarrollo inicial de la película se vio directamente afectado por la guerra y sus consecuencias en la humanidad. En un período plagado de tensiones y abatimientos mundiales, el conflicto se veía mayormente más atractivo para el espectador si poseía la radicalidad y la tensión propias de situaciones entre la vida o muerte (*cf.* Sánchez Noriega, 2002, p. 211).¹⁸⁸ La evolución de la cinematografía ha tenido influencia tanto de la vida como de la cultura humana:

«El cine y cualquier manifestación artística no nacen de la nada, forman parte de una tradición que es fuente constante de imágenes y temas. Del mismo modo, también la interpretación de la ficción ha sido una constante» (Bernárdez, 2001, p. 94).¹⁸⁹

A una temprana edad, el cine experimentó dos de los eventos más catastróficos, donde todo rasgo de civilidad se extinguió —al menos por algunos años—, para dar cabida a la barbarie y violencia de la Primera y Segunda Guerra Mundial. Si bien, estos dos eventos globales son la apoteosis de la desvinculación humana con la razón, existieron eventos que uniformemente también fueron filmados: la Revolución mexicana y la Revolución rusa.

Mientras en México las películas nacieron junto al movimiento revolucionario, en Rusia también. Para el segundo caso, la penosa guerra civil que se prolongó después de su insurrección, fue el escenario donde los operadores destinaron sus primeras incursiones para sumarse al frente de batalla y documentar las confrontaciones entre las oposiciones y el imperio zarista (*cf.* Gubern, 2014, p. 132).¹⁹⁰ En cambio, en el primer caso, el cine

¹⁸⁷ Bernárdez, A. (2001). *Violencia y cine: el amargo de una fascinación*. Madrid: Ayuntamiento de una fascinación, p. 91.

¹⁸⁸ Sánchez, J. (2002). *La violencia en el cine: De la representación de conflictos a la estetización fascinante*. Salamanca: Universidad de Salamanca, p. 211.

¹⁸⁹ Bernárdez, A. (2001). *Violencia y cine: el amargo de una fascinación*. Madrid: Ayuntamiento de una fascinación, p. 94.

¹⁹⁰ Gubern, R. (2014) *La historia del cine* [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/41998540/Historia_del_cine_roman_gubern_1

cumplió con una gran trascendencia para el desarrollo del movimiento, así afirma Carlos Martínez Assad, investigador de la Universidad Nacional Autónoma de México.¹⁹¹

Pese a los dos contextos beligerantes, los soviéticos se antepusieron a la “penuria material y de la agobiante escasez de película virgen”, para echar andar un naciente cine que demostró su vigor y personalidad (Gubern, 2014, p. 132).¹⁹² Algo que no padecería el proceso mexicano, pero que al igual que con los rusos, constituiría “un caso casi ejemplar de la formación ‘internacional’ de un imaginario ‘nacional’” (Hausberger y Moro, 2013, p. 12).¹⁹³

La cinematografía fue concebida en un contexto bélico, abrumada por una brecha entre alteraciones tecnológicas y científicas (aviación, vehículos, electricidad, etc.), conquistas materiales y territoriales entre pueblos y naciones; generando así, la fragmentación de la sociedad europea, continente en donde se suscitó —mayormente— la crisis de principios del siglo XX.

Sin un futuro esperanzador por las consecuencias de las Guerras Mundiales, las generaciones subsiguientes se situaban en un limbo de rebelión e incertidumbre; plagadas por el pesimismo existencial y, por otra parte, optimismo por encontrar una evasión de su realidad, fueron pioneras de la nueva era. Los artistas percibieron los cambios anunciados y demostraron a través de sus obras las metamorfosis de su época al reinterpretar la realidad, remodelando expresiones y probando nuevos métodos y técnicas (tecnológicas y estéticas) para provocar la ruptura de la estructura clásica y erigir unas nuevas.

Este período de guerras y entre guerras, fue el punto de aparición y encuentro de algunas corrientes artísticas. El ambiente estaba lleno de tensión y no se respiraba un aire que brindara la tranquilidad que las sociedades del «viejo continente» esperaban después de finalizar el primer conflicto mundial. El desarrollo cultural y artístico europeo intuyó que

¹⁹¹ Instituto Nacional de Antropología e Historia. (s.f.). *Cine de la revolución*. <https://inah.gob.mx/boletines/3195-cine-de-la-revolucion>

¹⁹² Gubern, R. (2014) *La historia del cine* [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/41998540/Historia_del_cine_roman_gubern_1

¹⁹³ Hausberger, B. y Moro, R. (2013). *La Revolución Mexicana en el cine. Un acercamiento a partir de la mirada italoamericana*. México: El Colegio de México, p. 12.

los conflictos no se han resuelto en forma definitiva. Después de meses de la fiebre nacionalista, donde un ferviente sentimiento patriótico empezó a surgir entre las naciones, muchos artistas expresaron su disgusto en sus obras. A partir de 1915, la muerte, la miseria y la brutalidad serán sus principales motivaciones para crear obras de arte. Solo queda la consternación y violencia. Invadidos por una responsabilidad social, los artistas no ignoran la violencia presentada y permiten que su creatividad se inspire del contexto. Desde entonces, “la violencia era asimilada a la guerra y se concebía el mundo en función del campo de batalla” (Mongin, 1998, p. 27).¹⁹⁴

A partir de estos razonamientos, se puede evaluar que la mayor parte de la cinematografía contiene violencia de una forma u otra, su manifestación varía según los tiempos y el contexto, para adaptarse a los diversos estilos y géneros que han ido surgiendo a lo largo de la historia del cine y, en mayor medida, dentro de la narrativa. La violencia se expresa a través de historias relativas a individuos o grupos, que va acompañada de una evolución variablemente trágica. En primera instancia, la violencia era el medio o la herramienta que el o los protagonistas de determinado relato empleaban para responder a toda fuerza opositora. En algún punto, la representación de la violencia adquirió diferentes tonalidades. Ahora la violencia está instalada, sin necesidad de la existencia del conflicto. Es omnipresente.

«En el cine contemporáneo la violencia ya no remite a una experiencia, es indeterminada y está permanentemente presente» (Del Campo, 2007, p. 10).¹⁹⁵

Toda película moderna tiene y suele tener elementos o entornos violentos, siendo el componente más recurrente dentro de la cinematografía. “En más de siete mil películas filmadas a lo largo de la historia del cine existen actos de violencia, aunque ninguna película escapa de incluir elementos o ingredientes violentos, aunque no de forma explícita”, asevera Zavala, para Monreal (2013, *web*),¹⁹⁶ añadiendo que:

¹⁹⁴ Mongin, O. (1999). *Violencia y cine contemporáneo*. Barcelona: Paidós, p. 27.

¹⁹⁵ Del Campo, N. (2007). *Violencia y cine: análisis de la puesta en escena de la violencia* [Archivo PDF]. <https://riunet.upv.es/handle/10251/12491>

¹⁹⁶ Monreal, I. (2013). *La representación de la violencia en el cine. Cambio de Michoacán*. Recuperado el 23 junio 2020 de <http://www.cambiodemichoacan.com.mx/nota-204290>

«La representación clásica de la violencia en el cine [...] es sugerida y no exhibida, y es a partir de la década de los 60 del siglo XX que aquella tradición se revierte, y entonces se hace presente en pantalla el acto violento que tiende, además, a una mayor duración y aparece lo que en cine se conoce como recursos de amplitud estilística: el uso de cámara lenta, el acompañamiento con música, la solarización o inversión del color, etcétera» (Monreal, 2013, web).¹⁹⁷

En el siglo XXI, la sociedad se ha acostumbrado a que la mayoría de la gente no solo busque buenas tramas o conflictos interesantes en el cine, sino que también busca entretenimiento, evitar el aburrimiento y abandonar la sala de cine con la sensación de complacencia con lo antes visto. La cinematografía contemporánea da la impresión de exponer una violencia insatisfactoria ante los ojos del espectador; acostumbrados a su presencia, que resulta mínima a cualquier manifestación que se pueda apreciar en la industria audiovisual. Refleja la realidad de las vidas y la forma en que la sociedad debe vivir con ella (la violencia).

2.2.1 EL ESPEJO DE LO VIOLENTO

El cine tiene un potencial diferenciador con cualquiera de las otras expresiones artísticas: tiene la capacidad de retratar la realidad. Sus valores técnicos lo posicionan por encima de cualquier otro arte, pues captura la «*realidad física*» tal y como es. El resto de las bellas artes abordan a la realidad desde otra perspectiva, la contemplan como una simple materia prima:

«Únicamente en el cine, los acontecimientos reales pueden conservar toda su riqueza material [...] es posible solamente en un modelo de forma tan exquisita como el sistema de las imágenes de cine, auditivas y visuales» (Eisenstein, 2002, p. 244).¹⁹⁸

El creador cinematográfico concibe a la realidad como un texto, es el escritor y el narrador que le da voz a ésta. Decide qué porción de ella entrega y cómo mostrarla. Más

¹⁹⁷ Monreal, I. (2013). *La representación de la violencia en el cine. Cambio de Michoacán*. Recuperado el 23 junio 2020 de <http://www.cambiodemichoacan.com.mx/nota-204290>

¹⁹⁸ Eisenstein, S. (2002). *Teoría y técnica cinematográfica*. Madrid: Rialp, p. 244.

allá de lo que los creadores quieren transmitir con la exhibición de una situación o una imagen, el visionado de esta imagen siempre habla por sí mismo en la mente del espectador, es decir, esta imagen fue transportada al espectador y lograda para él de manera tan realista que se vuelve casi tangible:

«El cine registra la realidad física por sí misma. Impresionado por el carácter real de las imágenes resultantes, el espectador no puede evitar reaccionar ante ellas como lo haría ante los aspectos materiales de la naturaleza pura que estas imágenes fotográficas reproducen. De ahí el atractivo que ejercen sobre su sensibilidad» (Kracauer, 1989, p. 204).¹⁹⁹

Se comprende, por lo tanto, que, sin importar su similitud entre la imagen y la realidad, ambas están destinadas a tener una diferencia tácita: la imagen cinematográfica jamás será la realidad. Si bien, las películas no solo representan la realidad, sino que la creación de una nueva realidad es una característica propia; lo que el espectador de cine ve en la pantalla no es la realidad física, es otra realidad, una realidad secundaria, tan concreta, vívida e interminable, que no hay duda de eso.

La razón por la cual el cine, a diferencia de todos los medios de expresión artística, ha evolucionado para ser determinante en el registro de la realidad, radica —únicamente— en un instrumento: la cámara cinematográfica. Esta herramienta técnica y tecnológica permite cumplir con dicha función; el resto dependerá de la visión que quiera transmitir el realizador.

A través de la lente de la cámara se descubre la realidad física del cine. En ocasiones, normalizamos ciertas situaciones o cosas de la realidad —sin importar su apariencia, sea horrible o agradable— que empezamos a dejarlas de «ver». En la vida han aparecido ante nuestros ojos en innumerables ocasiones, pero no les hemos prestado atención suficiente para evocar su existencia. En el cine sucede lo mismo, por ello, es necesario no interrumpir la observación si se quiere apreciarlas, el objetivo de todo filme siempre será plasmar imágenes que insistan a los espectadores a no quitar la vista de ellas. Los espectadores buscan nuevas perspectivas y sensaciones para poder interactuar con el

¹⁹⁹ Kracauer, S. (1989). *Teoría del cine: la redención de la realidad física*. Madrid: Paidós Ibérica., p. 204.

mundo del que forman parte durante la proyección del material fílmico, extrayendo de éste, elementos que trascenderán en la contemplación de la película.

De tal manera que, el cine se ha convertido en un espacio de reflexión de la realidad, siguiendo y reproduciendo los eventos que se han suscitado dentro de la historia de la humanidad, tanto de sus tendencias como de sus visiones del mundo, representando —a manera de un espejismo— en la pantalla los posicionamientos con respecto a una variedad de tópicos. Dentro de todas esas temáticas está la violencia: una inquietud para el hombre, el realizador y todo espectador.

La cinematografía tiene un interés persistente por representar los acontecimientos violentos y sangrientos, donde imperan las imágenes que exclamen el sufrimiento y dolor, calamidad, destrucción, guerra, muerte, degeneración, locura, violencia física, verbal, psicológica, sexual y simbólica. Según la relación del espectador con la violencia, todas estas expresiones y comportamientos humanos despertarán contradicciones, curiosidades y deseos patológicos, excitación y diferentes tipos de reacciones físicas y psíquicas.

«Ahora constituye (la estética) un método para modificar la actitud del público ante lo que ve; una suerte de eco que recorre las salas con el fin de recuperar o fortalecer la sensibilidad del espectador. En otras palabras, esta estética es un código amoral en contra de la frialdad sistemática de cierto estilo de cine-espectáculo» (Martínez, 2008, p. 71).²⁰⁰

Desde Porter con *The Great Train Robbery* (1903), pasando por Griffith en *Intolerancia* (1916) o *The Birth of a Nation* (1915), la violencia en el cine siempre ha estado representada en este medio. Existe una inferencia donde violencia y experiencia física son dos conceptos muy cercanos, de acuerdo al grado de dolor que experimente el sujeto en la imagen. Esto es parte de las convenciones cinematográficas y un requisito necesario para géneros como las películas western o de gánsteres, por mencionar algún ejemplo:

²⁰⁰ Martínez, R. (2008). *Violencia provocadora: una estética del cine actual. Punto de partida*, (152), pp. 71-75. <http://www.puntodepartida.unam.mx/images/stories/pdf/pp152.pdf>

«Clásicamente, la violencia aparecía en pantalla en los filmes de género, donde el conflicto generador de violencia podía llevar a la muerte de uno de los adversarios» (Mongin, 1998, p. 28).²⁰¹

Sumergidos en una atmósfera violenta, es imposible no desprenderse de ella. En los noticiarios se exhiben persistentemente una representación gráfica de las muertes o eventos catastróficos que acontecen día a día. La incontable cantidad de material expuesto en los buscadores de la web, y claro, sin olvidar el nacimiento de la pornografía, estos y otros más elementos, imposibilitan negar el insaciable deseo de consumir y producir violencia (cinematográfica). El teórico de cine alemán, Siegfried Kracauer, sostiene que el cine:

«Nos enfrenta a las cosas que tememos. Y a menudo nos desafía a comparar los sucesos de la vida real con las ideas que comúnmente albergamos sobre ellos [...] no vemos, ni podemos ver, los horrores reales porque nos paralizan con un terror cegador; y que sólo sabremos cómo son, mirando imágenes que reproduzcan su verdadera apariencia. Estas imágenes no tienen nada en común con la representación imaginativa que el artista hace de un temor invisible, sino que son como visiones reflejadas en un espejo. Ahora bien, de todos los medios de expresión existentes, sólo el cine es capaz de colocar un espejo frente a la naturaleza. De ahí nuestra dependencia respecto de él a la hora de reflejar acontecimientos que nos dejarían petrificados si los contempláramos en la vida real. Las imágenes de horror reflejadas en el espejo son un fin en sí mismo. Como tales, instan al espectador a aceptarlas y así incorporar a su memoria el verdadero rostro de las cosas demasiado horribles como para ser contempladas en la realidad» (Kracauer, 1989:373).²⁰²

El cine tiene una gran capacidad mimética que, en términos generales, reproduce la realidad que conocemos. Empero, más allá de ser un gran espejo de la realidad, también permite al espectador contemplarse ante ella, visualizando un reflejo. Esto, en la mayoría de las ocasiones, es una experiencia liberadora, pues permite adoptar una actitud mentalmente activa ante ciertos hechos a los que permanecía indiferente, ya que como

²⁰¹ Mongin, O. (1999). *Violencia y cine contemporáneo*. Barcelona: Paidós, p. 28.

²⁰² Kracauer, S. (1989). *Teoría del cine: la redención de la realidad física*. Madrid: Paidós Ibérica, p. 373.

menciona Kracauer (1989, p. 87),²⁰³ uno de los propósitos de la cinematografía es “transformar al agitado testigo (al de la realidad) en un observador consciente”. Por lo tanto, si se busca una respuesta ante esta fascinación, ésta se basa en los placeres ocultos de la contemplación de la violencia:

«En el cine, donde las escenas de agresión, físicas o psicológicas, son frecuentes, se trata de un recurso dramático básico. Predispuesto a una fuerte identificación, el espectador se encuentra a menudo en una posición ambivalente al identificarse a la vez con el agresor y el agredido, con el verdugo y la víctima. Ambivalencia cuyo carácter ambiguo es inherente al placer del espectador en ese tipo de secuencias, sean las que fueren las intenciones conscientes del realizador, y que está en la base de la fascinación ejercida por el cine de terror o de suspense» (Aumont, 1995, p. 252).²⁰⁴

Tal vez, de esta manera, el espectador se siente seguro en una zona de confort, al ser privilegiado mientras contempla estas acciones violentas. En una sala de cine, el público tiene pleno derecho a presenciar el contenido mostrado, hechos sangrientos y terribles, sin la responsabilidad de reaccionar como en la vida ordinaria. Solo son observadores de un gran espejo.

2.2.2 EL NUEVO VALOR DE LA VIOLENCIA CINEMATOGRÁFICA

Con más de 100 años de vida, la cinematografía —como cualquier otra invención— ha evolucionado y, tomadas de las manos en este trayecto histórico, su fiel compañera (la violencia natural), también. Diferentes intérpretes al largo de su historia han manipulado, pero del mismo modo, han innovado el cine. Sus contribuciones han enriquecido este fenómeno, atribuyendo un matiz más profundo y novedoso. Para el espectador, el cine ha sido un vehículo de seductor escape de la realidad, pero para el director ha sido la herramienta socio-cultural para interpretar a éstas (realidad y violencia) de distintas maneras.

²⁰³ Kracauer, S. (1989). *Teoría del cine: la redención de la realidad física*. Madrid: Paidós Ibérica, p. 87.

²⁰⁴ Aumont, J. (1995). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós Ibérica, p. 252.

En un principio, la violencia precisaba de la relación de individuos o grupos de ellos en contraposición dialéctica dentro del relato. Sus diferencias ideológicas, sociales, culturales, etc. emprendían una evolución paulatina de confrontación violenta.

No obstante, las convenciones que se destinaban al entendimiento de la violencia natural dentro de la industria audiovisual se han alterado. Si bien, las obras consagran una principal importancia en el contexto donde se desarrollan, esto no sustenta toda la carga de la violencia. Es decir, se mantiene el ideal de que la fuerza opositora es subyacente, siempre está allí, sin importar lo se haga, ella radica en ese lugar. Los realizadores, por lo tanto, han interiorizado a la violencia, situándola en las sociedades (guerra, guerrilla, terrorismo) y en los individuos (guerra interior, violencia patológica). No hay un adversario declarado, porque vivimos presos de la violencia. Ahora las guerras son internas, la violencia está allí, en todas partes, desde las calles hasta nuestras cabezas. El verdadero agresor está en el interior, intrínseco al ser, lidiando una «guerra psíquica» contra nosotros mismos. El enemigo está oculto, es un ignoto en un mundo donde la barrera moral entre el bien y el mal es cada vez más imperceptible.

«No es ya una violencia organizada alrededor del campo de batalla, cuando no está ya circunscrita, oponiendo adversarios declarados, la violencia se vuelve abstracta, fría [...] incluso salvaje; es una violencia anónima e indiferenciada donde el atacante y la víctima [...] son cada vez menos visibles, en el sentido de que ya no combaten directamente, de que falta la mediación del campo de batalla» (Mongin, 1998, p. 31).²⁰⁵

Cuando estos creadores llevan sus puntos de vista sobre la violencia contemporánea a la pantalla, brindan imágenes que permiten ver, detener y apreciar su poder al representar la violencia en su estado natural. Su capacidad reveladora permitirá a todo espectador contemplar la cruda realidad.

Los realizadores, como creadores de contenido, tienen la responsabilidad de enfrentar al espectador con la realidad, y que mejor forma de hacerlo que a través del cine; como un espejo que refleja el entorno, el individuo reconocerá con cercanía y naturalidad lo que presenta, pues, como hemos visto anteriormente, es ésta una de las principales

²⁰⁵ Mongin, O. (1999). *Violencia y cine contemporáneo*. Barcelona: Paidós, p. 31.

virtudes de la cinematografía. Los temas a tratar serán diversos y cotidianos —en ocasiones—, pero las situaciones no se reducirán ni limitarán, deben ser mostradas tan realistas y complejas, tal y como son, para impedir cualquier proximidad con los clichés, y así, el espectador se identifique profundamente con el filme, al mostrar al ser humano vulnerable, con sufrimiento y dolor frente a la violencia de su realidad. Con esto, el individuo no solo tendrá una reflexión ante un espejo (el cine), sino que éste lo invitará a tener una reflexión (mental) con lo antes expuesto.

En el cine, como en cualquier otra expresión artística, varía la forma en que se abordan estos temas, de tal forma que, en primera instancia, se buscará potenciar los elementos que componen a la violencia. Los creadores validarán su visión con todo aquel recurso disponible para fortalecer la experiencia (violenta) del espectador. Con esto, el realizador desarrollará un estilo en la forma de su contenido al representar la violencia natural que, como es evidente, es su perspectiva de ella y cómo la ve en el mundo.

Esta reestructuración del concepto de violencia dentro de la cinematografía se aleja del carácter moralista y educativo, pues esta no es su labor. Aunque afecta y elimina la sensibilidad de la audiencia, no evade las atractivas cualidades visuales de las representaciones violentas, proporcionando imágenes atractivas y poderosas para el espectador. El visionado será multiperspectivo en las obras, éstas tendrán enfoques distintos, pero siempre señalando su espectacularización —el placer de contemplar la violencia es incuestionable— como también su fiel representación del dolor y el sufrimiento dentro de aquellas imágenes viscerales y realistas que presentan. La violencia forma parte del lenguaje cinematográfico: constituye la forma de expresión más clara, la forma más eficaz de llegar al público.

«Su propósito es fascinar la mirada, cautivarla con la pregnancia de una imagen, que como sucede en el spot publicitario o en el videoclip, ha de seducir. El uso de ritmos acelerados e imágenes grandilocuentes introducen al espectador en un escenario, en el que su mirada queda hipnotizada por el espectáculo que está presenciando» (Del Campo, 2007, p. 8).²⁰⁶

²⁰⁶ Del Campo, N. (2007). *Violencia y cine: análisis de la puesta en escena de la violencia* [Archivo PDF]. <https://riunet.upv.es/handle/10251/12491>

Las actuales sociedades consumidoras de contenido audiovisual se han condicionado a la inexistente relación emisor-receptor entre los personajes, solo se precisa de alguna justificación para incitar dicha violencia, una motivación para poder recurrir a esta «forma de comunicación» y que no sean necesarias las palabras (ni otras vías) para validarla. Este motivo validará su autenticación para la distribución masiva dentro de la industria cinematográfica contemporánea.

Actualmente, hay un bombardeo mediático de imágenes y sonidos. Los sentidos están sujetos a diversos estímulos, y estos estímulos ejercen violencia sobre la percepción —a menudo inconsciente— de los fenómenos que circulan a una velocidad vertiginosa. Esta inconsciencia es una respuesta natural al espacio psíquico en donde nos desarrollamos, siendo la violencia nuestra compañera. Si bien, este tipo de violencia parece atractiva, ya no afecta, solo existe en la vida cotidiana, indistinta y transgresoramente. Es consumida a cada instante: en la televisión, en la publicidad, en la Internet, en el cine, etc. Al final, se absorbe en casi todos los espacios públicos y privados, lo que hizo perder la capacidad de sorpresa y se trivializó vivir con ella en un estado de comodidad: una «violencia natural». Debido a que la escala de exhibiciones violentas se ha vuelto tan grande, este problema ha causado controversia, porque en algunos casos, tales exhibiciones no tienen filtros ni consecuencias. La violencia allí se caracteriza por el atractivo, la emoción y la excitación, pero las características del terror y el rechazo provocado por la violencia (real) causada por la mayoría de las personas ya no ocasiona el mismo resultado. La violencia se ha tornado «insignificante», reducida a un nivel completamente inútil, y el umbral para trascender es cada vez más alto en la realidad.

2.3 LA CULTURA DEL EXCESO

Relegados por una gran inquietud, su intensa excitación y la extrema inseguridad de esta sociedad contemporánea, quedan en el olvido aquellos ayeres donde la saciedad era inmediata y la prohibición ordinaria. El modo en que el individuo contemporáneo vive, ha cambiado a partir de las últimas décadas.

En la actualidad, los comportamientos insolentes de las nuevas ansiedades sociales han dado un paso —insensiblemente— de la era del vacío hacia la era de la saturación, de

la demasía, de lo superlativo en todo (cf. Lipovesky y Serroy, 2009, p. 73).²⁰⁷ El problema, ahora, es la fragmentación de todos los parámetros establecidos, el desbordamiento de los instintos, los placeres y las frustraciones antes no permitidas. Cualquier expresión de ruptura —incluso, si es violenta—, es aceptada. La manera de contener aquellos instintos, deseos y anhelos, se encuentra sumergida en una marea del exceso.

Si se tiene que dar una definición para esto, según la Real Academia Española de la Lengua, «*cultura*» es el “conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc”.²⁰⁸ Es esta forma en la que se enfrenta a la realidad, la que determina una ideología, la cual es el marco axiológico (valores) con el que se rigen las vidas, metas, visiones y misiones.

En este sentido, la cultura entra en una dinámica entre lo regulado y lo no-regulado. Pero no solo es cuestión de seguir una regla o entrar en rebeldía ante ella, “las reglas, como la culturas, ni son completamente aleatorias ni están rígidamente determinadas, lo cual quiere decir que ambas entrañan la idea de libertad” (Eagleton, 2000, p. 16).²⁰⁹

La palabra se ha regido en una dualidad constante, pues nos transporta de lo natural a lo espiritual, a través de un conjunto de valores, costumbres y creencias, que conformarán una forma de vida sobre la que ejercemos un trabajo diario.

El fecundo hedonismo coetáneo contagia de pulsiones abusivas y alienantes a una cultura que no se priva de nada, solo satura. Esta «*cultura del exceso*»²¹⁰ alimenta su búsqueda por la acumulación como el más valioso de los placeres y lo instaura como el requisito fundamental de la felicidad. La gente está intoxicada con una angustia existencial al no encontrar conformidad con absolutamente nada. Por ende, se espera

²⁰⁷ Lipovesky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, p. 73.

²⁰⁸ RAE (s.f.). *Cultura*. <https://dle.rae.es/cultura>

²⁰⁹ Eagleton, T. (2000). *La idea de cultura*. Barcelona: Paidós, p. 16.

²¹⁰ Término que se empleará para todo aquel parámetro que se rija bajo una lógica del exceso contemporáneo.

una exaltación de los criterios y códigos antes propuestos para emanciparlos del vacío que sienten.

El evidente estrés e insatisfacción desmedida que acompaña al disgustado individuo moderno, irrumpen su sacio en todas las atmósferas posibles. Por ejemplo, no se conforma con asistir a una sala de cine y contemplar un espectáculo reflexivo. Ahora, se incita a que el espectador sea excitado —visualmente—. Hay un encadenamiento de insaciable necesidad de seguir y seguir consumiendo en exceso porque nunca se llena ese apetito voraz por estar en entretenido. Esta conducta es una descarga de frustraciones por una desobediente obsesión al querer obtener una gratificación que ya no se logra adquirir fácilmente. El exceso es la nueva forma en la que se trasgredió a la sociedad.

2.3.1 HIPERMODERNIDAD: LA VORACIDAD DEL MONSTRUO MODERNO

Insertada ya, esta configuración social, no es más que el comienzo de un cambio que viene gestándose desde hace un tiempo. La modernidad es cosa del pasado. Un nuevo ciclo del modernismo está en turno y se “expresa tanto en los signos de la cultura como en la organización material del *«hipermundo»*” (Lipovesky y Serroy, 2009, p. 8).²¹¹

Durante las últimas décadas, los teóricos diagnosticaron el fin de un proceso, mientras que la introducción del otro, estaba en comienzo. La *«hipermodernidad»*²¹² —como se le hizo llamar— se mostraría como una fase transitiva, más no una superación modernista. Con un carácter exponencial, acelerado, llevado a la ‘n’ potencia; maximizaría las dinámicas democráticas, individualistas y comerciales.

La segunda modernidad es, pues, una desprovista huida del transcurso histórico. Fijada en el presente, la mirada del sujeto se encarcela en una socialización e individualismo inédito:

²¹¹ Lipovesky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, p. 48.

²¹² Es el nombre que le otorga Gilles Lipovesky (2009) para definir esta nueva era en la que se vive: la era de lo *híper*. Consultar su obra *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*.

«No es cierto que estemos sometidos a una carencia de sentido, a una deslegitimación total; en la era posmoderna perdura un valor cardinal, intangible, indiscutido a través de sus manifestaciones múltiples: el individuo y su cada vez más proclamado derecho a realizarse» (Lipovesky, 1986, p. 11).²¹³

El narcisismo que describe Gilles Lipovesky en *La era del vacío* (1986), no es un sentido aislado, al contrario, es colectivo. El filósofo francés explica el abandono productivo y revolucionario de finales del siglo XIX, para dar paso a un escenario informativo y expresivo. Con la posmodernidad, la imagen adquirió un sentido más identitario que el sustento que puede otorgar la misma realidad. Su encanto encaminó a lo superficial, a lo alienante, a la producción del placer; posponiendo —a algo que finalmente llegó— una naturaleza nefasta y aletargada sobre los individuos y la propia sociedad. El hombre posmoderno ha encontrado alimento espiritual en la rutina del exceso.

En esta actividad tan desmesurada, el cine no se ha mostrado renuente y se ha regocijado en ello. Se puede ver en las imágenes y tramas, pero también en tecnologías e incluso en la economía cinematográfica.²¹⁴ Los cines están impulsados por la lógica de lo hipermoderno.

Por esta razón, la revolución futurista ha trastornado muchos ámbitos, entre ellos, el mercado de vídeo. Las lecturas han arrojado “una mejora de las películas, «hiperpromoción» de películas representativas, «oferta saturadora», reducción del tiempo de exhibición en salas, etc.” (Lipovesky y Serroy, 2009, p. 62).²¹⁵

En la actualidad, —si nos ponemos a pensar— la forma de ver los materiales audiovisuales, incluso ya ha cambiado. Su exhibición no se remite únicamente a un complejo cinematográfico: podemos ver una película desde el dormitorio, hasta a 42,000 pies de altura. Solo hace falta contar con un dispositivo móvil y una conexión a internet.

²¹³ Lipovesky, G. (1986). *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama, p. 11.

²¹⁴ Lipovesky (2009) describe que «la hipermodernidad del cine no se reduce a los trastornos que afectan a los métodos de producción y distribución, de comercialización y consumo. Están además el estilo, las imágenes y la gramática del filme, que llevan ya la impronta de la nueva modernidad».

²¹⁵ Lipovesky, G. (2009). *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama, p. 62.

Sin embargo, este auge del «*hiperindividualismo*» no equivale a una erradicación del sentido colectivo del cine. Los procesos «*híper*» son diversos y extensos. Vivimos en una sociedad hipermodernizada donde “todo crece, todo se vuelve extremo y vertiginoso, «*sin límite*»” (Lipovesky y Serroy, 2009, p. 49).²¹⁶ En este sentido, de acuerdo a Lipovesky y Serroy, la estructura del *hipercine* se ha segmentado en tres unidades de lógica concreta: *la imagen-exceso, la imagen-multiplejidad, la imagen-distancia*.

De acuerdo con Lipovesky, la primera de ellas se caracteriza por una creciente proliferación vertiginosa y exponencial. Su estética apremia al exceso. Nunca es demasiado de todo: ritmo, sexo, violencia, velocidad, búsqueda de todos los extremos y también multiplicación de los planos, montaje a base de cortes, prolongación de la duración, saturación de la banda sonora (cf. 2009, p. 68).²¹⁷

Por otra parte, también se define un segundo criterio. Aquí el tiempo-espacio adquieren un sentido más complejo y sin regulación. Una ruptura con los códigos tradicionales incita a la provocación y ambigüedad en su lectura.

Y en tercer sitio, el nivel autorreferencial del cine. Viéndose a sí mismo, “el fenómeno cambia de carácter: se trivializa, se diversifica, se vuelve el lenguaje mismo de un cine en que la referencia, la relectura, el segundo nivel, la parodia, el homenaje, la cita, la reinterpretación, el reciclaje, el humor forman parte de la práctica corriente” (Lipovesky y Serroy, 2009, p. 70).²¹⁸ Este «*metacine*», se apropia de una estructura autótrofa para alimentarse de sí mismo.

Esta hipermodernidad donde vive el cine, ya no solo invita a soñar al espectador —no se detiene con eso—, sino que ahora, el «*hiperconsumidor*» quiere «sentir», llegar a los límites sensoriales, experimentar una sacudida de neurotransmisores, todo esto a través no de imágenes ordinarias, más bien de imágenes hipertróficas.

²¹⁶ Lipovesky, G. (2009). *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama, p. 49.

²¹⁷ Lipovesky, G. (2009). *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama, p. 68.

²¹⁸ Lipovesky, G. (2009). *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama, p. 70.

2.3.2 HIPERCINE: LA IMAGEN HIPERTRÓFICA

Con la llegada de la hipermodernidad, el cine evolucionó y se acentuó como un fenómeno hiperbólico: se supermultiplicaron sus propiedades, caracterizándose como un modelo de espectacularidad antes que uno de introspección. De este modo, el cine contemporáneo se empezó a estructurar y contar a partir de la lógica del exceso.

Los vínculos entre hipermodernidad y exceso trasmutaron los elementos más representativos del cine «premoderno». En otro tiempo, la duración de una película se veía reducida por el soporte técnico, que impedía extenderla no más de 90 minutos. Actualmente, la prolongación de una cinta cinematográfica transita esas dimensiones y las sobrepasa; se tensan ilimitadamente sin justificación dramática alguna. En la medida en que se introducía el cambio, la media se alargaba: “las películas han pasado poco a poco a 1h 40m, luego a 1h 50m y ahora rozan las 2h” (Lipovesky y Serroy, 2009, p. 74).²¹⁹

Con los mandamientos en contradicción y las megaproducciones en su esplendor, los espectáculos de 3 horas también hicieron su aparición. Las superproducciones hollywoodenses han mostrado su dominio con “muchísima acción, suspense y violencia visual”. Sepultaron la estética modernista para dar paso a la estética hipermoderna de la saturación que “renueva con estímulos sensoriales gracias a los efectos especiales, un ritmo infernal, explosiones sonoras, un desencadenamiento de violencia en alta fidelidad” (Lipovesky y Serroy, 2009, p. 74).²²⁰

La estupefacción del espectador aclama a la digitalización. Las nuevas tecnologías asumen gran parte de la responsabilidad que “estaba limitada hasta entonces por técnicas menos eficaces” (Lipovesky y Serroy, 2009, p. 75).²²¹ La *high-tech* ha materializado imaginarios visuales y sonoros para “una ilusión perfecta producida por la realidad virtual” (Lipovesky y Serroy, 2009, p. 76).²²² Así mismo, los soportes de producción y distribución han contribuido con estos resultados. Esto tiene que ver con

²¹⁹ Lipovesky, G. (2009). *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama, p. 74.

²²⁰ Lipovesky, G. (2009). *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama, p. 74.

²²¹ Lipovesky, G. (2009). *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama, p. 75

²²² Lipovesky, G. (2009). *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama, p. 76.

una tecnología que permite un mayor número de escenas filmadas (a un menor costo) y la capacidad de almacenamiento de los soportes que se hace más vasto para guárdalas.

En este sentido, el hiperconsumidor se encamina a un recorrido informático cada vez más inmersivo y estimulante para sus sentidos: un «*trip sensorial*». Aunque no todas películas lo tienen, la mayoría sí lo ofrece. Los efectos especiales están presentes siempre, y ante su ausencia, también está la del espectáculo. Por ende, su demanda es más exigente.

En el mercado actual, las fórmulas que funcionan, se reproducen una y otra vez. ¿La variante? Sencilla. Cada evento debe ser superior al anterior. Los productos actuales no conocen la medida. Las imágenes y sonidos son un festival de fuegos artificiales:

«Este cine-sensaciones, en el que explota una bacanal de efectos visuales y sonoros, pasó a ser desde 1990 la versión más clara del gran espectáculo cinematográfico actual» (Lipovesky y Serroy, 2009, p. 77).²²³

Así como el estímulo óptico se multiplica, su velocidad también. Si bien, el tiempo producción de los materiales disminuye considerablemente, y se trabaja a un de manufactura más vertiginosa, no son los únicos parámetros a considerar. Un ejemplo de ello, se puede apreciar en el cine clásico. Hasta entonces, la velocidad, “pertenece a momentos extraordinarios y aparecía motivada por la historia que se contaba, obedeciendo a razones dramáticas o psicológicas” (Lipovesky y Serroy, 2009, p. 78).²²⁴

No obstante, cuando se adentra en términos recientes, ésta no es un elemento aislado o de géneros designados: la velocidad se convierte en su propio fin. Las propuestas cinematográficas acogen el ritmo infernal y el «*ultramovimiento*» en su impronta estética autotélica. Tal y como lo definió Zigmund Bauman, la sociedad es «*líquida*». Lo efímero, lo instantáneo, permea una frágil y cambiante realidad:

«La idea misma de la velocidad (y aún más conspicuamente, de aceleración), referida a la relación entre tiempo y espacio, supone su variabilidad, y sería difícil que tuviera algún sentido si esa relación no fuera

²²³ Lipovesky, G. (2009). *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama, p. 77.

²²⁴ Lipovesky, G. (2009). *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama, p. 78.

cambiante, si fuera un atributo de la realidad humana y prehumana en vez de estar condicionada a la inventiva y la determinación humanas, y si no hubiera trascendido el estrecho espectro de variaciones a la que los instrumentos naturales de movilidad —los miembros inferiores, humanos o equinos— solían reducir los movimientos de los cuerpos premodernos. Cuando la distancia recorrida en una unidad de tiempo pasó a depender de la tecnología, de los medios de transporte artificiales existentes, los límites heredados de la velocidad de movimiento pudieron trasgredirse. Solo el cielo (o, como se reveló más tarde, la velocidad de la luz) empezó a ser límite, y la modernidad fue un esfuerzo constante, imparable y acelerado por alcanzarlo» (Bauman, 2015, p. 16).²²⁵

La cinematografía hipermoderna tiene como novedad la escritura de la «*velocidad por la velocidad*» (Lipovsky y Serroy, 2009, p. 78).²²⁶ Los estetas acogen las nuevas normas y las aglutinan en dinámicas «relámpago». Las tomas pierden tiempo en pantalla, los planos son cada vez más cortos. Flash tras flash, como un bombardeo pirotécnico. Su brevedad resulta más imperceptible y su comprensión menos inteligible:

«La duración media de los planos [en las películas de Michel Bay, tomadas como ejemplo del cine estadounidense actual] es de dos segundos, mientras que en el cine clásico y moderno duraban por término medio entre cuatro y seis segundos, y mucho más» (Amiel y Couté, 2003, p. 68).²²⁷

La aceleración ininterrumpida parece no tener un freno de mano. Los hiperconsumidores actuales se han adoctrinado a una estructura estrambótica y desmedida. Al igual que el experimento de Pavlov, los espectadores salivan grandes cantidades de ansiedad por un estímulo receptivo. Este conductismo cinematográfico ha creado “en el espectador el apetito de lo siempre nuevo y lo cada vez más «fuerte» llevado al extremo” (Lipovsky, 2009, p. 80).²²⁸

²²⁵ Bauman, Z. (2015). *Modernidad líquida*. México: Fondo de cultura económica, p. 16

²²⁶ Lipovsky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, p. 78.

²²⁷ Amiel, V. y Couté, P. *Formas y obsesiones del cinema americano contemporáneo*. París: Klincksieck, p. 68.

²²⁸ Lipovsky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, p. 80.

Sin velocidad, hay una carencia de emociones. Una clara oposición a la embriaguez dionisiaca hipermoderna, tiene como remitente el exilio perpetuo. El consumidor moderno necesita mamar desde el seno frenético. No hay rehabilitación para este narcótico del vértigo. No hay lugar para el sueño.

Además de inyectar en las células una sustancia opiácea, el hiperconsumidor ingiera cantidades de ácido lisérgico. El hipercine encadena —continuamente— “cada vez más colores, cada vez más sonidos y más imágenes” (Lipovesky y Serroy, 2009, p. 81).²²⁹ Y las superproducciones hollywoodenses son prueba de ello.

Los realizadores anteriores al cine hipermoderno no estaban alejados de la profusión en las imágenes. A diferencia de ellos, el cine actual lo espectaculariza todo por completo. Siempre se busca dilatar la pupila ocular, saturarla de ese mundo “desmedido, hinchado, hipertrófico” (Lipovesky, 2009, p. 82).²³⁰

El hipercine sufre de un abarrotamiento estilístico; una consecución de deformidades expresivas que dejan de lado el carácter narrativo. A la profusión contemporánea le horroriza lo poco y sintoniza el panorama de “lo exagerado, lo hiperbólico, lo múltiple, lo sobreabundante, lo desbordante, lo excesivo” (Lipovesky, 2009, p. 82).²³¹

Este cine es la expresión de lo extremo. Un lugar que aloja lo más degradante del mundo. Tiene como acceso directo todo aquello que durante años se mantuvo oculto; disperso en el universo de lo censurable. La audiencia se arrastra en los confines del mismo averno.

Aquí, en las profundidades, la cinematografía posmoderna no se limita a ilustrar los excesos sin concesiones. Subraya y acentúa el lado más decadente, visceral, sádico,

²²⁹ Lipovesky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, p. 81.

²³⁰ Lipovesky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, p. 82.

²³¹ Lipovesky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, p. 82.

soez y vulgar de la faceta destructora de la conducta humana. Sin miramientos, las películas no esconden su admiración por la ruin violencia.

Esta dinámica ocupa una parte considerable del espectáculo moderno. Las propuestas que las precedieron, no dignificaron su presencia como en este momento. Aunque integrada, la violencia no pertenecía a un conjunto significativo de la estética cinematográfica.

Por el contrario, la violencia ejerce un valor por sí misma. La hipermodernidad encausó un tratamiento “para aumentar el impacto visual y emocional” (Lipovesky, 2009:87)²³² con algo que siempre ha estado presente. Ya no hay moralidad que repruebe un acto violento. La estética de la agresión moldea la escultura de las imágenes hipertróficas. El cine contiene la violencia de un mundo, y “la incorpora por exceso a su propio lenguaje” (Lipovesky, 2009, p. 89).²³³ Puño tras puño, no hay género que se aleje de este concepto. Hay, cada vez más, una proliferación de proyectos que ensangrientan la aclamada pantalla hipermoderna.

²³² Lipovesky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, p. 87.

²³³ Lipovesky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, p. 89.

CAPÍTULO III.

EL CURIOSO CASO DE DAVID FINCHER



CAPÍTULO III. EL CURIOSO CASO DE DAVID FINCHER

Cuando se habla de cine, la figura más inmediata que devora a la mente es la del director. Pero, ¿Qué es un cineasta? ¿Cuál es su propósito? ¿Es tan importante? En la industria cinematográfica hay una variedad de ocupaciones y responsabilidades para llevar a cabo una producción fílmica, la piedra angular de todas ellas es la dirección. Así como en un grupo de músicos que brindan sus melodías para componer una sinfonía, hay alguien que se encarga de orquestar a todos los acompañantes musicales, eso mismo sucede con el director de cine. Aunque sus terrenos tantean los dotes de liderazgo, sus funciones no se limitan exclusivamente a eso. Su guía encamina la composición de una película, sí, pero es también el encargado de articular y precisar los detalles del imaginario de toda historia.

Entre planificaciones, desarrollos y conclusiones, el director se inserta en todos los procesos de injerencia fílmica. Más allá de todo lo reconocible en esta ocupación, el cineasta no solo debe de estar, sino que debe de conocer de cada uno de los departamentos del quehacer cinematográfico. Es quien estructura las bases de toda película y se prepara para emprenderla. Por ello, sus funciones no se repliegan a modalidades imperativas, únicamente. Es, ante todo, un autor de contenido, un artista de la expresión cinematográfica.

Un director es la cabecilla de una producción cinematográfica, la voz de una historia y el responsable de todo un proyecto, pero el arte de filmar no solo se conforma con eso: el verdadero «*autor*» de este medio es aquel que sabe *qué* decir y *cómo* decirlo. Así qué, ¿a quién consideramos como uno ellos? Solo aquel artista que nos invite a soñar despiertos. Historias hay muchas, pero no hay pequeñas ni grandes, solo personas que saben contarlas.

Por eso, la complejidad de atrapar la mirada del espectador es un desafío completo para todo realizador; es —en primera instancia— el primer reto al que se enfrentan los artistas contemporáneos. En una modernidad tan instantánea, la profundidad del pensamiento se vuelve efímero. Entonces, ¿cómo lograr este objetivo en un mundo donde las masas alienadas no mantienen la atención en las salas de cine (o en sus hogares, si es el caso)?

Para algunos la respuesta a esta interrogante es cómoda: violencia. Mongin (1998) subraya que vivimos en una sociedad donde “existe una actitud habitual cuyo único interés sería el de captar la atención de un público deseoso de asistir a explosiones de violencia cada vez más y más insoportables” (p. 15).²³⁴

En una estética que dispone de valores y recursos técnicos y tecnológicos como el cine, la reproducción ficticia de la violencia es factible. En todo caso, se buscaba con su presencia aportar un grado de verismo, sin caer en provocaciones exageradas o desmesuradas en su manifestación. Los excesos son reservados para evitar reacciones opuestas a las esperadas. La violencia es empleada como un recurso visual que sobresalta ante el resto de elementos visibles en pantalla, generando la atención de la audiencia presente, matizando la acción y el ritmo del material rítmico, claro, sin sacar al espectador de la experiencia a la que se ha sumergido y dotando a éste de un elemento «real». Además, emociones que despiertan el deseo de comprender los resultados, inspiran la obligación del espectador de no omitir ningún detalle, pues teme que con una pequeña parte se confunda y le impida comprender plenamente lo que está sucediendo.

Se ha discutido las posibilidades de los diferentes tipos y opciones de historias que nos brindan las películas; es realmente difícil encontrar un conjunto de opciones que no puedan satisfacer las necesidades de todos, particularmente, cuando se vive en una cultura de la imagen. No obstante, en la vida de cada película yace, aunque sea, un ápice de violencia. De manera implícita o explícita ésta se vislumbra dentro de los materiales audiovisuales, de una forma u otra. Encarna la realidad y también la ficción, pues resulta imposible expulsarla de la vida y, mucho menos, de la cinematografía. La violencia vive en nosotros.

Al final, las películas son solo eso, cintas que, incluso si contienen violencia natural, siguen siendo una expresión artística. Empero, lo más importante aquí, es puntualizar que la violencia no solamente debe incurrir como un valor comercial o un resplandor visual, sino que ésta debe ser utilizada con sapiencia. En una época donde “el exceso

²³⁴ Mongin, O. (1999). *Violencia y cine contemporáneo*. Barcelona: Paidós, p. 15.

ya no se siente realmente como exceso” (Lipovesky, 2009, p. 93),²³⁵ es responsabilidad del artista tener el criterio correcto para reconocer dónde y cuándo es trascendental inscribirla dentro del proceso. No hay que deambular en ella, masacrando la pantalla de vísceras y miseria, pero tampoco hay que esconder su inefable belleza. La violencia también comunica; cada acto, cada palabra o imagen puede detonar una sucesión de eventualidades dramáticas que propicien la narrativa de una historia porque, al final, siempre se necesita de una problemática o conflicto para construir ese principio aristotélico, y la violencia —normalmente— es la responsable de encausarlo por completo.

Por ello, encontrar a un realizador que cumpla con todas las exigencias que a lo largo de este proyecto, como se ha expuesto, es difícil. Sin embargo, entre los directores de esta generación, hay uno que destaca del resto. Su perspectiva tan singular es el particular aspecto para vincularlo de lleno. *David Fincher*,²³⁶ representa la violencia de manera natural, pero también sustenta su existencia dentro de la narrativa, recordando que es un aspecto del mundo violento.

3.1 FINCH: LA HISTORIA DE UN DIRECTOR MODERNO

Entonces, ¿cómo y por qué entender la violencia dentro de la filmografía de David Fincher? Esta es la inquietud que ha concebido el presente texto desde que —como espectador, contemplé su primera creación (*Alien 3*, 1992) hasta el más reciente de sus producciones (*Mank*, 2020)— se ha propuesto.

David Fincher es considerado como uno de los mejores directores —y en mi opinión, el mejor— en activo de la industria cinematográfica a nivel mundial, debido a su entendimiento del lenguaje cinematográfico. Sin importar lo provocativa que sea su filmografía, sintetiza el cine hipermoderno con un estilo auténtico.

A lo largo de su trayectoria se ha visto inmerso desde en éxitos rotundos, así como en fracasos absolutos. A pesar de que la bibliografía sobre él y su obra es escasa, tanto en

²³⁵ Lipovesky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, p. 93.

²³⁶ IMDB (s.f.). *David Fincher*. <https://www.imdb.com/name/nm0000399/>

libros como en artículos de revistas especializadas —sin olvidar la revisión crítica de sus filmes—, se puede encontrar una de las claves de su obra: la violencia como un tatuaje en sus proyectos.

3.1.1 DE LA VIDA A LA OBRA

¿Realizador coherente o advenedizo sin identidad? ¿Nuevo genio de la puesta en escena o un inteligente ilustrador de buenos guiones? El trabajo de David Fincher es fuente de controversia. Más allá de cualquier debate, sin embargo, cabe preguntarse si esto no está motivado por un cine que puede evocar a partes iguales la reflexión y la emoción con su narrativa. Cuáles fueren los cuestionamientos que enjuician a este autor, se precisa contactar con el trabajo de cualquier artista previamente; conviene conocer el contexto en el que éste se desarrolló, es decir, hay que generar un diálogo entre la vida y la obra del realizador. En este intercambio dialéctico se engendrará la síntesis del artista. Así que, la pregunta que toca resolver es: ¿cuál ha sido la vida de David Andrew Leo Fincher?

3.1.2 EL NACIMIENTO DE UN ARTISTA PERDIDO

Nacido en el verano de 1962, David Fincher tuvo una breve estancia en Denver, Colorado, el lugar donde nació. Tras un período de dos años, después de su nacimiento, se trasladó a la costa oeste, a San Anselmo, en el Condado de Marin, California. Este punto fue la puerta de entrada para su más grande amor: el cine. Debido a la educación familiar —su padre, Howard Kelly "Jack" Fincher, un escritor y periodista de la revista *Life*, y su madre, Claire Mae, una enfermera de salud mental especializada en el tratamiento de adicciones—, David comenzó a establecer contacto con el cine y el mundo del arte, gracias al incesante estímulo paternal por inspirar a su hijo a participar en actividades creativas y artísticas (cf. Rebello, 2014, *web*).²³⁷

²³⁷ Rebello, S. (16 de septiembre de 2014). *Playboy Interview: David Fincher*. Playboy.com. Recuperado el 25 de junio de 2020 de <https://web.archive.org/web/20150829153003/http://www.playboy.com/articles/playboy-interview-david-fincher>

A temprana edad tuvo su encuentro con el cine y, como una típica historia romántica, fue a primera vista. Según relata el propio director, es después de ver *Butch Cassidy & Sundance Kid* (George Roy Hill) en 1969, cuando descubrió su vocación: la producción cinematográfica (cf. Salisbury, 2009, *web*).²³⁸ En ese momento decidió emprender su viaje para ser un realizador. Por suerte —o el mismo destino—, le fue obsequiada una cámara Super 8 para celebrar su octavo cumpleaños, teniendo su primer acercamiento fílmico a través de una lente, comenzando así a hacer grabaciones caseras en formato de 8 mm.^{239 240}

No obstante, esto solo sería el inicio. Los vínculos entre el cine y Fincher serían cada vez más estrechos. David, al vivir en el condado de Marin, tuvo su primera aproximación a la industria cinematográfica. Él y sus amigos vieron, a primera mano, la filmación de la película *American Graffiti* (1973) dirigida por George Lucas, e incluso, pudieron apreciar a pocos pasos al famoso director.²⁴¹

Con aquella irrupción, su próspera carrera cinematográfica iniciaría prematuramente. Después de graduarse de la escuela secundaria, eludió la universidad y se enroló en su primera experiencia laboral, junto al director John Korty (reconocido por su trabajo en *The Autobiography of Miss Jane Pittman*). Fincher trabajó para *Korty Films*, lugar en el que participó en la película animada *Twice Upon a Time* (John Korty, 1983).²⁴²

Con tan solo 19 años, David se adentró en proyectos en la pequeña compañía de efectos especiales de George Lucas, *Industrial Light & Magic* (ILM), donde desempeñó la función de asistente de cámara y fotógrafo. Su precoz incursión le permitió colaborar en rodajes tales como: *The Return of the Jedi* (Richard Marquand, 1983), de la saga de *Star Wars*,

²³⁸ Salisbury, M. (18 de enero de 2009). *Transcript of the Guardian interview with David Fincher at BFI soundtrack*. The Guardian. Recuperado el 25 junio 2020 <https://www.theguardian.com/film/2009/feb/03/david-fincher-interview-transcript>

²³⁹ Rebello, S. (16 de septiembre de 2014). *Playboy Interview: David Fincher*. Playboy.com. Recuperado el 25 junio 2020 de <https://web.archive.org/web/20150829153003/http://www.playboy.com/articles/playboy-interview-david-fincher>

²⁴⁰ Biography. (s.f.). *David Andrew Leo Fincher*. <http://www.biography.com/people/david-fincher-411094>

²⁴¹ Biography. (s.f.). *David Andrew Leo Fincher*. <http://www.biography.com/people/david-fincher-411094>

²⁴² Biography. (s.f.). *David Andrew Leo Fincher*. <http://www.biography.com/people/david-fincher-411094>

o en *Indiana Jones and the Temple of Doom* (Steven Spielberg, 1984).²⁴³ ²⁴⁴ Sus años en ILM definieron su interés en los efectos visuales que, como se observará más adelante, estarán muy presentes en toda su filmografía.

Después de su enriquecedora experiencia, decidió abandonar la compañía en 1984, para encausar su carrera a los spots publicitarios y videoclips musicales, pues su propósito, era abrirse camino dentro de la industria. En ese momento, sin embargo, era muy difícil hacer una película, ya que tenía reducida experiencia. Concluyó que la mejor forma de aprender era la práctica.

3.1.3 LA PUBLICIDAD Y EL FORMATO DEL VIDEOCLIP

Fincher es considerado como uno de los mejores realizadores contemporáneos y, probablemente, con el tiempo sea considerado como de los mejores de la historia. Sin embargo, resulta interesante revisar su trayectoria, tanto personal como profesional, para entender que, para estar en la élite cinematográfica, se necesita más que talento: se precisa de trabajo duro. Pocos directores han tenido que trabajar tan duro como David Fincher para ser deslumbrado por los reflectores de Hollywood.

Antes de ser un referente internacional, con títulos como *Seven*, *Fight Club* o *The Girl with the Dragon Tattoo*, Fincher se aventuró en los anuncios publicitarios y los vídeos musicales:

«Muchos cineastas nuevos proceden además del videoclip, la publicidad, la televisión, el videojuego: formas de expresión en las que está prohibida la lentitud» (Lipovsky y Serroy, 2009, p. 79).²⁴⁵

Cabe puntualizar algo: un agradecimiento a su loable aventura. Su aparición en el circuito comercial representó una alteración en la narrativa publicitaria, emancipando el discurso promocional y presentando los primeros destellos cinematográficos y narrativos que

²⁴³ Mottram, J. (01 de febrero de 2009). *David Fincher: Awards are just icing on the cake*. The Independent. Recuperado el 28 junio 2020 de <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/david-fincher-awards-are-just-icing-on-the-cake-1520062.html>

²⁴⁴ Biography. (s.f.). *David Andrew Leo Fincher*. <http://www.biography.com/people/david-fincher-411094>

²⁴⁵ Lipovsky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, p. 79.

serían tan característicos en su particular estilo (apropiado de la estética del videoclip): “montaje nervioso, diálogos breves, multiplicación de las escenas de persecuciones, subrayados sonoros” (Lipovesky y Serroy, 2009, p. 79).²⁴⁶

Esto se hace patente dos años más tarde, después de abandonar la compañía de George Lucas, junto a los productores Steve Golin y Sigurjón Sighvatsson, y los directores Nigel Dick, Dominic Sena y Greg Gold, participó a mediados de la década de los ochenta en la creación de *Propaganda Films* (cf. Mottram, 2009, *web*).²⁴⁷ Dicha empresa, como sugiere el nombre, se estableció para centrarse en la producción cinematográfica. Imposibilitados por el reducido financiamiento, Golin y Sighvatsson decidieron, con el fin de crear estabilidad económica, que la productora se concentrará en la realización de videos musicales (cf. Rohter, 1990, *web*).²⁴⁸ La sociedad filmaría videoclips y anuncios televisivos para convertirse en “la primera empresa que quiso aplicar los principios de la industria comercial a los vídeos musicales, [...] tomar la estética de los videos musicales y aplicarlos a los comerciales”, como afirmarían Gold para una entrevista (cf. Linnett, 1999, *web*).²⁴⁹

Inicialmente, se desarrolló en el medio televisivo, dirigiendo algunos comerciales para Propaganda Films, apuntalando así, su reputación por su trabajo vanguardista. Aprovechó esta oportunidad para hacer algo de ruido conceptual que, como precisará, se puede identificar en uno de sus proyectos más interesantes: *Smoking Fetus* (1985).²⁵⁰ Este ingenioso y controversial *spot*, fue producido para el servicio público de la Sociedad Estadounidense contra el Cáncer o, por sus siglas en inglés, *American Cancer Society*

²⁴⁶ Lipovesky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, p. 79.

²⁴⁷ Mottram, J. (01 de febrero de 2009). *David Fincher: Awards are just icing on the cake*. The Independent. Recuperado el 28 junio 2020 de <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/david-fincher-awards-are-just-icing-on-the-cake-1520062.html>

²⁴⁸ Rohter, L. (15 de octubre de 1990). *For 2 producers, their way is the right way*. New York Times. Recuperado el 30 de junio 2020 de <https://www.nytimes.com/1990/10/15/movies/for-2-producers-their-way-is-the-right-way.html>

²⁴⁹ Linnett, R. (18 de octubre de 1999). *Creative focus: future shock*. AdWeek. Recuperado el 30 junio 1999 de <https://www.adweek.com/brand-marketing/creative-focus-future-shock-46726/>

²⁵⁰ Xntryk1. (08 de julio de 2012). *1985 American Cancer Society Commercial* [Archivo de Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/_t-pDowvRfI

(ACS), cautivando la atención por representar a un feto fumando un cigarrillo (cf. Rebello, 2014, *web*).²⁵¹

Con la mirada puesta sobre él, después de su presentación comercial, algunos productores de Los Ángeles le otorgaron la dirección del documental *The Beat of the Live Drum*, con Rick Springfield, en 1985 (cf. Goldberg, 2017, *web*).²⁵² Y con esto, su prolífica realización de *spots* también continuó. Uno tras otro, las empresas más importantes le daban una oportunidad —Nike, Levi's, Adidas, Coca-Cola, Heineken, Motorola, Channel, Calvin Klein, por mencionar a algunas— para registrar su visión creativa. Entre los comerciales que más destacan en su trayectoria son: Nike: *Instant Karma* (1992)²⁵³, Coca-Cola: *Blade Roller* (1993)²⁵⁴, Levi's: *Restaurant* (1994)²⁵⁵, Levi's: *The Chase* (1996)²⁵⁶, Adidas: *Mechanical Legs* (2002)²⁵⁷, Xelibri: *Beauty for Sale* (2003)²⁵⁸, Nike: *Speed Chain* (2004)²⁵⁹, HP: *Constant Change* (2004)²⁶⁰, Heineken: *Beer Run* (2005)²⁶¹,

²⁵¹ Rebello, S. (16 de septiembre de 2014). *Playboy Interview: David Fincher*. Playboy.com. Recuperado el 25 junio 2020 de <https://web.archive.org/web/20150829153003/http://www.playboy.com/articles/playboy-interview-david-fincher>

²⁵² Goldberg, M. (03 de octubre de 2017). *The work of David Fincher: Introduction, commercials, music videos, and the beat of the live drum*. Collider.com. Recuperado el 02 julio 2020 de <https://collider.com/david-fincher-music-videos/>

²⁵³ Macel Visser. (29 de octubre de 2007). *Nike commercial - Instant Karma* [Archivo de Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/JB49FHuR_rQ

²⁵⁴ THX 2015. (03 de marzo de 2007). *Coca-Cola Blade roller David Fincher* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/rOT24fOKKig>

²⁵⁵ Elephants Can't Jump. (25 de marzo de 2013). *David Fincher's best ads: Levi's - The Chase (1996)* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/J0sEo3JEi8U>

²⁵⁶ Alex Lasarenko. (08 de febrero de 2008). *Levi's - 'The Chase' 1996* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/e-7I5FPluDM>

²⁵⁷ Elephants Can't Jump. (25 de marzo de 2013). *David Fincher's best ads: Adidas - Mechanical Legs (2002)* [Archivo de Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/_B38BG6ODHc

²⁵⁸ Ochkiani. (18 de agosto de 2009). *XELIBRI - Beauty For Sale (David Fincher)* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/q8J4fwhAHOc>

²⁵⁹ Ochkiani. (26 de agosto de 2009). *Nike Speed Chain* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/QueXEhFunc7w>

²⁶⁰ Tshepherd1985. (16 de enero de 2008). *HP Constant Change* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/DC69WS6WhQk>

²⁶¹ Ochkiani. (26 de agosto de 2009). *Heineken Beer Run* [Archivo de Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/16GUcS0_utU

Nike: Fate-Leave Nothing (2008)²⁶², y el más reciente, Calvin Klein: Downtown (2013)²⁶³; por citar a algunos.²⁶⁴

Su trayectoria en la publicidad se alternó con la dirección de videos musicales. Talentosos artistas fueron sellados por la firma de Fincher en sus materiales audiovisuales. George Michael, Michael Jackson, Patti Smith, Ry Cooder, Sting, Mark Knopfler, Iggy Pop, Madonna, Rolling Stones, Aerosmith hasta Justin Timberlake, fueron algunas de las estrellas que enmarcaron la lente del realizador, antes de embarcarse en su ópera prima en 1992: *Alien 3*. A partir de ese momento combinó la dirección cinematográfica con la del formato del videoclip (su trabajo continuaría para artistas como Madonna y otras agrupaciones como los Rolling Stones, Wallflowers, Perfect Circle o Nin Inch Nails). Empezó con videos genéricos (músicos tocando, *close-ups* a los instrumentos y más). Poco a poco fue mejorando, y trabajó con Madonna en *Express yourself*²⁶⁵; después comenzó contando historias como en *Englishman in New York*²⁶⁶ de Sting; se ve una mejoría narrativa en *Janie's Got a Gun*²⁶⁷ de Aerosmith; en *Vogue*²⁶⁸ de Madonna se puede ver su trabajo de cámara tan característico; en *Freedoom!*²⁶⁹ de George Michael se aprecian sus tomas tan emblemáticas; y en *Who is it?*²⁷⁰ de Michael

²⁶² Alohawarriorchief. (10 de octubre de 2008). *Nike 'Fate' Leave Nothing commercial w/LT & Polamalu* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/jlXRengzZoc>

²⁶³ Sephora Brasil. (15 de julio de 2014). *Comercial Downtown Calvin Klein* [Archivo de Vídeo] YouTube. <https://youtu.be/L1lgW-MPnmA>

²⁶⁴ IMDB (s.f.). *David Fincher*. <https://www.imdb.com/name/nm0000399/>

²⁶⁵ Madonna. (26 de octubre 2009). *Madonna - Express Yourself (Official Video)* [Archivo de Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/GsVcUzP_O_8

²⁶⁶ Sting. (11 de enero de 2011). *Sting - Englishman In New York* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/d27gTrPPAyk>

²⁶⁷ Aerosmith. (24 de diciembre de 2009). *Aerosmith - Janie's Got A Gun (Official Music Video)* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/RqQn2ADZE1A>

²⁶⁸ Madonna. (26 de octubre de 2009). *Madonna - Vogue (Official Video)* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/GuJQSAiODqI>

²⁶⁹ Georgemichael. (02 de octubre de 2009). *George Michael - Freedom! '90 (Official Video)* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/diYAc7gB-0A>

²⁷⁰ Michael Jackson. (28 de octubre de 2016). *Michael Jackson - Who Is It (Official Video)* [Archivo de Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/PfrV_6yWbEg

Jackson se contempla su manera tan particular de contar historias (cf. Goldberg, 2017, *web*).²⁷¹

El reconocimiento a la valía de su trabajo en la industria musical ha sido condecorado con tres nominaciones a los premios Grammy, a la categoría de Mejor video musical: *Oh Father* – Madonna (1991)²⁷², *Love is Strong* – Rolling Stones (1995)²⁷³, *Suit & Tie* – Justin Timberlake (2014)²⁷⁴. De los cuales se coronaría por estos dos últimos videoclips.

Con una carrera exitosa, Fincher es del selecto grupo de directores que aún sigue dirigiendo anuncios y videoclips hasta la actualidad, con más de 50 de estos. Sus más recientes proyectos poseen la misma calidad cinematográfica que otorga a sus obras filmicas, y cuanta con intérpretes de la talla de Rooney Mara o Justin Timberlake, en el spot de *Downtown* o en el videoclip de *Suit & Tie*, respectivamente.²⁷⁵ David Fincher ha explorado y manipulado, a lo largo de las últimas décadas, las diferentes narrativas que brindan la variedad de formatos audiovisuales, para encontrar lo que muchos buscan: su propio estilo.

3.1.4 EL OCTAVO PASAJERO ABORDO

David Fincher representa una de las figuras más respetadas dentro de la cinematografía contemporánea, tanto por la crítica como por la audiencia. Desde su inmersión en el mundo de la imagen, ha manifestado sus cualidades como realizador, y solo a través del transcurrir de los años, el tiempo ha permitido dimensionar lo que representa su nombre dentro de los estudios americanos y el mundo entero. No obstante, no siempre fue así.

²⁷¹ Goldberg, M. (03 de octubre de 2017). *The work of David Fincher: Introduction, commercials, music videos, and the beat of the live drum*. Collider.com. Recuperado el 02 julio 2020 de <https://collider.com/david-fincher-music-videos/>

²⁷² Madonna. (26 de octubre 2009). *Madonna - Oh Father [Official Music Video]* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/qvVvN0QvzTk>

²⁷³ The Rolling Stones. (08 de mayo de 2012). *The Rolling Stones - Love Is Strong - OFFICIAL PROMO* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/Te6VBiRjhgA>

²⁷⁴ Justin Timberlake. (14 de febrero de 2013). *Justin Timberlake - Suit & Tie (Official Video - Explicit) ft. Jay-Z* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/IsUsVbTj2AY>

²⁷⁵ IMDB (s.f.). *David Fincher*. <https://www.imdb.com/name/nm0000399/>

No existe la duda al afirmar que Fincher es un genio en el noble arte de contar historias a través de las imágenes. Destacó en la publicidad y el videoclip, y luego, en 1992, finalmente, dio un salto a la pantalla grande con *Alien 3* (1992). Sin embargo, su debut como director de cine fue turbulento. La nave que piloteaba este nuevo pasajero tuvo una trayectoria de impacto. La tercera entrega de la exitosa serie de ciencia ficción, estaba experimentando problemas antes de que Fincher asumiera el cargo del proyecto.²⁷⁶

Dispuesto a asumir la responsabilidad y revisión de todos los departamentos de una producción, Fincher se encontró por primera vez con obstáculos a lo largo de una filmación. La película estelarizada por Sigourney Weaver, es un ejemplo de un producto donde el director no tiene ningún control, como él mismo ha expresado en distintas ocasiones:

«Si no estás preparado para decir “olvidalo, no lo hagamos”, no tienes poder sobre la situación. A menos que estés preparado para no hacerlo, nunca vas a llegar a hacer la película a tu manera. Esa fue la experiencia de aprendizaje en Alien 3. Realmente quería hacer una gran película de Alien —me encantaron esas películas—. Y hasta el día de hoy, creí que era el tipo adecuado para el trabajo. Acabo de tener la franquicia equivocada, el guion equivocado y el estudio equivocado» (Swallow, 2003, p. 55-56).²⁷⁷

El largometraje de *sci-fi* fue una decepción personal y profesional. Incluso, Fincher expresó abiertamente para The Guardian lo siguiente sobre la tercera entrega de *Alien*: "Nadie la odió más que yo; hasta la fecha, nadie la odia más que yo" (Salisbury, 2009, web).²⁷⁸ Por una parte, la película ganó una nominación al premio de la Academia, en la categoría de Mejores efectos visuales, sin embargo, esto no representó una aceptación positiva de la crítica. Sus orígenes «impíos» —por llamar así a sus comienzos publicitarios y musicales—, alejados de la ortodoxa formación cinematográfica, fueron el lastre que tuvo que llevar durante muchos años. Las primeras críticas de *Alien 3* se

²⁷⁶ IMDB (s.f.). *David Fincher*. <https://www.imdb.com/name/nm0000399/>

²⁷⁷ Swallow, J. (2003). *Dark eye: the films of the David Fincher*. Reino Unido: Reynolds & Hearn LTD.

²⁷⁸ Salisbury, M. (18 de enero de 2009). *Transcript of the Guardian interview with David Fincher at BFI soundtrack*. The Guardian. Recuperado el 25 junio 2020 <https://www.theguardian.com/film/2009/feb/03/david-fincher-interview-transcript>

centraron en estos aspectos, pensando que eran los parámetros para valorizar su trabajo en la franquicia espacial. Por otra parte, sus constantes disputas con la productora del *film*, fragmentaron la relación entre Fincher y *20th Century Fox*; los imprevistos aquejaban los intereses creativos y presupuestales del realizador. Por esta razón, el director responsabilizó a los productores por la falta de confianza a su proyecto en el libro *Director's Cut: Picturing Hollywood in the 21st Century* (Littger, 2006).²⁷⁹

Después de analizar todos los trabajos del director, ésta es sin duda, su peor película, y también la más impersonal. Su relectura de la saga de los monstruos galácticos instauró la oscuridad y la violencia que impregnaría a toda su obra.

3.1.5 BIENVENIDOS AL CLUB DE LA VIOLENCIA

A pesar de que el autor se encontraba pesimista ante la aplastante crítica y su disgustosa experiencia en un proyecto cinematográfico, Fincher tomó esta experiencia como un aprendizaje, como lo describiría para *Entertainment Weekly* en 1997: "nunca filmé una película sin un guion, y cuanto más dinero tengas, más problemas, es probable que corras".²⁸⁰ Sin embargo, el panorama para el realizador parecía incierto. La atmósfera que lo rodeaba era insatisfactoria y desalentadora para futuros proyectos, rehusándose a leer guiones y afirmando que "preferiría morir de cáncer de colon antes de hacer otra película" (*cf.* Taubin, 1999, *web*).²⁸¹

Sin ninguna aproximación a algún nuevo proyecto, después de tres años, arribó la sorpresiva información: Fincher se encontraba en producción de su próximo filme, *Seven* (1995). Su segundo largometraje sería el que lo daría a conocer definitivamente, tras el fracaso que supuso su aportación a la saga de *Alien*. Estelarizada por Morgan Freeman, Brad Pitt y Kevin Spacey, *Seven* sería una película altamente atmosférica, de estilo negro

²⁷⁹ Littger, S. (2006). *Director's cut: picturing Hollywood in the 21st Century*. Reino Unido: Bloomsbury Academic.

²⁸⁰ IMDB (s.f.). *David Fincher*. <https://www.imdb.com/name/nm0000399/>

²⁸¹ Taubin, A. (18 de abril de 2017). *Seven (1995): The allure of decay. Scraps from the Loft*. Recuperado el 13 julio 2020 de <https://scrapsfromtheloft.com/2017/04/18/Seven-1995-allure-decay/>

y, con este thriller, Fincher daría a conocer su lado más oscuro que constantemente se hará presente en su filmografía.

En un principio, la película sería dirigida por Jeremiah Chechick. Empero, las intenciones del director canadiense eran totalmente opuestas a las expresadas en el guion original; él tenía planeado una cinta diferente. Por su parte, por una extraña coincidencia del destino, el libreto original (sin modificaciones), llegaría a las manos de Fincher. Después de una lectura, el realizador estaba interesado en el proyecto. El estudio no estaba de acuerdo en filmar la idea primigenia, por lo que Fincher expresó su inmediato desinterés. Afortunadamente, *New Line Cinema* cedería a las exigencias del director, filmando la propuesta original de Andrew Kevin Walker, el guionista de *Seven* (cf. Couch, 2017, web).²⁸² Y, el resto de la historia ya la conocemos, *Seven* se convirtió en un éxito, depositando en las taquillas nacionales más de 100 millones y más de 300 millones en el mercado internacional.²⁸³

Dos años más tarde, Fincher abordaría su siguiente proyecto protagonizado por Michael Douglas. La recepción para *The Game* (1997) fue más tibia, considerándola un pequeño retroceso de calidad. El thriller de acción se adentra a una misteriosa aventura que no terminó por convencer a la crítica y el público. Es finalmente, hasta 1999 cuando se revela como uno de los directores más interesantes del momento con *Fight Club*. La película supone su consagración como director, pero también se verá inmerso en la polémica por su violencia y en una decepcionante recaudación en taquilla. Con críticas mixtas, mientras unos aceptaban las convenciones fílmicas, otros se opusieron a lo que creían que era una glorificación de la violencia, solo hay que mencionar que Roger Ebert —por citar un ejemplo—, describió que el filme era “alegremente fascista”, “una celebración de la violencia” y una “pornografía machista”.²⁸⁴ La adaptación cinematográfica de la novela gráfica de Chuck Palahniuk, sería revalorizada con el pasar

²⁸² Couch, A. (13 de enero de 2017). *Seven* screenwriter on how a mix-up with David Fincher led to its gutsy ending. Hollywood Report. Recuperado el 13 julio 2020 de <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/se7en-screenwriter-how-a-mixup-david-fincher-led-gutsy-ending-963957>

²⁸³ Box Office Mojo. (s.f.). *Seven*. <https://www.boxofficemojo.com/release/rl1080985089/weekend/>

²⁸⁴ IMDB (s.f.). *David Fincher*. <https://www.imdb.com/name/nm0000399/>

de los años, convirtiéndose en una obra de culto y considerada para algunos como una de las mejores películas de la historia del cine.

En ese momento, se empieza a visionar las preocupaciones del director dentro de su cinematografía y los temas que reflejaba en su filmografía. Para enriquecer su corpus, en tres años rodará su quinta película: *Panic Room* (2002). Su thriller más convencional sería protagonizado por Jodie Foster como una madre tratando de proteger a su hija, interpretada por Kristen Stewart, y a ella misma de un par de ladrones que irrumpían en su casa de Nueva York. Fincher se desafiaría a sí mismo, precisaría de 100 días y una locación para filmarla por completo.²⁸⁵

Llegaría el 2007, cinco años después, y Fincher lo volvería hacer. El realizador estadounidense retrataría las atrocidades del infame asesino en serie de San Francisco, California. En *Zodiac* (2007), se adaptaría la obra de Robert Graysmith y la interminable búsqueda por el asesino del zodiaco, nombre que adoptó el criminal más peligroso de la década de los 70's. Con un reparto más que aceptable (Jake Gyllenhaal, Mark Ruffalo, Robert Downey Jr.), Fincher establecería una recreación digital de época —en su mayoría— y dispondría de una obra con una atmósfera misteriosamente seductora, centrando la atención en la travesía que desencadenaría la persecución por este asesino.

Con un recibimiento positivo por la crítica en su último largometraje, acogería —de nuevo— una adaptación literaria. Desbordado en imaginativa, Fincher plasmó la historia de F. Scott Fitzgerald en *The Curious Case of Benjamin Butttton* (2008). Su maestría en los efectos especiales no sería prescindible en esta ocasión, pues, era oportuna la verisimilitud al darle vida a un hombre que envejece a la inversa. Con un presupuesto de más de 150 millones de dólares para su producción²⁸⁶ —mayormente dirigidos a los efectos realizados en computadora—, comprarían las trece nominaciones a los Premios

²⁸⁵ IMDB (s.f.). *David Fincher*. <https://www.imdb.com/name/nm0000399/>

²⁸⁶ Box Office Mojo. (s.f.). *The Curious Case of Benjamin Butttton*. <https://www.boxofficemojo.com/release/rl4098721281/>

Óscar, incluyendo la categoría de Mejor director a la que, por primera vez, sería nominado.²⁸⁷

Con la atención capturada, tanto por la crítica como la audiencia, su siguiente proyecto tampoco decepcionaría. Llevando a la pantalla la vida de Mark Zuckerberg y sus disputas legales con la creación de su compañía *Facebook*, serían la historia que escribiría Aaron Sorkin, adaptado del libro *The Accidental Billionaires* y dirigida por Fincher. *The Social Network* (2010) contó con un guion ganador de un Óscar y dos estatuillas más.

Su convulsa producción cinematográfica no se detendría y, un año más tarde, se estrenaría *The Girl with the Dragon Tattoo* (2011). Basada en la exitosa novela sueca, Rooney Mara y Daniel Craig serían los responsables de encarnar a los protagonistas del nuevo filme, Lisbeth Salander, y Mikael Blomkvist, respectivamente. La película recibió cinco nominaciones al Óscar, incluida Rooney Mara como Mejor actriz, Mejor fotografía, Mejor edición de sonido y Mejor mezcla, y ganó el premio al Mejor montaje.

Su ejercicio cinematográfico se pausaría para incursionar en la próxima evolución de distribución de contenido audiovisual: *Netflix*. Participando en la producción y dirección de un nuevo proyecto televisivo como *House of Cards* (2013-2018).

Es finalmente, tres años más tarde, cuando Fincher aparece en escena con *Gone Girl* (2014). La adaptación de la novela Gillian Flynn estaría en manos del director, y sería éste, su último proyecto durante un largo período. El realizador encontraría en el *streaming* un nuevo hogar para la dirección. *Mindhunter* (2017) como serie televisiva y *Mank* (2020) como película, serían los últimos proyectos que verían estreno en la mencionada plataforma de servicio On Demand.

3.2 EN LA HABITACIÓN DEL PÁNICO

Hasta ahora, después de una exhaustiva revisión profesional, la pregunta que condona este momento es: ¿qué caracteriza a las obras de David Fincher? El previo encuentro con el realizador y su vida personal, es la pauta para puntualizar los elementos que

²⁸⁷ El Mundo. (s.f.). *El curioso caso de Benjamin Button*. https://www.elmundo.es/especiales/2009/02/cultura/oscar/nominados/01_button.html

actuarán dentro de cada obra, tengan o no similitud en sus peculiaridades narrativas. Por sus intereses, así como sus propios referentes, no queda más reparo que emprender un recorrido en la mente de la perfección.

3.2.1 LOS REFERENTES DE LA NETWORK

Desestimado por sus comienzos como director de spots y videoclips, hasta ser vanagloriado con la fama y el respeto dentro de la élite cinematográfica. David Fincher erró una y mil veces hasta encontrar un estilo verdadero. Las primeras críticas que lo abordaron fueron demoledoras; *Alien 3* representó un trago amargo en su debut cinematográfico. Empero, dentro de todas las desdichas que lo atropellaron en su tortuoso nacimiento fílmico, éstas no impedirían su reivindicación. El filme de 1992 ofrecería una relectura de la saga del monstruo galáctico cercana a la original, con el horror a lo desconocido que impregnaba a la de Ridley Scott y adentrando a Fincher en sus tópicos más oscuros que exploraría en sus consecuentes largometrajes.

Los señalados defectos que tuvo en sus inicios, serían —contradictoriamente— sus principales virtudes. Su inclusión en la industria musical depararía una estrecha relación con el mundo del sonido. David Fincher aprendería de los videoclips a amenizar sus películas y llevar el ritmo de éstas, explotando, de esta forma, innumerables secuencias con la música.

De igual manera, las bandas sonoras incorporarían una verdadera preocupación para el realizador en cada una de sus producciones. Esta responsable atención por el sonido sería una consecuencia directa de su incursión musical. Cada trabajo precisará de una atinada musicalización y selección de efectos de sonido.

Es por este trabajo tan detallista en las imágenes y sonidos, que las comparaciones no se han hecho esperar. El primer cotejo no sería otro que el ya mencionado Ridley Scott, no hay que olvidar que ambos realizadores filmaron una película de *Alien*, claro, con sus respetables diferencias: uno como creador y el otro como un continuador. Es por sus orígenes que nace la comparación, ya que ambos estuvieron en la publicidad y los dos tendrán una preocupación por el plano estético, elemento que también se le comparará

con Alfred Hitchcock; éste último, por su forma de mover la cámara o por la composición de sus planos que tienen similitud con los de Fincher, sin omitir su obsesiva admiración por la intriga y la violencia, aspectos que también son destacables en la filmografía de Orson Welles y Stanley Kubrick, directores con los que se le ha relacionado.

Acompañando su afinidad por estos realizadores, se suma una mirada que encontrará un resquicio distintivo en su filmografía. Fincher se adentrará en la figura del *thriller* y tomará como punto de partida referencias del género. Dentro de sus trabajos hay algunos que sobresalen: *Seven*, *The Game*, *Panic Room*, *The Girl with Dragon Tattoo*, *Gone Girl* y *Zodiac*. Estas propuestas fílmicas desencadenarán un concepto antagónico, respaldado con un complejo estético.

Si se toma como ejemplo a la obra de 1995, Fincher proclamará los siete pecados capitales en una atmósfera malsana plagada de cánones estéticos de Ridley Scott. Sus estilizadas luces neón con sus macabros claroscuros, dibujaron una imagen como lo hacía el ilustrador Dave McKean en *Batman: Arkham Asylum* (1989) o *Violent Cases* (1987) (cf. Rodríguez, 2019, *web*).²⁸⁸

Todo esto, sin embargo, se puede demostrar en la escena bañada de lluvia que es amenazada por la frenética persecución. Mientras Ridley Scott sentenciaba la muerte de un replicante en *Blade Runner* (1982), Fincher retomaría esa postal bajo el agua para presentar por primera vez al icónico homicida que, por si fuera poco, atormentaba al detective Mills (Brad Pitt) apunta de una pistola.

Y no conforme con ello, también se puede reconocer más homenajes a la obra de Scott. Otro ejemplo, previo al ya mencionado encuentro, durante el asedio al asesino anónimo, se evoca al travelling lateral que acompaña a Philip Deckard (Harrison Ford) en su cacería por el replicante Roy Batty (Rutger Hauer) (cf. Rodríguez, 2019, *web*).²⁸⁹

²⁸⁸ Rodríguez, F. (22 de octubre de 2019). *David Fincher - Obsesión por el asesino en serie*. Recuperado el 14 junio 2020 de <https://www.caninomag.es/david-fincher-obsesion-por-el-asesino-en-serie/>

²⁸⁹ Rodríguez, F. (22 de octubre de 2019). *David Fincher - Obsesión por el asesino en serie*. Recuperado el 14 junio 2020 de <https://www.caninomag.es/david-fincher-obsesion-por-el-asesino-en-serie/>

A su vez, será distinguible encontrar similitudes con otras obras, en este caso, del mismo género. A diferencia del caso anterior, Fincher inserta pequeños paralelismos con el clásico *The Silence of the Lambs* (Jonathan Demme, 1991). Para ello, David la retoma “en las secuencias de *Seven* en las que hacen acto de presencia los SWAT, similares en lo visual y lo narrativo y lugar donde tanto Fincher como Demme solapan una intervención policial aparentemente primordial en el relato para situar en paralelo otra secuencia de menor intensidad dramática, pero de mayor peso en el conjunto de la obra” (Rodríguez, 1999, *web*).²⁹⁰ Pero no sería lo último, la personalidad del criminal encontrará rasgos similares al personaje de Hannibal Lecter (Anthony Hopkins). Su frialdad y demencia quedan imitadas en una secuencia abordó de una patrulla durante su traslado. Aquí, ambos personajes se encuentran detrás de un «muro», uno rejas en un automóvil policiaco y el otro de cristal en una prisión estatal. Sin embargo, la dirección sería similar. Fincher enmarcaría un potente diálogo entre el asesino y los detectives, desplegando sus motivaciones y perfilando sus tenebrosas obsesiones, muy al estilo del icónico momento entre Dr. Lecter y Clarice Starling.

Aunque se pueden emular más paralelismos cinematográficos dentro de su obra, su capacidad como realizador detrás de la lente también lo ha hecho contar historias fascinantes, pero es su capacidad por darle vida a las imágenes, lo que lo destaca de los demás. Por ello, la literatura también ha sido fuente de inspiración para Fincher. Si alguien es capaz de representar un libro a través del cine es Fincher. Ha encontrado en la literatura sus más reconocidos proyectos: “El club de la lucha”, la obra que lo consagró como director, una adaptación de la novela homónima de Chuck Palahniuk; la adaptación del libro de Robert Graysmith en *Zodiac*; *El extraño caso de Benjamin Button* de Francis Scott Fitzgerald; *The Girl with the Dragon Tattoo*, adaptación de la aclamada obra sueca; *Red Social*, la ganadora al Óscar por adaptar *The Accidental Billionaire*; y *Gone Girl*, la novela de Gillian Flynn.

²⁹⁰ Rodríguez, F. (22 de octubre de 2019). *David Fincher - Obsesión por el asesino en serie*. Recuperado el 14 junio 2020 de <https://www.caninomag.es/david-fincher-obsesion-por-el-asesino-en-serie/>

Estos y otros elementos serán referentes dentro de la obra de Fincher, ya sea como inspiración o como identificación de la propia, sin embargo, es significativo profundizar en las características técnicas, estéticas y narrativas que definen su estilo.

3.2.2 FINCHER: EL ASESINO PERFECTO

Con tan solo once películas en su haber, David Fincher se ha convertido en uno de los directores más respetados de la industria, y la razón es muy simple: su trabajo destaca sobre el de otros directores. Uno recuerda sus películas, uno recuerda sus personajes y el estilo de sus imágenes se queda grabado en la memoria porque, como declara Antonio José Navarro (1999, p. 30),²⁹¹ Fincher “convierte el estilo en una declaración de principios”. Empero, ¿cuáles son estos principios de este estilo tan específico?

Sería insuficiente definir en unas palabras el estilo de un director. Sintetizarlo puede ser una labor difícil —pero las palabras de Agustín Rubio Alcover logran hacerlo— su virtuoso talento:

«[...] puede catalogarse como hiperrealista, con una clara influencia del expresionismo: la iluminación, muy contrastada, suele jugar con los tonos azulados o terrosos; la movilidad de la cámara ha sido considerada como una prolongación de la opulencia característica de Hitchcock, Max Ophüls y Orson Welles; la inclusión de fragmentos de textura basta y de fotogramas subliminales remite a las prácticas de la vanguardia y del cine experimental [...]» (2004, p. 14).²⁹²

Sus conceptos técnicos son embellecidos plenamente por lo estético. Admirables desde el principio, con una fotografía cautivadora, reviste el más mínimo detalle con la belleza realista que impregna a su obra. Desde la iluminación, los colores, los planos, los movimientos de cámara y, en especial, la puesta en escena, serán elementos que dispondrán del más mínimo cuidado para Fincher. Hablamos de la manufactura de un director meticuloso que se involucra personalmente en todos los procesos de producción cinematográfica, pues, en palabras del propio realizador, su padre le instruiría la

²⁹¹ Navarro, J. (1999). David Fincher: por el valle de las sombras. *Dirigido por*, (284), p. 30.

²⁹² Alcover, A. (2004). *Seven*. Madrid: Naus Libres, p. 14.

enseñanza más importante; Fincher no olvidaría esta premisa hasta llevarla a su máxima expresión:

«Mi papá me dijo: “Aprende tu oficio, eso nunca te impedirá ser un genio”. Cuando era joven y pasaba tiempo por primera vez en escenarios de películas, me dije a mí mismo que nunca sería el tipo de director que está en deuda con otras personas para saber lo que se puede y no se puede hacer. Si quiero un tiro bajo, sé exactamente cómo se logra, por lo que nadie puede decirme que es imposible» (Parker, 2014, web).²⁹³

Fincher es un artesano de la cinematografía, “un depurado storyteller” (Navarro, 1999, p. 16)²⁹⁴ con una capacidad por contar historias que ha sorprendido a propios y extraños, porque siempre está dispuesto a encontrar la perfección. Prueba de ello son las palabras que ha dedicado Michael London a *Premiere*: “David quiere que sea perfecto cada segundo”,²⁹⁵ y el ejecutivo de *Fox* no se equivoca. Dentro de sus creaciones emplea los métodos necesarios para poder establecer sus ideas en las imágenes y el sonido de sus producciones cinematográficas, para lograr “atrapar al espectador en el lento reptar de unas imágenes perturbadoras, plagadas de sinuosas digresiones narrativas, de ambiguos apuntes visuales” (Navarro, 1999, p. 26).²⁹⁶ Por ello, es importante situar que no es solo lo que hace con la lente de una cámara, sino lo que también hace sin ella.

3.2.2.1 COMPUTER GENERATED IMAGERY

Su experiencia en los efectos especiales, la publicidad y la música, le ha permitido desarrollar un refinado lenguaje cinematográfico, capaz de eclosionar sus empíricos conocimientos en estas áreas, aprovechando así, las tecnologías digitales —principalmente los efectos visuales (VFX)— para el desarrollo discursivo de su obra. Fincher encontró el medio para una continua experimentación.

²⁹³ Parker, S. (25 de septiembre de 2014). *David Fincher: I'm not waging a war against selfies*. *Esquire*. Recuperado el 16 julio 2020 de <https://www.esquire.com/uk/culture/news/a7087/david-fincher-interview-gone-girl/>

²⁹⁴ Navarro, J. (1999). *David Fincher: por el valle de las sombras*. Dirigido por, (284), p. 16.

²⁹⁵ El Diario, (s.f.). *David Fincher, el autor más infeliz*. <https://eldiario.com/2021/01/31/david-fincher-el-autor-mas-infeliz/>

²⁹⁶ Navarro, J. (1999). *David Fincher: por el valle de las sombras*. Dirigido por, (284), p. 26.

Las imágenes generadas por computadora —o Computer Generated Imagery (CGI), por sus siglas en inglés—, serán para Fincher, el recurso que explotará para incrustar lo que su imaginativa necesite, sin importar las veces que sea necesario. Como mencionó alguna vez, “si puedes soñarlo” —refiriéndose a lo digital—, “puedes verlo”.²⁹⁷ Si bien los efectos por ordenador son tendencia en la industria, la magia del *chroma* permite el refinamiento o yuxtaposición de detalles minuciosos en sus producciones. Otros realizadores emplean esta técnica digital en postproducción, excesiva o innecesariamente, pero Fincher se diferenciará del resto; en comparación con muchos éxitos en *blockbusters* de grandes estudios, el manejo del director estadounidense es imperceptible, en particular, cuando dispone de numerosos planos con VFX en sus películas.

Sus largometrajes pueden contar con hasta mil planos en CGI, como es el caso de *The Social Network* (2010), pero el número de imágenes alteradas no resultará importante, sino la sutileza de cómo las inserta en sus trabajos cinematográficos (cf. López, 2017, *web*).²⁹⁸ Las correcciones por CGI serán, en todo caso, elementos minúsculos que enriquecerán cada plano que así lo requieran. Fincher en su afán de encontrar la perfección en sus proyectos, asumirá esta herramienta como indispensable, pues, ésta le dará el control total en sus creaciones, facilitando su trabajo para evitar dificultades con la continuidad. David incuba gomas en forma de osos que arroja el abogado a la cabeza de Ben Affleck en *Gone Girl* (2014); reconstruye el rostro de un hombre anciano con la edad de un niño en *The Curious Case of Benjamin Button* (2008); duplica el rostro de Armie Hammer para los gemelos Winklevoss en la ya citada película del 2010; expone los majestuosos animales en el jardín de la espectacular mansión en *Mank* (2020); y claro, sin olvidar todos los disparos en sus filmes. Cada aspecto, parcial o totalmente digital, no está ahí para impresionar, está siempre al servicio de la historia, al servicio de la «realidad».

²⁹⁷ El Diario, (s.f.). *David Fincher, el autor más infeliz*. <https://eldiario.com/2021/01/31/david-fincher-el-autor-mas-infeliz/>

²⁹⁸ López, V. (25 de octubre de 2017). *En la mente de David Fincher: analizamos los recursos de un autor fascinante*. Espinof. Recuperado el 20 febrero 2021 de <https://www.espinof.com/directores-y-guionistas/en-la-mente-de-david-fincher-analizamos-los-recursos-de-un-autor-fascinante>

3.2.2.2 MOVIMIENTOS DE CÁMARA Y COMPOSICIÓN DE CUADRO

La capacidad de un director se vincula directamente con su trabajo de cámara y la manera de filmar una escena —el principal problema que le depara a todo realizador—; sin embargo, para Fincher esto último no asume ninguna dificultad:

«No es cierto que haya mil maneras de rodar una escena, sino solo una. La manera correcta» (Ceballos, 2016, web).²⁹⁹³⁰⁰

De acuerdo con la franca practicidad que caracteriza al director, se puede expresar sin reparo alguno que, “gracias a un delicado travelling o un estudiado juego de luces; mediante un decorado de corte expresionista o un objeto captado de manera distraída [...]” (Navarro, 1999, p. 34),³⁰¹ Fincher —sin dudarlo— despliega un genuino estilo visual contemporáneo, y sus 2 nominaciones (*The Curious Case of Benjamin Buttton* y *The Social Network*) a Mejor director en los premios de la Academia, lo avalan.

Si bien, nadie niega que el imaginario visual le pertenece a David Fincher, no obstante, para lograrlo, durante su prestigiosa trayectoria, se ha amparado por talentosos cinefotógrafos. Ellos son los que dan forma a todo aquello que el director desea plasmar: son los transcritores cinematográficos. Esta loable labor ha estado a cargo de diferentes profesionales, cada uno aportando las características que el metódico Fincher busca proyectar en sus imágenes.

Si los repasamos, Jeff Cronnweh (*Fight Club*, *Gone Girl*, *The Social Network* y *The Girl with the Dragon Tattoo*) es quien encabeza la lista, al ser el escritor de imágenes que más veces ha participado con Fincher en sus proyectos. Por otra parte, detrás de él se encuentran Darius Khondji (*Seven* y *Panic Room*) y Harris Savides (*Zodiac* y *The Game*), dos colaboradores que han otorgado una estética oscura y marginal a la fotografía de sus películas. Finalmente, Alex Thompson (*Alien 3*), Erik Messerschmidt (*Mank*) y

²⁹⁹ Ceballos, N. (20 de octubre de 2020). *El demiurgo en David Fincher*. Recuperado el 23 marzo 2021 de <https://emperadordeloshelados.wordpress.com/2010/10/20/el-demiurgo-en-david-fincher/>

³⁰⁰ «La gente dirá: "Hay un millón de formas de rodar una escena", pero no lo creo. Creo que hay dos, tal vez. La otra está mal», tal como mencionó alguna vez David Fincher.

³⁰¹ Navarro, J. (1999). *David Fincher: por el valle de las sombras*. Dirigido por, (284), p. 34.

Claudio Miranda (*The Curious Case of Benjamin Butttton*), cada uno con una colaboración para así complementar el resto de sus trabajos.

Encaminado a filmar, su virtuosismo cinematográfico se extiende a una íntima colaboración con lo digital —como ya se ha expuesto—. El CGI le posibilita a Fincher registrar tomas con una elevada complejidad que, de no ser por los efectos especiales, serían imposibles de producir y/o filmar. Para una puntual descripción de esto, están sus magistrales planos secuencia plenamente expresionistas: desde un introductorio viaje por un edificio que conducirá a las profundidades de una furgoneta cargada de explosivos de nitroglicerina en *Fight Club*, hasta una inquietante secuencia descriptiva de una casa que está a punto de ser irrumpida por tres ladrones en *Panic Room*. El propio David Fincher explica (sobre esta última cinta):

«Tratamos de no hacer cortes, si no tomas continuas que mostraran dónde estaba cada parte de la casa. Si están los tres intrusos susurrando y tienes que demostrar que nadie puede escucharlos, es imposible hacerlo si vas a cortar la escena. Tienes que mostrar exactamente que se encuentran varios pisos debajo de donde están los dueños de la casa» (Lerman, 2002, p. 24).³⁰²

Fincher abusa admirablemente de estos planos; quiere que se sepa en donde se está en cada una de sus escenas. Por eso, establece con tomas largas el lugar donde va a ocurrir la acción, evitando cortes innecesarios. Es con esta técnica que atrapa la atención, pero en ningún momento de su integración hay cabida para la interrogación. La verosimilitud se pondera, ante todo. Es un maestro manipulador.

Con este riguroso criterio, donde mantener el interés y enfocar en lo que él quiere que se vea, es una prioridad. El director elude cualquier distracción. En una época en la que muchos realizadores agregan deliberadamente movimientos o errores en las tomas para disimular una perspectiva subjetiva, David prescinde de esto. Lo importante es eliminar cualquier evidencia humana en el trabajo de cámara. Disponer de movimientos estables y de una perfección que podría definirse, sin duda, como anormal; son los lineamientos que predica en toda su filmografía. La fehaciente quietud se mantendrá en la mayor parte

³⁰² Lerman, G. (2004) Entrevista: David Fincher. *Dirigido por*, (311), p. 24.

de sus encuadres, propugnada por su irremplazable estabilizador o trípode. Desampara al operador de la cámara en mano, y si lo hace, será en aras de la narración: *The Girl with the Dragon Tattoo* tiene dos escenas; mientras que *Zodiac* y *The Social Network* solo disponen de una toma; *Seven* emplea este recurso el mayor número de veces que cualquier otra película de Fincher, para ser más preciso, cinco escenas. Incluso, sin ser testigos usuales de un desplazamiento de cámara, siempre valorará la puesta en escena y su justificación dramática. Se tomará como ejemplo la secuencia final de *Seven* (1995): minutos antes de ser develado el misterio del contenido de la caja que fue entregada en la árida y solitaria ubicación donde se encuentra el elenco, el trabajo de cámara con la pareja de detectives, David Mills (Brad Pitt) y William Somerset (Morgan Freeman), es inestable, mientras que John Doe (Kevin Spacey), el antagonista de la historia, es encuadrado en contrapicado con el apoyo del trípode, porque es él quien tiene todo el poder y control en la escena.

El cineasta californiano logra sus narraciones a través de la cámara, como se ha descrito. Sin embargo, también mueve la cámara para determinar estados mentales en sus personajes. En *Panic Room* se tienen dos tiros que ilustran un estado mental muy específico: claustrofobia. En la primera escena, Meg (Jodie Foster) está haciendo un recorrido por la casa nueva. Cuando la inmobiliaria le muestra a Meg la habitación de pánico, y cierra la puerta, es aquí donde se aprecia el miedo de Meg a los espacios reducidos. La cámara gira a su alrededor mientras hace *zoom in*, comprimiendo el espacio. Empero, de la misma forma, se presenta una inversión de esta toma al final de la película. Ahora que Megan y su hija han sobrevivido a su desgarradora invasión de hogares, están libres de la habitación del pánico y de la casa por completo. La cámara ejecuta un *dolly forward* acompañado de un *zoom out*. El personaje permanece del mismo tamaño, pero el mundo que los rodea se abre. Ahora se libera toda la tensión y la claustrofobia. Respira. Un efecto sutil, pero significativo. Fincher a menudo usa movimientos de cámara para alienar los estados internos de sus personajes. Sus movimientos de cámara tienden a ser discretos o tan grandiosos como el comportamiento de éstos.

En un entorno plagado por cinéticas insípidas y superfluas, Fincher ensambla un metódico lenguaje cinematográfico con los mecanismos clásicos —*paneos, tilts, dolly shots*— que, como ocurre actualmente, son ignorados por el resto de los realizadores en buena parte. David es un cineasta clásico, ya que es esta la manera en que sus antecesores posicionaban lo encuadres de la industria *hollywoodense*. Él retoma estos principios y los renueva a placer.

De esta forma, su trabajo en cámara es una gestión de los elementos que está dispuesto a encuadrar. Fincher no olvida a sus personajes, pero tampoco al entorno que los rodea. Siempre está dispuesto a fotografiar con la minuciosa precisión de las escalas, para dotar a la imagen de una proporción estética prodigiosa. En este sentido, configura su registro visual de acuerdo a los elementos que cumplan con una función narrativa dentro de la puesta en escena, pero dejando puntos de fuga —generalmente— para los movimientos de los sujetos que están en el encuadre o que están por entrar en él. Desde una perspicaz mirada hasta un personaje en movimiento, concede a la imagen de «aire» suficiente para las posibles acciones dramáticas que se registrarán a continuación. Fomenta el enfoque para capturar la realización de un personaje. Vuelve a la acción en vivo en cuadros amplios, corte en insertos y primeros planos, solo cuando sea necesario. Se trata de identificar con el personaje. Si se mueven, nos movemos.

Lo que es dominio de la cámara, él va un paso más allá de eso. Fincher reconoce que las palabras no dicen tanto como el comportamiento. Las expresiones no verbales son mucho más sustanciales, que aquellas que se pueden entonar con vocablos fonéticos. A veces los cuerpos o el propio sonido son más descriptivos y expresivos al momento de contar una historia. En eso radica la importancia de los movimientos convencionales de la cámara, para seguir la libertad corporal/móvil de las figuras expuestas.

Pese a eso, ha sido señalado por su pasado. No obstante, Fincher ha fortalecido su estilo a través de sus experiencias en los círculos publicitarios y musicales donde se desempeñó en sus años formativos. Esta cuestión, que sería juzgada por los puristas más fervientes del medio, ha ido evolucionando paulatinamente, hasta detonar en un depurado sello distintivo.

El director perfeccionó su narrativa eficazmente, todo a través del continuo rodaje de videoclips musicales. Le permitieron, en todo caso, moldear su cautivadora narración versada a través de sus imágenes que, con justificada razón, son comparadas con la de otros próceres. En este sentido, su estilo ha sido comparado, por ejemplo, con el de Stanley Kubrick:

«Las diferencias son muchas y obvias; no obstante, ambos son directores similares en su concepción geométrica del plano, un plano menos tendente a rastrear que a mostrar. [...] David Fincher procura, como antes de él lo hizo Stanley Kubrick, buscar la solución más inteligente y no la más ingeniosa» (Rodríguez, 2020, p. 21).³⁰³

Con una cinematografía que atiende a los modelos clásicos, sus obras enunciarán un lenguaje conservador. Su creatividad es reservada con recelo, porque indudablemente prioriza la figura antes que la forma. Por esta razón, el cineasta estadounidense buscará la manera de registrar los elementos que él desea, siempre que estos cumplan obsesivamente con una métrica proporción. Fincher plagará a sus planos con esta simétrica cualidad.

Para ello, los lugares serán un punto importante para cumplir con esto. Las locaciones son otro personaje dentro de la historia. Su cine está cargado de belleza, pero no es una belleza superficial, es una belleza cargada de sustancia. Desde la lejana colonia penal en *Alien 3* hasta el excéntrico Hollywood de la década de 1930 en *Mank*, sus espacios dispondrán de una glamurosa estética que resalta la visionaria arquitectura en sus obras, capaz de capturarla con sus ya habituales emplazamientos de cámara a través de suaves *travelings*, *dollys* o *pans*. Se filmarán planos abiertos en cámara fija, todo esto, con el propósito de incrementar la información en pantalla. Solo hay que recordar su emblemática toma «*kubriana*» en *The Girl with the Dragon Tattoo*, cuando el personaje de Daniel Craig (Mikael Blomkvist) arriba a la mansión de Henrik Vanger (Christopher Plummer). Fincher hace uso de un *dolly in* para enmarcar la estructura residencial

³⁰³ Rodríguez, H. (2020). *Arquitectura fílmica. Dirigido por*, (311), p. 21.

lentamente, sin prescindir de una composición geométrica que está en todo momento, al capturar la edificación revestida de nieve.

Su trabajo en dirección compila el más puro estilo de cineastas como Alfred Hitchcock o Stanley Kubrick, donde la cámara no solamente sirve para registrar la figura de los personajes, sino también para contextualizar al espectador del lugar, el tiempo y las acciones dramáticas de forma simétrica.

Opuesto a esto, está su debilidad: los planos detalles. Su uso será inteligente y conservador. Fincher no innovará en este apartado técnico, pero será consciente de que el espectador sabe a la perfección que un inserto apunta a algo con un peso específico para el desarrollo de la trama. Tampoco corta a un primer plano, a menos que lo necesite. A pesar de que los primeros planos e introducciones, rara vez los divide, porque el autor los dosifica cuando es necesario para exponerlos. La situación en *The Game* es excepcional a la regla; aquí, la visión tiene que ser desconcertante:

«Tienes control sobre todo lo que la gente ve y oye durante dos horas. Cada una de las cosas. La audiencia sabe que puedes mostrarles cualquier cosa. Saben que tienes computadoras y puedes mostrarle a un Tyrannosaurus Rex comerse un auto, así que saben que puedes hacer cualquier cosa. La pregunta es: qué no haces, no qué haces. Cada vez que vas a un acercamiento, la audiencia sabe, inconscientemente, que tomaste una decisión editorial y dijiste: 'Mira esto, esto es importante'. En una película como esta, en la que todos mienten, puedes dejar a la audiencia harapienta mostrándoles cosas que son supuestamente importantes. Todo lo que es un primer plano es importante, ya sea importante o no. Cuando cortas un primer plano de la cara de alguien, lo haces por una razón. No hay elección al respecto. No es como si pudieras decir: 'Oh, sí, tenía la intención de hacerlo en este caso'. Puedes hacerlo como una pista falsa o hacerlo antes de que realmente quieras, antes de configurar lo que realmente quieres hacer o hacerlo después, pero cada vez que subraya algo, y un primer plano lo está subrayando, la audiencia es consciente de ello y comienza a catalogarlos. Saben que esta película tendrá suspenso y misterio, y no querrás agotar eso» (Giroux, 2018, web).³⁰⁴

³⁰⁴ Giroux, J. (21 de mayo de 2018). *Three great David Fincher audio commentaries*. Slash Film. Recuperado el 26 febrero 2021 de <https://www.slashfilm.com/three-great-david-fincher-audio-commentaries/>

En conclusión, David dialogará con el espectador a través del lenguaje cinematográfico. Para él cada plano, movimiento y ángulo de cámara tendrán un significado. En su obra es observable un común denominador: Fincher siempre abre con planos abiertos, que contextualicen a la audiencia, para cerrarse en cuadros más limitados de proporción. Su puesta en escena engloba —generalmente— a dos personajes. Los planos a nivel del hombro, también llamados *over shoulder*, serán los subsiguientes a los abiertos, reforzando la idea del diálogo. La angulación de la cámara casi siempre baja, no necesariamente a la altura del eje de la mirada. En este intercambio, se gestará un mayor acercamiento en medida a la intensidad de la acción dramática; los *close ups* serán el plano que Fincher seleccione para enfatizar alguna actitud o emoción. Hasta que, finalmente, los planos se vayan abriendo más y más.

No obstante, Fincher tampoco olvida el uso de los planos contrapicados y picados, pues, se consigue, como asegura Nick Lacey, “una puesta en escena mucho más dinámica” (Lacey, 2001, p. 36).³⁰⁵ Pero, aunado a esto, también se vincula una entrañable relación de poder entre sus personajes. La existencia de la dominante y el dominador se hace más evidente con este recurso que prioriza ese detalle para atender las jerarquías presentes. Esto no escapa a ninguna de sus películas, como los desenfoces y enfoques que, a manera de transición, intercalan el punto de interés con un solo movimiento óptico, sin necesidad de un corte o desplazamiento de cámara. Cada trabajo de David Fincher contiene decenas de ejemplos como estos, con una incomparable exposición de cómo se debe filmar, es decir, un *masterclass* sobre el trabajo de cámara y sus movimientos para construir cada escena.

En este sentido, Fincher decía en una entrevista, que todos los directores se enfrentan al mismo conflicto: “¿cómo hacer una escena interesante?” El cineasta lo logra porque es un perfeccionista y a su estilo se le llama: repetición. Repite las escenas más de 50 veces para tener diferentes ángulos de la misma secuencia, lo cual hace que en el cuarto de edición pueda usar prácticamente cualquier toma. Una película normal tiene 10 horas de material por dos horas de duración, pero Fincher, al hacer esas 50 tomas o más de

³⁰⁵ Lacey, N. (2001). *Seven*. Reino Unido: Longman. p. 36.

cada secuencia, tiene 200 horas de material por cada hora que se ve en pantalla. El ejemplo más claro está en la escena inaugural de *Red Social*; durante la ruptura amorosa del protagonista se registraron más de 90 tiros. La razón de eso, es porque quiere tener actuaciones lo más cercanas a la perfección. Quiere sacar lo mejor de cada actor en cada escena. Busca la naturalidad, y es a través de la repetición constante cuando el actor deja de actuar y se convierte en el personaje. En ese momento, cuando las acciones, los movimientos, las expresiones y emociones son reales, es cuando captura la realidad.

Dentro del formalismo cinematográfico están presentes ciertos requisitos. Uno de ellos es la composición del plano. Cada director construirá su propia estética dentro del encuadre para poder distinguirse sobre el resto. Si bien, se han mencionado anteriormente algunas particularidades visuales del estilo de David Fincher, es oportuno resaltar que se han desatendido otras. Entre esos detalles está su composición visual.

3.2.2.3 DISEÑO DE PRODUCCIÓN

El diseño de producción tiene que ver con el aspecto de una película, y hay pocas películas más atractivas que las de Fincher. Desde las ubicaciones, vestuario, hasta los accesorios; todo luce perfecto, y no, no solo a una estética pulcramente bella, porque la belleza de Fincher mora en lo real, incluso si ésta, es auténticamente horrible. El contraste entre belleza y horror, es la firma cinematográfica del director.

Se rumorea que su atención al detalle roza la obsesión. Por ejemplo, *Fight Club* cuenta la historia de un hombre insatisfecho con la vida que lleva. Un protagonista seducido por una vida muy diferente, donde las reglas y las expectativas desaparecen. Fincher presenta estas visiones de un mundo contrastante dentro de los conjuntos. Solamente hay que ser testigo de la monotonía sin vida de la casa del narrador y su espacio de trabajo. Es entonces cuando el héroe se encuentra a Tyler Durden (Brad Pitt): el antídoto para su miseria. Tyler ha trascendido la prisión de la conformidad y abrazó la libertad personal pura. Esta anarquía está incorporada en el decrepito de Tyler y su casa desahuciada en Paper Street. Un lugar podrido con paredes mudando de piel y techos con goteras y agua oxidada. Esto es lo más lejano de la casa modelo de Ikea que el

narrador pensó que quería tener. Es el lugar perfecto para el nacimiento de un nuevo hombre.

Otra representación contigua se puede proporcionar en *Seven*. El cineasta inaugura su obra al presentar a sus dos intérpretes. Morgan Freeman, quien personifica al detective Somerset, es un hombre que habita un solitario, pero bien ordenado hogar. Es limpio, disciplinado y templado, todo esto se ve puede intuir a simple vista por la puesta en escena de su vivienda. La cama tendida, los objetos perfectamente organizados y un indiscutible buen aspecto del teniente.

La situación es polarizada al situar al espectador en el departamento del inspector David Mills quien, en compañía de su esposa, despierta perezosamente en la desordenada habitación. Infestado por cajas y cajas acumuladas en cualquier rincón, impiden un espacio para mínimo descanso. El coprotagonista, por lo tanto, resulta atropellado temperamentalmente por sus impulsivas decisiones, pues, como su hogar, la mente de Mills no desocupa un área para pensar sin antes actuar.

Un personaje se define por su entorno. Fincher y su departamento de arte son meticulosos al respecto. Tiene el gusto de un artista y la mente de un ingeniero. Es inteligente, eficiente e impaciente, en especial con la ineptitud. Él elimina casi cualquier falla que se pueda tener. No hay errores en las películas de David, y mucho menos, en su composición.

3.2.2.4 ILUMINACIÓN

En este punto, no hay duda de que David Fincher procesa imágenes a un nivel superlativo con respecto al resto. No obstante, Fincher no lo hace como cualquier otro, siempre con su distinguible estilo, ése, cuya iluminación incorpora una retórica expresionista encada puesta de sus proyectos.

Para esta labor, el director les ha dado cabida a algunos «*cinematographers*», con los que ha trabajado a lo largo del tiempo: Alex Thomson (*Alien 3*), Darius Khondji (*Seven* y *Panic Room*), Harris Savides (*The Game* y *Zodiac*), Claudio Miranda (*The Curious Case*

of Benjamin Butttton) y Erick Messerschmidt (*Mank*). Dentro de todos ellos, destaca la colaboración con Jeff Cronenweth (*Fight Club*, *The Social Network*, *The Girl with the Dragon Tattoo* y *Gone Girl*), director de fotografía con quien ha entablado una estrecha relación profesional para diversos proyectos. Sin importar quien esté detrás de la cámara, se caracterizará a la imagen con un elemento en particular: la oscuridad.

La fotografía, en buena medida, depende de la iluminación, pero la ausencia de luz puede repercutir negativamente si se le niega al asistente lo que tanto anhela ver. Por lo tanto, la recíproca relación entre luz-imagen es íntimamente cuidada por los estudios cinematográficos. Obviamente, esto sería entendible para cualquier realizador, empero, al hablar de Fincher, las dinámicas cambian.

El cineasta rompe alguna de las reglas para desafiar a sus espectadores, porque lo que busca siempre será: atención. En medio de la penumbra, es donde yace el espíritu de su obra, pues, como menciona James Swallow (2003, p. 7), “Fincher cuenta historias que suceden, literal y metafóricamente, en las sombras”.³⁰⁶ Cada plano se respaldará por las envolventes sombras que contrastarán con la luz expuesta en la imagen, en una manifiesta “dialéctica entre brillo y oscuridad” (Alcover, 2004, p. 100).³⁰⁷

La dirección de fotografía encontrará un patrón entre el habitual claroscuro y un bajo contraste, así como sus emblemáticos contraluces en esa tendenciosa iluminación oscura. El cineasta opta por elevar los paneles y, de esta forma, con las luces altas, se generan mayores sombras. Incluso, en una escena con mucha luz del día, el rostro del personaje puede sumergirse en la oscuridad sin perder información, ayudando a “comunicar las lóbregas visiones de sus películas” (Lacey, 2001, p. 38).³⁰⁸ Siempre al asecho de las sombras. No teme dejar el rostro de los personajes, es más, lo propicia.

El estilo de Fincher se nota en cada trazo de sus películas. Lacey (2001, p. 49) relaciona el estilo del director con el cine negro y el expresionismo debido a estos elementos, ya que pueden «distorsionar» las formas y dar lugar a “un espacio pervertido”.³⁰⁹ Para él,

³⁰⁶ Swallow, J. (2003). *Dark eye: the films of the David Fincher*. Reino Unido: Reynolds & Hearn LTD, p.7.

³⁰⁷ Alcover, A. (2004). *Seven*. Madrid: Naus Libres, p.100.

³⁰⁸ Lacey, N. (2001). *Seven*. Reino Unido: Longman, p. 38.

³⁰⁹ Lacey, N. (2001). *Seven*. Reino Unido: Longman, p. 49.

encontrar nuestra oscuridad en sus propias películas, es como observar nuestras propias perversiones; un pensamiento que comparte similitud con Friedrich Nietzsche en el aforismo número 146 de *Más allá del bien y del mal*, que deja entender la clara referencia al abismo alegórico que simboliza o representa el mal del ser humano en *Así habló Zaratustra*.³¹⁰

3.2.2.5 CROMÁTICA

Llegado a este punto, y con la luz de por medio, los colores también enuncian su presencia. Estos mecanismos funcionan como representantes visuales, pero también como una identificación de instintos psicológicos. En el arte como en la vida, el color también comunica:

«El color afecta nuestra vida. Es físico: lo vemos. El color comunica: recibimos información del lenguaje del color. Es emocional: despierta nuestros sentimientos» (Whelan, 1994, p. 7).³¹¹

Sería un error no pensar que se pueden compartir ideas a través de las tonalidades. Cada una de ellas despierta una importante respuesta emocional. Por ello, algunos estudios proponen un despliegue de valores que evocan los colores. En su libro *“Teoría de los colores”*, el alemán Johann Wolfgang von Goethe propone que los colores pueden tener un significado universal tanto para algunos colores básicos como para algunas combinaciones.^{312 313}

El color es ambivalente. El significado que se pueda obtener, puede ser distinto al que se le confiere en otros contextos, porque “el color es personal y universal, y envía mensajes de inagotable variedad” (Whelan, 1994, p. 13).³¹⁴ De esta forma, cada color

³¹⁰ «Quien con monstruos lucha cuide de no convertirse a su vez en monstruo. Cuando miras largo tiempo a un abismo, también éste mira dentro de ti».

³¹¹ Whelan, B. (1994). *La armonía en el color: Nuevas tendencias*. México: Somohano, p. 7.

³¹² Lara, V. (29 de abril de 2015). *La teoría del color de Goethe y su relación con la personalidad del ser humano*. Hipertextual. Recuperado el 01 marzo 2021 de <https://hipertextual.com/2015/04/teoria-del-color-goethe>

³¹³ Calvo Ivanovic, I. (2021). *Cuatro aproximaciones a la teoría de los colores de Johann Wolfgang van Goethe* [Archivo PDF]. <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/144576/cuatro-aproximaciones-a-la-teoria-de-los-colores.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

³¹⁴ Whelan, B. (1994). *La armonía en el color: Nuevas tendencias*. México: Somohano, p. 13.

(en el cine) utilizado en la iluminación, los vestuarios o la escenografía, tiene un valor agregado, un significado conferido. Los valores correspondientes, según Bride Whelan, se pueden clasificar de la siguiente manera:

	COLORES	SIGNIFICADO	MUESTRA
ARDIENTES.	<i>Rojo de máxima saturación.</i>	Se proyectan hacia afuera y atraen la atención. Los valores son fuertes y agresivos. Aumenta el ritmo sanguíneo y estimulación nerviosa.	
FRÍOS.	<i>Azul de máxima saturación.</i>	Nos recuerdan al frío y la nieve. Aumenta la sensación de calma.	
CÁLIDOS.	<i>Rojo, naranja y amarillo.</i>	Son confortables, espontáneos y acogedores.	
FRESCOS.	<i>Azul, verde y verde azulado.</i>	Se ven la naturaleza. Calmos y tranquilos. Sensación de profundidad y sosiego. Refrescantes y tropicales.	
CLAROS.	<i>Colores pasteles más pálidos</i>	Liviandad, descanso y fluidez. Envían un mensaje de distensión.	
OSCUROS.	<i>Negro en su composición.</i>	Encierran el espacio y lo hacen parecer más pequeño. Concentrados y serios.	
PÁLIDOS.	<i>Colores pasteles más suaves.</i>	Sugieren suavidad. Colores tranquilizantes que a menudo se usan en interiores.	
BRILLANTES.	<i>Omisión de gris o negro.</i>	Son vívidos y atraen la atención. Estimulantes y alegres. Utilizados para publicidad.	

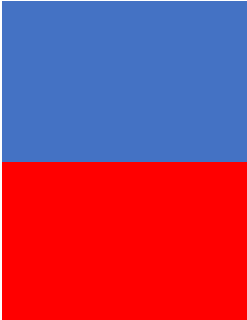
El acomodo de la tabla es de elaboración propia. Sin embargo, el contenido ha sido citado textualmente. Fuente de consulta: Whelan, B. (1994). La armonía en el color: Nuevas tendencias. México: Somohano.

Construir significados no se trata solo de encuadre, luz y profundidad. Descubrir cómo integrar eficazmente todos estos elementos en cada toma de una película es uno de los mayores desafíos que enfrenta cualquier cineasta. En este caso, David lo logra

depuradamente. Por ello, mientras otros directores adoptan una paleta de colores más audaz y brillante, David Fincher adopta un enfoque diferente. Escuchemos al director y a sus colores, a través de sus imágenes:

Aunque no es un realizador pintoresco, fortalece su discurso —como siempre— adaptando los colores necesarios que impregnarán los sentimientos de sus historias. En este sentido, el propio Erik Messerschmidt, director de fotografía de *Mank*, confesó en una entrevista que “[David] tiene una aversión a los colores saturados y magenta”.³¹⁵

Por tal motivo, Fincher es capaz de transmitir emociones con su inamovible escala cromática que oscila entre los cálidos amarillos, marrones y naranjas, pero también guardan un lugar para los gélidos azules y los ominosos grises. Generalmente, estas tonalidades estarán en toda su obra, desde la indumentaria, las locaciones y, claro, hasta en los filtros lumínicos. El amarillo, por una parte, corresponderá al pasado, temporalidad que se vislumbra en los denominados «*flashbacks*». En cambio, el azul resultará su oposición, pues en él, el presente residirá.

COLORES	SIGNIFICADO	MUESTRA
AZUL.	Dócil. Disciplinado. Tímido. Moderado. Se funde con el paisaje. Cortesano. Diplomático. Conformista.	
ROJO.	Fuego. Sangre. Amor. Infierno. Orgullosos. Ambiciones. Poder. Insolente. Violencia. Furia. Fascinante. Candente.	
BLANCO.	Pureza. Inocencia. Fiel. Transmite desde siempre símbolos fuertes y universales. Vida. Muerte. Pulcritud. Moralidad. Limpieza. Frialdad. Divinidad. Luminosidad. Vejez. Nobleza.	

³¹⁵ Sexta Butaca. (s.f.). *Cinco elementos visuales que definen el estilo de David Fincher*. <https://sextabutaca.com/5-elementos-visuales-david-fincher/#comments>

VERDE.	Plaga. Tempestad. Naturaleza. Limpieza. Deshonesto. Inestabilidad. Calmante. Peligroso. Esperanza. Suerte. Inquietud.
AMARILLO.	Infamia. Desconfianza. Riqueza. Poder. Sabiduría. Calor. Energía. Alegría. Brillo. Luz. Decadencia. Enfermedad. Traición. Engaño. Mentira. Locura. Rareza. Vulgar.
NEGRO.	Duelo. Elegancia. Temores. Tinieblas. Moda. Autoridad.



El acomodo de la tabla es de elaboración propia. Sin embargo, el contenido ha sido citado textualmente. Fuente de consulta: Pastoureau, M. y Simonnet, D. (2006). *Breve historia de los colores*. México: Grupo Planeta.

Estos dos colores se reconocerán en más de una ocasión dentro de sus filmes. Hay decenas de casos cuando tiñe una escena nocturna interior con luz amarilla. Eso es tan consistente, de hecho, que cuando Fincher incluye un color contrastante, destaca mucho más. En la escena de la conferencia de prensa en el largometraje del *Gone Girl*, el color amarillo secuestra nuestra mirada y nuestra atención. Todos los ojos están puestos en Nick (Ben Affleck). Los padres de Amy (Rosemund Pike) están en tonos marrones y neutros, mimetizándose con el fondo. Ellos representan un frente unido, dedicado a luchar por su hija. Empero, la camisa azul de Nick se destaca como un pulgar adolorido y la sospecha a su alrededor es evidente: Nick no está conectado visualmente con ellos ni con su causa. Él está solo y sigue siendo el principal sospechoso de la desaparición de su demente esposa. Los colores son totalmente opuestos. Ellos representan los conflictos tanto por dentro como por fuera de una situación en concreto.

Por otro lado, siguiendo esta estética de colores complementarios, podemos encontrar otro ejemplo. En *Fight Club*, durante la escena final del filme, se observa al protagonista con su interés amoroso, contemplando la caótica vista, mientras el azul profundo de la atmósfera es salpicado por las destellantes detonaciones anaranjadas que iluminan el cielo. De esta forma, con dos colores totalmente contrapuestos, se comprende la beligerante experiencia interna que sostienen los personajes después de esta aventura y, al mismo tiempo, esto se exterioriza con el explosivo ambiente que los rodea.

Para complementar el ejemplo anterior, el entorno en *The Girl with the Dragon Tattoo* es un elemento importante. Según Fincher, la noción de estos horrores que tienen lugar en un entorno helado y algo inhóspito, me pareció correcto para aumentar el frío y el aislamiento. El director de fotografía, Jeff Cronenworth, empujó el color de la luz hacia el azul.

Fincher despliega estas dos tonalidades, principalmente, el azul y el amarillo, pero los colores verdosos que se desdibujan en amarillos pálidos también son parte de su marca autorral. Resulta interesante ver cómo los impone en momentos de mayor impacto. La escena de la violación del mismo filme del 2011, bien podría representar el uso del verde y el amarillo en la obra del estadounidense. Representa la repercusión emocional que invade a sus personajes y las torturas externas e internas que los afligen. Es el ejemplo en *Gone Girl*, donde la protagonista, decidida a cometer su desquiciante plan, golpea su propio ojo con la cabeza de un martillo, mientras se sumerge en estas coloraciones.

El color verde, como bien se destaca, también ostenta una vital presencia en su filmografía. Los colores en el apartamento del detective Somerset (Morgan Freeman), se usa para informar su visión pesimista del mundo. Cuando se trataba del set de Morgan Freeman, el edificio del apartamento de Somerset, realmente ayuda a generar un estado de ánimo de frustración y falta de esperanza para que el personaje lidiara con este tipo de colores marrones pesado y acompañados por verdes saturados en la paleta. Estamos ante una reservada muestra de tonos tierra y verdes profundos que, en ocasiones, utilizarían un color granate.

Aunado a esta descripción, cabe mencionar el crimen pesadillesco acentuado por este color. La escena necrótica tenía un aspecto de hongos húmedos, mientras un hombre en un estado de podredumbre era recubierto por un aura musgosa.

Sumado a esto, más allá de la estética, la narrativa con Fincher no se relega. La «desaturación» es un principio rector para la composición del autor. Le da al trabajo un aspecto distintivo, pese a la ausencia de matiz en su imagen. En *The Social Network*, los colores desaturados respaldan los temas subyacentes de la película. En *Seven* este enfoque restringido al color aumenta la desolación del guion. Un filme que se puede

catalogar como en “blanco y negro”, por un color que está tan controlado y acentuado. La película se limita a eliminar el color y trata de oscurecer el mundo en el que viven sus personajes, tanto por razones psicológicas como por razones fotográficas. Sin color, David Fincher restringe su uso tanto como le sea posible para que, cuando lo emplee, tenga algún impacto.

Los colores saturados o con una mayor predominancia de un solo color, sirven al director de énfasis para una emoción que resalte por encima de todas. Únicamente hace falta recordar el rojo incandescente que ilumina las profundidades del clandestino tugurio de prostitución en *Seven*, para crear un ambiente de deseo y lujuria en todo su esplendor. Sin olvidar aquel delirante momento en que el protagonista de *The Game* está inmerso en un azul fosforescente, mientras su cordura es sometida a prueba al ritmo de *White Rabbit* de Jefferson Airplane (1967).

Pero la valía de este recurso no solamente se aparca bajo escenarios, sino también a través de los personajes. Cuando se trata de definir visualmente a un personaje, a menudo miramos su vestuario y maquillaje, así como sus entornos. Un ejemplo memorable es el vestido rojo Daisy Fuller (Cate Blanchett) en *The Curious Case of Benjamin Button*. El rojo está reservado casi exclusivamente para Daisy, de una manera simple, para comunicar lo singular e importante que es en la vida de Benjamin (Brad Pitt).

Con esto es imposible ignorar el tratamiento que le confiere a la puesta en escena, con los colores discordantes. Fincher llama la atención sobre elementos «fuera de lugar» para evocar los próximos eventos. Como resultado, se puede ejemplificar —de nuevo— el thriller policiaco de 1995. El director obsequia el interés a la indumentaria que llevan los detectives y el asesino en serie, todos ellos en el desconcertante desierto. Mientras los policías portan colores oscuros, John Doe es sugerente con el vibrante color rojo de su atuendo de presidiario. Con este detalle, se dirige la mirada al color discordante en el plano, pero al mismo tiempo, la muerte del antagonista es cada vez más eminente, pues se anticipa un estallido sangriento propio del color de su vestuario.

Pero a su vez, esta diferencia de elementos puede recaer en otro análisis. En *Fight Club*, el color y vestuario se convierten en una forma inmediata y visual de separar al narrador

de Tyler. Dave permitirá todos esos rojos y naranjas, colores vibrantes que Brad usa, mientras son acompañados por colores grises y beige, tan aburrido como el personaje de Edward Norton.

Alejándonos un poco de prendas e indumentarias, y retomando las locaciones, aquí se encuentra un espacio donde se pueden construir atmósferas emocionales. Fincher es bastante reservado con el color en general, normalmente colorea con un tono uniforme, ya sea verde, azul o amarillo: La ubicación con un solo tono como la calidez nostálgica dorada en *The Curious Case of Benjamin Buttton*, el aislado azul de la desolada prisión en *Alien 3* o el infierno verde fluorescente de *Panic Room*.

En este sentido, Fincher experimenta con las diferentes gamas de colores en sus filmes, siempre buscando que aporten en su discurso. Sus proyectos serán abordados por colores monocromáticos, utilizados para transmitir visiones rígidas del mundo de personajes desequilibrados. Una de las puestas en escena que se pueden comprobar esto, es la secuencia descriptiva del apartamento amueblado del protagonista del *Fight Club*. Las tonalidades grises absorben la composición cromática del área, saturada por objetos ostentosos, mientras el personaje que interpreta Edward Norton, está inquietantemente ansioso por su deprimente vida, en búsqueda de llenar sus vacíos emocionales con el materialismo moderno. Sin embargo, entra en contraste con las secuencias expuestas a tonalidades verdosas por las paredes carcomidas que se desmoronan, representan el ambiente degradante al que sucumbe la nueva morada del protagonista, despojada de cualquier bien.

En algunas ocasiones, Fincher y sus colaboradores combinan colores para crear estados de ánimo específicos. Se mezclan temperaturas de color frías o cálidas, dependiendo de la carga emocional que se quiera irradiar. Bajo ese último escenario, se pueden percibir los estados de ánimo entre el mundo corporativo del narrador y el mundo de Tyler en *Fight Club*. El narrador se ve absorbido por las apáticas luces frías que resaltan la blanquizca monotonía oficinista del personaje de Norton. Caso contrario al que comparece la taberna donde se reparan los brutales encuentros: la negruzca atmósfera radiada por pequeñas fuentes de tungsteno cálido, nos traslada al enfermo mundo al que

pertenece el narrador. A pesar de que la lucha tiene lugar aquí, contra el estéril mundo corporativo, también sufre de una confrontación interna.

David Fincher es un director preciso y podemos ver esta precisión en sus composiciones, movimientos de cámara y su color. De todos los elementos en la narración visual, el color juega un papel importante: ¿Qué color usar? ¿Qué tan saturado o desaturado debe estar? ¿Cómo funcionarán los colores en combinación? Sin importar las paletas que elija, estas decisiones deben tomarse con anticipación para configurar una armonía del color.

3.2.2.6 LOS TÍTULOS DE CRÉDITOS

Un gran punto de reconocimiento en la anatomía filmográfica de David Fincher son: los créditos. Para algunos realizadores basta soltar la lista de los nombres de quienes hicieron posible una producción. Para Fincher, es trascendental diseñar créditos que se queden en la memoria de la audiencia, a la vieja usanza de Hitchcock.

El cineasta logra condensar la esencia de sus largometrajes en minutos. Su experiencia en videoclips y spots publicitarios retoma importancia en este punto. El realizador es formidable al establecer unos potentes, memorables y muy eficaces *credit opening* en cada una de sus obras, siempre relacionados con las temáticas de éstas, porque son una extensión del mismo filme.

Fincher puede proponer una abrumadora secuencia de apertura homicida al ritmo del compás de un metrónomo que se sincroniza con *Closer* de Nine Inch Nails (1994) en su aclamada *Seven*; una introducción neuronal en *Fight Club*; el enigmático rompecabezas de *The Game*; la arquitectura neoyorquina enmarcada por textos superpuestos en *Panic Room*; el seguimiento por la universidad de Harvard de *The Social Network*; la frenética y sombría orgía entintada de *The Girl with the Dragon Tattoo*; los minimalistas y efímeros rótulos sobre parajes vacíos de *Gone Girl*; la desolada postal en las carreteras de Los Ángeles de *Mank*.

Los créditos iniciales de sus películas resultarán cautivadores, pero no todos están al inicio. Fincher comprende sus productos y sabe manipularlos en función de sus propios

principios. Por lo cual, irónicamente, la norma se rompa en *The Curious Case of Benjamin Button*. Una película que aborda la vida de un personaje que nace completamente envejecido y que, con el pasar de los años, se vuelve más joven; el director propone esta lucha contra el tiempo en la propia estructura del filme. De esta forma, situó los créditos no al inicio, sino al final de la obra.

Si esto resulta poco, tiene el ingenio de modificar las presentaciones de los estudios cinematográficos que producen sus obras en favor de su propuesta creativa, como sucede con la película anteriormente citada. Fincher lapida con botones diseñados en CGI el logo de *Paramount Pictures* y *Warner Bros. Pictures*. No obstante, también inserta las presentaciones originales de la década de 1970 —década donde se sitúa la historia— de las mismas compañías para el caso de *Zodiac*. O, qué tal, los pixeleados e insonoros formatos de apertura de *Columbia Pictures* y *Metro Goldwyn Mayer* para la cinta de la hacker Lisbeth Salander en *The Girl with the Dragon Tattoo*.

3.2.2.7 EDICIÓN: LA ESTRUCTURA, EL RITMO Y LA MÚSICA

Con una amplia cobertura de la rúbrica estilística del realizador, no se puede omitir la imprescindible labor que hay en el proceso de postproducción. David Fincher, junto a su equipo de edición, desmantela uno a uno los planos que ha recolectado a lo largo de toda una filmación, pues, como se ha examinado anteriormente, el cineasta experimenta con las tomas de protección, obteniendo diferentes perspectivas, ángulos y emplazamientos de cámara en cada escena; esto le permite, no solo poseer horas y horas de material fílmico, también una mayor aproximación con la «realidad».

Con un vasto soporte digital, Fincher encontrará a su disposición una innumerable cantidad de posibilidades con las que «jugar». El montaje será, en todo caso, un aparato crítico para seleccionar los elementos más funcionales dentro su narrativa, otorgándole una libertad creativa para estructurar sus obras. Por esta razón, todas las películas del director destacan por su metódico ensamble de planos. Empero, es posible enmarcar una excepción con uno de sus largometrajes: *Panic Room*.³¹⁶ Su modelo de montaje

³¹⁶ Es significativo este hecho, puesto que afecta a la dirección de actores ya no solo en cuanto a que define cuál es el movimiento o la situación en la que deben estar de forma precisa, sino que también

quedó parcialmente desvinculado en este rodaje; la planificación de este filme resultó ser rigorista para la ejecución de cada uno de los planos digitalmente diseñados. Fincher exclusivamente se limitó a filmar y montar como lo había visualizado preliminarmente.

La principal razón de esta metodología de rodaje es porque Fincher edita pensando en la audiencia. Si el personaje notó algo, vemos lo que ve. Cuando un personaje hace conexiones en su cabeza, somos capaces de acompañarlo a través de la composición y edición. Para eso, aquí hay un gran ejemplo de cómo construir una escena, utilizando una combinación de encuadre, bloqueo y edición. En *Zodiac*, se sospecha que Arthur Leight Allen (John Carroll Lynch) es el asesino del zodiaco. Es interrogado en una habitación por los tres detectives del caso. Esta escena trata sobre las sospechas del detective sobre Allen, porque él es el foco de atención en la investigación. La apertura es con una toma POV con la que Allen comparte lo que ve al entrar a la habitación. Cuando el hombre se sienta, los inspectores están posicionados a propósito, creando dos lados opuestos. La escena se edita a través de varias perspectivas, dependiendo de quién esté hablando y quién esté escuchando. Cuando Allen cruza las piernas, se corta a un ángulo bajo y, en el mismo marco de acción, se puede observar al sargento Jack Mulanax (Elias Koteas) notar el calzado del individuo (un elemento que no pasa desapercibido porque se sabe qué tipo de botas usa el Zodiaco), y cuando se da cuenta de eso, notamos las botas también. Un momento similar ocurre cuando el detective Dave Toschi (Mark Ruffalo) percibe el reloj de Allen. Tenemos un primer plano de la atención de Toschi que se dirige a la muñeca de Allen, seguido inmediatamente por un inserto POV del reloj ya mencionado. De nuevo, se contempla estos momentos a través de los ojos de un detective. Se otorgan una serie de tiros a ritmo rápido. Esto crea un impulso lógico controlado, que mantiene a la audiencia comprometida y alienta a la historia a seguir adelante.

El montaje es, en este sentido, también una herramienta transmisora de emociones: las ideas se ven reforzadas narrativa y psicológicamente. A través de este medio, el director buscará la sintaxis y la dialéctica, intercalando planos de situaciones entre tiempo y

configura la duración de sus movimientos dentro del plano o su entrada o salida de éste. En los extras del DVD de *Panic Room* se puede observar perfectamente este proceso.

espacio simultáneos, algo similar al montaje de continuidad que inmortalizó a D.W. Griffith (cf. Díaz, 2018, *web*), donde los cortes entre escenas ayudan a mantener un sentido coherente en el tiempo y el espacio.³¹⁷ Esta valorización es destacable que, si se analiza con detenimiento, se pueden encontrar ejemplos del mismo evento. En *Seven*, a bordo de la patrulla y entablando una conversación que, en medida, se va tensando entre los dos detectives y el asesino, “los cortes entre Mills y Doe nos enseñan a los dos detrás de las rejas, sugiriendo una conexión entre ellos que es, por un lado, una anticipación del desenlace (ambos serán destruidos por sus pecados) y, por otro, un nexo de unión de su similitud” (Dyer, 1999, p. 26).³¹⁸

Como éste, hay muchos casos. Esta concatenación de planos que intensifican las emociones —reforzados, en suma, por el lenguaje cinematográfico— en una escena, se pueden apreciar recurrentemente dentro de su filmografía. Por citar otro ejemplo, está la secuencia inicial de *The Social Network*, donde se puede notar cómo “Fincher aprieta el acelerador en el montaje cuando llega la violencia o la tensión, y lo relaja cuando hay una conversación más tranquila” (Massanet, 2011, *web*).³¹⁹ En ésta, se dispone del protagonista y su interés amoroso dentro de una congestionada taberna. En una atmósfera bulliciosa, Fincher establece dos personajes que, en un inicio, intercambian diálogos cordialmente. Cada comentario enunciado será acompañado de un continuo corte. Esto, finalmente, ayudará a insertar no sólo la réplica del receptor, sino que, también permitirá identificar la reacción gesticular y emocional del mismo, pues, sus emociones son alteradas acorde a cómo transcurre la inesperada discusión. Los cortes favorecen la entrada y la salida de los diálogos, así como de las insinuantes emociones.

Este manejo tan particular del montaje no es distante al de otros realizadores, tales como el ya comentado Alfred Hitchcock. David Fincher está dispuesto a introducir un efecto «subliminal» en sus proyecciones para la estimulación de los espectadores.³²⁰ El

³¹⁷ Díaz, A. (23 de julio de 2018). *D.W. Griffith, un hombre adelantado a su tiempo*. Morelia Film Fest. Recuperado el 08 marzo 2021 de <https://moreliafilmfest.com/d-w-griffith-hombre-adelantado-a-tiempo/>

³¹⁸ Dyer, R. (1999). *Seven*. Reino Unido: British Film Institute Publishing, p. 26.

³¹⁹ Massanet, A. (21 de abril de 2011). *El montaje cinematográfico: cortar, pegar, construir, mostrar*. Espinof. Recuperado el 08 marzo 2021 de <https://www.espinof.com/diccionario-cine-television/el-montaje-cinematografico-cortar-pegar-construir-mostrar>

³²⁰ David Fincher: Audiocomentario de la edición especial del DVD de *Se7en*.

filmmaker engendra insertos que articulan la información que el observador necesita ver, pero niega a éstos —en ocasiones— de un explícito esclarecimiento, ya que, para él, las imágenes «hablan» por sí mismas. Esto último se puede refutar en todos sus títulos, pero para motivos de representación, se puede aplicar el siguiente ejemplo: Continuando con la trama de los siete pecados capitales de *Seven*, en la secuencia final de ésta, se puede apreciar un instantáneo inserto del rostro de Gwyneth Paltrow, la actriz que personificó a Tracy, la esposa del detective David Mills, quien se debatía en creer o no, si la cabeza de su amada mujer se encontraba depositada en la caja que John Doe envió con antelación al encuentro en el desierto. De esta forma, Fincher resuelve en su protagonista la incertidumbre que le aquejaba la fatal sospecha: el asesinato de su fiel pareja.

Sustancialmente, esto se estima de diferentes maneras en toda su filmografía. Otro ejemplo que se puede imponer está en *The Game*. Michael Douglas, quien protagoniza esta historia, interpreta al déspota Nicholas Van Orton. Aquí, Fincher propone estos mensajes subliminales, a través de breves recordatorios del pasado del personaje, en especial, cuando piensa en su padre y las causas de su muerte. El director inserta una imagen que lo define todo: la muerte de su padre se perpetra por un suicidio que se expresa gráficamente en esa imagen, sin la necesidad de las palabras, se contempla la silueta de un hombre que se arroja desde el techo de una lejana residencia.

Como se ha visto, en esta área como en cualquier otra, Fincher no concede errores. Otorga la responsabilidad de este proceso a personajes en quien coloca una gran confianza, pues, muchos de éstos han tenido más de una colaboración en sus proyectos. Algunos de los nombres son: Terry Rawlings (*Alien*³), James Haygood (*Fight Club*, *The Game*, *Panic Room*), Richard Francis Bruce (*Seven*), Angus Wall (*Panic Room*, *Zodiac*, *The Curious Case of Benjamin Buttton*, *The Girl with the Dragon Tattoo*) y Kirk Baxter (*The Curious Case of Benjamin Buttton*, *The Social Network*, *The Girl with the Dragon Tattoo*, *Gone Girl*, *Mank*).

No obstante, siguiendo con esta minuciosa tarea, algunos de sus filmes han adquirido su reconocimiento. Su trabajo le ha valido nominaciones para *Seven* (1995), *The Curious*

Case of Benjamin Butttton (2008), *The Social Network* (2010) y *The Girl with the Dragon Tattoo* (2011) en la categoría de Mejor montaje de los premios de la Academia —siendo estas últimas dos, galardonadas—. La brillante mancuerna entre Angus Wall y Kirk Baxter, que se estableció en ambos largometrajes, se llevaría las estatuillas.

Además, en las películas de Fincher, otro elemento relacionado con el montaje es el sonido. Este es un área donde David Fincher, generalmente, tiene un toque ligero, y detenta más protagonismo a sus diseñadores de sonido. Entre ellos están Harry Snodgrass (*Alien 3*), Ren Klyce (*Seven*, *Fight Club*, *The Game*, *Panic Room*, *Zodiac*, *The Social Network*, *The Girl with the Dragon Tattoo*, *Gone Girl*, *Mank*), y David Parker (*The Curious Case of Benjamin Butttton*), de los que destaca Klyce, ya que se ha comprometido en la mayoría de las producciones de Fincher, conformando una mancuerna inseparable.

Más allá de los sonidos necesarios, como una puerta cerrándose o alguien caminando, Fincher elige cuidadosamente los momentos de diseño sonoro más expresivos. Un gran ejemplo es esta escena en *Panic Room*. Meg hace un intento atrevido para recuperar su teléfono celular, mientras los intrusos están distraídos; todo el momento se alarga tensamente con zumbidos abstractos y retorcidos.

En *Fight Club*, por otra parte, cuando el narrador se encuentra por primera vez con Marla Singer (Elena Bonham Carter), siente una presencia en su mundo que es ajena. Mientras intenta escuchar al grupo, el narrador escucha un fuerte clic. Cuando el mechero de Marla se enciende, escuchamos un efecto de sonido exagerado, casi como un lanzallamas. Marla se ha convertido en una amenaza. Ella es una invasora que incendia su mundo perfecto. Se escucha todo esto, a través del diseño de sonido que apoya, en ocasiones, las partituras narrativas como acontece en *Mank*. Aquí, Fincher coloca en cada corte e inicio de una escena, la tipografía del encabezado de un guion cinematográfico, pero, aunado a esto, el sonido del teclado de una máquina de escribir se entremezcla conjuntamente, y no solamente es eso, también sincroniza al ritmo de un saxofón este detalle auditivo.

Quizás el mejor y más expresivo uso del sonido de Fincher se puede encontrar en *Gone Girl*. Cuando Amy Dunne (Rosamund Pike) y Desi Collings (Neil Patrick Harris) se

inmiscuyen en una relación sexual, la combinación de sonido e imagen imita esta experiencia, cada parte como un corazón sangrante. Cuando el sangrado se ralentiza, el sonido se ralentiza con él. Fincher emplea el sonido para alinear creativamente con la experiencia de su personaje.

Se ha señalado anteriormente que el director tiene una íntima experiencia en la industria musical con la producción de videoclips, y en sus largometrajes lo demuestra. Por su experiencia en este campo, el ritmo de sus películas es una de sus principales virtudes, oscilando en una “precisión casi musical de su ritmo”, como describe José Antonio Navarro (1999, p. 30).³²¹

La música es otro elemento que Fincher utiliza con gran propósito. Su inclusión es temática o irónica. Por ironía, se encuentra el pacífico e inocente *Orinoco Flow* de Enya (1988) durante una escena de tortura al maltrecho Daniel Craig en *The Girl with the Dragon Tattoo*. En cuanto a la temática, uno de los ejemplos más famosos se puede describir en *Seven*. En una narrativa paralela, se ven las actividades de los dos detectives y sus acercamientos en la investigación criminal. Esta escena resulta particularmente interesante por su sonido mixto (diegético y no diegético). La música originalmente proveniente del estéreo de la biblioteca, se convirtió en parte de la banda sonora que vincula las actividades de Mills y Somerset:

«Mientras Somerset investiga los Siete Pecados Capitales en la biblioteca, Mills lee los informes y observa las fotografías de los dos primeros asesinatos. Mientras el uso no diegético del *Aria* de Bach traza los dos personajes juntos, el montaje crea un vínculo mucho más explícito» (Lacey, 2001, p. 41).³²²

Algo similar acontece al comienzo de “Zodiaco”. Los primeros minutos contextualizan el 4 de julio de 1969 en Vallejo, California. Dos jóvenes aparcan su automóvil en una solitaria zona. En medio de la noche, mientras hay un interés de intimidad sexual, un enigmático vehículo negro llega al lugar, escuchando la música radiofónica a un alto volumen. Sin realizar otra acción, con una conducta *voyerista* ante la pareja, el miserable

³²¹ Navarro, J. (1999). David Fincher: por el valle de las sombras. *Dirigido por*, (284), p. 30.

³²² Lacey, N. (2001). *Seven*. Reino Unido: Longman, p. 41.

sujeto se aleja de la escena, sin que su presencia se haga esperar mucho tiempo, pues, regresa a consumir su primer acto violento. Con el gusto de seleccionar canciones con letra que hacen eco de los temas de sus películas, la canción *Hurdy Gurdy Man* de Donovan (1968) se eleva a un nivel extradiegético, mientras son acibillados a tiros con una suprema frialdad, detonando los disparos con precisión y sin remordimiento.

Sin embargo, el cineasta también es capaz de eclosionar estos dos aspectos en el montaje: lo visual y lo sonoro. Sabe construir apropiadamente una secuencia de videoclip en sus obras, sincronizando ambos elementos para apropiarse de la atención del espectador. Todo esto es evidente en la regata Henley Royal, en la cautivadora secuencia de *Red Social* en el río Támesis. David presenta a los hermanos Winklevoss (Armie Hammer) participando en el torneo e inscribe en sus imágenes la rítmica melodía *In the Hall of the Mountain King* (Edvard Grieg), embonando así, cada plano descriptivo de las acciones durante la competición de canotaje con la intensidad *in crescendo* de la pista. La música es una pieza clásica escrita en 1875, y coincide con la rica tradición de la regata en sí, que ha estado funcionando desde 1839. Esta escena tiene lugar a mediados de la década de 2000, y esta historia involucra al mundo de la tecnología. El compositor tomó el clásico y lo recreó con una mezcla de instrumentos acústicos y electrónicos. Es un choque de lo viejo y lo nuevo, de lo clásico y lo moderno. El propósito es mostrar la derrota de los hermanos y sus habilidades competitivas. Ellos no solo pierden la batalla (deportiva), también lo están haciendo contra Mark Zuckerberg (Jesse Eissenberg).

La canción sería integrada con osadía en la banda sonora de la película compuesta por Trent Reznor y Atticus Ross, quienes serían los virtuales ganadores del premio Oscar a Mejor banda sonora.³²³ Y es precisamente por esto, que las bandas sonoras son de vital importancia en la filmografía del realizador. Fincher define a la música como un elemento catalizador en su obra, capaz de fermentar emociones y crear atmósferas que son afines al tono de la película. Desde sutiles melodías para acompañar acciones mesuradas, hasta disruptivas composiciones que desquician con las frenéticas imágenes que las

³²³ Premios Cine. (s.f.). *La red social*. <https://www.premios-cine.com/oscars/2011/peliculas/oscar-la-red-social.html>

custodian. De esta forma, siendo fiel a sus convicciones, la música ha estado en manos de Elliot Goldenthal (*Alien 3*), Trent Reznor-Atticus Ross (*The Social Network*, *The Girl with the Dragon Tattoo*, *Gone Girl*, *Mank*), Howard Shore (*Seven*, *The Game*, *Panic Room*) Dust Brothers (*Fight Club*) David Shire (*Zodiac*) y Alexandre Desplat (*The Curious Case of Benjamin Buttton*). Para fortuna del cineasta, su paso en el mundo de la música le ha obsequiado la colaboración de artistas como Trent Reznor —el líder de la banda Nine Inch Nails, y a quien Fincher le dirigió muchos de sus videoclips— en muchos proyectos, destacando en varios de ellos, pues, ha proporcionado la «voz» de las historias de David Fincher.

Esto último, puntualiza un valor adicional a su trayectoria narrativa: el empleo de narradores. Si bien esta cuestión compete meramente al guion del filme, Fincher no se deslinda de esto, le otorga la importancia y funcionalidad que amerita este recurso narrativo. Las voces complementan los vacíos informativos que el espectador no logra comprender de una situación o evento. De esta manera, los narradores en sus cintas resaltan por ser intradieгéticos, es decir, son personajes en primera persona (narrador-protagonista) que aportan diálogos internos respecto a los hechos o personajes que aparecen dentro del relato, como se puede observar en *Fight Club*, *The Curious Case of Benjamin Buttton* y *Gone Girl*. Los personajes principales se encargarán de rellenar las imágenes con acciones de ellos mismos o de cualquier otro *character*, describiendo detalladamente sus pensamientos internos que se precisan en determinado momento. Así, el espectador recolectará nuevos datos en el proceso.

No obstante, si la historia no ubica un narrador, Fincher no olvida que existen otros métodos: el sonido, es un ejemplo. En *Zodiac*, la obra del 2007, respalda esto. El cineasta emplea a los medios de comunicación como mediadores del caso que aterrorizó los condados de California en los años 70'. A través del sonido, se puede recolectar información sustancial. Las llamadas anónimas del asesino, después de sus homicidios, eran completamente aisladas de imágenes que reforzarán sus acciones. O incluso, sin ser él, el sonido cumple con esta función. Solo hace falta que recordar la escena del asesinato del taxista a medianoche. Entre llantos y gritos, un grupo de niños describen a la línea de emergencia cómo el pasajero del automóvil acaba de abatir a tiros al otro

hombre. Como testigos, observan al sujeto abandonar la escena del crimen, mientras un *fade out* aparece suavemente

Y es, finalmente, este último recurso con el que se puede encasillar el estilo del director estadounidense. Es a partir de su formalismo cinematográfico en el que se dispone de elementos clásicos para la elaboración de su montaje, pues, si bien, cualquier director puede usarlos en su obra, son pocos quienes aún hacen empleo de ellos. Fincher precisa de desvanecimientos y fundidos para toda su obra, y por decir toda su obra, es excepcionalmente toda su filmografía. Cada largometraje posee estos recursos, que favorecen al desarrollo temporal, e incluso, espacial de su trabajo. Esto permite al espectador a no perder la continuidad de la secuencia, aunque se hayan eliminado los pasos intermedios; en términos fílmicos, a esto se le denomina una *elipsis*. Esta propuesta narrativa es obligatoria en las producciones de David Fincher, exponiendo así, estructura clásica en su lenguaje cinematográfico y montaje moderno.

David Fincher está al mando de su medio. Entiende como las técnicas, como una cámara en movimiento y/o la edición, pueden atraer a la audiencia a un nivel emocional e intelectual. Hay muchas lecciones que aprender de Fincher, y lo que se ha tocado aquí, es solo el comienzo.

3.3 EL JUEGO: ¿DE UN AUTOR?

La pregunta es: ¿Fincher es solo un director de cine o va más allá de eso? ¿Es válido teorizar su obra? Parece haber suficientes argumentos para despertar el interés académico por directores como David Fincher. No obstante, al revisar la bibliografía precedente, nos percatamos que una atención teórica a su obra no ha sido motivo de consideración. Para algunos teóricos, la desinteresada profundización en la filmografía del director estadounidense es motivada por un estricto criterio. Tal vez los estándares sean demasiados elevados y rigoristas, acompañados de una pequeña dosis esnobista. Sin embargo, para algunos otros, Fincher no solo representa un director de cine, sino que, también, es ubicado como un autor. Nick Lacey, es uno de ellos, y respalda las afirmaciones expresas anteriormente, pues, según él, la selectiva comunidad especializada solo considera como autores a ciertos directores como Alfred Hitchcock —

por puntualizar un ejemplo—, ya que pueden “imprimir su estilo personal en una película a través de la elección del guion y la forma de dirigir” (Lacey, 2001, p. 13).³²⁴ Bajo esa premisa, David Fincher es de los pocos realizadores que han encontrado su propio estilo para desarrollar un lenguaje personal.³²⁵

Esta concepción no es disparatada, pues, en primera instancia, Fincher ha demostrado tangiblemente sus cualidades como realizador. Desde *Fight Club* hasta su predecesora *Seven*, David extendió su presentación al círculo más íntimo de autores cinematográficos. Este complemento, cumple con un fundamentado argumento, pues, los filmes del cineasta fulgulan como obras de culto modernas, siendo capaz de vincular dos formas de entender el cine, “ofrece tanto un sustento intelectual como un entretenimiento visceral”, como escribe el ya citado Lacey (2001, p. 44).³²⁶

Con todo lo anterior, hay argumentos para situar a David Fincher como un autor. Sin enfrascarse en una extensa discusión que dispone este —innecesario— debate, lo más oportuno es abordar al director como un realizador con el interés de emplear la violencia audiovisual al servicio de la narrativa de sus historias y sus preocupaciones discursivas.

3.3.1 EL CHICO DE LA VIOLENCIA TATUADA

Afianzando una descripción más que detallada de la cinematografía del director, es pertinente establecer los tópicos que lo obsesionan. Lo más importante es analizar los ideales que aborda en los largometrajes. Estos serán, por lo menos, controversiales, y su representación, a veces, indigesta: una mujer que debe enfrentarse a una criatura alienígena enclaustrada con un grupo de prisioneros fanáticos religiosos; un asesino en serie, modelado a partir de los crímenes capitales, investigado por un dúo de policías; un trabajador completamente alienado y con fragmentada personalidad, empeñado a derribar el sistema de la sociedad contemporánea; una madre recién divorciada que defiende a su hija en medio de una habitación arribada por ladrones; entre otros argumentos que conforman la trayectoria fílmica del director.

³²⁴ Lacey, N. (2001). *Seven*. Reino Unido: Longman, p. 13.

³²⁵ Lacey, N. (2001). *Seven*. Reino Unido: Longman, p. 14.

³²⁶ Lacey, N. (2001). *Seven*. Reino Unido: Longman, p. 44.

Partiendo de estos principios, este será un tatuaje que dejará David Fincher en su más delicado lienzo: la piel de su obra. Fincher busca resaltar la miseria dentro de la existencia de nuestra sociedad contemporánea. Esta situación está íntimamente relacionada con los elementos tópicos de las tragedias clásicas; en los conflictos clásicos el protagonista es marginado y su condición humana es vulnerable. Se enfrasca no solo en una lucha contra los factores externos, sino que también lidian una guerra interna: dispuestos a evitar su propia destrucción. Ante eso, Fincher voltea a ver a la sociedad, abordando las tragedias de héroes modernos que luchan contra un mundo que los condena constantemente:

«[...] el gran elemento cohesionador de una filmografía mutante y heterodoxa que, sin embargo, siempre parece obsesionada por obtener una radiografía de nuestra sociedad a partir de sus elementos más marginales. En otras palabras: todos sus protagonistas son creadores que, a través de diferentes disfraces (artista, revolucionario, arquitecto, fabulador, demiurgo...), intentan construir algo mejor. Algo que acabará destruyéndolos, sublimándolos o ambas cosas al mismo tiempo» (Ceballos, 2020, web).³²⁷

Fincher desempeña un papel reflexivo dentro de su obra, dotándola de un evidente pesimismo sobre la realidad que lo rodea, convirtiendo al espectador no solo en eso, en un testigo, sino que, éste (el individuo), también tiene la capacidad en su cine de trascender, de ser parte de esa violencia explícita. Lo invita a reflexionar, a enfrentarse a sus obras:

«David Fincher ha construido con notable minuciosidad, un universo estético propio capaz de contarnos historias que destilan una nítida filosofía sobre la vida y el cine, invitándonos a reflexionar sobre lo que nos cuenta abandonando cualquier tibia actitud políticamente correcta, tomando posiciones, ensuciándonos las manos» (Navarro, 1999, p. 25).³²⁸

David Fincher no deja indiferente a nadie, busca afrontar con sus personajes a la violenta realidad, pero, en suma, también su audiencia debe hacerlo. De esta forma, su trabajo

³²⁷ Ceballos, N. (26 de octubre de 2016). *¿Es David Fincher el director que mejor retrata nuestra era?* Revista GQ. Recuperado el 21 febrero 2021 de <https://www.revistagq.com/noticias/cultura/articulos/david-fincher-mejor-director-siglo-xxi-lista-gq-50/24830>

³²⁸ Navarro, J. (1999). David Fincher: por el valle de las sombras. *Dirigido por*, (284), p. 25.

ha creado una notable expectación cada vez que se pone al frente de un nuevo proyecto cinematográfico, pues, el público se identifica con su peculiar retrato de la sociedad contemporánea: refleja los miedos del hombre moderno.

3.3.2 LOS SIETE PECADOS TEMÁTICOS

Lo que Fincher refleja en sus películas es la desintegración del universo de sus personajes, el mismo problema desde diferentes puntos de vista en toda su filmografía. El director ahonda en una sociedad donde todo es funcional. Sus personajes están en una posición privilegiada, y la desdicha aún no se ha hecho presente, hasta que, finalmente, este mundo perfecto se ve destruido. Esto hace recordar una frase en *Fight Club* para condensar la visión que imprime en trayectoria de sus personajes: “hasta que perdemos todo, estamos dispuestos a hacer lo que sea”.

El director no solamente recae en este conflicto, sino que se aprovecha de él para profundizar en sus individuos que viven cómodamente, mientras su universo se desmorona espontáneamente. David Fincher se apropia de esta situación para desvelar la ilusión de bienestar de la vida moderna y, poder así, despertar violentamente a sus ignorantes protagonistas —y también a sus espectadores— que descubren la crudeza de la auténtica realidad que los rodea.

Cada uno de sus personajes, sucumbirá ante los golpes de un mundo violento. Se arrodillará en busca de clemencia, pero no hay perdón celestial para sus seres impuros. La punitiva condena recaerá en los pecadores modernos. Pero, ¿cuáles son sus desleales pecados?

3.3.2.1 LA ENVIDIA DEL CAMBIO

David Fincher dispone de la acción en sus películas cuando la prosperidad se ve amenazada por factores disruptores que alteran la armonía que existía hasta entonces. Esto queda sustentado en toda su trayectoria cinematográfica: En *Alien 3*, la comuna de presidiarios espaciales se ve amenazada con el arribo de la Teniente Ripley y el alienígena; en *Seven*, el detective Somerset en espera de su retiro, tiene que colaborar

su último caso con el recién llegado David Mills, su reemplazo; en *Fight Club*, la vida de un insomne trabajador de seguros es transformada de la noche a la mañana por la aparición de su alter-ego Tayler Durden; en *The Game*, la insípida existencia del ejecutivo Nicholas Van Orton se ve perturbada por un tormento psicológico; en *Panic Room*, Meg y su hija deciden comenzar desde cero en un nuevo hogar que es asaltado por tres ladrones; para el ordinario y tímido Robert Graysmith, la aparición del asesino del Zodíaco en los suburbios californianos significó una obsesión por encontrarlo; para Benjamin Button y su envejecido cuerpo, es el encuentro con Daisy Fuller quien altera su vida para emprender una lucha contra el tiempo; Mark Zuckerberg vería afectado su *status* con la creación de *Facebook*; la reprimida Lisbeth Salander exteriorizaría un cambio en el momento en que conoce al periodista Mikael Blomkvist y su comprometida investigación; Nick Dunne sacudirá su vida con la desaparición y el desquiciante plan de su esposa Amy Dunne; Herman Mankiewicz (Gary Oldman) disuelve sus problemas en alcohol mientras la oportunidad de escribir su obra maestra aterriza en su destino.

3.3.2.2 COMERSE LOS TEMORES

El cineasta dialoga con su audiencia a través de los temores. Los espectadores experimentarán el miedo o el riesgo con sus ojos, pero tendrán que enfrentarlo internamente. Fincher no se desprenderá de estos mecanismos, pues, en todo caso, están dentro de las temáticas que sostienen sus proyectos.

El propio David ha manifestado en más de una ocasión su placer por realizar películas que asustan: “Yo siempre he estado interesado en películas que asustan” (Swallow, 2003, p. 62).³²⁹ Sin embargo, no es un terror clásico; el cineasta incorpora los temores desde ópticas muy distintas a las convenciones. Acá un ejemplo más que claro: Melg Altman, nuestra protagonista en *Panic Room*, es susceptible a una fobia en los espacios cerrados. Su claustrofobia es evidente desde el primer momento que está dentro de esta bodega impenetrable. No obstante, como expone Agustín Rubio Alcover: “al ser codiciado por intrusos, el refugio a prueba de agresiones se convierte en cárcel. Toman

³²⁹ Swallow, J. (2003). *Dark eye: the films of the David Fincher*. Reino Unido: Reynolds & Hearn LTD, p. 62.

cuerpo los miedos de Meg, un nuevo emblema del estadounidense acomodado, sin vínculos de amor o amistad, que ve cómo su mundo y su hija se tornan extraños” (2004, p. 13).³³⁰

De esta forma, Fincher no se exime de su presencia, al contrario, la abraza con su impetuosa conciencia “para dar textura cinematográfica al horror, para cincelar atmósferas malsanas” (Navarro, 1999, p. 29).³³¹ El cineasta pondera un retrato realista porque, como menciona Tyler Durden, “debes saber no temer, que algún día morirás”. Se debe aceptar el dolor y cada uno de los miedos que se hagan presentes en nuestra travesía existencial.

3.3.2.3 UN MUNDO SIN VALORES

Alejado de las simplezas morales, Fincher no se reserva nada en sus largometrajes. El contenido de sus tramas es brutalmente mordaz. La sociedad moderna será su objeto de estudio, pues, está absorta de valores y de una identidad humana. Esta visión realista se comprime por el entrañable pesimismo que profana en su obra del propio director, tal como menciona Agustín Rubio Alcover:

«La ambigüedad inherente al cine de Fincher es producto de la tensión entre la mentalidad posmoderna y la añoranza de los valores tradicionales. Los desenlaces, extáticos (sic.), adquieren tintes equívocamente conservadores, puesto que los clímax desembocan en el restablecimiento de un orden peculiar, tendente a la atomización social y a la disolución individual; en suma, al caos. La decadencia, el dolor, el triunfo del mal y la muerte constituyen el destino hacia el que irreversiblemente todo conduce. En este contexto, el único gesto digno posible es sacrificarse por el bien superior que a cada cual le dicte la conciencia. Este radical relativismo lleva al cineasta a exaltar la coherencia y la grandeza de los actos atroces» (Alcover, 2004, p. 14).³³²

Para David Fincher la sociedad será “un laberinto de una pesadilla urbana”, como resalta Charles Whitehouse en una profunda reflexión de la condenable toxicidad en que se

³³⁰ Alcover, A. (2004). *Seven*. Madrid: Naus Libres, p. 13.

³³¹ Navarro, J. (1999). David Fincher: por el valle de las sombras. *Dirigido por*, (284), p. 29.

³³² Alcover, A. (2004). *Seven*. Madrid: Naus Libres, p. 14.

sumerge su imagen social.³³³ Antonio José Navarro puede contextualizar una referencia en *Seven* respecto a esto:

«*Seven cuenta con hiriente virulencia, con volcánica crudeza, la terrible soledad y paranoia que envuelve y domina a la sociedad urbana moderna. El espacio donde el materialismo ha ganado la partida al espíritu, donde la amoralidad y mezquindad más absolutas reinan sin que ello parezca preocupar a nadie. [...] Seven capta el furioso proceso de calcinación de lo humano: el tormento de vivir en un mundo carente de emociones, de ideas, de ilusiones*» (Navarro, 1999, p. 28).³³⁴

Continuando con este largometraje, el director profesa una perversa moralidad en la estructura social del filme. Acosada por la desmesurada brutalidad del psicópata que asesina en un *modus operandi* metafórico a los pecados capitales, sus víctimas son cuestionadas por su endeble integridad (una prostituta, un pederasta, un corrupto abogado, un obeso mórbido, entre otros). Esta perspectiva negativa es patentada en su sentencia final del teniente Somerset: “Ernest Hemingway dijo una vez: ‘Vivimos en un mundo maravilloso, por el que merece la pena luchar’. Estoy de acuerdo en la segunda parte”. Sus obras señalan “el blanco al que apunta Fincher”, pues, veremos que su interés “no son los males de la sociedad, sino los del espíritu humano” (Navarro, 1999, p. 32).³³⁵ Sus historias se centran, por lo tanto, en la decadencia humana.

3.3.2.4 NO SOMOS LO QUE POSEEMOS

Sin escatimar en comentarlos, sus personajes lanzan dardos envenenados cargados de sátira, pero también de una áspera honestidad de acuerdo al modo en cómo ven la vida. Solo falta recordar algunos de sus títulos para disponer de una crítica al modo de vida actual, especialmente, a lo material. Sus obras no se disipan en resaltar las opulencias de sus protagonistas y como éstos viven con privilegios inicialmente. Incluso, el director

³³³ British Film Institute. (s.f.). *Fight Club Review*. <http://www.bfi.org.uk/sightandsound/reviews/details.php?id=265>

³³⁴ Navarro, J. (1999). David Fincher: por el valle de las sombras. *Dirigido por*, (284), p. 28.

³³⁵ Navarro, J. (1999). David Fincher: por el valle de las sombras. *Dirigido por*, (284), p. 32.

también maneja el contraste de la precariedad con ellos, dotando al espectador de la posesión y la carencia.

En *The Game*, la obra de 1997, se puede apreciar un desglose superficial de las comodidades y solvencias económicas que ostenta Nicholas Van Orton, un personaje que desde su nacimiento lo ha tenido todo, necesita inconscientemente otro tipo de riqueza, además de la monetaria que ya moraba en sus bolsillos y por montones. Su monotonía lo motiva a emprender un viacrucis metamórfico para redimirse en “una experiencia profunda” que le proporcionará lo que le falta, tal como menciona su hermano al externarle una invitación al “juego” como regalo de cumpleaños, pues, como él dice, “¿qué le das a un hombre que lo tiene todo?”. De esta forma, se puede considerar a la cinta como “un feroz ataque contra el materialismo que domina nuestras vidas” (Navarro, 1999, p. 31).³³⁶

Pero será en *Fight Club* donde el cineasta incrementará la dosis subversiva en su obra. El largometraje irremediablemente constituirá un manifiesto anticapitalista, ya que encontrará una voz en Tyler Durnen para pregonar sus axiomas. Con elocuentes discursos nihilistas y anarquistas, el orador replicará “una sátira de los efectos deshumanizadores de la cultura corporativa y de consumo” (Smith, 1999, *web*)³³⁷ al narrador y a su séquito de hombres. Esto se refuta a través de las palabras de Agustín Rubio Alcover:

«Es el retrato ambiguo y virulento de una generación disgregada, pero homogénea, formada por seres desnortados, conscientes de que el consumismo los atenaza, pero incapaces de encontrar alternativas, nihilistas o, peor aún, masoquistas e inclinados a adoptar posturas antisociales de signo político confuso, entre la anarquía y el fascismo» (2004, p. 12).³³⁸

Con su irreverente perspectiva, Tyler refleja su pensamiento, englobando su filosofía en corrosivas frases. Para el alter-ego del narrador, “las cosas terminan siendo tus dueños”,

³³⁶ Navarro, J. (1999). David Fincher: por el valle de las sombras. *Dirigido por*, (284), p. 31.

³³⁷ Smith, G. (octubre de 1999). *Inside Out Fight Club*. EdwardNorton.Org. Recuperado el 07 abril 2021 de <http://www.edward-norton.org/fc/articles/filmcom.html>

³³⁸ Alcover, A. (2004). *Seven*. Madrid: Naus Libres, p. 12.

pero su impresión sobre lo que somos, trasciende y se explora a continuación: “No eres tu empleo. No eres cuánto tienes en el banco. No eres el auto que conduces, ni el contenido en tu billetera. No eres tus malditos caquis. Eres el bailarín cantante del mundo”. Y es que, de acuerdo con él, vivimos en una sociedad donde “los anuncios nos ofrecen autos y ropa, trabajamos en lo que odiamos para comprar mierda que no necesitamos”. De forma concluyente, Fincher pide a través de sus personajes dejar de ser «perfectos», para vivir una vida que vaya más allá de lo que poseamos.

3.3.2.5 ENTRA LA LUZ Y LA SOMBRA DE UNA SOCIEDAD

Otros de los principios que se extiende como las conglomeradas edificaciones, son las urbes. Estas ciudades yacerán en medio de la oscura moralidad de sus habitantes, donde el crimen, la maldad, el ruido, etc., serán la base de su inquietante atmósfera. Si se recuerda algunas de sus películas, se encuentra esta particular similitud en *Panic Room*, *Zodiac*, *Seven*, *Fight Club*, *The Social Network*, por citar algunas. Incluso, sin la presencia de grandes edificaciones, sitios más aislados y pequeños pueden alojarse en la perversión, como acontece en *The Girl with the Dragon Tattoo*.

La ciudad tiene una presencia muy importante, como se comprende, se convierte en una “pesadilla urbana” (Lacey, 2001, p. 49).³³⁹ En las películas de Fincher, hay que establecer que la noche será el elemento restante para complementar la fórmula perfecta en sus filmes. La noche de la ciudad da pie al siniestro juego de Nicholas Van Orton; es el horario para las violentas peleas en el sótano de un bar en *Fight Club*; sin luz de por medio, los ladrones no encuentran impedimentos para asaltar el nuevo hogar de Meg en *Panic Room*; bajo la luz de la luna, es cuando más cómodo se siente el asesino de *Zodiac*; en el rectal crepuscular es cuando comienza la tortura de Mikael Blomkvist en *The Girl with the Dragon Tattoo*; en *Seven* la ciudad está descrita como un lugar de “decadencia y depravación moral” (Lacey, 2001, p. 43).³⁴⁰

³³⁹ Lacey, N. (2001). *Seven*. Reino Unido: Longman, p. 49.

³⁴⁰ Lacey, N. (2001). *Seven*. Reino Unido: Longman, p. 43.

Por la noche es cuando se manifiesta el mal y la muerte en la ciudad. Con *Panic Room* esto se hace evidente al convertir a la ciudad de Nueva York en un espacio hostil e inseguro, incluso, dentro de su propia casa:

*«Ambas se hartan de golpear en vano la pared de hormigón del habitáculo; la llamada de socorro de la niña al vecino de enfrente (Andrew Kevin Walker) mediante el código morse no surte efecto, porque el hombre baja las persianas para evitar molestias; aunque viven cerca del ex-marido y padre por si lo necesitan, no confían en que este acuda en su ayuda; la policía se presenta porque los vecinos se quejan del volumen de la televisión[...] Síntomas de la vulnerabilidad, la incomunicación y la insolidaridad contemporánea» (Alcover, 2004, p. 13).*³⁴¹

3.3.2.6 LA SOBERBIA MASCULINA Y UNA IRA RELIGIOSA

Después del desprendimiento de los pecados centrales, no se olvidan algunos otros que están ahí, pero que han sido abordados sutilmente por el realizador. Citemos el ejemplo de la desamparada *Alien 3*, una cinta que se ha alejado un poco, pues, comparte muy pocas similitudes con el resto. Su creación fue manipulada por el estudio que la produjo. De esta forma, la primera película de Fincher, respira algunos elementos de esta atmósfera previamente descrita:

*«Reaparecen la obsesión pseudoreligiosa y el fanatismo suicida: Durden/Pitt también se afeita el cráneo, lo que de la un aspecto entre marcial y ascético, y justifica sus delitos porque “si quieres hacer una tortilla tienes que romper algunos huevos” –una frase que recuerda mucho al “si quieres llamar la atención de la gente tienes que golpearla con un martillo” con que Doe defiende su obra–; Durden/Norton no encuentra otra forma se acaba con la pesadilla que meterse un tiro en la boca» (Alcover, 2004, pp. 12-13).*³⁴²

La protagonista, la teniente Ripley (Sigourney Weaver), se confinará a un penal interestelar, desprendiéndose de su cabellera y sacrificándose para poder evitar la

³⁴¹ Alcover, A. (2004). *Seven*. Madrid: Naus Libres, p. 13.

³⁴² Alcover, A. (2004). *Seven*. Madrid: Naus Libres, pp. 12-13.

postergación de la criatura alienígena. Agustín Rubio Alcover, autor de la cita anterior, interconecta la filmografía del director con dos elementos: la paternidad y la religión.

«La inmolación de Ripley con los brazos en cruz tiende puentes con la muerte de Tracy, embarazada; con los sacrificios, o suicidios *sui generis*, de John Doe, de Nicholas Van Orton y de Tyler Durden; con la problemática relación entre Meg y Sarah[...]» (2004, p 14).³⁴³

Por un lado, está este apego dogmático donde películas como *Seven* y *The Girl with the Dragon Tattoo* proyectan un acercamiento extremista a la fe, por medio de los crímenes bíblicos de sus proclamados villanos. Por otro lado, está la estrecha relación con la masculinidad, que resulta mucho más profunda de lo que se cree. Sus obras han sido puestas en *jaque* en más de una ocasión, porque para algunos, éstas refutan un intrínseco machismo y una superflua crítica social. Sin entrar en un agotador debate político —algo que no tiene cabida en el proyecto—, solo se puede asentar que muchas opiniones lo han señalado de un nulo compromiso por exponer los verdaderos males de la sociedad moderna, ya que, para ellos, el director no arremete con autenticidad.

Sin embargo, es el propio Antonio José Navarro que destaca que, con respecto a obras como *Fight Club*, “la crítica más reaccionaria la acusará de fascista, sin pararse a pensar que la película de David Fincher solamente refleja un inquietante estado de las cosas” (Navarro, 1999, p. 37).³⁴⁴

Empero, el cineasta también es catalogado como machista. Sus obras han sido cuestionadas por el manejo que ha incorporado para los roles de las mujeres dentro de su filmografía. Esta aproximación puede resultar prematura e ingenua si se examina su trabajo metódicamente, tal como lo hace Agustín Rubio Alcover, al determinar que “en el centro de cada ficción hay un personaje femenino que se mueve entre la ingenuidad, que la convierte en víctima potencial de la agresividad masculina, y la determinación de una *femme fatale*, que somete al varón a sus designios; Ripley, Tracy y Meg son mujeres, por diversos motivos, en trance de mutación” (Alcover, 2004, p. 14).³⁴⁵ Y claro, esta

³⁴³ Alcover, A. (2004). *Seven*. Madrid: Naus Libres, p. 14.

³⁴⁴ Navarro, op. cit., p. 37.

³⁴⁵ Alcover, op. cit., p. 14.

transformación finalmente llega en materiales más maduros, cuyas protagonistas instauran una figura de poder y carácter más superior que el de los propios hombres dentro de sus producciones. Los ejemplos más importantes están en Lisbeth Salander y Amy Dunne, en *The Girl with the Dragon Tattoo* y *Pérdida*, respectivamente.

Lo que sí se puede destacar, es que en toda la obra cinematográfica de David Fincher hay una serie de factores y preocupaciones que se repiten constantemente; ya sea la oscuridad, la muerte, la ciudad, el miedo, la deshumanización, la desvalorización o el consumismo moderno. Empero, en este perturbado representativo social, lo verdadero se confronta contra lo ilusorio. Es en esta oposición de dualidades donde se erigen todas las películas del director. Esto se podrá percibir a continuación, cuando veamos la importancia de la violencia dentro de sus características narrativas.

CAPÍTULO IV.

EL PODER DE LA VIOLENCIA: UN ANÁLISIS
CINEMATográfico



CAPÍTULO IV. EL PODER DE LA VIOLENCIA: UN ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO

En los anteriores capítulos se ha abordado las tres grandes áreas de investigación: el cine, la violencia y un director. Se priorizó la confrontación de estos elementos para encontrar una síntesis entre ellos: el lenguaje y las herramientas con las que cuenta el cine como medio de expresión para darle forma a la violencia como temática en la cinematografía contemporánea.

Estudiar en profundidad las particularidades del lenguaje cinematográfico de David Fincher, permite analizar cómo y de qué forma se expresa la violencia dentro de sus filmes. Es decir, entender cómo se estructura y otorga el de la violencia a través de la integración de los elementos que conforman al lenguaje cinematográfico.

Por ello, una vez establecidas las delimitaciones temáticas, es de interés poner en práctica los preceptos explorados y entender cómo se integran en la cinematografía. A continuación, analizaremos tres largometrajes, todos ellos dirigidos por David Fincher: *Seven* (1995), *Fight Club* (1999) y *The Girl with the Dragon Tattoo* (2011). Estas producciones cinematográficas serán analizadas puntualmente para precisar los actos violentos que se hacen presentes y cómo funcionan dentro de la obra.

De acuerdo con Lipovetslky (cf. 2009, p. 74), la *hipermodernidad* en la que se acentúa el cine actual se limita a una hipertrofia en su configuración visual. Es decir, el *hipercine* llega a los extremos a través de **exacerbaciones corporales, sexuales y patológicas**, algo que se puede reconocer en la cinematografía del cineasta.³⁴⁶

Por lo tanto, con este criterio, la estructura de este capítulo se presentará en tres segmentos: el cuerpo, la mente y el sexo. Con ello, cada película se ocupará de analizar los tópicos ya definidos: el cuerpo (*Seven*, 1995), la mente (*Fight Club*, 1999) y el sexo (*The Girl with the Dragon Tattoo*, 2011). Estas relaciones permitirán realizar un análisis

³⁴⁶ «La idea de *hipercine* es también el lugar que éste reserva a todas las formas de hipertrofia, de llegada a los extremos, de exacerbaciones corporales, sexuales y patológicas».

puntual, pues, aunque en todos los filmes está presente la violencia, en ellas recae una aproximación más afín a un tipo de representación violenta.

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

4.1 EL CUERPO: SEVEN (1995)

Como punto de partida, se puede valer de la representación más ordinaria: la física. Si bien, esta variante posee distintas acotaciones, se puede perfilar una idea de ello. La violencia física se puede determinar cómo toda aquella agresión que atente contra el cuerpo de un individuo (el *otro*). Es decir, este rasgo de corporalidad es especialmente distintivo en esta conducta violenta, pues el cuerpo será el blanco de todo ataque punitivo que vulnere su estado.

El cuerpo ha sido el objeto de muchas proyecciones, desde una admiración estilística por su belleza hasta las más sádicas visiones de aniquilación corporal. La humanidad no solo inflige daño al cuerpo adversario durante un contexto combativo: a veces va más allá de eso. Están aquellas pulsiones que necesitan algunos individuos para ocasionar un dolor incomprensible en otros; sus prácticas no se limitan a un golpe, una patada o una bofetada, para ellos resulta insuficiente.

Aunque la última cuestión es relativa y restringida a un *modus operandi* particular, no es ajeno a las dinámicas de construcción de la realidad fílmica *hipermoderna*. Las oscuras obsesiones, como se ha mencionado, también forman parte del imaginario cinematográfico y han encontrado un espacio en la cinematografía para plasmar esos deseos:

«El cine contemporáneo se estructura y se cuenta a través de una lógica del exceso» (Lipovetsky, 74, p. 2009).³⁴⁷

La violencia corpórea es latente en el contexto fílmico. Los *registas*³⁴⁸ modernos están más involucrados con estas manifestaciones y se ven incitados a reproducirlas en sus obras —si es necesario—. Ya no resulta sorprendente encontrar en autores como David Fincher, producciones que no se abstengan en acometer actos violentos en contra del cuerpo de otros individuos (ficticios). Por ello, el ejemplo que se somete a análisis en este campo es *Seven* (1995). El *thriller* policíaco que socava las percepciones morales, así como quebranta los límites del sufrimiento.



³⁴⁷ Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, p. 74

³⁴⁸ Término italiano para hacer referencia a la ocupación de director de cine.

4.1.1 ANÁLISIS CRÍTICO

4.1.1.1 ARGUMENTO

El filme relata la investigación policial encabezada por el veterano teniente William Somerset (Morgan Freeman), del departamento de homicidios, que está a punto de jubilarse y será reemplazado por el ambicioso e impulsivo detective David Mills (Brad Pitt). Mientras el dúo de detectives se encamina a dar seguimiento a un caso que, en apariencia, es particular, con el tiempo averiguarán que es el primero de una serie de homicidios que sacudirá la ciudad de Nueva York. Ambos tendrán que colaborar para detener al asesino serial que toma como metodología los siete pecados capitales (gula, pereza, soberbia, avaricia, envidia, lujuria e ira). En su representación, cada víctima será uno de éstos. Sus cuerpos aparecerán uno detrás del otro, y la búsqueda profana comenzará: un enigma casi indescifrable que les obligará a viajar al horror y la barbarie más absoluta.

BRAD
PITT

MORGAN
FREEMAN

GLUTTONY

GREED

SLOTH

ENVY

WRATH

PRIDE

LUST

A FILM BY DAVID FINCHER

Seven

Seven deadly sins. Seven ways to die.

NEW LINE CINEMA PRESENTS AN ARNOLD KOPELSON PRODUCTION
A FILM BY DAVID FINCHER BRAD PITT MORGAN FREEMAN "SEVEN" GWYNETH HUGHES JOHN C. MCGINLEY
CASTING BY HOPKINS SMITH & BARDEN MUSIC BY HOWARD SHORE EDITOR RICHARD FRANCIS BRUCE EXECUTIVE PRODUCERS ANTHONY MAX PRODUCED BY DARIUS KHONDJI
PRODUCED BY STEPHEN BROWN EXECUTIVE PRODUCERS LYNN HARRIS RICHARD SAPIRSTEIN EXECUTIVE PRODUCERS GIANNI NUNNARI DAN KOLESILU ANNE KOPELSON EXECUTIVE PRODUCERS ANDREW KEVIN WALKER
R PARENTS STRONGLY CAUTIONED
DOLBY DIGITAL
SDDS
PRODUCED BY ARNOLD KOPELSON PHYLLIS CARLYLE
DAVID FINCHER
PG-13
NEW LINE CINEMA

PÓSTER OFICIAL DE SEVEN (1995).

4.1.1.2 UNA REALIDAD EXTRADIEGÉTICA

Era el año de 1995 cuando Andrew Kevin Walker, de la mano de David Fincher —guion y dirección, respectivamente— llevaron al cine el *thriller* policiaco de *Seven*. El guionista de aquella obra retrató sus vivencias durante 1991, año en el que vivía en la ciudad de Nueva York y era un empleado de una tienda de discos local.³⁴⁹

Durante su estancia en la ciudad, el autor fue testigo de los estragos sociales que ocasionó la epidemia del *crack* en los Estados Unidos. Dicho acontecimiento comprende el abuso excesivo de narcóticos, como el crack y la cocaína, en un periodo de seis años comprendido entre 1984 y 1990.

Esta situación le valió una aproximación a un aura oscura y enfermiza como la que proclama en su aclamada historia. La decadencia en la que estaba el país, en aquel entonces, hizo que fuera capaz de trasladarla al guion de la película: una ciudad y sociedad (ficticia) es adicta a ver los peores crímenes en su día a día.

4.1.1.3 EL MUNDO DIEGÉTICO

Los espectadores de este largometraje encuentran una realidad no tan distante a la de muchos contextos urbanos. Si bien, la que se expresa en la obra no es tan lejana a la realidad, si es identificable en los acontecimientos narrados. Por ello, al entrar en los terrenos de la ficción, resulta comprensible aceptar las dinámicas que se establecen en el relato.

La extrema condición que se viste en algunas ciudades del mundo permite al público encontrar empatía con los protagonistas que luchan por desterrar el mal que predica el villano de esta historia, pues, en él se detentan los significantes de toda maldad. En esta historia, como en otras, es el bien luchando contra un mal. Al final, aunque no asume una resolución “feliz”, adquiere mayor profundidad al encontrar en los protagonistas una

³⁴⁹ Del Campo, J. (16 de septiembre de 2020). *Seven cumple 25 años: ¿Cómo se creó la cinta que hizo famoso a David Fincher y cuál es la importancia de la caja?* El Comercio, Recuperado el 18 abril 2022 de <https://elcomercio.pe/luces/cine/Seven-cumple-25-anos-como-se-creo-la-cinta-que-hizo-famoso-a-david-fincher-y-cual-es-la-importancia-de-la-caja-noticia/?ref=ecr>

naturaleza tan falible como la humana. La sociedad los hace víctimas de sus propios pecados: un iracundo detective y un soberbio teniente.

Tanto David Mills y William Somerset, son dos investigadores del Departamento de la ciudad de Nueva York. Un caso los reunirá, pero, para llegar a la luz de la verdad, tendrán que recorrer un largo camino. Descendiendo a los confines del mismo purgatorio, encontrarán a su sayón divino. Esta cruenta historia es un viaje por los pecados mortales de un mundo que vive con ellos.

Sever



NOTA A PIE DE FOTO. Plano secuencia de una conversación en medio de una tarde lluviosa en Nueva York. Los detectives ilustran, con su compañía, las decadentes calles de la ciudad y su atmósfera brumosa.

SEVEN



NOTA A PIE DE FOTO. Incursión a la biblioteca, invita al espectador a contemplar las violentas aceras del distrito.

4.1.1.4 PERSONAJES

PROTAGONISTAS

- **TENIENTE WILLIAM SOMERSET.** Detective de homicidios del Departamento de Policías de Nueva York, en proceso de jubilación.
- **DETECTIVE DAVID MILLS (IRA).** Joven e impulsivo detective recién transferido al departamento.
- **JOHN DOE (ENVIDIA).** Criminal que comete los asesinatos en la ciudad de Nueva York con su particular metodología (cada crimen representa un pecado capital).

PERSONAJES SECUNDARIOS

- **TRACY MILLS.** Esposa del nuevo elemento de la policía de Nueva York.
- **CAPITÁN DE POLICÍA.** Jefe del Departamento de Policías de Nueva York.
- **AGENTE DEL FBI.** Es un informante del detective William Somerset.

FIGURANTES

- **HOMBRE OBESO (GULA).**
- **PROSTITUTA (LUJURIA).**
- **ABOGADO (AVARICIA).**
- **ADICTO (PEREZA).**
- **MODELO (SOBERBIA).**

LÍNEA DE ACCIÓN PRINCIPAL

- El detective Somerset está a punto de retirarse cuando un cruel homicidio a un hombre obeso llama poderosamente su atención.

LÍNEA DE ACCIÓN SECUNDARIA

- Un nuevo miembro al departamento se incorpora a la nueva investigación.
- Un influyente abogado aparece automutilado en su despacho, los detectives empiezan a notar una relación con el asesinato anterior.
- La tortuosa muerte de un adicto permite reconocer la premeditación de los asesinatos y su conexión.

- Tracy Mills conoce al detective Somerset, compañero de su esposo, y entablan una amistad, a tal punto que le confiesa que está embarazada (su marido desconoce de este acontecimiento).
- El veterano detective contacta con el agente de FBI para que les proporcione información sobre un nombre: John Doe.
- El siguiente caso los conduce a una prostituta sodomizada con un aparato punzocortante.
- Y llegarían, finalmente, al suicidio de una joven modelo que había sido desfigurada de su rostro.
- Cuando las pistas parecían no llevar con el sospechoso, éste se presenta en la comisaria para dejarse arrestar por los crímenes que aterrorizan la ciudad.
- Después de su arresto, John Doe culmina sus dos últimos “homicidios” y completa su obra: la decapitación de Tracy es el detonante de la ira de Mills por la envidia que tenía Doe por su vida.
- Somerset no puede impedir el asesinato impulsivo que profesa el oficial Mills, y éste es detenido bajo arresto. Los héroes también son víctimas de esta corrupta sociedad.

4.1.1.5 COMPOSICIÓN DEL RELATO

La cinta tiene una duración de 127 min. Sin ningún juego en las estructuras temporales, la película se conduce linealmente, a excepción de un sutil inserto a través de un *flash back* o *racconto*, en donde se logra deducir la muerte (decapitación) de la pareja de uno de los protagonistas. No obstante, la película se limita a seguir la progresión natural de la historia sin menor discusión.

Para este filme, el director decide crear un ambiente de tensión constante al diseñar una atmósfera deprimente, incómoda y sobresaltada en el *thriller* psicológico. Para lograrlo, las secuencias se yuxtaponen a pesar de sus diferencias rítmicas, permitiendo que el espectador no se acostumbre a su ritmo narrativo. La película logra inquietar y angustiar no solo con sus imágenes, sino que, también lo logra desde este intranquilo aspecto.



NOTA A PIE DE FOTO. Se inserta casi de forma instantánea un fotograma del rostro de Tracy Mills. Para retroceder en el relato, se aprecia el último momento del personaje antes de su muerte.

La narración, en cambio, se presenta de manera fragmentada. A merced de los pecados capitales, la película se segmenta a partir de los siete días de la semana (temporalidad que traza la duración de toda la historia). Con esto, cada vez que comienza un día, se presenta un *super* con su respectivo respaldo visual, principalmente planos de la ciudad donde emergen todas estas eventualidades.

Y así como se presentan las temporalidades, éstas también se pueden manipular en función de la propia narración. Es decir, si el director lo requiere, puede acelerar el *tempo* de un proceso. Un ejemplo del primer caso, se destaca en la secuencia en la biblioteca, en donde el detective Somerset se aloja durante toda una noche para estudiar clásicos de la literatura como *La Divina Comedia* de Dante Alighieri, *Los Cuentos de Canterbury* de George Chaucer o *El Paraíso Perdido* de John Milton. Mientras la investigación perdura en el recinto, ésta se ve condensada en una delgada brecha de cuatro minutos de duración. Evitando cualquier tediosa consulta bibliográfica, el espectador recibe la información con un montaje rítmico de planos detalles.

SEVEN

DIRECTED BY

David Fincher



MONDAY

Handwritten red marks resembling a tally or signature.



TUESDAY



WEDNESDAY



THURSDAY



FRIDAY



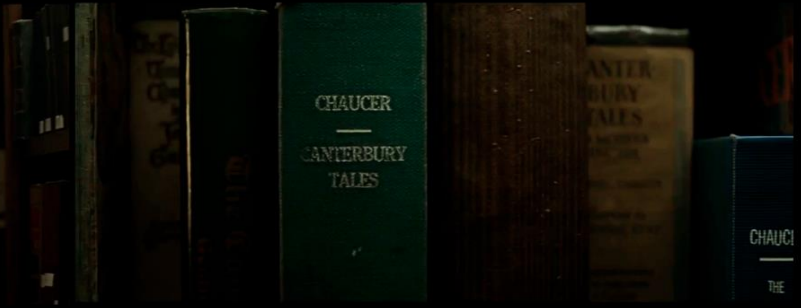
SATURDAY



SUNDAY

NOTA A PIE DE FOTO. Imágenes de los días en los que transcurre la historia, con sus respectivos super y fondos urbanos.

SEVEN



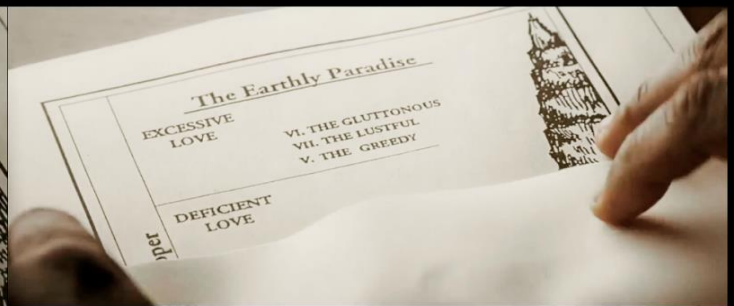
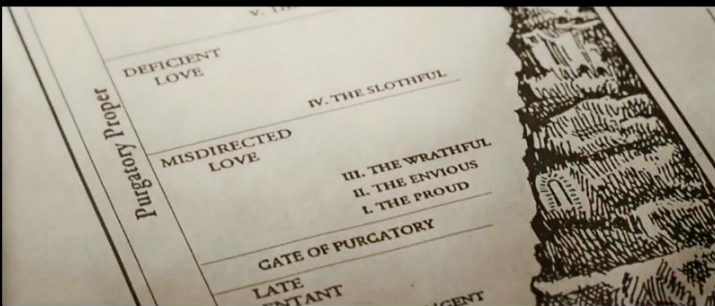
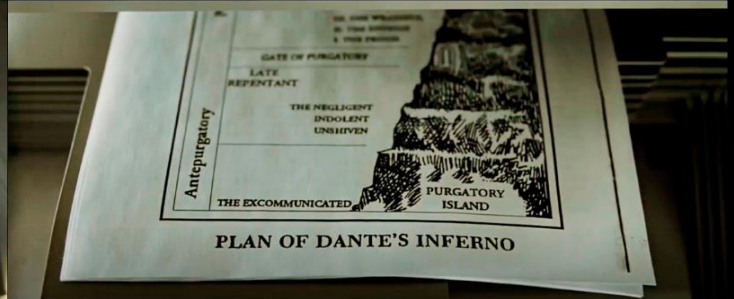
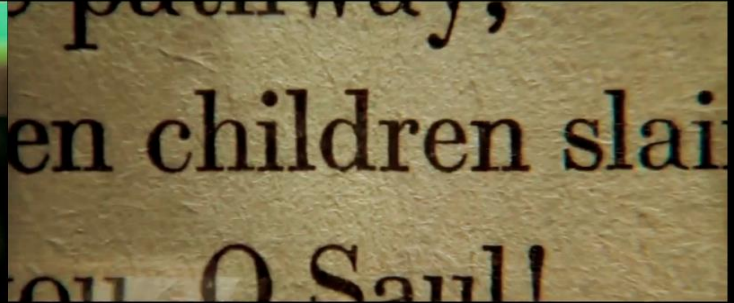
NOTA A PIE DE FOTO. Imágenes de la escena que Fincher monta para acelerar la investigación en la biblioteca al ritmo de la melodía de "Air on the G String" de Johann Bach.

SEVEN



NOTA A PIE DE FOTO. En medida en que transcurre el viaje, los planos se van cerrando y enclaustrando paulativamente.

seven



NOTA A PIE DE FOTO. La sonata termina, y la indagacion del detective también. Fincher ha reducido la investigacion de horas a 4 minutos.

SEVEN



~~|||||~~



NOTA A PIE DE FOTO. Aunque el Teniente Somerset siempre se expresó como el personaje más escéptico, la escena final demuestra que, a pesar del cruel y violento mundo, está dispuesto a luchar por él.

Pero, así como se aceleran procesos, Fincher también sabe cuándo ralentizar momentos. Solo hace falta recordar el instante en el que el detective David Mills sucumbe a su intrínseca ira, batiendo a tiros a John Doe: el antagonista contempla su escenario fúnebre y solo se dispone a cerrar sus ojos mientras todo se congela paulatinamente antes de que se detone el arma que acabará con él.

Por otra parte, además de la narración visual, e incluso musical, también está el uso de la voz. Aunque el filme narra la historia desde la perspectiva del detective Somerset, su participación como narrador solo se hace presente al final de la película. Con «voz en off», el oficial enuncia un diálogo que demuestra que no hay salida a la violencia, ya que ésta pertenece y es generada por nosotros mismos: “Ernest Hemingway dijo una vez: ‘el mundo es un buen lugar por el que merece la pena luchar’. Solo estoy de acuerdo con la segunda parte”. Todo esto, apreciando una contrastada imagen de un horizonte desértico que se desvanece en un lejano, pero esperanzador atardecer.

4.1.1.6 CONSTRUCCIÓN DE LAS IMÁGENES

Además de una incipiente saturación —negando una coloración intensa, salvo ser necesario— y el claroscuro tono de la película, donde el juego de sombras y contrastes es relevante, el director apuesta por otros elementos que son ricos en información. El trabajo en las texturas y fondos es determinante, al ser una parte esencial en la construcción de una atmósfera detallada y asfixiante. Por ejemplo, en el interior de la residencia del detective Somerset, se percibe el intencional posicionamiento de objetos que cargan a las imágenes de un significante para el personaje: en un mueble se aprecia ordenadamente una servilleta blanca, una placa de policía, una navaja, un bolígrafo y, a su lado, un estuche color negro. A todo eso, se puede distinguir un fondo liso en las paredes, cuyos colores se determinan en función del color de la luz de cada habitación. El orden vislumbra la escenografía de esta solitaria ubicación, sin embargo, al trasladarnos al apartamento donde la joven pareja cohabita, las diferencias son evidentes.

Davids y Tracy Mills, recién mudados, atesoran un sin fin de cajas y elementos desordenados. Aunque los criterios son particularmente similares, se puede percibir la

deteriorada vivienda en la que ahora viven. Fincher brinda un contraste no solo en los códigos sensoriales, sino también en la psicología de los protagonistas. Mientras uno es meticuloso y solitario, al otro lo aqueja una familia y su inestable conducta.

Por las calles, el tratamiento es el mismo. Se proponen locaciones dignas de la miseria neoyorkina. Atentados por lluvias interminables, los exteriores lucen en estado deplorable. Las fachadas libres de colores intensos se notan precarias y libres de vida. Paredes carcomidas y ladrillos descompuestos, algunas con mensajes y *graffiti*, sirven de soporte en las cerradas y recurrentes tomas de exteriores.

Entre los callejones y el resto de lugares, la penuria sobra. La cámara nos traslada a los rincones de la ciudad. Sin luz diurna alguna —no hay luz cálida—, los protagonistas son extranjeros en la tierra del pecado. Los excesos están depositados en cualquiera de sus sitios, incluso en los interiores.

SEVEN



~~IIIIII~~



NOTA A PIE DE FOTO. Los personajes también se definen a través de como se construye su propio escenario. La escenografía de ambos, es totalmente opuesta y estructura su personalidad con solo verla.

Seven



|||||



NOTA A PIE DE FOTO. El Teniente justificará su disciplina y temple por cada rincón de su immaculado hogar. Esto contradice al desordenado apartamento de su compañero (Mills).

4.1.1.7 NARRACIÓN

PLANOS. La composición cinematográfica del filme se estructura con base en planos medios y una protagónica utilización de los planos detalles o primer plano. De acuerdo con su uso, el plano detalle sustenta la importancia de recursos dentro de la trama que el espectador no debe pasar desapercibido.

No obstante, Fincher incrementa la participación de los planos cerrados como el primer plano y primerísimo primer plano para cargar a la imagen de elementos desagradables, grotescos, sangrientos y putrefactos. El realizador reconoce el sentido gráfico antes que lo estético, pues ante los crímenes brutales que se ejecutan en el filme, se busca torturar al espectador con imágenes violentas, sucias y desgarradoras, para causar una mayor impresión en ellos. También distinguimos planos conjuntos y planos generales, donde estos últimos principalmente están dirigidos para mostrarnos las calles de la ciudad como fondo de momentos de transición o simplemente como elementos para colocar a los personajes en un solo plano. Estos encuadres (generales) otorgan una gran importancia a los fondos, destacando la deplorable situación de las calles neoyorquinas, en un ambiente turbio y mezquino. No es de sorprenderse que, en gran parte de la trama, la ciudad esté bañada de una lluvia incesante, como un reflejo de ese sentimiento depresivo y sombrío que inunda a los personajes. Todo esto mientras los rascacielos aglomeran cada estancia de la localidad, a excepción del segmento final, donde el aislado y solitario desierto es el escenario de la tragedia moderna.

Al seleccionar tomas, podemos observar la intención de mostrar violencia sin mostrar necesariamente actitudes o acciones violentas. En la mayoría de las escenas, la violencia nos involucra de manera implícita e igualmente efectiva porque puede perturbar al espectador, creando un estado de disgusto que crece continuamente a través del castigo impartido en los cuerpos de las víctimas. La única escena que representa un acto violento es la ejecución del antagonista sobre el final del largometraje.

SEVEN



PLANO AMERICANO

PLANO DETALLE



PLANO ENTERO

NOTA A PIE DE FOTO. Ejemplos de diversos tipos de planos que se emplean en el filme. Los planos serán más cerrados que abiertos, para demostrar la repulsiva y cruel realidad.

SEVEN



PLANO MEDIO CORTO



PLANO DETALLE



PLANO DETALLE

NOTA A PIE DE FOTO. Este tipo de encuadres permiten una mayor cercanía con la violencia a las que se someten los cuerpos dentro del filme.

SEVEN



INSERIOS



PLANO MEDIO



PLANO MEDIO CORTO



NOTA A PIE DE FOTO. Entre las sombras, la violencia se encuentra.

SEVEN

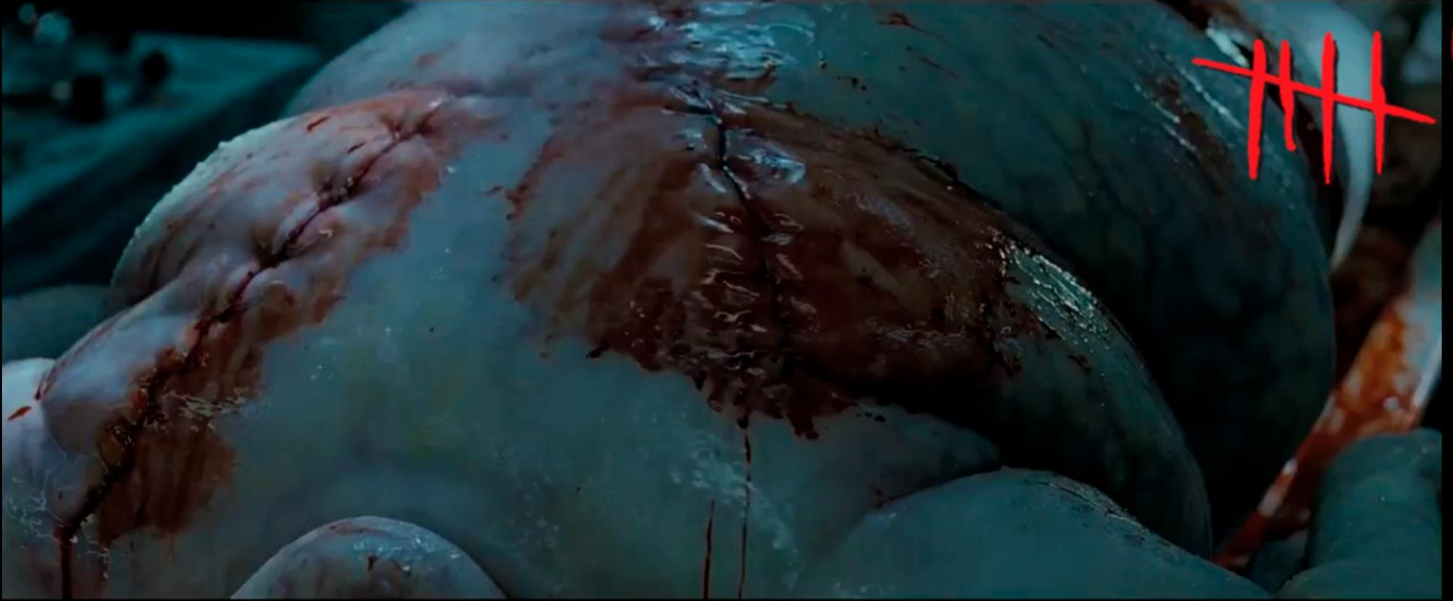


~~IIIIII~~



NOTA A PIE DE FOTO. La lluvia, casi diluvial, es incesante a lo largo de filme; un elemento que no pasa desapercibido por su valor simbólico (depresión).

Sever



NOTA A PIE DE FOTO. En este filme los insertos destacan por su fuerte carga visceral, impactando así al espectador.



El resto del material, son representaciones de personajes que habían sido asesinados y torturados; solo se muestran los cuerpos vulnerados, pero sin contemplar el acto violento. El director construyó atmósferas mórbidas a través de los cuerpos, exaltando la descomposición y brutalidad de las torturas a través de la gravedad de las lesiones a las que fueron expuestos. Es decir, de forma sugestiva se presenta una realidad (tortura y asesinato) en la imagen que no se ha visto porque estaba en el campo vacío (cf. Musicco, 2007, p. 19).³⁵⁰ Pero, al mismo tiempo, se vale del *desplazamiento metonímico*, una estrategia de la *estética de la violencia*³⁵¹ que permite “mostrar un objeto que representa a la violencia en lugar de mostrar el acto violento” (Zavala, 2012, p. 5).³⁵²

Esto último se recalca, una vez más, en la importancia de los insertos, planos detalle de elementos o primeros planos para la captura de elementos corporales/viscerales. En cada escena del crimen, en cada asesinato, Fincher refuerza el discurso con una exposición desmesurada de los elementos corpóreos que han sido vulnerados. Los insertos en este filme cumplen una función dramática y sensorial, ya que generan y fortalecen en el espectador ciertas emociones viscerales a la que éste se entrega en la experiencia cinematográfica.

ELIPSIS. A diferencia de sus otros dos trabajos (*Fight Club* y *The Girl with the Dragon Tattoo*), en *Seven* las elipsis son empleadas con sustancial mesura. A excepción de algunos casos —que ya se han mencionado anteriormente—, la utilización de la elipsis se encuentra supeditada a una manera de manipular la temporalidad en el filme: las elipsis, en este largometraje, dotan de fluidez a la historia que transcurre en aproximadamente una semana. Es decir, los siete días en los que se desarrolla este relato se presentarán al espectador para que identifique en qué día se van suscitando los atroces hechos del filme. Para lograrlo, Fincher interpone planos abiertos para establecer el nuevo contexto en el que se iniciarán los acontecimientos. Con unos *super*

³⁵⁰ El campo vacío es “una forma estética de presentar la realidad en imagen de forma sugestiva”, de acuerdo a los criterios de Rudolf Arnheim en el libro *El campo vacío* de Daniela Musicco (2007).

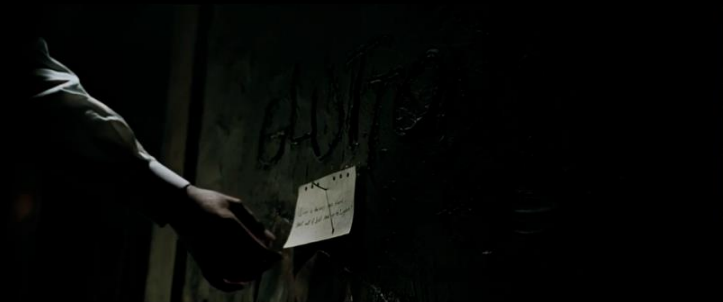
³⁵¹ Lauro Zavala (2012) menciona que es un «conjunto de estrategias audiovisuales que provocan un efecto específico en la sensibilidad de los espectadores al construir mecanismos de representación de la violencia».

³⁵² Zavala, L. (2012). *La representación de la violencia en el cine de ficción*. México: Universidad Autónoma Metropolitana, p. 5.

y sus respectivas imágenes en la cotidianidad neoyorkina (planos abiertos), se segmentará el tiempo (semana) y se inscribirá el día en que se sitúa la linealidad de la trama. Por otro lado, el director estadounidense, fiel a sus principios, arroja algunas elipsis como parte del lenguaje cinematográfico. Es decir, el autor interpreta en los viajes o desplazamientos de los protagonistas, una oportunidad para recortar eventos innecesarios, pues encuentra una oportunidad para trasladar a dos detectives del pavimento lúgubre de una ciudad al áspero asfalto de carretera en un desolado desierto.

A

SEVEN

B

NOTA A PIE DE FOTO. Esta serie ilustra el fin de una escena (último fotograma 'A') para transitar al inicio de otra (primer fotograma 'B'), es decir, es la representación de algunas elipsis que perpetran el filme.

SEVEN

A



B

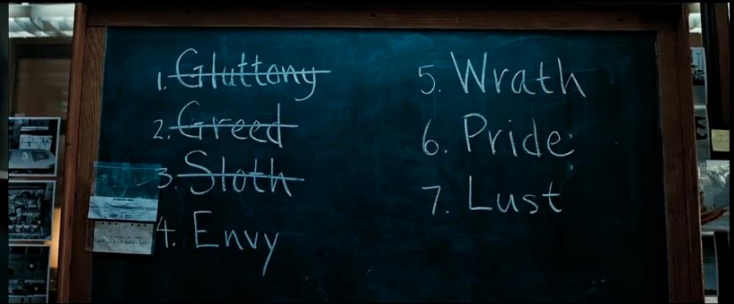


NOTA A PIE DE FOTO. El director no solo transporta a los personajes, también a los espectadores. Sus imágenes sugieren un viaje de espacio y/o tiempo.

seven

A

B



NOTA A PIE DE FOTO. A través de una dirección coherente, intenta cerrar y abrir sus escenarios con el mismo tamaño de plano.

MOVIMIENTOS DE CÁMARA. A la vieja usanza, Fincher no abandona su estilo: la cámara fija no se cuestiona en ningún momento. El realizador evita cometer cualquier error (técnico) y busca tener un absoluto control (cinematográfico). En su dirección prevalecerá la estética en sus movimientos. Sin ningún advenimiento radical, el cineasta cuida su composición con coberturas sutiles y casi infalibles.

El filme, por lo tanto, se distingue por su ya característica cámara fija (logradas composiciones en los encuadres, tenues paneos de seguimiento, distante para mostrar grandes escenarios, cercana pero estable, para enmarcar detalles), para buscar estabilidad en su cinematografía. A pesar del movimiento dentro del cuadro —si se llega a producir—, será vital que ese elemento solo se aloje dentro él. Por lo cual, sus vistas están estrictamente cuidadas y su estética es de precisión obligada, pues “contiene implícita una concepción de lo «bello» y, por consiguiente, del gusto y del placer tanto del espectador como del teórico” (Aumont, 1995, p. 15).³⁵³ Los planos obedecen a la extrema violencia, y tienen como interés abordarla con suma delicadeza. Fincher le otorga a su composición el tamaño indicado para siempre mostrar totalmente las circunstancias violentas que ordenan su obra. Jamás se limita al observador de todos estos elementos, pues tiene que señalar aquello que se debe ver, incluso si es violento. Fincher desplaza la cámara paulatinamente, y todo aquello que a veces no se puede abarcar en un plano fijo, necesita ilustrarse con movimientos más extensos. Estos recorridos no son gratuitos, pues su presencia exige la demostración de bastos elementos que, al menos, no se pueden capturar en una toma fija. Una mesa repleta de alimentos descompuestos, la piel lacerada de un adicto catatónico o cualquier otra mención, son una aproximación a este proceso.

En todo caso, si hay movimiento dentro del encuadre y se busca acompañar, el director encabeza una lectura de seguimiento a través de la propia cámara, es decir, si el personaje se mueve, la cámara también: el reencuadre es puntual. David no demerita la idea de seguir a los personajes u objetos, si estos se mueven. Al contrario, a través de movimientos panorámicos, ópticos y *travellings*, se otorga un seguimiento cauto que

³⁵³ Aumont, J. (1995). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós Ibérica, p. 15.

permita exhibir desplazamientos por completo. De esta manera, se denota un dinamismo ante la ausencia desenfrenada del ritmo moderno. Son varios los ejemplos en donde la cámara se dirige de un punto a otro con apoyo de un estabilizador para evitar cualquier movimiento inoportuno. Aquellos paseos en las calles neoyorkinas, súbita salida de la comisaria, un despliegue judicial o un acoso en una habitación, todas son una plasma retinal que detalla la movilización de la lente bajo una cautela, digna de un merodeador nocturno.

A diferencia del resto de secuencias que se acentúan en el largometraje de 1995, resalta una de ellas que se libera de la limpieza en su movimiento. El ejemplo en concreto lo podemos encontrar en el primer encuentro entre los protagonistas y John Doe. A pesar de su afinidad por la estabilidad al filmar, el director emplea una secuencia con *cámara en mano* para generar una respuesta opuesta: inestabilidad. El desenfreno visual es acompañado por una sensación caótica para todo espectador: El detective Mills ha encontrado al sospechoso por primera vez, pero pone su vida en riesgo durante el encuentro. El recurso está justificado.

Sin embargo, no será el único momento que el director emplea este recurso. Fincher acude a él para dar cobertura a la intrusión policiaca del comando *Special Weapons and Tactics* (S.W.A.T.) en el departamento de un sospechoso. Esto, no obstante, será un método para acelerar las palpitaciones del espectador, pues su táctica será rápida y eficaz, sin dar oportunidad de una maniobra de escape al sujeto que quieren poner en detención. Tendrán que arribar agresivamente y con disciplina para no cometer errores, y la cámara registrará este frenético momento de la misma manera.

seven



NOTA A PIE DE FOTO. Ejemplos de encuadres que fragmentan la corporalidad de los personajes y, a su vez, hacen un recorrido clínico para exhibir las desgracias corporales.

SEVEN



NOTA A PIE DE FOTO. La cámara será fiel testigo de los hechos. Los *travellings* se pondrán a disposición en repetidas ocasiones, pues Fincher desplaza energéticamente la lente cuando la acción sube.

NOTA A PIE DE FOTO. Además, los movimientos ópticos fungirán un papel como catalizador cuando la trama se tensará para presentar un evento.



SEVEN



~~IIII~~ II



NOTA A PIE DE FOTO. De la misma forma, tanto el *dolly in* como el *dolly out* también están presentes.

SEVEN



NOTA A PIE DE FOTO. Fincher reconoce el valor que le brinda la cámara en mano. Agitar al espectador hasta revolverlo estomacalmente por el desajuste al encuadrar y la intrépida velocidad con la que suceden los hechos.

SEVEN

IIIIII



NOTA A PIE DE FOTO. En esta escena, la incertidumbre de saber qué es lo que hay dentro de la caja, desborda las emociones del detective Mills que, al enterarse de que su mujer fue asesinada por John, pierde el control (así como la cámara).

De esta forma, la cámara en mano se entiende como un recurso de operación, pero también de significación, pues “la imperfección de la cámara hace temblar la imagen haciéndola inestable, potenciando el sentido de lucha” (Racionero, 2008, p. 29).³⁵⁴ La secuencia final del filme también adopta esta postura. En este caso, solo se filmará a Mills con esta técnica, pues es el personaje más inestable, especialmente cuando recibe una noticia que desemboca su ira.

ESTILO DE ENCUADRE. Fincher exprime, en su cine, a cada plano, exhortándolo a darle lo mejor de sí. Es decir, su aparición en pantalla siempre se justificará, sin importar el tiempo en el que esté o no. Ningún elemento está desmedido, el director es un cronómetro en mano: no necesita saber si es mucho o poco, él siempre sabe cómo y cuándo dejará de aparecer (cada elemento o encuadre).

Esta selección de cuadros, a su vez, busca en el cuerpo (de la otredad) una figura de representación permanente: “en una era de sobrecarga informativa, la fotografía ofrece un modo expedito de comprender algo y un medio compacto de memorizarlo” (Sontag, 2004, p. 14).³⁵⁵ El largometraje extiende una invitación al espectador para que pueda asistir a una gala de vistazos corporales, pues el director reconoce una “apetencia por las imágenes que muestran cuerpos dolientes es casi tan viva como el deseo por las que muestran cuerpos desnudos” (Sontag, 2004, p. 21).³⁵⁶ Siempre se muestra acciones o reacciones de los personajes, aun al tratarse de expresiones que reflejan procesos internos de estos. En el cuerpo recae grandes responsabilidades, los objetos también tienen un interés en su presentación —a través de ellos se exhiben detalles que aportan información de la trama o la construcción de la imagen, al espectador—.

Por una parte, la cámara ofrece a los espectadores perspectivas muy personales de las situaciones, quizás demasiado cercanas, enfocándose en cosas que no quieren ver, explotando y exacerbando la espantosa realidad que se muestra que, sin querer, molesta

³⁵⁴ Racionero, A (2008). *Lenguaje Cinematográfico*. Barcelona: Universitat Oberta Catalunya, p. 29.

³⁵⁵ Sontag, S. (2004). *Ante el dolor de los demás*. Madrid: Santillana, p. 14.

³⁵⁶ Sontag, S. (2004). *Ante el dolor de los demás*. Madrid: Santillana, pág. 21.

a los espectadores y no los deja "demasiado satisfechos". Estas imágenes se volvieron icónicas por la naturaleza formal y el tema de la película.

Por otro lado, el director despliega una mirada voyerista al componer un cuadro de planos cerrados y asfixiantes. La fotografía de *Seven* es angustiante, su sensación opresiva y carente de *aire* (excesiva aproximación en el sujeto u objeto). Los planos están desbordados de información, pero eso no significa una sobrecarga de la imagen por elementos inútiles; la pulcritud del plano no es sinónimo de insuficiencia en el *thriller* moderno. Son planos que no siempre están sobrecargados de elementos, pero que resaltan exactamente los recursos y el procesamiento visual que los componen.

Además de saber qué va a encuadrar, Fincher precisa de una habilidad para determinar la posición de su cámara. Su lente en la película suele estar al nivel del clip del personaje que queremos ver. Como mencionamos anteriormente, dichos planos no siempre están hechos por las caras de estos personajes. Desde un punto de vista académico, una cámara horizontal colocada demasiado cerca de un objeto crea la impresión de que la masa se acerca y presiona sobre él, lo que agrega peso visual al objeto. Ofrece una perspectiva que es difícil de conseguir en la realidad.

Esta óptica, comprometida al agobio del espectador, tiene claros fines dramáticos en el filme. Su estructura marca diferentes dimensiones e intenciones narrativas. Fincher y su cinefotógrafo optaron en su mayoría por los planos realizados con una lente *teleobjetiva*. Además de ser una lente de distancia amplia, tiene menor profundidad de campo, lo que significa que la mayor parte de la imagen está claramente limitada, condicionando el enfoque de la imagen, por lo que el manejo de los detalles es importante para esta lente. Al ser empleado este objetivo, las distancias suelen ser más cercanas, lo que magnifica la opresión en la imagen.

Solo se admiten inserciones y planos de detalle en lentes convencionales. Esta decisión formal, visual y narrativa se basa en la intención de distinguir estas fotos de las fotografías apiladas (tomadas desde un *teleobjetivo*), cada una de las cuales sobresale, creando una ruptura en la historia, brindándonos una imagen más realista, sin distorsión alguna.

Aunque la participación del *gran angular* tampoco se escapa del largometraje. Esta lente encuentra cabida de los planos generales o abiertos. La distancia focal más reducida le permite registrar espacios amplios sin recortar muchos elementos que en el teleobjetivo se verían censurados.

De esta manera, la elección de la óptica en *Seven* está marcada por estos tres tipos de lentes (*gran angular*, *teleobjetivo* y *angular*), los cuales definen tres distintas instancias narrativas que se reiteran y yuxtaponen. Esta decisión se respeta a cabalidad, generando así una estructura clara y sólida, que dota de un estilo particular a la película, creando un mundo ficcional que se sostiene por sí solo.

seven



The Jerusalem Sinner
Sinners in the Hand of
Deadly Sins
Completed Self: Si
Consequenc



NOTA A PIE DE FOTO. El teleobjetivo intervendrá en cada plano que necesite un mayor acercamiento para capturar sus detalles.

SEVEN



NOTA A PIE DE FOTO. Los *grandes angulares*, por su parte, permiten fotografiar muy de cerca. Esta proximidad determina una perspectiva muy pronunciada.

Seven



NOTA A PIE DE FOTO. Fincher recurre a las lentes *angulares* para tomar planos abiertos y así ser capaz de abstraer una amplia realidad.

Ahora bien, esto sucede en el apartado de imagen, pero junto a ella está también los valores cromáticos que van a su lado. La paleta de color, propuesta para el largometraje de 1995, se caracteriza porque en sus exteriores nocturnos, la metrópoli neoyorkina se rebaja a una luz suave y fría. De esta forma, el realizador enfatiza la deplorable situación que hay en la ciudad, donde el cielo nublado dispersa la luz solar proporcionando una iluminación sin sombras, permitiendo el predominio de los colores azules y verdes acentúen aún más los valores psicológicos del lugar (depresión, soledad, tristeza, insanidad). En contrapartida, en la última secuencia final, la luz es cálida y dura, denotando la presencia del sol en lugares alejados a la ciudad. Se nos muestra una imagen con brillo incandescente azotada por un amarillo verdoso y un contraste que resalta las sombras.

En sus interiores, sin embargo, los espacios se iluminan con luces blancas y frías, pero también con cálidas y amarillas. La alternancia de estas iluminaciones se debe a los intereses que quiera lograr el director en cada escena: aislamiento para las primeras, malestar y decadencia para las segundas (revisar cuadro de los colores). Sin embargo, en los matices se incorporan el azul y el amarillo, que no son negociables para el autor. Aunque las atmósferas se construyen con contrastes claros y oscuros, las luces y el entorno imponen suavemente los colores ya referidos.

Pero eso no es todo, los colores que ya han sido expuestos, también son respaldados a través del vestuario. Los protagonistas, dos detectives del departamento de homicidios, se ciñen a la monocromática del filme. Los colores blancos y negros revisten a los oficiales de forma permanente, mezclándose con algunas prendas beige o grises³⁵⁷ sin alterar mucho el concepto. Los mismos colores que hay en los escenarios se mimetizan con los del vestuario. Fincher siempre busca esa estética en sus producciones.

El caso más ejemplar, para distinguir una disrupción, acontece al final del filme. Como se mencionó en capítulos anteriores, el director buscó en el antagonista una figura que se opusiera en todos los niveles a la pareja protagónica, y el color no fue una excepción.

³⁵⁷ De acuerdo con Michel Pastoureau (2005) el color gris «evoca la tristeza, la melancolía, el aburrimiento, la vejez; pero en una época en que la vejez no estaba tan desvalorizada, remitía a la sabiduría, la plenitud, el conocimiento. Incluso actualmente ha conservado la idea de inteligencia: la materia gris» (p. 119).

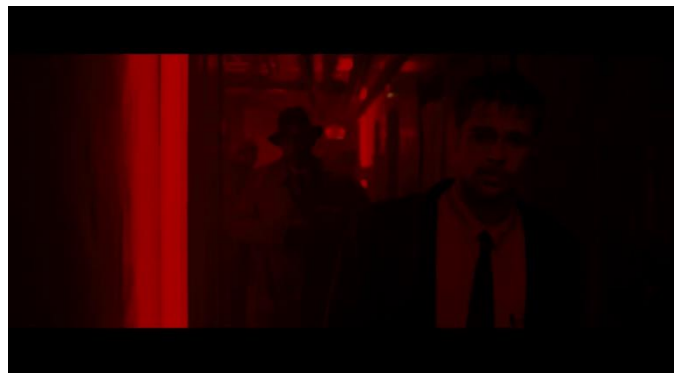
En un naranja rojizo, John Doe se presenta sobre el final del largometraje con su overol penitenciario, discrepando de los colores neutros del resto del elenco. Fincher reconoce la importancia del color y refuerza su discurso a través de él: el color rojo adelanta el brutal desenlace con su muerte violenta (con impunidad, el detective Mills dispara a la cabeza de Doe para ejecutarlo, tras revelar que asesino a su esposa e hijo, que estaban esperando).

Pero es este mismo color que también absorbe todo el matiz de la pantalla: durante su inspección urbana, los detectives se asoman a la puerta roja del agresor. En la oscuridad, el rojo irradia su coloración a través de los focos que destellan un crucifijo eléctrico y una bañera adaptada como estudio de revelado.



NOTA A PIE DE FOTO. *Crucifijo en el interior del departamento de John Doe.*

Sin embargo, además de esto, una locación clandestina y libertina, alumbra los deseos lujuriosos de sus moradores. El rojo adquiere un significado pasional y hedonista, y éste difiere del azul fluorescente que se impone por la luz ultravioleta para identificar las huellas dactilares que estaban en la pared del despacho del abogado.



NOTA A PIE DE FOTO. *Los detectives dentro de la discoteca.*

seven



EXTERIOR. En la noche, el azul es desaturado y con luces frías.



EXTERIOR. Lejos de la ciudad, el Sol colorea de luces cálidas.



EXTERIOR. Tonalidades brillantes (verdes y amarillos) ante la decadencia.



Seven



INTERIOR. El azul se concentra con la misma saturación y con luces frías.



INTERIOR. Los colores ocre y oscuros se mezclan con iluminación clara.



INTERIOR. Los espacios también se iluminan con luces cálidas (amarillas).



SEVEN



~~IIIIII~~



NOTA A PIE DE FOTO. Mientras los detectives visten una indumentaria reservada con colores oscuros y neutros, el antagonista resalta con su oberol con naranja saturado (ardiente).

4.1.1.8 BANDA SONORA

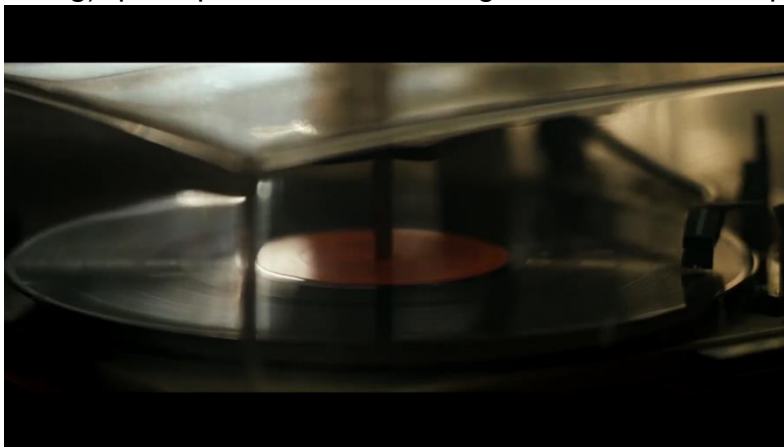
Desde los primeros minutos, la música tiene una intervención relevante. Cuando da inicio, el filme presenta una composición de Nine Inch Nails. Al ritmo de '*Closer Precursor*', el director sitúa a la obra en un tono que resonará a lo largo de ella. Este clima denso y grumoso, se palpará



NOTA A PIE DE FOTO. El elenco de personajes disfruta de la música diegética que armoniza su velada.

en las imágenes que le precederán. Se sumergirá, al espectador, en las tinieblas del horror visceral.

La película se caracteriza por una banda sonora que se polariza en dos claras dimensiones sonoras: diegética y extradiegética. La primera de ellas es aquella que se inscribe en el mismo mundo ficticio donde viven los personajes, es decir, ellos son conscientes de ella e interactúan a su son. Siguiendo esa puntual descripción, el largometraje enuncia algunos ejemplos: durante su visita a la biblioteca, como ya se ha comentado, el detective William Somerset recorre los pasillos abstrayendo la información para el caso. Este hecho es acompañado por pieza clásica (Johann Bach - *Air on the G String*) que reproduce uno de los guardias nocturnos que resguardan la riqueza literaria.



NOTA DE PIE DE FOTO. Se muestra un inserto del tocadiscos que musicaliza la cena.

Esta agudeza al seleccionar piezas musicales también se hace presente durante la cena entre los dos detectives y Tracy Mills. Como invitado, William Somerset, se adentra al pequeño pero cálido hogar de su compañero. En el fondo, *Trouble Man*, un éxito de

Marvin Gaye, se entona en el tocadiscos hasta elevarse a un nivel extradiegético. La velada continua y la música también. *Straight, No Chaser* de Thelonius Monk es la siguiente canción, pero se ve interrumpida con el movimiento del tren que, sin saberlo, los personajes tendrán que convivir con ello después de mudarse a Nueva York.

Un elemento más se incorpora en el «*sountrack*» del filme cuando la radio que escucha Somerset en su habitación enuncia al gran Charlie Parker. Será con *Now's the Time*, cuando coja la llamada de su nueva amiga: la esposa de Tracy Mills.



NOTA A PIE DE FOTO. Al llegar a la discoteca, la estruendosa música se amolda al shockeante momento (una mujer lacerada vaginalmente).

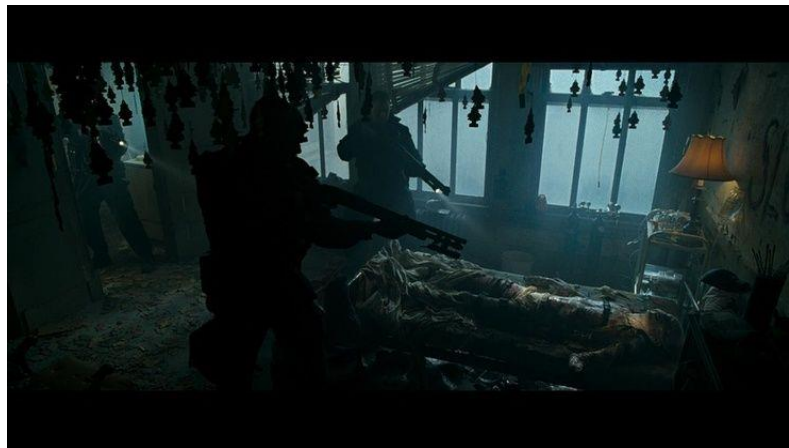
Otra representación se ocupa al descender a las profundidades del exceso. En un tugurio encendido por luces rojas, es envuelto por música estridente que relampaguea al ritmo de luces alternas, mientras la desolada mujer fue sodomizada por un aparato de juego sexual, previamente modificado para lacerar

durante la penetración vaginal. La música es un reflejo de la convulsiva escena que pondera en la víctima de la lujuria, propia del título de la canción (*Lust* - Ren Klyce, Boeddeker).

Y, por último, está la más importante y la protagónica de las dimensiones sonoras. Ésta se mantiene a lo largo de la historia, imponiendo un ritmo monótono que asciende o desciende, dependiendo el valor que se quiera acentuar. A diferencia de la anterior, ésta se encuentra fuera de ese mundo y se añade en aras de un desarrollo narrativo. El director ocupa este recurso, reiteradamente, con la finalidad de impactar sensorial y emocionalmente, para realzar ciertos puntos o momentos dramáticos y adrenalínicos dentro de la historia. La música dentro del sonido extradiegético aparece en sucesos que detentan una tensión dramática dentro de la trama. Al iniciar una reflexión o

investigación, una instrumentalización sintética aporta una melodía aguda que tensa la superficie donde se escriben los acontecimientos en la imagen. Con esto se quiere decir que, aunque los personajes no reconocen esos sonidos dentro de su mundo, al espectador se le sugiere estos sonidos para sugestionar su percepción. Se le invita a asociar estos recursos sonoros como una introducción a un evento de carácter de vital importancia para la trama, acrecentando una emoción, preferentemente. Por lo general, en *Seven*, esta música extradiegética se coloca durante un descubrimiento o un acto violento. La angustia y el agobio son dos emociones que se busca potencializar, no solo con las imágenes, también con el sonido.

Un ejemplo más puntual se revisa en la escena de búsqueda y captura para un sospecho. Mientras, los miembros de la policía se alistan para emprender el cateo en la dirección proporcionada en la base de datos, un complejo musical se empieza a entonar al ritmo de



NOTA A PIE DE FOTO. *El equipo policiaco llega a la residencia de Victor.*

un órgano y otros instrumentos de viento. La putrefacta secuencia se enaltece al compás de la melodía que tensa y desquicia por sus escalofriantes notas que resuenan en el interior de un instrumento de aire (órgano), acompañando la decadente exhibición de un cuerpo momificado por el desproporcional suministro de una droga opiácea.

Aunque hay varias secuencias con esta constitución, durante la secuencia final, donde el detective David Mills encañona al antagonista tras comprobar el contenido misterioso de la caja que fue enviada al punto de encuentro, es donde se aprecia otra representación.



NOTA A PIE DE FOTO. *La música eleva el inquietante descubrimiento.*

Con una remarcada nota grave en el piano, se acentúa repetitivamente mientras la tensión se acrecienta al llenar de incertidumbre al espectador, pues, éste desconoce la resolución del evento final: ¿Será capaz el detective de evitar consumirse por la ira y no ejecutar a John Doe?

4.1.1.9 ACTO COMUNICATIVO

Al revisar la filmografía del cineasta denveriano, es imposible no querer analizar otro de sus materiales. De alguna forma, después de sortear las propuestas que entrarían en un análisis cinematográfico y, posteriormente, en un ensayo sobre la importancia de la violencia como un acto comunicativo, *Seven* fue el proyecto del realizador que mejor se posicionaba dentro de este perfil temático (corporalidad).

Si bien, existe un listado de las expresiones con las que la violencia se ejerce, hay una que destaca del resto. La violencia física se manifiesta a través del cuerpo, esencialmente si se trata del de otro individuo (otredad). En este caso, al hablar de *Seven*, entramos en los límites de la cordura humana y la vulnerabilidad corpórea. La película elonga en su superficie siete asesinatos enmarcados por sádicas conductas.

La cinta cinematográfica de 1995 expuso, con una inquietante mirada, al cine *noir* contemporáneo. Por una parte, Fincher decodifica los elementos que durante años se establecieron en un género como el *thriller*. Del otro lado, el director configura una nueva propuesta con cánones que fungirían como inspiración y referencia para futuras producciones.

Al estudiar la película como material de análisis, ésta comparte una variedad de aspectos que se deben tratar. Fincher encuentra en la historia de Andrew Kevin Walker un material que alberga un mundo profundamente agresivo, que no discrepa en lo absoluto con cotidianidades modernas: «si el mundo actual contiene mucha violencia, más todavía contiene el cine, que la incorpora por exceso a su propio lenguaje» (Lipovetsky, 2009, p. 89).³⁵⁸ Por esa razón, el filme propone descarnadamente la hostilidad de una sociedad llena de apatía que hoy reconocemos. Su experiencia cinematográfica como director, permite sumergirnos en una violenta provocación sensorial e intelectual.

Para lograrlo, utiliza interesantes fuentes narrativas que dotan a la película de un ritmo ominoso y aterrador —como ya se ha descrito—. Estos elementos se desarrollan y refuerzan mutuamente a lo largo del filme. El largometraje se cuece a fuego lento, hasta el punto de que estalla por completo: el desenlace mostrará la brutal ejecución del antagonista de la historia.

Como veremos, la violencia está presente, y es una *violencia funcional*³⁵⁹. Una ola de asesinatos despierta el interés del Departamento de Homicidios en la ciudad de Nueva York. Nuestros protagonistas se encargarán en dar caza al ejecutor. Pero, cabe mencionar, esta violencia que aterroriza a esta sociedad tiene un criterio interesante que abordar: el cuerpo. Aunque los actos violentos no se presentan en el campo visual de la pantalla (sigue la estrategia de la *poética de la sustitución*)³⁶⁰, la violencia sí se manifiesta en los objetos, en este caso, en los cuerpos.

Con su estructura jornal, los episodios violentos se comparten en los siete días de la semana, un elemento que, desde un principio, significa. Así como hay siete días, hay siete virtudes cardinales, siete pecados capitales y siete homicidios —el último de ellos, por cierto, a las siete de la tarde—. Estos atentados representarán un pecado, pero no solo eso, también son una expiación. El mismo detective Somerset lo cataloga así, y

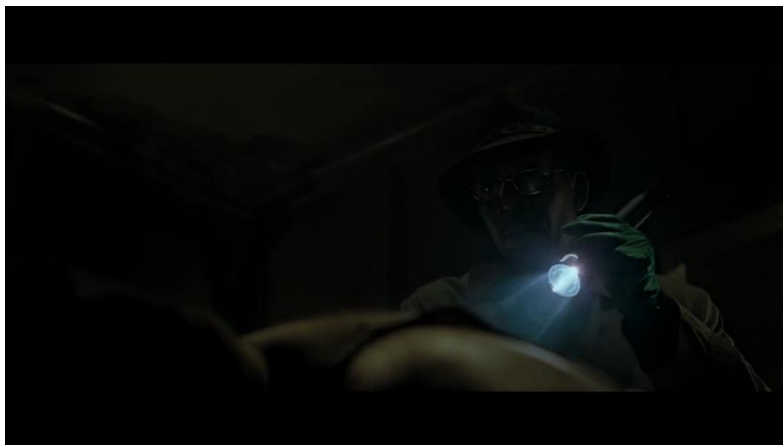
³⁵⁸ Lipovetsky, op. cit., p. 89.

³⁵⁹ Con respecto a este criterio, «existe una justificación narrativa para su presencia, es decir, donde la violencia responde a una lógica causal», como se verá a lo largo y ancho de la película. A diferencia del resto de estrategias de representación, esta se distingue por una baja amplitud estilística, de acuerdo con Lauro Zavala (2012).

³⁶⁰ Zavala (2012) expone que la *justificación causal* es «en lugar de presentar gráficamente la violencia física se construye un sistema de metáforas».

acota: “está predicando”. A través de sus palabras, se puede comprender la misión de este verdugo: castigar.

Con su mirada punitiva, condena a todo impuro ser que atente en contra de la obra de su señor (Dios). Bajo los códigos cristianos en los que se rige, Jonathan Doe, comienza su travesía sacra y, por ende, una *justificación causal* en la obra.³⁶¹ De esta



forma, se “conduce al **NOTA A PIE DE FOTO.** Somerset contempla la figura del hombre obeso.

desarrollo implacable de los siete asesinatos, a cual más horrible, que ejemplifican los siete pecados capitales” (Lipovetsky, 2009, p. 89).³⁶² El primero de ellos, mientras un joven detective se presenta a su primer día de trabajo en el Departamento de Homicidios de Nueva York, se suscita en una abominable escena: un hombre con obesidad mórbida yace muerto en una silla con la cabeza sumergida en un plato de *spaguetti*. Con su experimentado teniente a su lado, confrontan una imagen salida de las páginas del poeta italiano Dante Alighieri.



NOTA A PIE DE FOTO.

Ante este evento hay algunas cosas que puntualizar. Primero, este no fue un suicidio, como se interpretó al inicio; aquel hombre fue asesinado. Segundo, su muerte se debió a la ingesta en un período de 12 horas ininterrumpidas. Por

³⁶¹ Es decir, por medio de una tipología paradigmática de la *poética de la sustitución*, el filme emplea una de sus estrategias de narrativización. La *justificación causal* acoge a la violencia como un castigo moral.

³⁶² Lipovesky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, p. 89.

último, pero no menos importante, fue obligado a punta de pistola para ingerir este alimento, aderezado con clavos. Todo esto mientras es observado en primeros planos, “de ahí la importancia de su tratamiento formal: encontrar, cada vez, una manera distinta de exhibirla en primer plano para aumentar el impacto visual y emocional” (Lipovetsky, 2009, p. 88).³⁶³

La autopsia arrojaría una distensión intestinal con una garganta hinchada que provocaría desmayos en repetidas ocasiones. Además, murió desangrado internamente. La pregunta es: ¿quién torturaría a un hombre así? Como cuestiona Somerset, si la idea es asesinarlo, no se toma el tiempo para hacer todo esto, a menos que tenga un significado. Efectivamente, el valor de este suceso lo tenía, y se encontraba escrito con grasa en una pared detrás de un refrigerador: **gula**. En su afán de reprender a los débiles morales, Doe secuestra a un hombre sin autocontrol alimenticio. De nueva cuenta, los modelos hipertróficos se presentan en el cuerpo-exceso que exhibe Fincher. Aquí el hombre gordo no es solo eso, es un obeso. Ya no se trata de gordura, función argumental, sino la obesidad, un principio “patológico e hipertélico de la sociedad de *hiperconsumo* [...], la obesidad se ha convertido en una nueva figura de la desregulación, de lo obsceno, de la desposesión de sí” (Lipovetsky, 2009, p. 85).³⁶⁴



NOTA A PIE DE FOTO. Posición en la que se encontraba el cadáver.

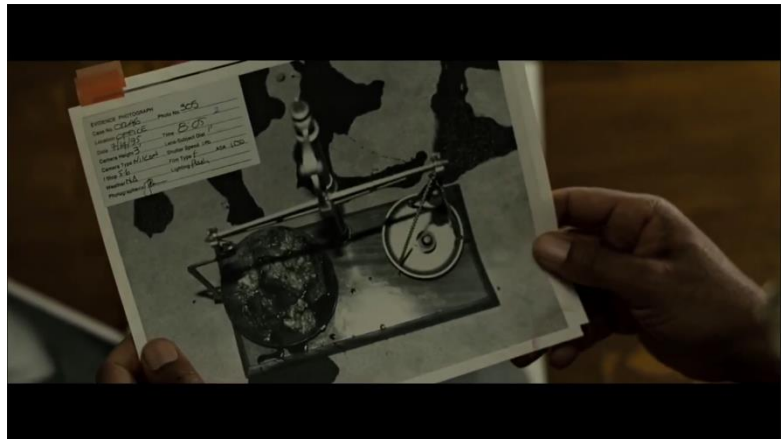
Este acto ejerce no solo una postura bíblica, como el resto, sino que es la punta de lanza de otros hechos que acaecerán próximamente. Un distinguido abogado se ha automutilado en su oficina y ha perdido sangre hasta fallecer. Aquel cadáver estaría rodeado por la palabra ensangrentada sobre la

³⁶³ Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, p. 88.

³⁶⁴ Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, p. 89.

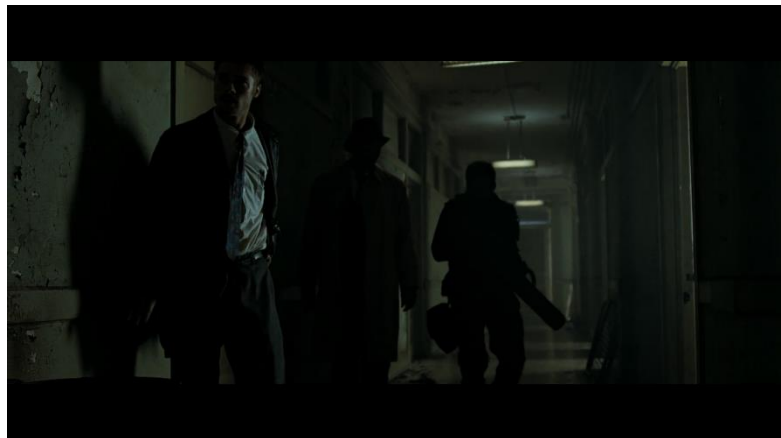
alfombra: **avaricia**. Mientras los detectives investigan, se percatan de la asociación en ambos casos; el *modus operandi* es el mismo.

Con una encomienda, el abogado —de dudosa reputación— fue obligado a seguir la cita de *El mercadero de Venecia*. El sujeto tenía que decidir qué parte del cuerpo debía cercenarse para depositar una libra de carne humana en una pequeña



NOTA A PIE DE FOTO. Carne humana en una báscula. Sin cartílago ni hueso, sus opciones fueron nulas, y solo le quedó desprenderse de trozos de sus costillares.

El martes y miércoles se despedían, pero dejaban otra muerte simbólica. El atentado impulsaría la trama, pero también la sed punitiva del autor criminal. Su purga no había concluido, la enseñanza había comenzado. En este mundo desalmado la siguiente parada



NOTA A PIE DE FOTO. Arribo policiaco al domicilio del sospechoso.

lo confirmaría: secundados por miembros del S.W.A.T., los detectives arribaban al miserable inmueble de la tercera víctima. La horrorizante escena, logrará entablar el descompuesto estado físico de un drogadicto con su putrefacta



NOTA A PIE DE FOTO.

atmósfera que hay en su habitación. Los elementos policiacos registrarán el cubículo y su sorpresa será un cuerpo consumido en estupefacientes—aún con vida— durante un preciso año.³⁶⁵ Su hallazgo develará —no solo en la historia, sino en el espectador— la capacidad del ignoto. Su sádico experimento es un acto que enuncia su metodología, exactitud, y lo peor de todo, su paciencia para lograrlo. La violencia no solo describe un hecho atroz, también un perfil psicológico.

El sábado no terminaría de colorearse de rojo —como la habitación del depredador serial— y se sumergirían a las aguas de la lujuria. Los detectives serían requeridos en una cita: una clandestina discoteca. Allí, en sus profundidades, un hombre infligiría heridas vaginales al penetrar a una rubia prostituta con un equipo “erótico”. Una navaja colocada como protector fálico, se introduciría a las cavidades vaginales hasta provocar la muerte de aquella mujer.



NOTA A PIE DE FOTO. *Aparato que se utilizó para sodomizar a la prostituta.*

Este incidente, tallaría la puerta con la palabra **lujuria**. Pero, no solo eso, la violencia tendría una nueva interpretación: Doe había obligado a alguien a lastimar a otro ser. En un mundo tan ruin, cometer las peores atrocidades para sobrevivir, era un hecho —al menos el antagonista lo había

demostrado—. La narrativa se vería inclinada a no detenerse, pues los siguientes restos serían notificados en la mañana siguiente.

³⁶⁵ Lipovetsky (2009) enuncia que «de acuerdo con esta misma lógica, las conductas excesivas más diversas se expresan en películas que las ponen en escena por medio de personajes».

En el último día de la semana, los detectives tendrán que acudir al llamado del 911 por el asesinato de una modelo. En su blanca y pulcra habitación, su deformado rostro predicará su siguiente sentencia: **orgullo**. De nuevo, el asesino atormentaría a su víctima con una decisión: quitarse la vida o



NOTA A PIE DE FOTO. Pastillas que se emplearon para el suicidio de la modelo.

vivir así por el resto de ella. La resolución es obvia, pero el significado no. Doe comunica, a través de este pecado, lo vacíos que somos por dentro.

La conclusión de esta tragedia se sentenciaría en un soleado desierto, después de que John Doe se entregase a las autoridades y las manipulará para completar su “plan divino”. Con la cabeza de su amada esposa (Tracy Mills) depositada en una caja, John Doe empezaría a blasfemar lo mucho que **envidia** la vida del detective Mills. Somerset, al ver el cruel suceso, corre para intentar detener a su arrebatado compañero. La actitud



NOTA A PIE DE FOTO. Doe entrando a la comisaria para entregarse.

del detective confirma las palabras de Doe: le cortó la cabeza a su mujer. Invasión de **ira**, Mills dispara en múltiples ocasiones al asesino serial. El juego estaba completo. La obra divina se había santificado.

Esta historia se entrelaza con la violencia de un mundo desmedido. La contrición de Doe, solo era una metáfora hacia el crudo sitio en el que vivimos. Los asesinatos son significativos en la medida en que se asocia un valor, en este caso, sacro. Estos hechos comunican no solo la muerte y vulneración de cuerpos al azar, sino una reflexión sobre las conductas que se profesan ordinariamente. Las

Esta historia se entrelaza con la violencia de un mundo

personas son incapaces de escuchar, se tiene que golpear a la cara para llamar su atención, tal como menciona John Doe. Somos insensibles, cada vez menos empáticos a lo ajeno.

Este sermón es para todos. Nadie es libre de pecados, no hay inocentes en este juicio—incluso los protagonistas, uno abortando a su bebé y el otro asesinando a un adicto sin siquiera recordar su nombre—. En cada esquina, en cada hogar, están presentes. Vivimos con ellos, de forma trivial. Esta “obra del señor”, como la congratula el fiel creyente, es un ejemplo simbólico de la violencia física como un discurso narrativo y comunicativo. Sin ella, nadie estaría conversando de esto—diegéticamente hablando—, todos seguirían volteando la mirada, evadiendo los horrores de la desgracia. Es más fácil obrar con mal y ser un seguidor del dolor, que actuar con amor.

Fincher utiliza el recurso de la violencia en su obra con un sustento de nutrir el crecimiento de ésta. Cada homicidio restablece una continua investigación y mantiene una atadura lógica-causal en la trama del largometraje. El objetivo es resolver el misterio, pero sin la violencia no existiría conflicto alguno ni un seguimiento para desarrollarlo. El acto violento no solo comunica a nivel cinematográfico, también lo hace en el discursivo.

Es a través de la crucial contribución de la dirección de arte, así como de otros elementos cinematográficos, que fue posible transmitir una visión de un mundo contenido, iracundo y violento. Los lugares, la decoración, la utilería, el vestuario y el maquillaje están diseñados como un reflejo visual



NOTA A PIE DE FOTO. *Un desconsolado Mills se aleja del cuerpo con heridas de bala de John Doe, a quien acaba de asesinar.*

de una sociedad en deplorable y en un colapso absoluto. La descripción que hace Fincher de la decadencia y la hostilidad, se presenta de manera consistente, coherente y lógica, ya que todos los elementos que la componen confluyen en esta expresión. Esto

permite que la película respalde —visual y auditivamente— su conversación potente, contemporáneo y contingente.

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

seven



NOTA A PIE DE FOTO. Los detectives custodian al asesino serial.



NOTA A PIE DE FOTO. En su enmienda, prolifera un discusión sobre sus motivaciones.



NOTA A PIE DE FOTO. A través de plano y contraplano se lleva el diálogo.



SEVEN



NOTA. Con planos generales se muestra el panorama desértico y la compañía aérea.



NOTA A PIE DE FOTO. A mayor tensión, mayor acercamiento.



NOTA A PIE DE FOTO. Somerset no tiene una prisión capital (reja).



seven



NOTA A PIE DE FOTO. Una vez en el punto pactado, una caja llegará a la ubicación.



NOTA A PIE DE FOTO. Una cabeza decapitada condenaría a los últimos pecadores.



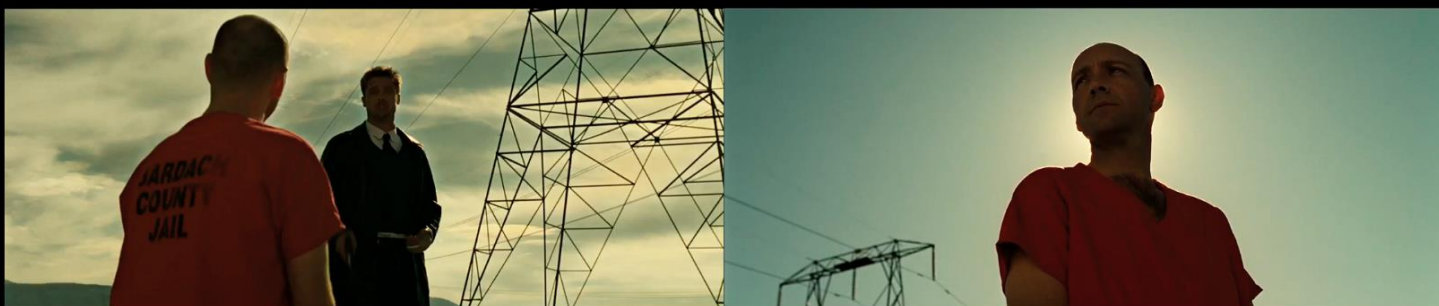
NOTA A PIE DE FOTO. La imagen se salpica de un pálido amarillo: la locura está ahí.



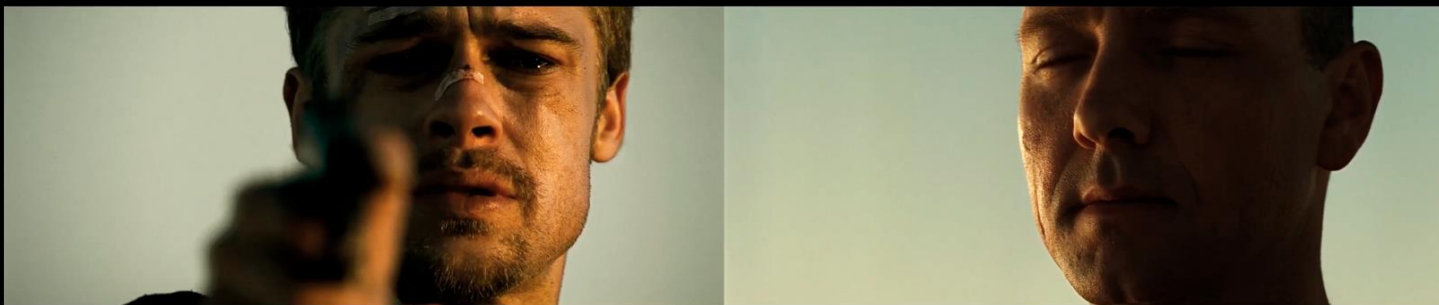
Sever



NOTA A PIE DE FOTO. Cámara fija para Somerset (estabilidad). Cámara en mano para Mills (inestabilidad). William golpea para silenciar a Doe (acto comunicativo).



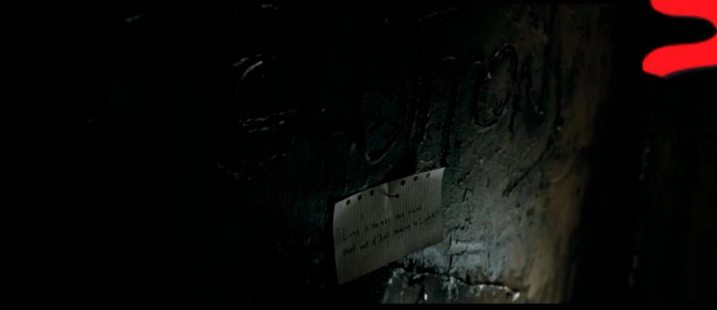
NOTA. David tiene el poder por el arma (contrapicado), pero John se erige al revelar que asesino a su familia (nadir). Gran angular para apreciar la fragmentada psique del protagonista lleno de ira. Cámara lenta al esperar el deceso final.



NOTA. Plano general para apreciar la acción. Cerrado y nadir para ejecutar con impunidad y poder.



SEVEN



4.2 LA MENTE: *FIGHT CLUB* (1999)

Después de una visceral odisea, nuestro viaje no se detiene. El director ha explorado, en otros discursos, otras inquietudes sobre esta temática. La violencia no solo se remite a laceraciones, daños, lesiones, cicatrices, hematomas y un largo etcétera de testificaciones corporales, también es importante visibilizar las consecuencias que trae consigo estas conductas. La mente, por ejemplo, ¿se puede violentar? Eso es algo que abordaremos.

Aunque no resulta desconocido, la *psique* humana ha sido puesta a prueba en recurrentes ocasiones. A nivel colectivo, los seres humanos han experimentado contextos convulsos o eventos que han irrumpido su estabilidad emocional. Incluso, muchos de estos casos han sido abordados de manera experimental, es decir, a través de procedimientos clínicos, la humanidad ha investigado las secuelas que deja la violencia.

Sin embargo, eso es algo que se puede cuantificar “fácilmente”. Lo difícil es representar a todos aquellos individuos que han sido víctimas de beligerancias mentales por una traumatizante infancia, una experiencia abusiva, una conducta sistemática represiva o cualquier otro comportamiento que colinde en los límites de lo inhumano —en el sentido moral de la expresión—. A todo eso se le suma las condiciones sociales en las que cohabitan los seres humanos, que se ven sustancialmente flagelados por prácticas opresivas y de control autoritario por diferentes aparatos ideológicos de la hegemonía del poder (Estado, Iglesia, Sociedad, Familia).

En este sentido, David Fincher se adentró en la novela de Chuck Palahniuk³⁶⁶ y reivindicó su planteamiento en la película homónima de 1999: *Fight Club*. El director transcribió los ideales en imágenes, y logró presentar una digna adaptación de los tópicos presentados en el material literario. Aunque el filme tiene un título engañoso para el cometido de este subcapítulo, la violencia física no es gratuita, también tiene su influencia en la mente del

³⁶⁶ Chalmers, R. (01 de agosto de 2004). *Chuck Palahniuk: Stranger than fiction*. The Independent. Recuperado el 06 junio 2022 de <https://web.archive.org/web/20050309013121/http://enjoyment.independent.co.uk/books/interviews/story.jsp?story=545638>

protagonista. No obstante, son los lineamientos psicológicos que están detrás de todo, los que validan a la violencia psicológica como el sustento narrativo y comunicativo dentro de la ya «*película de culto*»³⁶⁷. *Fight Club* es un ejemplo de crítica a la sociedad moderna, pero también de las ansiedades sociales que pertenecen a ésta.



PORTADA PROMOCIONAL DE LA NOVELA *FIGHT CLUB* (1999).

³⁶⁷ «Las **películas de culto** tienen un atractivo limitado pero muy especial. Las películas de culto suelen ser extrañas, estafalarias, poco convencionales, excéntricas, raras o surrealistas, con personajes o tramas extravagantes, extraños, únicos y caricaturescos, y escenarios chillones. A menudo se consideran controvertidos porque se salen de las convenciones narrativas y técnicas estándar. Pueden ser muy estilizados y, a menudo, son defectuosos o inusuales de alguna manera llamativa». FilmSite. (s.f.). *Cult Films*. <https://www.filmsite.org/cultfilms.html>

4.2.1 ANÁLISIS CRÍTICO DEL FILME

4.2.1.1 ARGUMENTO

En una desgastada sociedad, un oficinista —cuyo nombre nunca se revela— está inconforme con la monótona vida que lleva y el insomnio que lo aqueja. Atormentado por la desdicha que lo rodea, encuentra consuelo en los grupos de ayuda que se reúnen en los centros comunitarios. Sin embargo, su vida no encontraría descanso aún. El narrador (Edward Norton) detestará la presencia de otro impostor: Marla (Helena Bonham Carter). Con el insomnio de vuelta, la vida del protagonista tendrá un turbulento cambio cuando conozca a un carismático vendedor de jabón en un vuelo de avión. Tyler Durden (Brad Pitt), con una clara y radical ideología, siembra una semilla de caos en el narrador. Ambos comienzan a tener disputas fuera del bar, hasta que más gente empieza a congregarse para verlos. Pronto dejarán de ser espectadores y se molerán a golpes, descargando sus frustraciones e ira reprimida. *Fight Club* se fundará y será el principio de una anárquica organización.



MISCHIEF. MAYHEM. SOAP.



BRAD PITT EDWARD NORTON
HELENA BONHAM CARTER

FOX 2000 PICTURES and REGENCY ENTERPRISES present a LINSON FILMS production
BRAD PITT EDWARD NORTON HELENA BONHAM CARTER "FIGHT CLUB" MEAT LOAF ADAM JARED LETO costume designer MICHAEL KAPLAN music by THE DUST BROTHERS
(MICHAEL SIMPSON and JOHN KING) film editor JAMES HAYGOOD production designer ALEX McDOWELL director of photography JEFF CRONENWETH executive producer ARNON MILCHAN
based on the novel by CHUCK PALAHNIUK screenplay by JIM UHLS produced by ART LINSON SEAN CHAFFIN ROSS GRAYSON BELL directed by DAVID FINCHER



www.foxmovies.com



POSTER OFICIAL DE FIGHT CLUB (1999).

4.2.1.2 UNA REALIDAD EXTRADIEGÉTICA

En 1996, un empleado de Freightliner, una compañía de camiones, se dispuso a escribir una de las novelas más disruptivas de las últimas décadas. Chuck Palahniuk, fue el hombre que liberó una de las críticas más mordaces a través de la literatura moderna y que, posteriormente, sería una aclamada adaptación cinematográfica.

Si bien, al pensar, muchos recuerdan la película como un grupo de hombres moliéndose a golpes. Pues, esta historia no hubiera sido posible si no le hubiera ocurrido un particular acontecimiento al escritor, alejado de cualquier precepto establecido, como sugiere la cinta. Habría que agradecer al campista anónimo que le propinó una paliza a Palahniuk en una noche en la que acampaba.³⁶⁸

Este hecho representó un cuestionamiento importante para el autor que, en conjunto con los grupos de apoyo en los que es voluntario, lo retomaría para la constitución de su obra. Pero no sería el último elemento que lo haría.

Desde su perspectiva como trabajador, al momento de escribir la novela, se pueden interpretar un puntual sentido antisistema y de rechazo al conformismo social, donde las peleas son una práctica de liberación a la «*angst*»³⁶⁹ a la que es sometido el individuo moderno.³⁷⁰

4.2.1.3 EL MUNDO DIEGÉTICO

Fincher traduce las palabras de Palahchuck en imágenes, y nos presenta una ficción que, de nuevo, no está alejada de la realidad. Siguiendo la vida de un oficinista con trastorno del sueño, entendemos cómo funciona este mundo: desposeídos de sus

³⁶⁸ Jemielity, S. (04 de abril de 2005). *Chuck Palahniuk*. Playboy.com. Recuperado el 25 abril 2022 de <https://web.archive.org/web/20050404180702/http://www.playboy.com/arts-entertainment/comversation/palahniuk/>

³⁶⁹ Del alemán «angustia».

³⁷⁰ Solórzano, F. (01 de octubre de 2019). *A 20 años de Fight Club: ¿Quién quiere ser Durden?* Letras Libres. Recuperado el 25 abril 2022 de <https://letraslibres.com/revista/a-20-anos-de-fight-club-quien-quiere-ser-durden/>

propias vidas y sumergidos en una esfera materialistas, los personajes están adormecidos.

Un reflejo casi exacto de lo que sucede aquí, en la diégesis experimentamos el tormento de la insatisfacción y dolor en el cuerpo del narrador. Su aventura es un simulacro de la liberación de todas las ataduras que nos condenan como miembros de una sociedad. Esclavos de las reglas de un mundo y espectadores de nuestras vidas, el protagonista se opone a todo esto.

Las corporaciones, la publicidad, la riqueza, los trabajos; todo se presenta como las verdaderas amenazas de esta historia, pues las luchas que se pactan noche tras noches son solo el camino a una resurrección. A pesar de lo irónico que parezca esto, el narrador es un analista de riesgos para una importante empresa automovilística, y será el responsable de darnos esta lección junto con su perfecta proyección de lo que quiere ser: Tyler Durden, un vendedor de jabones.

FIGHT CLUB



NOTA A PIE DE FOTO. En su paseo nocturno, los protagonistas posan en las frías aceras de la sociedad contemporánea y su deficiente transporte público, mientras presencian un bombardeo consumista.

NOTA A PIE DE FOTO. En cámara fija, las grandes franquicias se adueñan de la pantalla en una oficina que opera bajo las ordenes del capitalismo hipermoderno.



**FIGHT
CLUB**

4.2.1.4 PERSONAJES

PROTAGONISTAS

- **NARRADOR.** Empleado de una empresa automovilística y asistente a varios grupos de apoyo por su padecimiento al insomnio. Monótono y ordinario, como la vida de este particular oficinista.
- **TYLER DURDEN.** Vendedor de jabón que se encuentra con el Narrador. Su filosofía de vida obedece a principios nihilistas y anticapitalistas.
- **MARLA SINGER.** Una mujer que el Narrador conoce en los grupos de apoyo. Adicta a las emociones y desapegada a los estándares económicos, estéticos y sociales.

PERSONAJES SECUNDARIOS

- **ROBERT PAULSON.** Compañero del Narrador en el grupo de apoyo para pacientes con cáncer testicular.
- **ANGEL FACE.** Joven rubio, miembro del club.
- **RICHARD CHESLER.** Jefe en la empresa automovilística.

FIGURANTES

- **DETECTIVE STERN.**
- **OFICIAL DE SEGURIDAD DEL AEROPUERTO.**
- **LOU.**
- **THOMAS.**
- **RICKY.**
- **MECÁNICO.**

LÍNEA DE ACCIÓN PRINCIPAL

- Un oficinista con insomnio crea un club de peleas clandestinas y comienza su lucha contra el mundo.

LÍNEA DE ACCIÓN SECUNDARIA

- El narrador empieza a asistir a un grupo de apoyo para pacientes de cáncer testicular como Thomas.
- Su insomnio desaparece y se convierte en un adicto a los grupos de terapia.

- La presencia de Marla Singer, otra farsante, molesta al Narrador y teme que lo delate ante todos.
- Durante un vuelo en avión, conoce a Tyler Durden, un vendedor de jabón con una ideología nihilista y con quien establece una amistad.
- Al regresar a casa, el detective Stern le informa sobre el incendio de su departamento y recurre a Tyler para tener un lugar en donde quedarse.
- Después de un tiempo, empieza a cambiar y a tener problemas con Richard Chesler, su jefe en el trabajo.
- Tras ser “despedido”, Tyler y el Narrador empiezan a tener peleas callejeras en el sótano del bar de Lou.
- Todos peleaban en el club, desahogando su ira como lo hizo el Narrador contra *Angel Face*, al desfigurarle el rostro.
- Con el tiempo, *Fight Club* que se creó, empezó a tener otra dirección: *Proyecto Mayhem*.
- Con reclutas de por medio, como Ricky y otros miembros del club, se realizaron actos anarquistas contra el sistema.
- Con la muerte de “Bob” Paulson, el Narrador adquiere consciencia de la situación y se da cuenta de que sufre de trastorno de personalidad disociada.
- Confronta a Tyler para detener el último acto del proyecto. Sin conseguirlo, él y Marla ven destruir la ciudad mientras se toman de la mano.

4.2.1.5 COMPOSICIÓN DEL RELATO

Con 139 minutos de metraje, el filme guía su relato a través de sobresaltos temporales. Es decir, en esta ocasión, la historia se conforma bajo dos perspectivas: la del protagonista y la de su alter ego. Entonces, tomando aquel desajuste de identidad, el director empleará recursos para representar las nociones contextuales donde se desarrollan tales eventos bajo sus recuerdos o percepción. De esta forma, el presente y el pasado conviven continuamente, para colocar lo que pasó y lo que sucede en el ahora después de sus acciones. En este caso, la misma película se inaugura así, con el

denominado *racconto*³⁷¹ (inicia con el final de la historia): el protagonista es sometido con el cañón de un arma en su boca, mientras vocifera diálogos internos para trasladarnos entre los senos de un hombre obeso que lo estrujan animosamente al pasado.

³⁷¹ Aprendercine. (s.f.). *Estructura narrativa: el arte de contar historias*. <https://aprendercine.com/estructura-narrativa/>

FIGHT CLUB



NOTA A PIE DE FOTO. Como si estuviera abordo de la furgoneta, pisa el pedal para acelerar y realiza un viaje desde las alturas hasta fondo de un estacionamiento.

FIGHT CLUB



NOTA A PIE DE FOTO. Estos retrocesos temporales inscriben a los espectadores a sucesos del pasado para entender por qué el protagonista está a una bala de seguir viviendo en el relato.



NOTA A PIE DE FOTO. A través del CGI, el director se introduce en un basurero para presentar el consumismo de esta sociedad.



**FIGHT
CLUB**

FIGHT CLUB



NOTA A PIE DE FOTO. El cineasta nos traslada a un apartado mental, incluso espiritual, para recorrer sus helados interiores del protagonista.

FOX 2000 PICTURES
AND REGENCY ENTERPRISES
PRESENT

A DAVID FINCHER FILM

A DAVID FINCHER FILM

BRAD
PITT

NOTA A PIE DE FOTO. Fincher planea un energético *trip* sensorial en las células neuronales de su *opening* del filme.

FIGHT
CLUB

FIGHT
CLUB

FIGHT
CLUB

FIGHT
CLUB

FIGHT
CLUB

NOTA A PIE DE FOTO. Incluso cuando no está presente la voz *en off*, el narrador se dirigirá directamente con el propio espectador (rompimiento de la 4ta. pared). De este modo, el narrador puede puntualizar algunos detalles de la “vida” de Tyler.



**FIGHT
CLUB**

Sin embargo, estos recursos no se limitan a los viajes temporales, sino también a una ralentización y aceleración en el recorrido de la cámara. La lente hace una introspección de un punto a otro, para explorar los lugares y brindar mayor información sin hacer escalas que demoren. Desde que aprieta el acelerador en la cúspide de un edificio para llegar a una furgoneta repleta de explosivos, hasta que el freno de mano atiende a los residuos capitalistas en un cubo de desperdicios.

Fincher utiliza algunos insertos para apoyar el discurso del narrador con respecto a los sucesos que pasaron, incluso para aquellos que no. Como ejemplo, se puede especificar el viaje onírico, a través de su subconsciente, para determinar un sueño en una gruta glacial: el oficinista recorre una gélida caverna mientras en ella encuentra la presencia de un pingüino, su animal espiritual.

Su dirección, además, permite manejar este relato de forma frenética, como la demencia que experimenta el personaje central. Aquí se estimula al espectador con secuencias o escenas a un ritmo adrenalínico, que se libera en el torrente sanguíneo de su cinematografía. Esto mismo se puede percibir al inicio de la película: la película interrumpe el fragmento de presentación de la casa productora (20th Century Fox), para dar comienzo al eléctrico recorrido neuronal de los créditos iniciales.

El realizador opta por presentar de esta manera su contenido fílmico para no detener la pelea perpetua que sostiene su protagonista, no solo contra la asqueante sociedad, también contra sí mismo. Cabe recordar la secuencia en el estacionamiento de un edificio, mientras el protagonista se dispone a detener su propio plan que puso en marcha en sus disociaciones: Edward Norton se enfrasca en una pelea con Brad Pitt quien, como su contraparte, intenta detenerlo para ver estallar la ciudad. Lamentablemente, para él, la disputa únicamente sería contra sí mismo, porque no hay nadie más en este espacio, tal y como lo muestran las cámaras de vigilancia.

Pero, a pesar de su distorsión de la realidad y los acontecimientos que suceden a lo largo de la película, Fincher encuentra en la figura del narrador, una voz que le permite establecer un orden dentro de toda la historia presentada. Sin fragmentaciones en su estructura, como sucedió en *Seven*, el largometraje establece una linealidad de hechos

que se van presentando, con algunos retrocesos, pero siempre con una coherencia (desde la perspectiva del relator) para que sus visitantes no se pierdan en este viaje dentro de *Fight Club*. Por ende, la «voz en off» será un elemento vital para la progresión del relato y dialogará en el resto de este, incluso con el propio espectador (rompimiento de la *cuarta pared*).

4.2.1.6 CONSTRUCCIÓN DE LAS IMÁGENES

Remontándonos a los preceptos que recorren en su filmografía, en Fincher es asumible reconocer que sus criterios cinematográficos están muy bien definidos. Su estructura, al concebir el cinema, no varía. Desde la paleta de colores, la iluminación, los planos y movimientos de cámara, así como su vestuario y ambientación, se configuran de estricta manera a una estética del realizador ya identificable.

Pero, cuando se requiere abordar la atmósfera en *Fight Club*, se explicará partiendo de una construcción sofocante. El elenco del filme, se introduce en una selva de asfalto, una jungla urbana. La ciudad es una amenaza, en donde la presa es cualquiera. En una sociedad consumista, todos se ven devorados ante ella.

El ejemplo más claro, se representa en el cálido hogar de nuestro protagonista. A través de un paneo, el director enmarca un departamento colmado por una infinidad de productos que ni siquiera llenan el vacío existencial que tiene aquel deprimente individuo. Con unos papeles murales beige y una luz clara que ilumina las pálidas habitaciones, se percibe un aura uniforme y soporífera. No resulta alarmante apreciar la apática energía del Narrador que yace recostado en un sofá cambiando de canal en su televisor mientras se angustia por saber cuál será la próxima adquisición.

Las condiciones de Tyler tampoco son nada alentadoras. Su vivienda es opuesta a la de su compañero fundador. La casa en la que se resguárdese, es tan precaria y preocupante. Sin comodidades, la residencia se desmorona a pedazos y queda sepultada bajo el agua residual por la cantidad de fugas que se gotean.

FIGHT CLUB



NOTA A PIE DE FOTO. En un paneo, la lente gira sobre su propio eje para plasmar un aderezado apartamento que acumula compulsivamente productos para el hogar.

FIGHT CLUB



NOTA A PIE DE FOTO. A través de una serie de vistazos, también se percibe su compulsiva capacidad adquisitiva ordenando productos en revistas y telemarketing.

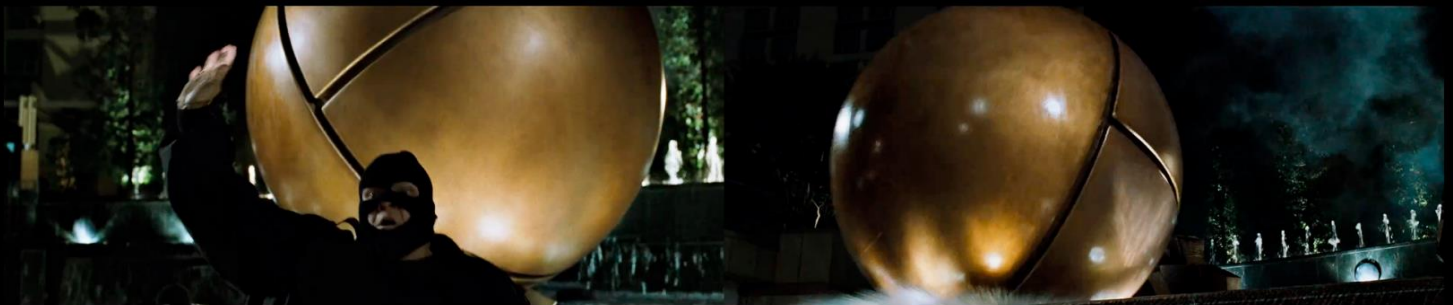
NOTA A PIE DE FOTO. Opuesto al Narrador, la casa de Tyler carece de todo privilegio: paredes cuartadas, tapiz roto, humedad, moho, etc.



**FIGHT
CLUB**



NOTA A PIE DE FOTO. Mientras el sótano se coagula con los cúmulos de sangre, las calles se croman con amarillo en un lienzo azul oscuro.



Con verde fúngico, las paredes se tiñen bajo esa estela de podredumbre. Las áreas comunes se infestan de calamidades y mugre. La despreocupante vida es atendida con ligereza y holgura. Incluso cuando las relaciones sexuales se conciben, no se atiende la salud en esos momentos.

Mientras que el sótano de la taberna de Lou se condena a un incendiario amarillo que alumbra el fuego interno de los hombres que se aniquilan en cada noche, la sangre decora cada muro con sus salpicaduras y coágulos.

En cuanto a las calles y cimientos estructurales, se replica una desgastada atmósfera. El cineasta localiza maltrechas unidades y sitios poco admirables. Corruptos por el odio y la insana decadencia de esa vomitiva sociedad que, en contraste, se contrapone a las opulencias residenciales y conglomerados edificios que se revisten de un azul nocturno. La distancia cromática se incorpora a las sensaciones que emana la obra, pues resulta intoxicante habitar en un lugar que demanda ser alguien que no quieres ser y hacer algo que te ves obligado a hacer.

4.2.1.7 NARRACIÓN

PLANOS. Con su estilo distinguido, Fincher incorpora en este largometraje su estética que ha cautivado a distintas generaciones. A diferencia de los trabajos que precedieron a este proyecto, aquí se incorpora una visión más introspectiva que descriptiva.

En *Fight Club*, las imágenes se inscriben en planos cerrados, pero no tan asfixiantes como en *Seven* —como ya hemos visto—. Los elementos psicológicos protagonizarán más el encuadre, y para lograrlo, el cinefotógrafo y el director optaron por tiros medianos, es decir, los planos medios y/o primeros planos atenderán esta labor. El realizador no tendrá reparo en sobreexplotar estas dimensiones de registro, pues comprende que ubicar la mente de los personajes es el objetivo que hay que lograr. De esta forma, la película prescinde de algunas reglas al filmar. No libera de “aire” en algunos planos, prefiere encapsular a los sujetos, aunque sus proporciones no se vean por completo.

Y aunque no prescinde de planos detalles o primerísimos primeros planos, el director no se dedica a encuadrar en esa dirección como su principal opción. En todo caso, sus

funciones se remiten a un nivel contextual, como es usual en él, ya que informará al espectador de los recursos que están en el entorno o el mismo entorno, si es necesario. Los objetos tienen un papel importante: no son solo parte del decorado de la imagen, sino que estos representarán el consumismo desproporcionado. Una envoltura de Krispy Kreme, una lata de Pepsi, cigarrillos, IBM, el planeta Starbucks, la galaxia Microsoft, el mundo IKEA; todas y cada una de las grandes corporaciones resonarán en la vista de cualquier observador.

Los planos abiertos tendrán acto de presencia en el largometraje, pero en mucho menor medida que los anteriormente mencionados. Para el director, la estancia de una figura humana será significativa al momento de mostrar una ubicación a través de planos generales. En este caso, se busca interponer al hombre sobre una sociedad; su figura es diminuta ante la presencia de un sistema que lo devora. Sus lugares no son ajenos a la decadencia y tristeza, como la vida de los personajes propiamente descritos.

Estas tomas (abiertas) también suelen poseer una denotación más descriptiva, es decir, mostrar acciones puntuales. La violencia que se proyecta, sería imposible de apreciarla ante el excesivo uso de encuadres cercanos. Por ello, en las secuencias donde se baten a golpes hombre contra hombre, Fincher encuentra un área de oportunidad para explotarlos sin remordimiento. De este modo, las acciones suelen ser más claras y demostrativas para el espectador, que no se queda inconforme ante un hecho que desea contemplar con pureza visual.

Aquí, el director no se detiene al complacer a un auditorio, y presenta cómodamente conatos violentos. La violencia no se “censura” como en anteriores proyectos, pues, su fin es manifestar la ira que se ha contenido durante un largo tiempo en los hombres modernos. La suspensión de este recurso sería contradictoria al tópico que se hace expreso.

Las desfiguraciones y la sangre que sale a borbotones, se recalcan, una vez más, en los planos detalles que se insertan en el proyecto. De esta forma, al ver una cara ensangrentada, casi irreconocible, de Jared Leto, refuerza un concepto: no ocultar lo que es verdadero (realismo).

FIGHT CLUB

PLANO GENERAL



PLANO MEDIO



PLANO DETALLE



NOTA A PIE DE FOTO. Ejemplos de diversos tipos de planos que se emplean en el filme. En esta propuesta, Fincher monopoliza a los planos narrativos, pero dara cabida a los descriptivos y a sus delicados insertos.

FIGHT CLUB



NOTA A PIE DE FOTO. Sin deshacerse de ellos, los insertos complen su misma función: mostrar. En un avión, el narrador manifiesta la era del individualismo en la que vivimos y, claro, los planos detalle sustentan esta afirmación (porciones alimenticias individuales).



FIGHT CLUB

PLANO AMERICANO



PLANO ENTERO

PLANO GENERAL



NOTA A PIE DE FOTO. Por ejemplo, en esta escena, después de unos tragos, Tyler propone un combate. Los planos narrativos abren el duelo. Pero, en seguida, los planos descriptivos continúan el enfrentamiento a lo lejos. No solo es una pelea la que se aprecia, es deplorable sociedad en el fondo.

ELIPSIS. Contrario al filme anterior, en éste las elipsis salpican al espectador. El cineasta otorga una mayor injerencia en el contenido fílmico y lo apoya para que cumpla su progreso narrativo.

Este recurso no encuentra descanso alguno, y experimenta una constancia en el producto cinematográfico. En su discurso audiovisual, para evitar demoras temporales, el director emplea un dinamismo no solo con la cámara, también con el tiempo del relato. No hay necesidad de atestiguar una pelea entre los protagonistas para entender que después de ella fueron a comprar una botella de cerveza que luego se dispondrían a beberla en compañía.

Fincher establece este principio elíptico. Por ello, durante otro ejemplo, podemos apreciar (con la cámara) cómo camina el dúo ficcional sobre Paper St., mientras, en el fondo, se proporciona —en la misma imagen— la residencia en la que, posteriormente, se introducirán. No se tiene que ver al Narrador despertar y cambiarse para tomar una ducha en agua estancada. El espectador adquiere los elementos suficientes para construir una secuencia de los hechos. Su rutina es ordinaria durante el día, y se nos traslada a otra confrontación crepuscular a las afueras del bar, sin una exhibición de todos los acontecimientos que surgieron en el intermedio.

El autor identifica en los viajes o desplazamientos de los protagonistas una oportunidad para recortar eventos innecesarios, que aligeran la carga en el relato, para dotarlo de una agilidad permanente.

FIGHT CLUB



A

B

NOTA A PIE DE FOTO. Esta serie ilustra el fin de una escena (último fotograma 'A') para transitar al inicio de otra (primer fotograma 'B'), es decir, es la representación de algunas elipsis que perpetran el filme.

NOTA A PIE DE FOTO. El director comprende la relevancia de las elipsis e induce al espectador a colocar las piezas faltantes con los elementos proporcionados, para lograr complementar la imagen mental de cada suceso que no está en pantalla.

A

B



**FIGHT
CLUB**

MOVIMIENTOS DE CÁMARA. El filme se caracteriza por una cámara en constante movimiento, el que se manifiesta, en la narración, con una clara evolución. Atraviesa desde la suciedad y lo vertiginoso, encuadres poco precisos y cámaras ondulantes, hasta la tranquilidad y pulcritud de *travellings* estudiados y movimientos limpios.

El director comprende el lenguaje cinematográfico y lo reafirma en cada producción en la que está a cargo. *Fight Club* no es una excepción, pues en esta demencial trama, el director se ocupa de transmitir la desquiciante fragmentación identitaria del protagonista, pero a su vez, asume los brutales encuentros con una agudeza fílmica. Es decir, cuando necesita proyectar un acercamiento a la psique de un personaje, los encuadres se aproximarán más a una proporción torácica/encefálica, como el primer plano.³⁷² De lo contrario, si su tirada es más dinámica, la lente se alejará en planos enteros o generales para contemplar la acción por completo.

Sin embargo, aunque la fijación se consolida en una buena parte en un mismo punto, la cámara también se desplaza si es conveniente. Fincher entiende que el movimiento óptico también puede determinarse de un punto a otro, y con ello el significado puede tener otra valoración. Aun cuando la cámara se posiciona fijamente para retratar el rostro inocuo del Narrador que, como será habitual, arroja sus dardos reflexivos en *voz en off*, no tendrá la misma profundidad a la álgida aproximación parental de un Tyler Durden. Éste observará, sobre el final del recorrido, una lente que se sitúa lo más cercanamente posible y se desajusta intencionalmente. Su inestabilidad no es solo técnica, también psicológica.

Así como se ejecuta este *dolly in*, Fincher alternará los movimientos para proponer un dinamismo sobre su largometraje. Desde una introspectiva visita a los interiores de una cocina a punto de estallar (CGI) hasta un *travelling* circular mientras se contempla una acalorada horda de hombres sedientos de destrucción y frenesí asesino al frente de una espalda *durdiana*.³⁷³

³⁷² Martin (1995) menciona que este plano provoca «una invasión del campo de la consciencia, a una tensión mental considerable y a un modo de pensar obsesivo» (p. 45).

³⁷³ Es decir, algo que remite al personaje antagónico: Tyler Durden.

FIGHT CLUB



NOTA A PIE DE FOTO. Los acercamientos se estrechan con preventiva cautela, asegurando la distinguida estética del realizador.

FIGHT CLUB



NOTA A PIE DE FOTO. La disociación cinematográfica atiende a una psicológica del personaje mientras la cámara se desplaza al rostro de Tyler (*dolly in*).

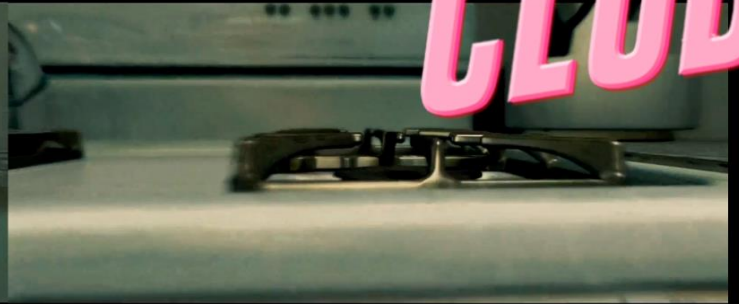


NOTA A PIE DE FOTO. Edificando una figura de un hombre que sobre sale del resto, todos los demás lo rodean. Por medio de un *travelling circular*, lo logra demostrar.



**FIGHT
CLUB**

FIGHT CLUB



NOTA A PIE DE FOTO. El cineasta recurre a las tecnologías visuales (CGI), con tal de contar con la libertad para explorar los confines de una cocina que está a nada de explotar por una fuga de gas. De esta forma, se logrará entender cómo se suscitó aquel percance.

FIGHT CLUB



NOTA A PIE DE FOTO. Los movimientos de la cámara serán lentos, en ocasiones, claro. Fincher inspecciona cautelosamente los eventos que registra, así como se ve al protagonista tomarse su tiempo para leer una revista de IKEA.



NOTA A PIE DE FOTO. Fincher recurre a los acercamientos ópticos para incentivar la intriga dentro de la trama, como en la introducción de este misterioso personaje (Marla).



**FIGHT
CLUB**

FIGHT CLUB



NOTA A PIE DE FOTO. Encasillado, Fincher opta por mover la cámara para generar dinamismo en un sujeto que no tiene mucha movilidad dentro de una cabina telefónica.

NOTA A PIE DE FOTO. Después de una fallida llamada, ésta regresa y espera a que alguien contesta tensando la decisión del sujeto (a través de un zoom in).



**FIGHT
CLUB**

FIGHT CLUB



NOTA A PIE DE FOTO. Con los dos transeúntes, la cámara se inclinará para registrar el letrero que sentencia la ubicación de la residencia del fondo.



NOTA A PIE DE FOTO. Descendiendo desde una lámpara cálida, la cámara aterriza sobre los cuerpos sudorosos (*tilt down*).



**FIGHT
CLUB**

NOTA A PIE DE FOTO. Tras una contundente victoria, un nuevo rival se propone. La cámara lo encuadra con un *tilt up*. Poco a poco, el club se comienza a conformar.



FIGHT CLUB



NOTA A PIE DE FOTO. De un lado al otro, la cámara se gira para contener el juego de miradas entre ambos personajes: los dos se conocen.

NOTA A PIE DE FOTO. Con un *steady cam*, el Narrador sale triunfante de la empresa, resguardado por las miradas y los guardias (*dolly out*).



**FIGHT
CLUB**

La cámara funciona solo para mostrar las acciones y reacciones del personaje, y no se enfoca en lograr un encuadre estructuralmente perfecto. Esto sucede gracias al papel principal de la cámara. Este es un recurso que utilizan los directores para tener una imagen más clara del evento y hacer que el espectador se sienta partícipe a nivel perceptivo de la emocionante experiencia de estos eventos. Una cámara que respira y que acompaña a los personajes con trayectorias violentas y trágicas, nos hace más conscientes del dolor, la impotencia, la ira y el frenesí que sienten a lo largo de la película.

Los trayectos que se sugieren en la estadía del largometraje son finos esbozos que alimentan de información al espectador, para mostrarles de modo visual aquellos elementos que complementarán su imaginario ficcional. El realizador se pronuncia con su impecable dirección al dictaminar cómo hablar a través de la lente: cuando se necesita movimiento, se escucha la petición y se cumple con vigor; cuando es necesario estar en un estado de reposo, no se abandona el sitio en donde se cimienta el soporte de la cámara. Es decir, cada movimiento buscará extender una visión oportuna para el filme de 1999: por momentos puede ser lento, en otros adquirirá un desplazamiento con vértigo. En forma de barrido o paneo acelerado, el material obtendrá en este recurso una vía de transferencia temporal (hacia otro lugar o momento).

ESTILO DE ENCUADRE. En este sentido, la película no se distancia mucho del análisis anteriormente explorado. El programa demostró una sucesión de estándares que corresponden a un estilo muy bien definido. David no pierde el tiempo en experimentar, ha tenido muchos años para hacerlo, pero sí conoce el qué y cómo le funcionan algunos elementos.

En *Fight Club*, la duración del plano es más escasa, por ejemplo. Para a darle una actuación más energética —como hemos comentado—, el tiempo se reduce para insertar una mayor cantidad de planos. No obstante, eso no obstaculiza para la inserción de contenido más prolongado y determinante, pues siempre se ve obligado a mostrar acciones o reacciones de los personajes, aun al tratarse de expresiones que reflejan procesos internos de estos.

En el caso de la adaptación, Chuck Palahniuk, los encuadres —donde, recordemos, los planos cerrados son protagónicos— se nos presentan de una particular manera, seleccionando sectores del cuerpo de forma poco convencional. En repetidas ocasiones se reformula un nuevo planteamiento al filmar: fragmentar la corporalidad de los personajes. A lo largo de la película, se nos muestra el rostro distorsionado de un personaje, recortando los elementos, dando así a la imagen una extraña percepción. Claro, como ejemplifica Marcel Martin (1995), los primeros planos o primerísimos primeros planos capturan partes aisladas del cuerpo, dándoles un significado independiente, reforzando un valor dentro del discurso cinematográfico (p. 47).³⁷⁴

La cámara proporciona a los espectadores visiones muy especiales de situaciones, quizás muy cercanas entre sí, centrándose en cosas que no quieren ver, explotando y exacerbando las atrocidades de la realidad que se muestra. Por lo tanto, involuntariamente molesta al espectador que se convierte en un voyerista de la acción. Estas imágenes se vuelven icónicas en el carácter formal y objetivo de la película.

Con la estructura que comprenden sus filmes, Fincher —en gran medida— se sitúa estático en sus planos, desproporcionando a sus personajes de un cuadro que no los acompaña. El director compone el cuadro en encuadres cerrados y asfixiantes, en los sus elementos se extienden hasta los bordes del encuadre, agudizando la sensación de ahogo y falta de aire. Son imágenes que no siempre sobrecargan los elementos, sino que aprovechan los recursos y métodos de manipulación de imágenes para crearlas.

No obstante, bajo esa rúbrica que encasilla a este material fílmico, el cineasta ostenta de planos abiertos que comprendan un mayor rango de visualización en el seguimiento de cada uno de los movimientos. Si es el caso, de lo contrario, empleará un recurrido como ya se ha comentado.

La óptica de David tiene dos claras finalidades: dramáticas y narrativas. Para lograr una sugerencia de intenciones y dimensiones, el realizador tuvo que disponer de una

³⁷⁴ Marcel Martin (1995) ejemplifica que durante la impresión de algunas emociones o conceptos «se puede reforzar con un encuadre “anormal” o mediante el uso de un primerísimo plano llamado detalle o inserto» (p.47).

estrategia visual. En este proyecto, Fincher no se escapa del lente *gran angular* para facilitar una distinguible distorsión que se produce en las líneas, volúmenes y perspectivas, haciendo que las masas se vengán encima, reforzando la sensación de asfixia y saturación visual del plano. Otra de las ventajas de este tipo de lentes es que cubren un área más grande que las lentes normales, lo que permite ver toda el área, por pequeña que sea.

Además, como lente de distancia focal corta, tiene una mayor profundidad de campo, significa que la mayor parte de la imagen se puede ver claramente, incluso el elemento más alejado de la lente. Por lo que el manejo de los detalles es importante en todos los aspectos, y se puede admirar en diferentes fotogramas, pues, aunque se desarrollen en espacios reducidos, el registro no se limita.

Pero, por otra parte, no es la única lente que se utiliza en el filme. El *teleobjetivo* encapsula los detalles de cada objeto que se describe visualmente. Se concentra una mayor fidelidad en el aspecto del mismo, registrando con realismo. Los insertos no pasan desapercibidos: sangre, quemaduras, hematomas, etc. Los elementos de hacen presentes.

De esta manera, la elección de la óptica en *Fight Club*, se define por decisiones del equipo de cinematografía para establecer un retrato ideal en cada orden y situación. Cabe aclarar que la fotografía no será el único aspecto que trabajó, pues su constitución depende de otros principios. Por ejemplo, la cromática que se pondrá en juego en este filme se caracteriza por sus exteriores diurnos, aclimatados por colores fríos y fulgurantes luces claras. El crepúsculo en *Fight Club* se contrastará con sombras saturadas y oscurecimiento ominoso que, en ocasiones, imposibilita una claridad en rasgos particulares, solo remarca la figura-fondo de los elementos presentes. Es el ejemplo de la práctica de «*swing*» de los dos protagonistas que, absorbidos por las sombras, destrozan objetos en el deplorable patio de la residencia abandonada.

FIGHT CLUB



NOTA A PIE DE FOTO. En medio de una habitación, los personajes intiman bajo el catalejo de un *gran angular* para distorsinar las proporciones desnudas.

FIGHT CLUB



NOTA A PIE DE FOTO. En el club, el *teleobjetivo* registrará la violenta y sádica realidad que se perpetra en el sótano del bar. El director se vale de este lente para aproximarse aún más.



FIGHT CLUB



NOTA A PIE DE FOTO. Mientras tanto, los planos detalles ayudarán a visibilizar la insalubre vivienda, así como los productos materialistas.



NOTA A PIE DE FOTO. Los angulares retratan una visión realista. En este caso, los planos más descriptivos serán propuestos. Un ejemplo de ello son las acciones del grupo anárquico,



**FIGHT
CLUB**



EXTERIOR. En un claroscuro, se perciben dos anónimas siluetas. Los colores enfatizan un aislamiento social pero también un encarecido nivel de vida.



EXTERIOR. La imagen proporcionada en los exteriores nocturnos resultará familiar: azul saturado con reducido brillo (luz cálida). Es decir, una atmósfera insana y caótica.



INTERIOR. En los interiores, en cambio, la iluminación será fría. Los colores frescos trazarán un enfermizo e individualizado escenario, digno la sociedad y personajes.



**FIGHT
CLUB**



INTERIOR. La coloración verde será habitual en la oficina donde trabaja el protagonista.



INTERIOR. La imagen se iluminará con luz fría, dotándola de una enfermiza y monótona ambientación.



INTERIOR. Y, al igual que el escenario anterior, su departamento replicará el mismo estado anímico en el protagonista: está inserto en un desmedido capitalismo.



**FIGHT
CLUB**



INTERIOR. Las luces frías se combinarán con los interiores amarillos para reforzar la insana percepción del protagonista atormentado.



INTERIOR. En cambio, la luz cálida se proyecta en las profundidades del club, para ubicar al espectador en medio del calor corporal, la sangre y la violencia.



INTERIOR. En los interiores, el amarillo se mezclará con un tono verdoso para retratar la suciedad e inmundicia.



**FIGHT
CLUB**

NOTA A PIE DE FOTO. Ambos personajes establecen su dualidad a partir de sus propios atuendos. La eléctrica personalidad de Tyler en rojo ardiente y la tibia vivacidad del oficinista en un traje gris.



Sin embargo, cuando el espectador ingresa a los interiores, luces de tungsteno incendian la atmosfera para colorear la zona amarillenta que se descompone sutilmente. Es un gran contraste cuando terminas de regreso de la taberna de Lou para las secuencias de pelea que están todas iluminadas por estas pequeñas fuentes prácticas de tungsteno cálido, que se colocan en los techos de una manera que lo lleva de vuelta a su enfermo mundo. Los individuos quedan sumergidos en un amarillo cálido que se matiza con las sombras predominantes del área

Por otro lado, la oficina, por ejemplo, se entinta de blanco para recubrir las proporciones empresariales que desolan al Narrador de esta historia, mientras la monotonía de la imagen invade al espectador. El ánimo entre el mundo corporativo del narrador se rodea de la fluorescencia de croma regular, sin corrección alguna, dejando el blanco frío que sería ajustado en la cámara para obtener una tonalidad verdosa de las pieles de las paredes para convencer del hostil ambiente de trabajo en el que vive.

Aunque la residencia predica otro ejemplo, pues replica la distintiva paleta de colores amarillenta que identifica al director, en este caso, el vestuario potenciará la visión en otros elementos cromáticos. En *Fight Club*, el color y vestuario se convierten en una forma inmediata y visual de separar al narrador de Tyler. Sorprende ver los tonos naranjas y rojizos que se imprimen en la chaqueta del alter ego, cuyos colores vibrantes resuenan en la personalidad del personaje de Brad Pitt. Por otro lado, estaba Edward, con colores grises y beige, tan aburridos. Resulta histérico pensar que ambos personajes compartieran espacio en la misma película, pero resalta su distinción.

4.2.1.8 BANDA SONORA

En este mundo de excesos, la música revitalizará un poco de eso. En este caso, Fincher selecciona un icónico *soundtrack* para la musicalización de la obra. A cargo de The Dust Brother, se vibrará a través de sintetizadores y mezclas de algunos instrumentos percusivos. Su ritmo se mantendrá al compás de una desolada y misteriosa decadencia melódica.

FIGHT CLUB



NOTA A PIE DE FOTO. En su icónico descenso, el filme atestigua el fin del sistema bancario al ritmo de *Where is my mind?* de Pixies, después de un viaje a la psique del protagonista que perdió la percepción de su mente.

FIGHT CLUB



NOTA A PIE DE FOTO. Marla será el tumor que invade el cuerpo de Jack, tal como relata el protagonista. El sonido de su mechero, solo detonará su padecimiento clínico de nuevo.



Claro, al igual que el análisis anterior, no hay que olvidar que estas apreciaciones sonoras se limitarán a dos códigos: extradiegéticos y diegéticos. Las primeras, como ya se han discutido, se prolongarán a los acordes de los hermanos Dust —además de otros autores—. Aquí, las composiciones reforzarán el discurso de las imágenes que se presenten. Siendo éstas, libres de una conexión con aquel mundo degenerado de la película.

Las progresiones ambientarán de tensión o adrenalina la construcción de cada escena, dependiendo de la función que se busque establecer. Las propuestas tan alternativas se vinculan directamente con aquella generación que busca una ruptura con los esquemas y lo ya establecido. La música condensa una estructura disruptiva y alienante de los parámetros que son reconocidos como “aceptables”.

Cabe recordar que una de las escenas más representativas de este filme y, probablemente, de las últimas décadas de la historia del cine es un plano general con un ángulo dorsal. En él se vislumbran las siluetas del Narrador y Marla, mientras sostienen sus manos y observan el colapso financiero que retuena con las explosiones que iluminan el cielo. Todo esto mientras en el fondo extradiegético se reproduce la emblemática ‘*Where is my mind?*’ de Pixies, que acompaña a nuestros personajes en un desconocido escenario de incertidumbre y fragmentación de personalidad.

4.2.1.9 ACTO COMUNICATIVO

Resulta interesante explorar este trabajo del director estadounidense, en especial en este rubro que no desconoce por completo —tomando en cuenta otros dos trabajos en concreto: *The Game* (1997) y *Panic Room* (2002)—. Aunque el título de la obra garantiza un espectáculo sangriento, lo propio sería decir que va más allá de una confrontación física: el filme es un ejemplo de disociación mental y un secuestro psicológico.

La película nos retrata, desde los primeros segundos, una conexión neuronal. Este recorrido sináptico se pauta de principio a fin. El espectador se introducirá en la mente del protagonista rápidamente y entenderá cómo ha llegado hasta ese punto.

Inmediatamente, se visualiza la tortura psicológica que el personaje central atraviesa en ese momento. Ahogado con la punta de un arma, es impronunciable cualquier palabra. Su preocupada mirada busca alivio en una salvación espontánea. No es capaz de pensar en otra cosa, ni siquiera responder a los cuestionamientos propinados.

Una violenta forma de inaugurar la pantalla, introducirá la *hiperviolencia irónica*³⁷⁵ que comandará el resto del material fílmico. Este terror andará por las vías subterráneas de aquel edificio y tomará por asalto una furgoneta repleta de galones de nitroglicerina. Así, de este modo, sabemos de las preocupaciones que inundan al personaje. Pero, antes de continuar por la trama, se deberá retroceder para entender el contexto de todo esto.

Aquel hombre amordazado por la fría cubierta de metal de una pistola, encontró refugio y confort en las noches metodistas para pacientes de enfermedades terminales. La desesperación en sus noches de insomnio al fin había terminado. Entre abrazos y consuelos encuentra un lugar en donde sollozar sus ansiedades consumistas y dolor existencial.

Su libertad estaba al fin con él. Se perdió en el olvido, en medio del dolor. Al igual que un pingüino deslizándose en una superficie congelada, el sujeto soltó todos sus miedos y complejos. Sin embargo, esta sensación, efímera, no duraría por completo. La historia necesitaría un conflicto: Marla Singer, otra turista emocional. Su presencia sería tan incendiaria como el fuego que consumen sus cigarrillos.

Con la mentira de ella, ya no se sentía cómodo con la suya. Su rutina nocturna había vuelto. Los vuelos serían su único pasatiempo. Viviendo de una forma tan acelerada e individualista, no se permite compartir su viaje, incluso consigo mismo. Solo es un espectador más del viaje llamado vida. Sin saberlo, pronto todo cambiaría durante una de sus travesías aéreas: conocería a un carismático vendedor de jabones. Congeniando de primera, estrecharían contactos y compartirían una interesante visión de la vida. Su despedida se determinaría al llegar al aeropuerto, pronto se encontrarían de nuevo.

³⁷⁵ Esta variante del cine *hipermoderno*, explora «las posibilidades de la ironía, la metaficción, la intertextualidad y diversas formas de traducción intersemiótica» (Zavala, 2012, p. 5).

NOTA A PIE DE FOTO. Con un travelling (CGI), se recorrerá el cañón de la pistola que se introduce en la boca del Narrador.



FIGHT CLUB

Ya sea por accidente o por provocación, al bajar del taxi, un explosivo acto sacudiría al narrador. El estallido volcánico del quinto piso, derribaría su condominio de concreto al suelo. Su sueño de estar “completo”, se había esfumado entre las cenizas de los objetos que recogía el aire. Este impredecible hecho, lo obligaría a recurrir a su nuevo amigo: Tyler Durden.

Después de un par de tragos, los personajes entablan una gran relación. La invitación de Tyler no tardaría y acordaría en recibir al Narrador en su morada, no sin antes, comenzar una pelea a las afueras del bar. Con un puño en el aire, el nuevo huésped respondía a la petición de su amigo. De nueva cuenta, la violencia conducirá esta historia.

Fincher introduce a los dos hombres en una miserable estancia. Este tétrico manejo titiritero, no le importa la desgracia. El hogar —si se le puede llamar a esto así— es deplorable e insano: es una porquería. Esta situación no solo pudriría la madera del suelo, también la de sus almas. Los vidrios rotos son las ventanas emocionales que no han sanado aún: su inconformidad agobiante, el visible abandono traumatizante de su padre, la ira que lleva por dentro y otras fracturas emocionales. Las escaleras, a punto de colapsarse, son el reflejo de una vida esperando desmoronarse. La casa despersonalizará a los individuos, los contaminará de un pensamiento infeccioso —como el agua residual con la que se bañan— que los hará abandonar sus principios y modales. El largometraje condena a sus protagonistas a condiciones infrahumanas, alejadas de cualquier condición de bienestar moderno (*cf.* Lipovetsky, 2009, p. 86).³⁷⁶

Su convivencia es cada vez más estrecha y las disputas más recurrentes, a tal punto de llegar a enfrentarse con otros adversarios que, admirados, deciden participar en esas peleas clandestinas. Jueces de su propio destino, ahora deciden sentir un dolor físico para ya no vivir con el interno. Son adictos a las peleas (violencia), y esta faceta

³⁷⁶ Tal como menciona Lipovetsky (2009), «la imagen-exceso ya no se construye sobre un fondo referencial metafísico ni como figura humana inmemorial, sino que acaba ilustrando la situación de una sociedad en que los individuos son víctimas o esclavos de un universo desestructurado» (p. 86).

destructora, tal como comenta Lipovetsky (2009, p. 86)³⁷⁷, “una exposición sin concesiones que subraya y acentúa su lado excesivo” de los personajes y este universo.

Las apariencias y el comportamiento se ven modificadas. El vandálico hecho de arrojar piedras con palos de golf a cientos de metros sin remordimiento, tener la carne pulverizada y la ropa ensangrentada, son síntomas de un autodestructivo proceso. Son víctimas sistemáticas de una violencia psicológica. Viviendo una vida que no les gusta vivir, con un trabajo que aborrecen hasta morir, sus vidas se construyen a través de lineamientos sociales que están dispuestos a extinguir.

El filme no se detiene, y la violencia tampoco.³⁷⁸ Aunque física, la apertura de *Fight Club* sería el principio de un nuevo fin (psicológico). Reunidos en el sótano de la taberna a la que iban a beber, los hombres se juntan para organizar sus contiendas. Lipovetsky (2009, p. 86)³⁷⁹ evidencia este deseo de los personajes por escapar de la rutina a través de desolados rincones donde ahora se practican sus peleas clandestinas con las manos desnudas. Por lo que, este descenso al infierno que se proponen, genera una película violenta y brutal, siguiendo una estética también agresiva y alucinante.

Con el eco de los gritos y la asfixia de los cuerpos, el club no solo se remontó a un solo establecimiento. Charcos de sangres reclamarían nuevos aposentos. La voz se correría en distintos lugares.

No obstante, las luchas no serían su único entretenimiento. Tyler le enseñaría al Narrador a fabricar jabones. Para hacerlo, tendrán que robar grasa humana en clínicas. Aunque lo que apremia aquí, es la satisfacción de una lección: Durden derramará un químico en la mano al oficinista. En medio de un dolor insoportable, Tyler lo tortura, impidiendo que pueda hacer algo para calmar la sensación. Predicando una letanía, el alter ego sostendrá que es un importante momento: el narrador debe aprender a vivir con el dolor. Una práctica demente para enseñarle a través del sufrimiento un principio que reconoce

³⁷⁷ Lipovesky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, p. 86.

³⁷⁸ De acuerdo con la tipología paradigmática que extrae Lauro Zavala (2012), el filme se resguarda bajo la «funcionalidad narrativa», es decir, «toda violencia cumple una función en la estructura narrativa» (p. 5).

³⁷⁹ Lipovesky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, p. 86.

como elemental. El Narrador, adoctrinado, accede a soportar la quemadura por unos instantes hasta que le ponen fin a su padecimiento: enjuaga su herida con vinagre para contrarrestar la reacción.



NOTA. El robo de grasa corporal, es una crítica a nuestra incapacidad de aceptar nuestra imperfección. A través de ella también se pueden crear cosas.



NOTA. Con planos detalles se plantean los pasos para la receta de jabón casero.



NOTA. Pero como menciona Tyler, con una ligera variación, también puede formular un compuesto explosivo.



FIGHT CLUB



NOTA. Con una aparente superioridad en las primeras escenas, Tyler no tardaría en cometerlo a su tormento.



NOTA. El Narrador quedaría relevado a una inferioridad en un plano picado, y Tyler tomaría el poder al ejercerlo: vertería un químico y lo golpearía.



NOTA. Obligándolo a vivir con el dolor, la tortura impondría una reacción en la psicología del personaje: liberarse del dolor que lleva por dentro y causarlo por fuera.



La cicatriz en su mano derecha, es un recordatorio del dolor y miedo que ha cargado toda su vida. Este evento en la trama liberará a su protagonista de algunas de sus cadenas.³⁸⁰ Esto incentivará que, en su próximo encuentro con su jefe, al ser cuestionado, no reaccione de forma sumisa, las palabras de Tyler salen de su boca. Al fin, consigue lo que quiere: dejar su trabajo, con todo y beneficios después de chantajearlo vilmente.

El caos ha iniciado. El narrador no sería el único testigo de su predicamento. Luego de ser desfigurado por el dueño del bar, Tyler toma la oportunidad para que sus seguidores reproduzcan sus enseñanzas: liberar a más hombres. Comienzan a provocar peleas en la calle con desconocidos. Además de esto, los disturbios se replicarán al destruir automóviles por la calle, vandalizar propiedad, alterar folletos, defecar patrullas, perforar computadoras en aparadores y regarles gasolina para después hacer explotar el local. La sociedad se convierte en una *metaforización del campo de batalla*.³⁸¹

Pero el clímax de esta profanación resplandecería en la narración del relato con la llegada a una tienda de comestibles. Tyler ingresaría a ella para arrastrar a punta de pistola a joven asiático, responsable del establecimiento. Tyler atormenta al comerciante y lo amenaza a regresar a sus estudios. Psicológicamente quebrantado, el joven acepta y le promete ser un veterinario para que lo deje en paz. De lo contrario, lo buscará y lo asesinará.

Tyler se jacta de que la mañana siguiente será el mejor día para Raymund, nombre del chico. El narrador, aterrorizado por lo presenciado, empieza a dudar de los criterios de Durden, algo irreverentes y desproporcionados. Con lo que, después de este hecho, el protagónico empieza a fragmentarse emocional y psicológicamente.

³⁸⁰ «La violencia del cine funciona sin duda mucho más como desahogo catártico que como modelo digno de imitación» (Lipovetsky, 2009, p. 88).

³⁸¹ Zavala (2012) retoma este concepto de Stephen Prince (2003), donde se puede tomar algunos espacios como metáfora a un campo de batalla. De esta forma expone algunos ejemplos como «el ámbito urbano de los gánsteres, el espacio rural de los héroes populares o el cuadrilátero de un boxeador masoquista» (p. 7).

FIGHT CLUB



NOTA. Ante el llamado de su jefe, éste lo despide.



NOTA. Impredesiblemente, el protagonista enuncia las palabras de Tyler y lo confronta amenazadoramente.



NOTA. Su cuerpo y su mente han decidido liberarse por completo.





NOTA. La mano poseída, aterriza su furia en el rostro del protagonista.



NOTA. Ante una incrédula mirada, el empleador contempla la bizarra escena autodestructiva de su empleado.



NOTA. La angustia psicológica, deja inmobilizado al supervisor de seguros.



FIGHT CLUB



NOTA. El Narrador no se medirá en autofligirse daño.




NOTA. El terror es notorio en su expresión al apreciar cómo se arrastra aquel cuerpo completamente herido.



NOTA. La tortura llegaría a su fin con los guardias a quienes había alertado. Ellos atestiguan un escena comprometedor: el narrador consiguió liberarse de todo.





FIGHT CLUB



NOTA. En una reunión del club, el propietario del recinto confronta a los miembros, exigiendo su salida.



NOTA. Aunque Tyler se niega, el hombre lo golpea indiscriminadamente. El dominio lo muestran los ángulos nadir y cenital.



NOTA. Al final de la paliza, Tyler se abalanza sobre el dueño y lo tortura psicológicamente actuando como un demente para conseguir lo que quiere.



FIGHT CLUB



NOTA A PIE DE FOTO. Al sacar a un joven asiático de una tienda de comestibles, Tyler lo tortura psicológicamente. Encañonado, suplica por su vida. Al cuestionarlo, lo obliga a liberarse de su trabajo y a empezar a vivir su vida.

A la mañana siguiente, el encuentro con Marla confirmará alguna de sus dudas. Ella está completamente confundida con su estado mental y sus incoherentes arrebatos. El narrador no puede tener una conversación decente con ella sin buscar a Tyler, a lo que extraña a Marla esta reacción.

Enloquecido, abre una puerta que conduce al sótano y Tyler está haciendo ruido con maquinaria. Marla no comprende nada y lo confronta. El personaje observa unas escaleras, sí, pero no conducen a su amigo, sino al descenso de su cordura. Desconcertada, Marla será corrida de la casa. El proceso de reclutamiento ha comenzado. Miembros del club se enlistan al *Proyecto Mayhem*. Serán sometidos a una despersonalización: olvidarán quienes son y su valía, vistieran atuendos negros y, alguno de ellos, se rapará la cabeza también.

Los reclutas escucharán en los altavoces un recordatorio de lo insignificante que son y la importancia de las misiones. El secuestro de un congresista impulsará la trama y la llevará a otro escalón: no solo son peleas, ahora son terroristas del desorden. Intimidarán a todo aquel que los busque o quiera detener. Ya no tiene límites.

El protagonista, al borde del colapso psicológico, experimenta una crisis. Al sentirse relegado del proyecto, decide terminar con algo hermoso. Destroza el rostro de *Angel Face*, y todos quedan atónitos ante el hecho. Ya no hay autocontrol en sus instintos: fue capaz de destruir algo hermoso. Esta ironía con la que se aborda este momento, no es ajena y se asoma a lo largo del filme: *hiperviolencia como explotación*.³⁸²

Desbordado, abandonan el bar y suben a un automóvil. Durante su trayecto, pone a prueba a sus súbditos, de nuevo. Trastornado por la angustia que le ocasiona el frenético comportamiento de Durden, el narrador intenta tomar el volante que dejó al azar su alter ego: tiene miedo de morir. Sin embargo, Tyler vuelve a elucubrar con sus pensamientos

³⁸² Como una de las tendencias que se recopila de Reyes (2009), ésta empleará «la ironía como un catalizador dramático. En este caso se puede hablar de alta amplitud estilística, caracterizada por un prolongado tiempo en pantalla de la violencia física y un alto grado de explicitación, así como el empleo de los recursos propios del cine moderno (cámara lenta, multiplicación de las cámaras y los otros recursos señalados en el apartado anterior)» (Zavala, 2012, p.8).

para convencerlos de esto: acelerar y estrellarse en un aparatoso accidente. Sobrevivientes, pero con una inestabilidad más grande para su aliado más cercano.

La gota que derramaría la templanza del oficinista, se desbordaría cuando la trama sugiere la muerte de un elemento cercano a él: Robert “Bob” Paulson. El amigo que lo estrujaba con sus senos enormes en los días de terapia, ha muerto a consecuencia de un fallido ataque anarquista de los miembros. Sin su consentimiento, actuaron y le arrebataron la vida a un ser que estimaba. El narrador necesita buscar a Tyler de inmediato. No obstante, el líder de esta secta ha desaparecido. Vuelo tras vuelo, club tras club. Nadie sabe de él, o no quiere desobedecer ninguna norma. Es, hasta que llega a un bar, cuando uno de los miembros lo llama Tyler Durden. Desconcertado, el narrador llama a Marla para preguntarle sus inquietudes. Marla lo increpa, pero, al final, le confirma lo antes mencionado: él es Tyler Durden. Esto obliga a que Tyler aparezca de nuevo, esta vez en su habitación donde se hospedaba.

El relato tomaría un cambio drástico, pero justificado. La confrontación con Tyler solo ocasionaría que el narrador se desvaneciera ante el impacto psicológico que supuso tal información. Los hechos que había vivido era una disociación de personalidad. Todo lo que Tyler había hecho, en realidad, él era el autor de eso. Su mente había colapsado por completo.

Al despertar, su plan es interrumpir el proyecto Mayhem. Con un sin fin de interrupciones, llegaría al paradero de su alter ego. Una pelea se desplegaría en el estacionamiento de un edificio. Con las cámaras de vigilancia como testigos, se registraría la esquizofrénica secuencia: un hombre combatiendo contra sí mismo. Lejos de detenerlo, no era capaz de detenerse. Fincher estableció una trastornada construcción de la realidad de un individuo que era incapaz de entenderla y la proyectaba en un ente que representaba su *ello*. En términos freudianos, el *ello* es una manifestación de nuestros deseos, placeres y sueños. Tyler era la representación de todo lo que quería ser y no era posible de tener. Como en *El extraño caso del doctor Jekyll y señor Hyde*, el realizador enarbola una aventura psicológicamente desestructurada. David traduce un ensayo anticapitalista y de liberación, en un estudio psicoanalítico de los personajes.

FIGHT CLUB



NOTA A PIE DE FOTO. Una nueva disputa entre Marla y el Narrador dejará dudas. El descenso a la locura es más evidente, las escaleras lo demuestran.



NOTA A PIE DE FOTO. En medio de una llamada corroborativa con Marla, Tyler aparece y, al confrontarlo, el Narrador se desmaya ante el impacto psicológico de conocer que él es Tyler.



**FIGHT
CLUB**



NOTA A PIE DE FOTO. El Narrador recuerda su protagonismo en los hechos que cometió Tyler.



FIGHT CLUB

FIGHT CLUB



NOTA. Burlonamente, Tyler ríe por el ineficaz disparo que atenta contra él.



NOTA. Al reconocer que él sabe lo mismo que Tyler, el Narrador desactiva el explosivo con una mirada desaprovatoria de su áltergo.



NOTA. Ante este hecho, Tyler somete a su recipiente corporal. En contrapicado, vemos un arma letal dispuesto a atacar.





NOTA. Tyler se muestra dominante y agresivo ante el doliente Narrador.



NOTA. Las cámaras de vigilancia filman la caída del Narrador por las escaleras (cada vez más cerca de la locura).



NOTA. En ángulos extremos y opuestos, el áltergo introduce la punta de una pistola en la boca del Narrador (sometimiento psicológico).



El filme descifra el complejo de personalidad disociativa que presenta el protagonista como una forma de entender lo que somos y lo que queremos ser, en este caso, también desde una superflua visión materialista que imprime esta sociedad consumista. Así que, al ser sometido por Tyler, el narrador se proclama ante esta situación y toma control de su propia condición. Reconoce que es el dueño de su mente y su realidad. Deposita una bala en su boca y con ello, garantiza la muerte de su alter ego.

Sin impedirlo todo por completo, solo es capaz de apreciar el escenario explosivo, como la violencia psicológica que se ha detonado en todo en su estado psíquico. Tomado de la mano de Marla Singer, el mundo financiero ha muerto. El caos que presencian en este encuentro diegético no es solo externo, también interno. Esta cultura moderna en la que se vive ha engendrado entropía suficiente en cada ser. La sociedad es el verdadero antagonista de esta historia; los héroes son víctimas de sus juicios y sus aspiraciones que se reproducen ideológicamente y ejercen una opresión psicológica en todos los usuarios.

El hombre contemporáneo tiene que ir a corriente del sistema, de lo contrario, éste te desaparece. La violencia psicológica se simboliza en cada estándar que se debe perseguir, en cada exclusión por no pertenecer a los principios correctos y cada castigo por no ordenarse a sus criterios. *Fight Club* identifica un lugar para verter su crítica y demostrar lo nocivas que pueden ser algunas situaciones doctrinales.

Para lograrlo, el director se vale de los recursos narrativos que se proyectan en el filme, cargados de un ritmo perturbador y frenético, como la histeria mental que acontecen en el protagonista. Una de las características más importantes de la película es su fragmentación, la cual se expresa a través de la comunión de variados elementos: el sonido que alarma por su presencia estruendosa y de disrupción; la forma de encuadrar, seccionando las partes superiores de los personajes y la existencia de una introducción de movimientos agitados y cortes directos y planos de corta duración para un montaje acelerado. Además, no es solo eso. La obra, en sí misma, recapitula a la violencia física, como un elemento de comunicación y discurso.

NOTA A PIE DE FOTO. Adquiriendo consciencia de su naturaleza mental, él Narrador entiende que tiene el arma, por ende, él puede acabar con Tyler: el protagonista detona una bala que se inscrusta en su garganta. Tyler ha muerto, y con él su tormento psicológico.



**FIGHT
CLUB**

4.3 EL SEXO: *THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO* (2011)

Con una ejecución serial y una fragmentación demente de por medio, es turno de introducirnos a los remitentes sexuales que profesa una filmografía que, sin olvidarlo, reconoce las repercusiones que puede tener un abuso, no solo físico, verbal o psicológico, sino también de orden sexual.

El sexo, una actividad física, orgánica y biológica, no se reduce a finalidades exclusivamente reproductivas, ha encontrado un lugar (en ciertos individuos) para incurrir en el sometimiento del otro, un área de placer. Si bien, se reconoce una postura donde el hombre —principalmente— es quien incide en violentar a la mujer sexualmente. No obstante, eso no excluye que un crimen sexual corresponda únicamente en ese orden. Cualquier forma de abuso, en este caso sexual, no tiene que sesgarse con el género. Es decir, cualquier individuo que vulnere la integridad e inquiera en hacer algo en contra de la voluntad de un otro o sin su consentimiento, es juzgado como un abusador sexual. Estadísticamente, se ha encontrado una tendencia que describe a las mujeres como víctimas sustanciales de este delito a lo largo de la historia.

Aunque no es la primera producción que recurre a visualizar esta inquietud, pues en anteriores episodios, el director infiere connotaciones sexuales y, claro, la sumisión de un individuo en contra de su voluntad. Es hasta el año 2011 que explora esto con mejor cabalidad. En *Alien 3* (1992) y, posteriormente, en *Gone Girl* (2014), el cineasta tomaría bajo su mando dos proyectos donde la sexualidad se vería comprometida. En el primer largometraje, la protagonista, la teniente Ripley, es rodea por un grupo de hombres con instintos primitivos, que buscan satisfacer sus deseos violentando a la única mujer del recinto presidiario. En el segundo ejemplo, los papeles se rotarían. Amy Dune emplearía su feminidad para seducir a su ex novio e intimar con él, para que, sorpresivamente, lo degollará plácidamente.

En este caso, la violencia sexual se consumará de manera más gráfica a la que en anteriores ejemplos se pudo presenciar. Para *The Girl with the Dragon Tatto*, el realizador tendría la labor de adaptar una de las prosas feministas más importantes de los últimos

años. Para hacerlo, sus personajes sufrirían una dolencia sexual, especialmente la protagonista de este filme.

4.3.1 ANÁLISIS CRÍTICO DEL FILME

4.3.1.1 ARGUMENTO

Durante un proceso legal, para poder librarse de una acusación de difamación, el periodista y copropietario de Millennium (una revista sueca), Mikael Blomkvist (Daniel Craig), recibe un extraño encargo: trasladarse a una remota isla al norte de Suecia. Esta petición de Henrik Vanger (Christopher Plummer), un influyente anciano del sector industrial del país, se le confiere al investigador para que ahonde y esclarezca la muerte de una joven familiar de este patriarca. A más de 40 años, se sospecha que el asesino puede seguir aún en la isla, Blomkvist emprende la búsqueda que lo lleva a descubrir los secretos y mentiras de la poderosa y rica saga familiar. Para ello, se le sumará una particular aliada, la hacker Lisbeth Salander. En medio de una gélida tierra, los protagonistas emprenderán una serie de hallazgos más que reveladores y con una punitiva connotación sexual.



WHAT IS HIDDEN IN SNOW,
COMES FORTH IN THE THAW.

DAVID FINCHER directs

DANIEL CRAIG ROONEY MARA

THE GIRL WITH THE
DRAGON TATTOO

COLUMBIA PICTURES and METRO-GOLDWYN-MAYER PICTURES present SCOTT RUDIN / YELLOW BIRD MILLENNIUM US RIGHTS AB Production
DANIEL CRAIG "THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO" ROONEY MARA CHRISTOPHER PLUMMER STELLAN SKARSGÅRD STEVEN BERKOFF ROBIN WRIGHT YORICK VAN WAGENINGEN JULIE RICHARDSON
MUSIC BY TRENT REZNOR EDITED BY TUDOS ROSS Costume Designer TRISH SUMMERVILLE Editor KIRK BAXTER ANGUS WALL, A.C.E. Production Designer DONALD GRAHAM BURT Director of Photography JEFF CRONENWETH, A.S.C.
Executive Producer STEVEN ZALLIAN Mikael Wallen Anni Faerby Fernandez Based on the book by STIEG LARSSON Originally published by NORSTEDTS Screenplay by STEVEN ZALLIAN
Produced by SCOTT RUDIN Ole Sønberg Søren Stærmoose Cean Chaffin Directed by DAVID FINCHER



THIS FILM IS NOT YET RATED



DISTRIBUTED THROUGH SONY PICTURES RELEASING



12.21

DRAGONTATTOO.COM

POSTER OFICIAL DE THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO (2011).

4.3.1.2 UNA REALIDAD EXTRADIEGÉTICA

En el año del 2011, David Fincher, Columbus Pictures y Metro Golden Meyer, llevarían a la pantalla una adaptación estadounidense del primer volumen de la aclamada saga sueca Millennium, cuyo título de la novela de 2005 es *Los hombres que no amaban a las mujeres*. Stieg Larsson fue un autor y periodista sueco que escribió tres entregas de esta obra, antes de su muerte. Su trilogía constituye una voz feminista a través de un género predominantemente gobernado por personajes masculinos, como lo es la novela negra.

Su oficio le permitió liberar su conocimiento en las esferas de poder y lo derramó en tinta a las novelas policiacas de las que tenía una gran afición. Su obra está llena de realismo, pues en sus textos se reconocen aspectos familiares del escritor: las ciudades expuestas son reales, la revista tiene un paralelismo con el periódico en donde trabajó, y uno de sus protagonistas tiene el mismo quehacer profesional que él.³⁸³

4.3.1.3 EL MUNDO DIEGÉTICO

En Estocolmo, una disputa legal se lidia entre el coeditor Mikael Blomkvist y el empresario Hans Wennerström. Ridiculizado mediáticamente, encuentra un escape en una propuesta laboral: investigar la desaparición de Harriet, la sobrina de Henrik Vanger, uno de los hombres más influyentes de toda Suecia.

En este mundo ficticio, tomará el protagónico una joven mujer. Lisbeth Salander, una hacker e investigadora privada, se le encomendará rastrear en la vida del periodista. Pronto, después de unas vicisitudes, los personajes trabajarán juntos para hallar, no solo a la mujer que desapareció hace 40 años, sino también a un asesino de sexuales. La pregunta es: ¿lo lograrán? Tal vez está más cerca de lo que ellos piensan.

³⁸³ Robert Dessaix, "The Girl with the Dragon Tattoo", [en línea], EUA, *The Sidney Morning Herald*, 23 de febrero de 2008, URL: <https://www.smh.com.au/entertainment/the-girl-with-the-dragon-tattoo-20080223-gds280.html>, [consulta: 27 de abril dl 2022].

THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



NOTA A PIE DE FOTO. Con la llegada del coprotagonista, se puede percibir el despoblado y friolento lugar donde se desarrolla la investigación.

THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



NOTA A PIE DE FOTO. Por otro lado, la protagonista nos dirigirá al subterráneo sueco.

4.3.1.4 PERSONAJES

PROTAGONISTAS

- **LISBETH SLANDER.** Una inteligente y antisocial hacker, con una apariencia punk. Empieza a trabajar en la investigación de los Vanger.
- **MIKAEL BLOMKVIST.** Periodista y cofundador de la revista Millennium. Encargado de indagar en el caso Vanger.
- **MARTIN VAGNER.** Director de la Corporación Vanger y hermano de Harriet.

PERSONAJES SECUNDARIOS

- **HENRIK VANGER.** Patriarca de la familia Vanger y exdirector de la Corporación más importante del sector industrial en el país.
- **HARRIET VANGER.** Sobrina de Henrik que desapareció hace 40 años.
- **HANS ERIK-WENNERSTRÖM.** Ejecutivo sueco que demandó a Mikael por difamación por sus investigaciones en su contra.

FIGURANTES

- **NILS BJURMAN.**
- **CECILIA VANGER.**
- **ERIKA BERGER.**
- **GOTTFRIED VANGER.**
- **HOLGER PALMGREN**
- **DIRCH FRODE.**
- **DRAGAN ARMANSKIJ.**
- **ANITA VANGER.**

LÍNEA DE ACCIÓN PRINCIPAL

- Un periodista es demandado por difamación y una hacker lo investiga. Sus vidas se reencontrarán cuando se reúnan para resolver la extraña desaparición de una joven 40 años atrás.

LÍNEA DE ACCIÓN SECUNDARIA

- Un periodista y copropietario de una revista, se encuentra en medio de una disputa legal mientras recibe un caso que comenzará a investigar.

- Un exdirector y miembro de una importante de Suecia, contrata Mikael para que investigue la extraña desaparición de su sobrina 40 años atrás.
- La joven en cuestión es Harriet, una adolescente que desapareció misteriosamente y se cree que fue alguno de sus familiares quien lo hizo.
- Dirch Frode contrata a una misteriosa mujer para revisar la vida del periodista. Su nombre es Lisbeth Salander.
- Tras un derrame cerebral de Holger Palmgren, tutor legal de Lisbeth, deja a su suerte en un hostil mundo a su protegida.
- El departamento asigna Nils Bjurman, un sádico y corrupto tutor que abusa de ella, a cambio de otorgarle su dinero. Con su venganza, Lisbeth se reúne de nuevo con Mikael, para resolver el caso.
- Los dos investigadores comenzarán a investigar a esta particular familia: Cecilia, Martin, Anita y al resto de ellos.
- Lisbeth encuentra que Gottfried Vanger, padre de Harriet, asesinaba y abusaba de mujeres cuando era joven.
- Con el tiempo, descubren que Martin, el hermano de Harriet, también reproduce estos patrones.
- Martin Vanger tortura a Mikael, pero Lisbeth lo salva. Lograron resolver el misterio juntos.
- Erik-Wennerström es arrestado tras demostrar que la investigación de Mikael no era una mentira.
- Después de esclarecer el caso y ser libre de cargos, Mikael regresa con Erika Berger, su compañera y amante, abandonando a Lisbeth, quien se había enamorado de él.

4.3.1.5 COMPOSICIÓN DEL RELATO

Con unos minutos que sobrepasan las producciones anteriores, *The Girl with Dragon Tattoo* tiene una duración de 158 minutos. El filme se aleja de todo lo que se ha desarrollado anteriormente en los dos últimos relatos. El texto visual sí se narra linealmente, sin embargo, toma una propuesta diferente.

Para este relato, la estructura del mismo se vierte bajo dos percepciones: la del periodista (Mikael) y de la hacker (Lisbeth). Sin el empleo gradual de recursos temporales (*flashbacks* o *flashforwards*) para posicionarse en un presente o un futuro, el director solo requiere de consolidar las dos perspectivas en el mismo relato.

Para Fincher no será fácil, pues tiene que involucrar estos procesos narrativos de forma paralela —en un inicio—, para proseguir de forma conjunta hasta el final de la trama. Se buscó una estrategia narrativa para que ambas ópticas se fusionarán armónicamente y con una justificada coherencia.

Con este criterio, la película exclama dos historias, dos tragedias. Todo inicia con días de antelación a la investigación que los reúne: mientras el periodista está descompuesto socialmente, y busca el modo de legitimar su credibilidad profesional; observamos a una joven recluida y con extravagante apariencia, que está bajo la tutela de un anciano hombre que fallecería improvisamente. Ambos luchan con sus desdichas, que no se detendrán hasta ese momento.

Estos dos mundos —caóticos— chocan por casualidades. El señor Vanger investigó a Mikael Blomkvist antes de solicitar de su apoyo periodístico. La encargada de profundizar en la vida del enjuiciado articulista, fue Lisbeth Salander. Ese hecho sentenció un acercamiento para colaborar juntos en perturbadora indagatoria, que confluiría hasta la resolución del entramado.

Si bien, todo esto no excluye que viajar al pasado dentro de algunas escenas no sea descartado. Al contrario, otros personajes alimentarán un cotejo de experiencias y se brindarán algunos destellos a su pasado (como los destellos de la desaparición de Harriet). Aunque oportuno para algunos momentos, la dirección se conducirá linealmente.

Respecto a eso, el relato se narrará de una forma más tenue y pausada. El ritmo se sostendrá como el clima que congela la isla en la que se desarrolla la historia. Este *thriller* no dispondrá de una vertiginosa dirección, salvo en contadas ocasiones. El autor conoce sus cualidades de cada obra y las maximiza.

Por tal motivo, la narración en este filme empleará mínimamente de un soporte bocal como la *voz en off*. En todo caso, si lo hay, solo se presenta cuando nuestro detective (Mikael Blomkvist) en turno, se recuesta en un confortable sillón alargado para escuchar las notas de voz que se introducen en su cabeza. Las predicaciones bíblicas describen los castigos que se le imputan a aquellas mujeres que no cumplen las leyes divinas. Harriet Vanger es la narradora de una voz que vocifera las sagradas escrituras hasta adentrarse en la intimidad psicológica del personaje.

THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO

A



B



NOTA A PIE DE FOTO. Con Blomkvist en una cacería mediática y sin apoyo ('A'); Lisbeth se le asignará un nuevo tutor (tras la hospitalización del titular), y con él, nuevos problemas vendrán ('B').



NOTA A PIE DE FOTO. Al momento de relatar sus puntos de vista (de los personajes que fueron testigos de los hechos), Fincher incorporará flashbacks por medio de un soporte visual en un filtro semejante al sepia.



THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO

NOTA A PIE DE FOTO. Su aproximación óptica sobre el cuerpo que yace en un sillón, mientras las predicaciones bíblicas en notas de voz taladran la mente de Mikael Blomkvist. El caso invade su cabeza.



THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO

4.3.1.6 CONSTRUCCIÓN DE LAS IMÁGENES

El lugar donde se gestiona esta historia, es un pequeño pueblo isleño. En aquel rincón de Suecia, una familia adinerada se situaba en esa área limítrofe. Cada familiar, cercano al otro (longitud), está distante por diferencias personales. La película traza estas relaciones de forma explícita al mostrarnos las casas y su separación entre ellas, sin embargo, se reafirman las asperezas que hay pese a su vecindad.

Aunado a esto, el exterior se cubre de la blanquizca nieve que azota desmedidamente la zona, obligándolos a recluirse en sus hogares, la mayor parte del tiempo. El gélido aire es un síntoma de las relaciones familiares: están congeladas tras la sospechosa muerte Harriet. El resplandeciente espacio es solo una manifestación de las ideologías puritanas y conservadoras de muchos de estos miembros (alguno de ellos con prácticas extremistas de la religión cristiana y con nociones fascistas).

La película se construye en este azaroso lugar, y exige a sus protagonistas a ir en contra del mismo. Este viaje no será fácil, las circunstancias son desalentadoras. Sus vidas son dos contrastes diferentes: la opulencia y reconocimiento; la miseria y exclusión. Mientras Mikael era un reconocido periodista y coeditor de una revista importante (Millennium), Lisbeth se limitaba a vivir entre sexo ocasional, cigarrillos y latas de cola. El apoyo estatal no era suficiente para vivir de la mejor manera para ella.

Es ejemplar la forma en la que se reconoce a cada personaje a través de la vivienda en la que reside. Por ejemplo, Blomkvist se rodea de espacios libres de objetos y con una estética lo más pulcra posible (cafetería, editorial, etc.). Por su parte, Salander estaba ahogándose entre basura y objetos. Su departamento no es aseado ni higiénico; entre sábanas destendidas y trastos sin lavar, la hacker se refugiaba en aquel triste y desatendido espacio sombreado con colores frescos³⁸⁴.

³⁸⁴ Whelan (1994) acota que «los colores frescos se basan en el azul. Difieren de los colores fríos, debido al agregado de amarillo en su composición, lo que crea el verde amarillento, el verde y el verde azulado» (p. 17).

NOTA A PIE DE FOTO. Este ejercicio permite comprender al espectador los lazos familiares y su localización diegética.



DRAGON TATTOO

THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



NOTA A PIE DE FOTO. Incluso en sitios poblados, el personaje reluce de un entorno estético y obsesivo por su cuidado.

NOTA A PIE DE FOTO. En el mismo escenario al *travelling lateral*, esta escena muestra el ambiente precario donde habita la protagonista.



THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO

THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



NOTA A PIE DE FOTO. Martin y su gusto, son tan obsesivos que, incluso, se manifiesta en sus elegantes pinturas, lisas paredes y pulidos aceros en la cocina (iluminación cálida).

En este sentido, la forma en la que sus espacios hablan, transmite una percepción de ellos mismos. El periodista es hombre metódico, pulcro y sustancialmente empático. La joven *punk* se opone por completo, y en ella se vislumbra una figura tímida, radical y apática.³⁸⁵ Estos rasgos descriptivos pueden responder porque formulan una pareja para Fincher, un director acostumbrado a desarrollar vínculos con personalidades que se complementan.

No obstante, al hablar de ellos, sería puntuar resaltar el perfil antagónico. Martin Vanger, cuando es abordado en su ostentosa casa, es un hombre con gustos refinados y selectos, parecidos al de sus víctimas. Sentencia un escrupuloso apuro en la perfección de los detalles de su hogar, y la limpieza es poderosamente obsesiva. Estos son algunos principios para subrayar sus pulsiones maníacas.

4.3.1.7 NARRACIÓN

PLANOS. Repitiendo su dinámica narrativa, Fincher continúa con su propuesta cinematográfica. En este caso, en la adaptación de la novela sueca, el director corrige y otorga un mayor protagonismo a los planos narrativos, principalmente si son planos medios o medios cortos. Con esto, su visión de este mundo y los personajes se hace más interpersonal: sin la distancia necesaria para causar aislamiento, ni la cercanía para sentir agobio.

El director entiende que, en este *thriller*, la búsqueda es el elemento principal; pero a diferencia de *Seven* o el propio *Fight Club* —que sin ser un *thriller* este último, tiene los perfiles psicológicos y de intriga que éstos dos filmes también comparten—, *The Girl with the Dragon Tattoo* se posiciona como ruta metódica y de compenetración por conocer a los diferentes sospechosos del caso, intentando acercarse a cada pista o sujeto. En cambio, en *Seven* recluta una mirada mucho más macabra y asfixiante, donde la cercanía de la cámara se lo podrá brindar. En *Fight Club*, la situación se exaltará a una

³⁸⁵ La apariencia de Lisbeth se compagina con los personajes «extremos» que describe Lipovetsky (2009), donde las «drogas, alcohol, robos, escarificaciones, piercing, tatuajes, ropa sexy: todo está aquí, casi en directo» (p. 86). Principalmente los piercings y los tatuajes, formarán parte de la apariencia resaltante de Salander.

raíz más psicológica y mental. Por ende, esos dos filmes recurren a planos más expresivos o cortos.

En contraste con los dos proyectos previamente analizados, aquí la película si dota a su imagen del suficiente aire para situar al personaje y el entorno que lo rodea, al menos de una forma más nítida. Todo esto con la finalidad de sentir el aislamiento social que tienen los personajes. Por ejemplo, mientras Lisbeth está en una entrevista en el corporativo, se percibe a una mujer completamente sola y distante, a pesar de la presencia de los interlocutores que, en la misma mesa, la acompañan.

Durante la entrevista entre Dirch Frode y Lisbeth Salander, se conjura una plática sobre la vida del periodista (Mikael Blomkvist). Cuando uno habla, se aprecia la parte trasera del hombro del otro, remarcando que éste está tomando atención de su mensaje. Aunque, si el director lo decide, los planos medios con ángulos frontales aparecerán de nuevo, para disponer de una postura más distante o, bien, más cortos si se compromete una tensión de sus interacciones. En todo caso, los ángulos escorzos, además de remarcar esa función, también delimitan una distancia considerable, apreciando el aislamiento de la protagonista.

Otra representación similar se distingue en los primeros minutos del filme. El periodista, al salir del juzgado, se encuentra almorzando en una cafetería, pero, a pesar de los personajes que se depositan ahí, la sensación que arroja aquella imagen es desoladora. Él está solo, no hay nadie que lo acompañe en este momento tan difícil. Aunque, el director, pudiendo utilizar otros planos, asegura esos porque su cercanía también le permite tener una aproximación con sus personajes, comprendiendo un poco sus emociones —claro, no al mismo nivel expresivo que encuadres más cerrados—. No obstante, al mencionar esto, también es imprescindible enfatizar que los planos abiertos también están ahí. La conducción de estos puede indicar el solitario retrato de individuos completamente solos en sus luchas.

Así que, después de esto, vale la pena preguntarse: ¿y en algún momento ocupa los planos cerrados en este material? Por supuesto. Aunque no es su herramienta primordial en este filme, si es su favorita en general. No podría no descartar aquellos insertos que

siempre lo caracterizan y le permiten registrar aquellos elementos que son valiosos para la construcción de la trama. Desde fotografías, testimonios, artículos de sitios web, hasta cuadros que enmarcan flores preciosas y son enviadas cada año al Henrik Vanger.

THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



PLANO GENERAL

PLANO AMERICANO



PLANO MEDIO



NOTA A PIE DE FOTO. Ejemplos de diversos tipos de planos que se emplean en el filme. Los planos descriptivos y narrativos tienen una mayor presencia, pero los expresivos detallaron elementos también.

NOTA A PIE DE FOTO. Durante la escena, Fincher enseña las nulas capacidades sociales de su personaje. En contrapicado, Dirch se muestra superior. Pero cuando se enfoca a Lisbeth, ella está bajo un ángulo picado, denotando su inferioridad. Además, sus planos escorzos, señalan su gran distancia entre ambas partes, a pesar de estar en la misma mesa.



THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO

THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



NOTA A PIE DE FOTO. Con la incómoda y difícil situación que vive, el periodista, a pesar de eso, no cuenta con la compañía de nadie.

NOTA A PIE DE FOTO. Como Hitchcock, el director emplea los insertos para detallar elementos circundantes al relato (importancia).



THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO

ELIPSIS. Al ser una película con una duración diegética más larga, las elipsis se emplearán de modo constante. Los días que conllevan la investigación serán extensos, por lo que las acciones que se suscitan en ellos, también.

Este recurso se podrá distinguir en diferentes espacios dentro de narración. Las escenas podrán brincar de una locación a otra, pero siempre facilitando una digestión narrativa al espectador. Por eso, se puede entender que durante una reunión donde se comparten datos sustraídos de la vida personal de Mikael, al no tener cabida a más información, el espectador será enviado a una sucia cocina con un plato de comida instantánea que se introducirá al microondas. Sin ver la despedida entre el elenco y la salida de la corporación, se puede inferir que Lisbeth regresa a casa en su veloz motocicleta negra.

El cineasta denveriano aligera la carga temporal y visual de algunos elementos que son imprescindibles para la trama, pues no aportan nada más que constancia descriptiva de los hechos que suceden en medio de otros tantos. Esta ecuanimidad, no solo es un apoyo para el consumidor cinematográfico, sino que, el director proporcionará una carga de vértigo en su conducción. En la necesidad de dinamitar un ritmo que, en ocasiones, es algo contemplativo y puede ser un lastre que sopesará en la buena cantidad de minutos del largometraje.

THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



A

B

NOTA A PIE DE FOTO. Esta serie ilustra el fin de una escena (último fotograma 'A') para transitar al inicio de otra (primer fotograma 'B'), es decir, es la representación de algunas elipsis que perpetran el filme.

MOVIMIENTOS DE CÁMARA. Con pausada cadencia, la lente organiza sus recorridos con extrema cautela. Fincher sentencia en la obra su inquebrantable estilo, y no cede a cambiarlo. Sus rutas parecen milimétricas, esbozando caminos *kubrianos*, como la entrada de la mansión Vanger —muy similar a la llegada de la familia al hotel en *The Shinning* (Kubrick, 1980)—. Con el arribo a aquella isla invernal, el protagonista entra a la residencia del acaudalado anciano. Sin más mérito que exhibir estéticamente el recinto a través de un *dolly in*, se apuesta por un movimiento que roza con la temperatura ambiental y se congela en su desliz frontal. Con mayor cercanía, se agiganta la edificación, pero también el poder de los Vanger.

En esta y otras cintas, el director recorre a su influencia filmica y Stanley Kubrick se hace presente en la pantalla. El director interpreta el seguimiento de sus personajes con delicados paneos, para entender cuál es su recorrido y qué lugar tendrán como destino.

De la misma forma, además de las vistas panorámicas que señalan a dónde debe dirigirse la mirada, también los acercamientos cumplen con esta demanda. Es decir, con movimiento ópticos el director se aproxima a una información que debe conocer el espectador y, aunado esto, el momento se complace de una carga dramática.

Y aunque, éstos serán unos de los primeros referentes al mítico cine de Kubrick, no serán los últimos. Sus enseñanzas se disponen en aquellos *travellings* perfectamente bien en cuadrados, donde la proporción y el sentido nunca se pierden. La cámara se inserta paulatinamente en un consorcio corporativo para acosar a nuestra protagonista que, de forma tímida, camina entre acorbatados y absortos oficinistas que la vigilan con prejuicio. El plano, que no se despegas de su espalda, contempla lo que ella se rehúsa a ver.

Así como este hay otros ejemplos, algunos que no necesitan moverse a considerables metros ficcionales, solo basta que se deslicen alrededor de la figura protagónica hasta posicionarse traseralemente, registrando la silueta de una mujer las llamas de un carro ardiendo. Con esta maestría, al direccionar una cámara, no hace falta disponer de un diálogo o texto para entender el perturbado estado en el que Lisbeth se encuentra, habiendo saciado su venganza.

THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



NOTA A PIE DE FOTO. Su estética no se corrompe y se mueve con delicadeza en el registro de estructuras o sujetos que necesiten aproximación.



THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



NOTA A PIE DE FOTO. Las vistas panorámicas guían a los observadores al punto de atención deseado.

NOTA A PIE DE FOTO. De izquierda a derecha o viceversa, la cámara se avista como una seguidora de recorridos.



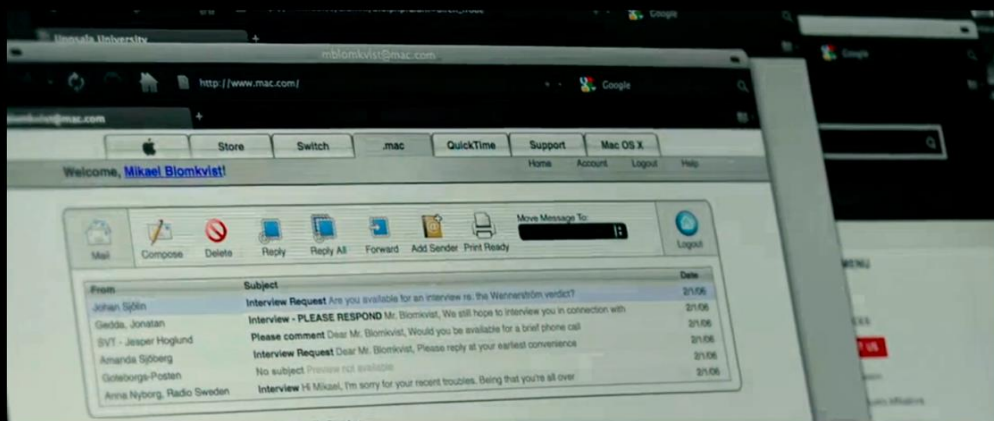
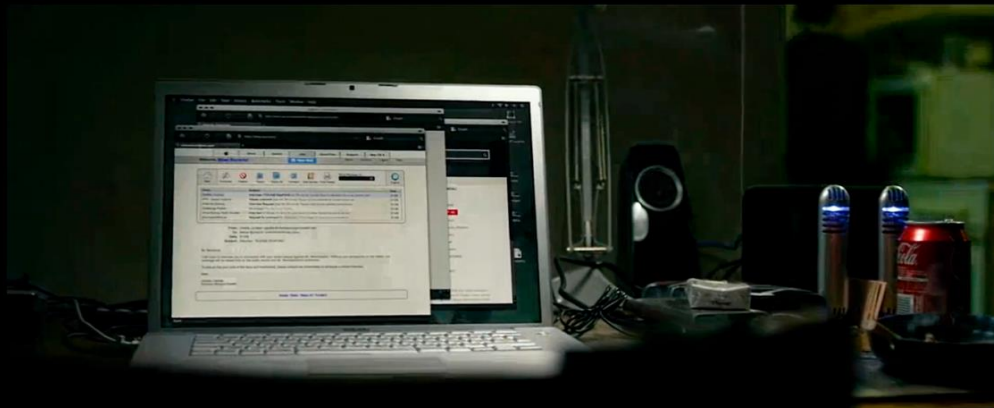
THE GIRL WITH THE
DRAGON TATTOO

THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



NOTA A PIE DE FOTO. O sirve para exhibir lo que el personaje ve.

THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



NOTA A PIE DE FOTO. Fincher empleará acercamientos pausados, pero bien detallados para otorgar al espectador información indispensable.

NOTA A PIE DE FOTO. Los acercamientos prolongan una tensión dramática en momentos cruciales para sus personajes.



**THE GIRL WITH THE
DRAGON TATTOO**

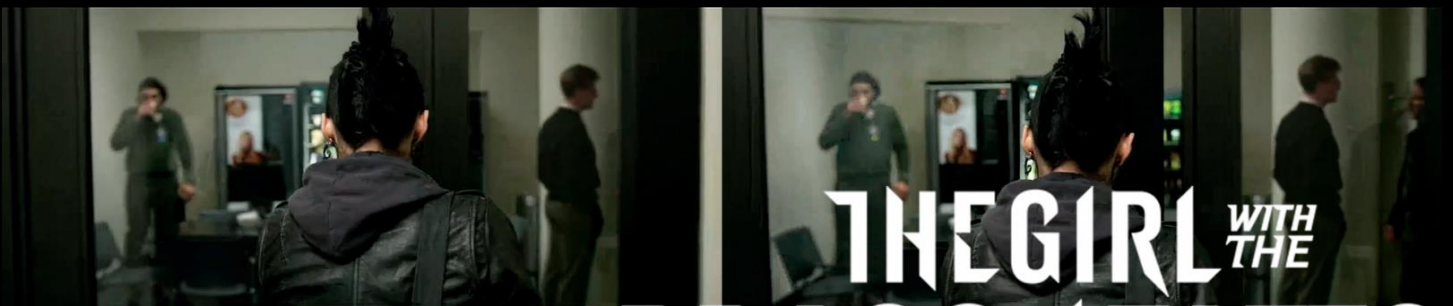
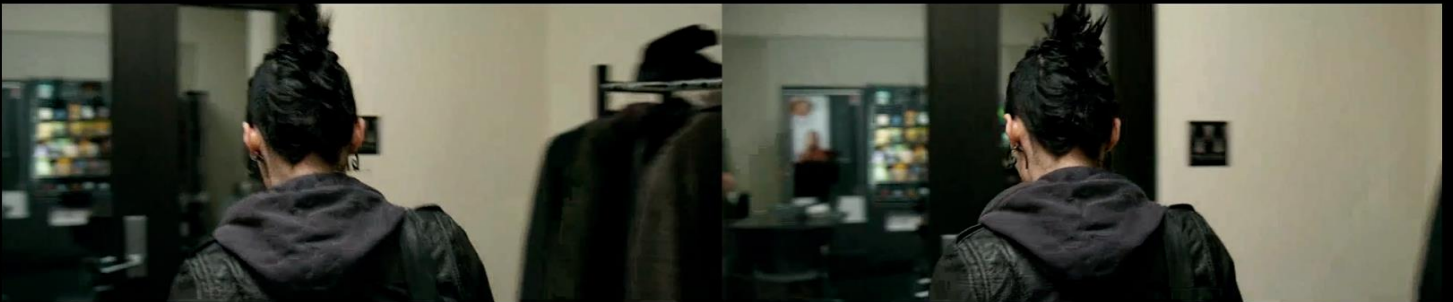
THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



NOTA A PIE DE FOTO. Se experimenta un *travelling* circular para abordar una mente que se consume en llamas de venganza.



NOTA A PIE DE FOTO. Con el apoyo del *travelling*, el director enfatiza la soledad del personaje, mientras se introduce en la oficina entre incómodas y prejuiciosas miradas.



THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO

NOTA A PIE DE FOTO. La lente delata con un *travelling lateral* el viaje de la cocina al dormitorio.



THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO

NOTA A PIE DE FOTO. En un túnel, la cámara se coloca en el dorsal de la motociclista de forma estática a través del *steady cam* para seguir el recorrido.



THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO

THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



NOTA A PIE DE FOTO. La cámara en mano deposita una discordia visual al momento del escape de Martin y, por siguiente, el seguimiento de Lisbeth para capturarlo.

THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



NOTA A PIE DE FOTO. Mientras más cerca la lente, mayor agobio causa la presión de los medios (*dolly in*). Y cuando se retira, la soledad se hace presente (*dolly out* y *paneo*).

Sin embargo, la lente también adopta otros esquemas. Además de mover la cámara para captar a una mujer transitar de una a habitación a otra, la lente se desplaza de más formas. Por ejemplo, para no perder la composición, el director coloca la cámara en un *steady cam*, así el desplazarse desde una motocicleta, se aprecia el viaje dentro de un túnel con plena estabilidad.

No obstante, si se quiere perder el control compositivo, la *cámara en mano* será un recurso que se volverá a retomar. En una persecución, la adrenalina se dispara y la cámara lo plasma. Se sigue a Martin (intentado de escapar) y a Lisbeth (intentando atraparlo) abandonar la casa.

Así, el director afirma su conocimiento con respecto al lenguaje cinematográfico. Para demostrarlo, Fincher propone un nuevo acecho: a la espera de su salida, un tumulto mediático se abalanza a su presa (Mikael Blomkvist). Como depredadores, lo muerden con nocivas dentadas de interrogación. La cámara se dispone a acercarse al encuentro de los medios y el acusado, sofocándolo inmediatamente. No obstante, una vez terminado, ésta retrocederá (*dolly out*) y dará un paneo a la izquierda para observar su solitaria marcha.

ESTILO DE ENCUADRE. Al igual que sus demás producciones, su estilo es inmutable. Por lo que, encontrar muchas similitudes es comprensible. En este tercer largometraje prolifera un tiempo más alargado en la duración de sus planos. El director no escatima en eso, pues su propuesta es crear una tensión a través de un ritmo cauto y taciturno, que armoniza con el sepulcral invierno de Estocolmo.

En su composición, como ya se ha mencionado, los planos tendrán una dimensión narrativa (plano medio o plano medio corto). A pesar de eso, el director orienta a sus espectadores, como en todos sus filmes con representación más abierta, si es necesario, para encuadrar lugares que abarquen mayor espacio o se requiera inferiorizar un objeto/sujeto. Sus clásicos y ya tan mencionados planos cerrados.

No obstante, en este largometraje habrá muchos espacios para el diálogo. Si bien, en todos sus proyectos es un aspecto que se repite insaciablemente, aquí precisa mayor

ocupación en el tiraje. Los ángulos escorzos son significativos en su estilo, pues denota su gran comprensión en el lenguaje cinematográfico y enarbola una construcción de escenas más discursivas al establecer la comunicación bidireccional entre dos personajes.

Algunos de los momentos que la cámara queda detenida para iniciar este juego de planos, es cuando se ubica en el hombro (ángulo escorzo), frente a la acción de la obligada práctica sexual. Una cámara estática, que se mantiene al nivel de los personajes protagonistas de la escena. Una cámara cercana, pero fría, cruda, que no reactiva ante lo salvaje del hecho que presencia, y solo se limita, tan cobarde como muchos lo podrían hacer, a voltear la mirada en una escala al éxtasis fálico con pleno dominio en su víctima (cenital).

Por otro lado, un elemento cinematográfico que también se relegó en otros análisis — porque no tenían la misma injerencia que en este caso—, pero sí están presentes, son los ángulos contrapicados y picados. Dichos ángulos contraponen una lucha de jerarquía discursiva. En *The Girl with the Dragon Tattoo*, disputará una consigna por evidenciar quién gobierna en la conversación, pues todo son luchas de poder.

Un ejemplo clarificante se rebusca, de nuevo, en la tortura de Mikael Blomkvist. Cuando se explora esta secuencia, el espectador identifica una dinámica importante: en un ángulo picado, Mikael está sujetado de una polea y completamente inmovilizado, con el poder en su mano —pese a la situación— al saber que Martin es el asesino de la investigación; los roles cambian cuando el ejecutor lo alza con la polea y es dueño de su vida, ahí la cámara se sitúa en un ángulo contrapicado.

Representaciones como ésta, hay muchas —en todos sus filmes, también—. Sin embargo, un evento particular se visualiza cuando el director emplea un estilo no tan común en su usanza. Fincher, en la misma secuencia, propone una cámara subjetiva para atestiguar su tortura asfixiante con una bolsa de plástico, mientras resopla agitadamente.

Y para representar todo esto, el director no juega con su óptica. En este producto cinematográfico, la lente será convencional y le permitirá registrar la realidad sin ninguna alteración focal. Tan claro y nítido se lo permita la cámara, así se reproducirá en la pantalla. Mientras tanto, el *teleobjetivo* se remitirá a registrar planos detalle e insertos.

THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



NOTA. Con planos medios, se sitúa al mismo nivel a los personajes.



NOTA. Planos picados y contrapicados para denotar la superioridad de uno sobre otro.



NOTA. Con la práctica oral, un plano cenital para su máxima superioridad.



THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



NOTA. En picado, se observa al cautivo periodista.



NOTA. Con el contrapicado, se busca el efecto inverso. Martin ejerce el poder.



NOTA. El ángulo escorzo establece la correspondencia comunicativa entre ambos.



THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



NOTA A PIE DE FOTO. Los planos irán estructurando las relaciones de poder en esta tortura sádica que deposita Martin en el vulnerable cuerpo que se asfixia de Mikael.

Salvo en comentados casos, el cinematógrafo retomará una lente ya mencionada: el *gran angular*. Pues, cuando la histeria mental de algunos personajes queda liberada, su visualización se verá distorsionada, gradualmente. Esto permite comprender que los sucesos expuestos son un estado mental alterno al estable. Un ejemplo se reconocerá en la venganza de la protagonista a su agresor. Las líneas, volúmenes y perspectivas de la imagen se percibirán distinguiblemente deformadas.

El color también jugará una pieza en esta partida, pues, aunque el rojo impera, el amarillo verdoso también tiñe esta última secuencia. Es decir, se concentra un delirio de ira e insanidad. Claro, todo eso acompañado con un travelling aberrante por su composición en sí misma, que deambula de un plano entero hasta un primerísimo primer plano inverso. Los colores fríos³⁸⁶ se cobijarán con las luces difusas del exterior para transmitir el aislamiento de aquella región donde habita esta familia con nociones antisemitas. Su exclusión no solo mora en la ubicación del lugar, también en el color que lo enfatiza (azul). Esta pálida paleta de color reviste al filme en gran parte de él, pues son tonalidades que no van a variar mucho. Sus personajes la protagonizan en buena medida, y resaltan su soledad y melancólica vida —al menos al inicio de la cinta—. Pero, los valores se alteran conforme la situación lo requiera: la cromática de esta película razona con las emociones que tiene.

Si bien, en los exteriores solo se enuncia cuando es un recuerdo del pasado (en color sepia), en su búsqueda por la verdad, el amarillo —de nuevo— acaparará la pantalla e ilustrará sus interiores. Los sitios acaudalados expresarán su riqueza y sociabilidad con esta tonalidad. Aunque tenue, el color se puede oscurecer un poco más para darle un contraste opuesto: locura. Esta inestabilidad se explorará conforme el caso adopté una resolución final. Desde una ensangrentada bañera tras un disparo al periodista, hasta los abusos tortuosos que son víctimas sus protagonistas. El color es un valor descriptivo de las emociones.

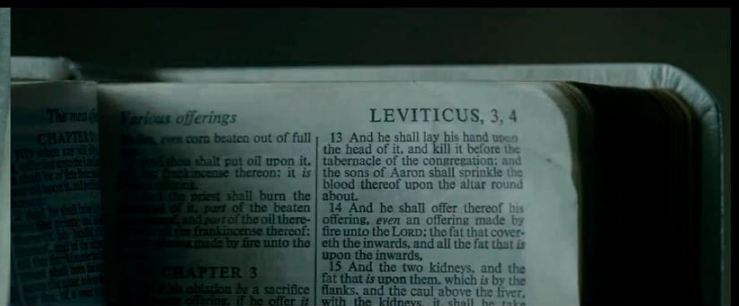
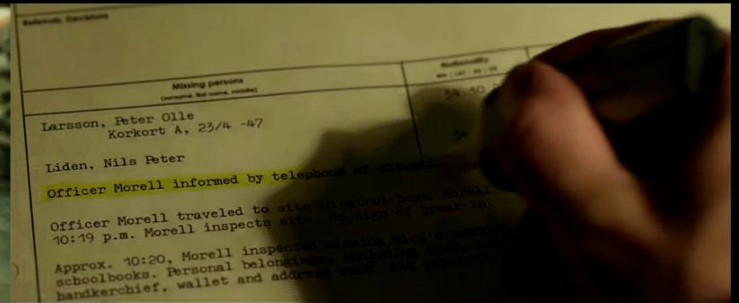
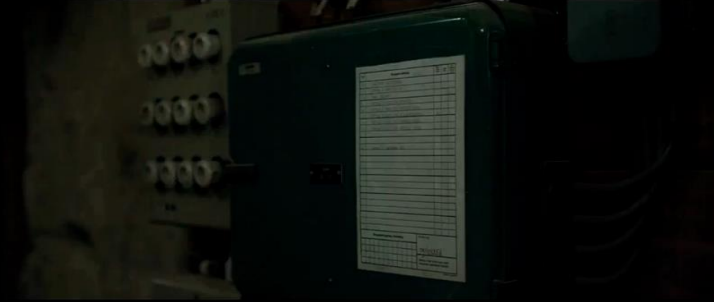
³⁸⁶ Los colores fríos descritos por Whelan (1994) «nos recuerdan al hielo y la nieve. Los sentimientos generados por los colores fríos —azul, verde y verde azulado— son opuestos a los generados por los colores ardientes; el azul frío [...] aumenta la sensación de calma» (p. 15).

THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



NOTA A PIE DE FOTO. La lente convencional será protagonista en el filme. La desición visual consuela un realismo en sus imágenes a través del *angular*.

NOTA A PIE DE FOTO. El teleobjetivo vuelve a tomar un cargo proximista de los detalles de cada uno de los elementos.



THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO

NOTA A PIE DE FOTO. En medio de una habitación con tonalidades enfermizas (verdes-amarillas), éstas se van diluyendo en un rojo incandecente que ilumina a la mujer intoxicada por su venganza. Un *travelling* (con gran angular) acompaña el momento de su derrumpe psicológico.



THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO

THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



EXTERIOR. En el exterior, el azul es desaturado y la luz fría adquiere un valor de aislamiento en aquellos parajes invernales.



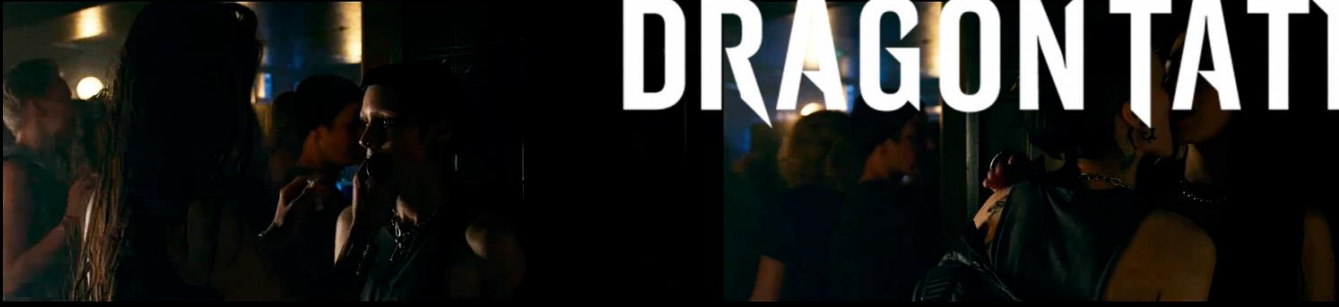
INTERIOR. Mientras más azul, mayor soledad. La luz clara solo cumplirá con la frialdad afectiva como la corporativa.



INTERIOR. Con un matiz más fresco y verdoso, el azul connota la degradación emocional (como bañarse después de ser abusada).



THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



INTERIOR. El azul y las lámparas cálidas son una representación aurica del mundo nocturno.



INTERIOR. La fusión de ambos colores arrojan un insano verde. Blomkvist no visita el apartamento de Salander, más bien, su perturbada mente.



INTERIOR. Aquel invasor psicológico, estará en medio de cajas de recuerdos y verdosas inscripciones informáticas de la hacker.



```
FT JOIN Keyword AS k ON k.incident_id = i.id WHERE i.year BETWEEN 1947 AND 1997 AND (k.keyword IN ('rape', 'decapitation', 'disemberment', 'fire', 'alta') BSTR(v.fname, 1, 1) = 'R' AND SUBSTR(v.lname, 1, 1) = 'L');
```

fname	lname	year	location	report_file
Anna	Wedin	1956	Mark	FULL POLICE REPORT NOT DIGITIZED
Linda	Janson	1955	Mariestad	FULL POLICE REPORT NOT DIGITIZED
Simone	Grau	1958	Goteborg	FULL POLICE REPORT NOT DIGITIZED
Lea	Persson	1962	Uddevalla	FULL POLICE REPORT NOT DIGITIZED
Kajsa	Severin	1962	Dals-Ed	FULL POLICE REPORT NOT DIGITIZED

5 rows in set (0.00 sec)

THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



INTERIOR. Los paisajes se vislumbren con calidez y exploran el pasado de la familia Vanger.



INTERIOR. La opulencia detenta su presencia con el color amarillo.



INTERIOR. El amarillo se eclosiona con el verde para reivindicar la violencia y locura dentro del filme (atentado contra Mikael).



4.3.1.8 BANDA SONORA

La música no abordará un gran diferenciador. El espectador podrá contemplar las mismas reglas que se han puesto a disposición en los dos últimos trabajos. Por lo que, será fácil reconocer los niveles diegéticos y extradiegéticos en este punto.

Fincher no pierde el tiempo y selecciona una pieza psicodélica (*cover* de *Immigrant Song* por Karen O del 2011) para aquella secuencia en los créditos iniciales que sostienen una orgía entintada. Sin embargo, esto va más allá de los niveles explicados. Lo importante se inquiera cuando se fecunda la sonoridad con melodías dentro de la narrativa.

En el filme se puede reconocer un evento trascendental que ilustra esto: durante la brutal tortura de Mikael Blomkvist, el director apela a una disonancia audiovisual, es decir, una contradicción de hechos entre la imagen y el sonido. Por un lado, un hombre está privando del oxígeno a otro, todo esto, mientras es colgado en un arnés. Por el otro, la canción de *Orinoco Flow* de Enya (1988), un elemento armónico y agradable sinfónicamente, se incluye al plano diegético, pues la excentricidad del atroz ser humano que ejecuta este crimen, la reproduce en un estéreo. Por lo que ambos elementos discrepan en emociones transmitidas.

Pero no solo eso, otro momento con gran protagonismo se suscita después de la felación obligatoria de la protagonista. Elaborando un plan de «*revenge*»³⁸⁷, la joven mujer idea sus consecuentes acciones con música en sus audífonos negros, mientras reposa contemplativamente en medio de su habitación. El resultado final es sórdido, no sería el único elemento en serlo. Sus composiciones diegéticas, en su mayoría, suman adjetivos similares. Como engranajes, ponen en marcha una maquinaria de intriga y suspenso sonoro. Las imágenes se congratulan en compartir espacio con estos minutos melódicos, para acentuar su importancia discursiva.

Las imágenes serán las narradoras de toda la historia y el silencio será uno de sus protagonistas. El dolor gritará, incluso sin la necesidad del sonido, pues serán pocas las escenas donde la violencia se presente; pero, cuando lo hace, será cruda y visceral. En

³⁸⁷ Término anglosajón para hacer referencia a la venganza.

este escenario, mientras Lisbeth sale enfurecida del despacho del servicio social, irrumpe un elevador vacío. Ahí, en ese sitio, se exclama un grito que se ensordece en la mirada de la lente, que solo percibe la gesticulación, pero no el sonido.

Otro ejemplo —alterno al propuesto en el silencio— que se expone durante un abordaje en el tren. Descendiendo a las profundidades de la calamidad humana, la protagonista es despojada de sus pertenencias. En una soledad egoísta, donde el yo es primero, ella no se paraliza y persigue al delincuente. Tras golpearlo, y con las miradas voyeristas de los usuarios del transporte colectivo, ella expulsa su rabia y frustración comprimida.

De este modo, el silencio como protagonista enfrenta a su antagónico: el ruido. Ambos personajes hacen aparición en el filme. No es casualidad que, mientras se subyuga a Salander y queda noqueada por la asfixia, la cámara se desplaza en retroceso ante los gritos de una mujer que intenta impedir su sometimiento. Sin la necesidad de ver el acto en pantalla, detrás de una puerta, el sonido libra un combate contra el silencio. Éste se sobrepone a su adversario, pero eleva la tensión de la acción. Impidiendo que se vea, Fincher acoge el recurso sonoro como un elemento catalizador.

Por lo que, concluimos que el sonido, de esta manera, juega un papel narrativo y dramático importante, porque potencia el desarrollo del universo engendrado por el director e incita al espectador a experimentar sensaciones profundas. Este recurso es fuerte y enriquece la atmósfera, haciéndola verosímil y exacerba los sentimientos responsables de las situaciones y personajes de la película.

NOTA A PIE DE FOTO. Con un cover de 'Immigrant Song', Fincher destila un entintado intro rítmico.

A DAVID FINCHER FILM



**THE GIRL WITH THE
DRAGON TATTOO**

THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



NOTA A PIE DE FOTO. Mientras Mikael agoniza, la música en el fondo ('Orinoco Flow' de Enya) ameniza el calvario del periodista.

THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



NOTA A PIE DE FOTO. El ritmo del filme es silencioso, pero también el discurso sonoro se vale de él. Incluso, cuando un grito se esboza, se ahoga.

NOTA A PIE DE FOTO. Expectantes, los espectadores son testigos de un alarido rábico después de un asalto.



THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO

THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



NOTA A PIE DE FOTO. Por medio de un recurso en movimiento (*dolly out*), la cámara se desplaza hacia atrás mientras sordidos gritos representan la tragedia que está detrás de la puerta.

4.3.1.9 ACTO COMUNICATIVO

Para cerrar este estudio, hace falta extender el análisis a otras limitaciones del concepto. En este caso, la violencia sexual, encontrará un respaldo en David Fincher. Uno de los proyectos en donde le esteta válida las agresiones sexuales como elementos constitutivos de su obra es *The Girl with the Dragon Tattoo* (2011).

A las orillas de un lago sueco, un hombre alza su teléfono para llamar a un viejo conocido. En un halo de misterio, acompañando a aquel anciano, se nos revela que le han enviado, como en cada año, una nueva pieza de recuerdo: unas flores blancas enmarcadas.

Sin más reparo, la secuencia de créditos se inserta al ritmo de un cover de *Inmigrant Song* de Led Zeppelin. Al cabo de su desenlace, conoceremos a nuestros protagonistas. Mikael Blomkvist, periodista de *Millennium*, sale de un juzgado con la audiencia mediática a su espera. Precedido por una demanda en su contra, por publicar un reportaje donde ventilaba la vida turbulenta de Hans Erik-Wennerströng. Al mismo tiempo, una joven hacker con apariencia *punk*, se introduce en las instalaciones corporativas de una empresa de investigación privada. Cabizbaja, se le encomienda la misión de investigar al señor Blomkvist. Su reporte es preciso y completo, más de lo que debería serlo.

Sus vidas, aunque se contraponen la una de la otra, se entrelazan por el mal momento que atraviesan. Por una parte, Mikael atraviesa un proceso legal que lo ha ridiculizado mediáticamente. Por el otro, Lisbeth vive recluida y alejada del mundo (social).

Sin embargo, el investigador será reclutado por Henrik Vanger para emprender una recapitulación de hechos de un particular incidente: la desaparición de Harriet Vanger en una isla en la periferia de Estocolmo. Los miembros de la familia Vanger, serían los sospechosos del caso, pues Henrik tiene la teoría de que solo un miembro de la familia le enviaría las mismas flores cada año como Harriet lo hacía siempre. En cambio, Lisbeth Salander queda completamente sola tras la hospitalización de su anciano tutor. El Estado, al tener su custodia, pone a la joven en las manos de Nils Bjurman, el nuevo responsable que le ha asignado el Servicio Social.

Como veremos, la trama se entrelaza en dos relatos, sin nada excepcional que motive su desarrollo —más que el deseo de encontrar una respuesta a la desaparición de Harriet—, pero esto cambiaría con un acto violento. Mientras, Mikael comienza a indagar en la vida de esta colección de personas adineradas y detestables que se confinan en una gélida isla por su pasado fascista; Lisbeth, por su parte, caerá víctima de una impune situación machista. Su nuevo asesor controlará sus finanzas y retendrá sus ingresos.

Con Mikael, en la casa de Henrik, mientras le relata algunas eventualidades del último avistamiento de su sobrina, Salander será interceptada por un criminal en las profundidades subterráneas. Un hombre le arrebatará sus pertenencias mientras ella busca abordar el tren suburbano. La mujer no se paralizaría y reaccionaría impulsivamente, despojándolo de su mochila con unos golpes en autodefensa, a lo que, después de derribarlo, le gritaría con toda su impotencia reprimida.

Su equipo de cómputo fue dañado durante el altercado. Sin dinero, pues todo estaba decomisado, se presenta al despacho del nuevo tutor. Incómodas y sugerentes preguntas sobre su sexualidad se escucharán en el fondo, con la finalidad de hacerle un *test* que complace al morboso ser. Aquí, Fincher construirá una escena lasciva con un juego de miradas, pues, mientras la joven evita el contacto visual, su agresor se posicionará enfrente de ella para mirarla desde lo alto, asegurando su control de la situación. Él tiene el poder, porque lo ejerce. Le sugiere un “intercambio” para facilitarle el capital solicitado para un nuevo equipo.

Lisbeth, notoriamente insegura, retrocede al ver la actitud invasiva del sujeto que quita la mochila que se opone a él. Con autoridad, toma su mano y la envía a su pantalón de gabardina. Poderoso, si infla de regocijo al obligarla a palpar su miembro. Con la situación en su poder, impacientemente le recomienda que abra la bragueta para desenfundar su pene. La mujer, sin nadie que la escuche —una máquina pulidora contrarrestaría cualquier esfuerzo de auxilio—, lo hace. Con fuerza inclinará su cabeza para que le practique sexo oral.

Después de ese repulsivo acontecimiento, Salander sale con su dinero e intentando limpiar cualquier residuo seminal. En casa, se aprecia a una desubicada chica que

medita en el suelo de su casa. Con un plan en mente, sale por una diminuta cámara de fibra óptica que colocará en una mochila. Ahora, en el departamento de su “protector”, le pedirá dinero para comida. El hombre la invita a pasar y a entrar a su cuarto. Pensando en que solo se trataría de otra actividad oral, ella posa su mochila en una silla para que grabe el hecho. Sin embargo, su sorpresa sería que no se trataría de eso únicamente, pues la esposará y adormecerá para atarla a su cama, a pesar de su forcejeo. En un campo vacío, detrás de la puerta donde se suscita este acontecimiento, el *desplazamiento espacial*³⁸⁸ se presenta, mientras se llevaba a cabo el sometimiento de la protagonista.

Fincher, concedería una de las escenas de abuso sexual más gráficas posibles, pues, “la violencia y el sexo, en el cine, siguen el mismo destino de lo extremo” (Lipovetsky, 2009, p. 90).³⁸⁹ No se censuró al filmar un acto tan sórdido como éste. Solo le valió ver como un hombre le arrebató la ropa interior al tirar de ella con fuerza descomunal, mientras la protagonista está boca abajo y se sacude con locura en un afán de liberarse. El individuo se monta sobre ella y descubre su cuerpo que lo revestía una bata verde oscura. Dedicado a lamer, se dispone a penetrar su cavidad anal.

Esta *ultraviolencia espectacular*³⁹⁰ enaltece el relato. Sin ella, la historia no tendría la misma repercusión ni dirección que pronto tomará a continuación: caminando con dolencia, la mujer desdeñada abandona el lugar con su mochila y dinero. En casa, Salander solo ocuparía su regadera para bañar la repugnancia que impregna su piel. El agua limpiaría, metafóricamente, a un destruido personaje.

Mientras Mikael y su editora, Erika Berger, se reúnen por motivos de asociación laboral con la familia Vanger, ellos consuelan su soledad con la intimidad amorosa. Lisbeth, a su vez, detonaría su sádica venganza: en un estudio, Salander se realizaría un tatuaje en su tobillo y compraría una máquina, así como otros objetos, para visitar a su abusador.

³⁸⁸ Zavala (2012) menciona que esta estrategia permite «la presencia de la violencia fuera de cuadro» (p. 5).

³⁸⁹ Lipovetsky, op. cit., p. 90.

³⁹⁰ Esta estrategia «característica del cine de autor, una manera de llamar la atención con recursos formales» (p. 4). Según Zavala (2012), permite un alto grado de espectacularidad.

Bjurman, con una inesperada visita a su puerta, recibe a la joven. Ella no aguarda mucho para inmovilizarlo con un *teaser*. La violencia sigue conectando el desarrollo de la obra.



NOTA. En alternancia de planos, se muestra el dominio del depredador sexual.



NOTA. Con movimientos aberraticos, el filme expresa la desesperación por escapar.



NOTA. En un ángulo lateral y sin aire para escapar, el plano deja a la mujer amordazada.



THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



NOTA. Con planos intermedios, se asegura de que la mujer este bien sujeta.



NOTA. En un intercambio, los planos abiertos afirman las violentas acciones (desvestir) y los cerrados las expresiones (de horror).



NOTA. Sollozando y desnuda, es contemplada por el hombre que se alista para violentarla.



THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



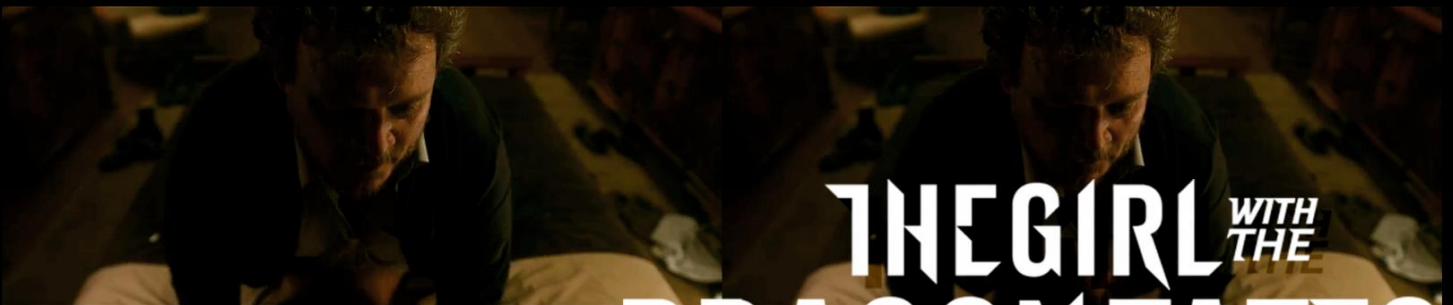
NOTA. El director se aproxima para describir el proceso de sodomización.



NOTA. Con planos contrapicados, la figura del agresor se realza. Mientras tanto, Lisbeth es mirada con inferioridad: es la víctima.



NOTA. Con un gran angular, se distorsiona las proporciones de la imagen y, por ende, la psicología del sujeto.



THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO

Con un Blomkvist revisando una serie de negativos fotográficos de un desfile, se contrapone a un taladrar que perfora el suelo para retener a un hombre desnudo e inconsciente. Ante él, una sombría mujer que reproduce su violento comportamiento en un televisor. Resguardada en una silla mientras fuma un cigarrillo, al terminar la cinta, ésta se levanta para sodomizar al repulsivo tutor con un dildo metálico. Con la incontrolable evacuación fecal, Lisbeth lo electrocuta para llamar su atención. La chica lo amenaza con el material de su violación y le exige que su dinero vuelva a estar a su disposición, además de otras demandas. Su venganza se entabla con violencia; es una forma de dialogar con su agresor.

Al terminar sus sentencias, pateo el dildo y lo ingresa aún más —como corresponde a la espectacularidad de la estrategia previamente mencionada—. ³⁹¹ Luego de eso, sacaría su máquina y se dispondría a tatuar el pecho del hombre —a pesar de su nula práctica en este oficio, escribe: “Soy un cerdo violador”—, y así culmina su vindicta. De esta manera, apreciamos no solamente la toma de la justicia por mano propia, sino que, además, se delinea al personaje con mayor amplitud. Se describe a una mujer metódica, capaz de planificar con cuidado cada uno de los hechos en su cumplimiento, alguien que, en sus propias palabras, está demente.

Ahora bien, probablemente sin este evento (violación), probablemente esta historia no hubiera sido construida de la misma manera. ³⁹² Al continuar con su investigación, la visita de su hija del periodista, le permite identificar citas bíblicas en las notas del cuadernillo de Harriet que ha estado estudiando. Estas referencias (violentas) de la Biblia, lo conducen a un caso que mencionó el que, en ese entonces, era el detective del caso.

No obstante, Henrik sufre un padecimiento que lo hospitaliza. Lo que detiene la búsqueda. Mikael solicita un asistente para el caso. Dirch Frode lo respalda y le comenta de la mujer que investigó su vida. Al leer su reporte se interesa por ella, ya que sabe

³⁹¹ Aquí la *ultraviolencia espectacular* «es gráfica, es decir explícita, y está presentada con un exceso de significativo, por lo que tiende a ser hiperbólica» (Zavala, 2009, p. 7).

³⁹² La *funcionalidad narrativa* se hace presente.

cosas que solo él sería capaz de conocer. Blomkvist se presenta con su jefe de Salander, Dragan Armanskij, y le ordena información de ella.



NOTA. Un movimiento óptico ayuda a enfocar a la nueva víctima: el agresor.



NOTA. Salander toma el poder en la escena, tanto así, que un plano cenital refuta la inferioridad del tutor al ser sometido.



NOTA. Un plano muestra la habitación de la tortura, mientras otro más cerrado, especifica la metodología.



THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



NOTA. En contrapicado, la protagonista se superpone a su agresor sexual. En picado, el hombre observa temeroso y sin opción al movimiento.



NOTA. Los planos se van cerradon, mientras se le informa al tutor que su violación ha sido filmada. Salander le proyecta el evento en la pantalla.



NOTA. Entre las sombras, fumando un cigarrillo, Lisbeth se establece como la dominante en esta ocasión.



THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



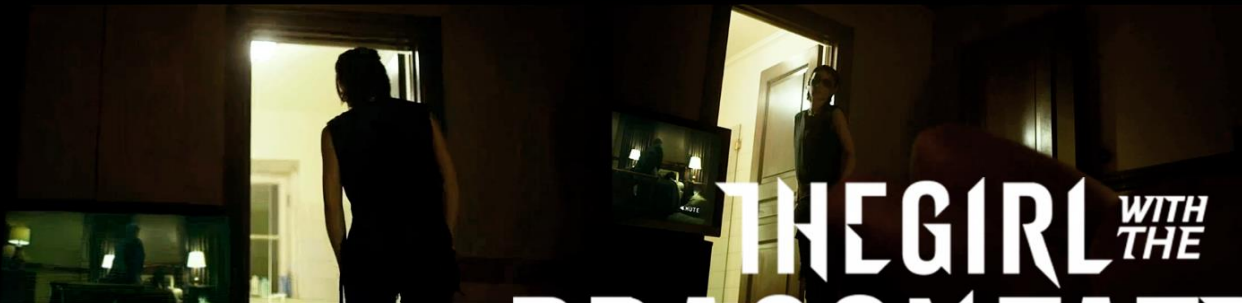
NOTA. En planos cortos, Fincher le enseña al espectador el utensilio para la práctica. El tutor queda aterrorizado al deducir lo que va a acontecer.



NOTA. Su aproximación, le permite evidenciar la penetración anal y la expresión de dolor del individuo. Ángulo cenital para remarcar su inferioridad.



NOTA. En contrapicado, Salander se aleja después de introducir el elemento fálico en el recto del tutor, que lo obliga a defecarse reaccionariamente.



THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



NOTA. Los ángulos se vuelven extremos y la superioridad de Lisbeth no deja de reforzarse.



NOTA. La mujer diálogo con su agresor a través de la violencia.



NOTA. Bajo amenazas, Lisbeth ha sometido por completo al tutor. Él concede todas sus demandas. La violencia es su forma de comunicación.



THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



NOTA. Un zoom in escala a su locura que ella misma proclama.



NOTA. Con una patada, comunica su dominio y pide atención, pues le expresará lo que sucederá a continuación.



NOTA. A raíz de esto, la joven hacker se sitúa con supremacía y actúa metódicamente en su siguiente fase.



THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO



NOTA. David exhibe las herramientas para cometer su venganza.



NOTA. La lente se encierra más para mostrar una mente fragmentada que se sienta sobre el cuerpo para marcarlo por siempre (con un tatuaje).



NOTA. Con una mirada que se asoma sobre él, de modo preponderante, Lisbeth escribió en su sudorosa piel: "I am a rapist pig".



THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO

Mikael se presenta a su apartamento. Lisbeth, que una noche antes fue a una discoteca, amanece con su compañera sexual. Confundida y preocupada por su visita, se siente amenazada por él. El periodista habla con ella y, aunque ella actúa con cautela, la invita a su investigación. Salander parece interesada cuando se entera de crímenes sexuales y asesinatos en contra de mujeres. Por lo que, con su experiencia anterior, acepta unirse.

La violación, aquella experiencia traumática, la hace identificarse por esto. Sin esta experiencia probablemente no existiría una conciliación para sumarse a su búsqueda, pues se guía bajo una *lógica agonística*.³⁹³ Al partir de su apática y aislada personalidad, se presupone que ella no estaría dispuesta a colaborar con alguien, a menos que sea un estudio que represente un desafío e interés por algo en lo que pueda ayudar a detener otra atrocidad en contra de una mujer. La violencia justifica su participación.

En sus filas, Salander comienza a buscar cada caso que involucre señas particulares que se describen en los evangelios. Por su parte, Mikael regresa a la cabaña donde se hospeda para notar al gato que lo ha acompañado todo este tiempo adentro de ella. Intuye que alguien a profanada las cerraduras y ha entrado a hurtadillas. Así que decide ir a visitar a Henrik, pero no es bien recibido por una familia de caucásicos, ancianos y xenófobos.

De vuelta a casa, Martin Vanger convence a Mikael de quedarse. Éste se despide con la llegada de su nueva compañera. La pareja comienza a intercambiar información. Lisbeth le da un repertorio de los asesinatos que coinciden con todos los versículos de Levítico:

- ❖ Rebecka Jacobsson (1940). Mujer violada, apuñalada y calcinada. El primer caso con el que comparte datos con el oficial retirado. Levítico 20:17.
- ❖ Rakel Lunde (1957). Una mujer de limpieza que leía las manos en su tiempo libre. Atada de las manos y amordazada. Fue violada y su cabeza destrozada por una piedra. Levítico 20:27.

³⁹³ En este caso, de acuerdo a esta estrategia de narrativización, Lisbeth y Mikael conducirán la trama de tal manera que la violencia se justificará como un enfrentamiento del bien contra un mal que buscarán erradicar (Martin Vanger) (Zavala, 2012, p. 5).

- ❖ Mari Holmberg (1954). Prostituta violada y acuchillada, sofocada por una pósito sanitaria. Levítico 20:18.
- ❖ Lovisa Sjöberg (1960). Encontrada en un granero. Violada y acuchillada. A un costado, vaca degollada y con su sangre esparcida sobre ella. Levítico 20:16.
- ❖ Liba Gustavsson (1960). Una fugitiva violada, estrangulada y con una paloma quemada atada a su cuello.
- ❖ Lea Persson (1962). Violada y golpeada. El asesino soltó a los animales. Un perico introducido en su vagina.
- ❖ Sara Witt (1964). Hija de un pastor que estaba atada a su cama, violada e incinerada por el fuego que quemó su casa. Levítico 20:19.
- ❖ Lena Anderson (1967). Estudiante violada, acuchillada y decapitada.

Todos estos homicidios son también brutales crímenes sexuales. En ellos se reconoce un patrón donde la violencia sexual es el principal motivador. El fuego, los animales y la religión lo secundarán. Los versículos bíblicos serán la guía para su escenificación, pues los nombres de las mujeres también son judíos. Algo que concuerda en un lugar lleno de antisemitismo, propio de los Vanger.

A la mañana siguiente, un morbido suceso perturba a los protagonistas: el gato aparece descuartizado a las afueras de la cabaña. El asesino aún está presente. Con reflejos vomitivos, Mikael se pone a pensar sobre este hecho. Decide visitar la casa abandonada de Gottfried, el padre de Harriet. De nueva cuenta, la violencia se hace presente: mientras observa los alrededores al salir del sitio, un disparo roza su frente y lo hiere. Corriendo por su vida, el tirador no cede en dejarlo escapar. Mikael se refugia en su cabaña, donde una preocupada Lisbeth se dispone a coser su herida.

Con agua que limpia el sangrado y con algo de vodka, Salander esteriliza una aguja para cerrar su piel cortada. Entre la bruma de la tensión mortal, el sexo se adquiere como un apaciguador. Sin ropa seca, Mikael está angustiado por lo acontecido. Lisbeth se despoja de sus prendas y se presenta desnuda ante él. El sexo se presenta como otra forma de relación de poder. Su empoderada protagonista se monta sobre él, porque ella ejerce el dominio de la relación sexual.

Esta consumación carnal se trataría de modo voyerista. El autor reúne a dos seres excluidos socialmente y, ante todas sus desdichas, encuentran una comunión en su compañía. Con su agrado de colaborar juntos, llevan adelante la trama, y por ende, su investigación.

En medio de archivos, Lisbeth se inmiscuye en el depósito de documentos de la empresa. Los registros incluyen toda la historia del corporativo. Es en este solitario lugar, donde Salander empieza a ligar conclusiones: las fechas de apertura de algunos consorcios, se relacionan con la desaparición y posterior muerte de las víctimas. Comienza a trazar un mapa que visualizaremos sobre una mesa. Gottfried, el principal sospechoso.

La presencia del padre de Harriet en estos hechos, solo será la punta de un revelador misterio. Mikael, en la vivienda ártica, reconoce a una fotografía donde aparece un jovial Martin (lo confirma uno de los tíos nazis). Inmediatamente, asocia esta foto con aquella del desfile. Martin era el sujeto que vio Harriet antes de huir del festival.

Con esto en mente, el protagonista, ingenuamente, se entromete en la casa de la colonia, donde habita Martin. Allí reconoce el rifle de caza con el que sufrió el atentado. Para su mala suerte, el antagonista de esta historia regresa, después de visitar la choza, dispuesto a aniquilar al investigador.

En un intento de esconderse y dejar la escena, Blomkvist es atrapado *infraganti*. Martin lo incita a entrar a la casa y beber un trago. Por miedo a rechazarlo, Mikael acepta. Aunque el protagonista tiene un cuchillo que tomó de la cocina, el cruel homicida lo despoja de él. Armado y con el control del periodista, lo obliga a bajar a una recámara de tortura.

Adormecido por los gases rociados, Mikael despierta amarrado de un equipo y un arnés. Martin, preparado para estremecer a su presa, se dedica a cuestionarlo y hablar con él. Se siente defraudado por su inefectivo resultado como detective. No logró encontrar a Harriet, a pesar de que sí es el asesino de los demás crímenes.

Lisbeth, sepultada en miles de hojas y carpetas, finalmente encuentra la misma evidencia: Martin es el asesino que continúa con el trabajo de su padre. Sale del sitio con

el enfurecido rugir de su motocicleta. Mientras Martin confiesa que su padre abusaba sexualmente de él y su hermana, medita en área torácica apuñalar el cuerpo colgado de Mikael, que intenta no morir asfixiado por el plástico de una bolsa.

Salander llega a tiempo y coge un palo de golf para defender a su compañero. Propinándole un devastador golpe mandibular, el villano cae y sin dos dientes menos. En medio de la violencia, la tensión crece. Estos actos representan un tejido narrativo para cautivar al asombrado espectador. La violencia justifica su presencia.

Si bien, Martin no queda noqueado, sí logra reincorporarse mientras la joven hacker ayuda a su amigo a no morir ante la falta de oxígeno. En su liberación, Vanger escapa frenéticamente. Lisbeth le pregunta a Mikael si tiene su autorización para acabar con él, a lo que esté le da su consentimiento.

En una persecución motriz, la chica gana la partida, provocando una aparatosa colisión de la camioneta negra que conducía Martin. Al acercarse, saca una pistola para ejecutarlo, pero no será necesario, el auto estalla y el cuerpo arde por dentro. Sin la necesidad de un disparo o una representación gráfica, el realizador nos da los elementos necesarios para presenciar una muerte dolorosa y justa de este sádico criminal.

Mikael, en recuperación, le confiesa Lisbeth que Martin no asesinó a Harriet. Su historia aún no termina. Viajan a Londres para saludar a la única persona que sabe dónde estala sobrina desaparecida: Anita Vanger. La mujer no se siente mal por la muerte de su primo, pero repele la presencia de Blomkvist. El conjunto detectivesco otorga lugar a una idea: después de monitorearla, deducen que ella es Harriet.

Con la certeza que produce esa hipótesis, la pasan a ver para confesarle esta inferencia. Anita es Harriet; la mujer tomó su nombre al morir su prima y se ha escondido por años para evitar ser encontrada. Con el misterio resuelto, Mikael lleva a su sobrina frente a un doliente Henrik Vanger.

La película finalizará con la embaucación de Hans Wennerströng y la desilusión de Lisbeth Salander, al ver al hombre que desató sentimientos en ella y con quien, finalmente, representó una apertura emocional, con otra mujer (la coeditora de la revista

Millennium). Pese a su conexión y formular un elaborado plan que comprometería social y judicialmente a Wenneströng, el periodista continuaría con su vida.

El filme es, en todo sentido, un ensayo cinematográfico sobre la violencia sexual. Los hombres irrumpen esta realidad ficcional como una figura punitiva y lasciva en la mujer. Su estigmatización religiosa, comunican una perspectiva satanizadora del género femenino. Las mujeres son castigadas por su comportamiento, en especial si es poco “decente”. No hay espacio para la libertad y el sentimiento de seguridad. Todas pueden ser víctimas de un vehemente sujeto. Los actos impunes son ignorados por una sociedad, almacenados en cajas y cientos de hojas. Las mujeres están puestas a caza y nadie hace algo para detenerlo.

La violencia que se ejerce, es una prueba del poder que se tiene sobre quien se ejerce, en este caso, las mujeres. La violación de Lisbeth solo es una de las tantas que se profesan dentro de la película; las mujeres son sometidas por su condición fisiológica y las consignas sociales de inferioridad que la sociedad les atribuye. La violencia sexual es otra representación puntual que implora una visualización en el mundo. Fincher se adentra en la novela sueca para concebir una sádica pero cruda realidad.

Lo que parece más relevante de la propuesta del director estadounidense, David Fincher, son la forma y la visualidad que utiliza para relatar la temática de la violencia en este filme. Si eligió una trama que incluyera violencia brutal, no habría impactado a sus espectadores, a menos que Fincher lo comunicara de una manera particular —tal y como lo hizo—. A medida que transcurren las secuencias, el espectador se da cuenta de que no puede abandonar la sensación de impotencia provocada por la impregnante violencia que está experimentando, y este sentimiento lo acompañará hasta el final de la película. Muy en el fondo, conoce el terrible desenlace de los hechos.

Como lo hiciera Gaspar Noé en *Irreversible* (2002), David compone una secuencia destructiva para su protagonista y la desciende a los límites más infrahumanos. La violación es una representación tan visceral, sin remordimiento a la censura. Bajo su óptica, construye este escenario e interpreta un brutal momento sin dar espacio a la tibieza, y mostrando la violencia de forma explícita, cruel y despiadada, cuidando cada

detalle de la puesta en escena para lograr un realismo casi documental. Si se representa, es porque es un valor necesario. Es un acto que se requiere para la narrativa, pero también para provocar al espectador. Su atrevimiento no es en busca de estimularlo visualmente, sino para horrorizarlo y denunciar lo enfermizo que puede ser este mundo tan corrupto.

Los recursos fílmicos empleados permiten, en conjunto, lograr dramáticamente la línea evolutiva de la película: desde el pulcro manejo de la cámara (movimientos de la cámara, encuadres, angulaciones, lentes determinadas), el decorado y el arte, la fotografía, el sonido, la elección de las locaciones y el desarrollo de los personajes (actuación, maquillaje, vestuario) hasta los cuidados detalles que conlleva el montaje para dar una articulación adrenalínica, si así lo conviene. La comunión de todos estos elementos brinda al espectador una visión de un mundo ficticio, mientras que al mismo tiempo crea una película poderosa, confiable, pero satisfactoria, sólida y consistente para enfrentarse con crueldad y sin miramientos a los acontecimientos cotidianos del mundo en el que vivimos.

CONCLUSIONES.



CONCLUSIONES

Como hemos visto, el lenguaje cinematográfico fue y se sigue configurando continuamente. De la misma forma que lo ha hecho, muchos criterios se han alterado dentro de él. La violencia ha estado depositada en la cinematografía, pues, no es ajena a la realidad y, por tanto, tampoco a la realidad ficcional. De este modo, la experiencia de los espectadores con material fílmico que contenga, en menor o mayor medida, actos violentos, es entendible.

El cine ha encontrado en la violencia un recurso estético que se ha ido moldeando década tras década. Desde una presencia casi discreta hasta indiscriminada, ha sido su proceso evolutivo dentro de la industria y el lenguaje cinematográfico. La sociedad ha cambiado, y el cine también. Sin embargo, unas de las preguntas que han presentado el nacimiento de este proyecto son: ¿es la violencia siempre necesaria en cualquier producción cinematográfica? ¿su función va más allá de lo estético? ¿tiene un valor narrativo y discursivo?

En este punto, después de un estudio determinante sobre este tema, se reconoce un momento donde el exceso y la sobresaturación —no solo de la violencia, sino de muchos valores cinematográficos— es necesario en la cinematografía. El *hipercine* acelera sus procesos de producción, excede los estándares de criterios fílmicos y acentúa un frenesí adrenalínico en la estimulación del espectador.

Por ello, al ver las carteleras actuales o las propuestas cinematográficas más recientes (después de los años 80), no se puede negar que la violencia salpica más la pantalla. Autores como Quentin Tarantino, Takashi Miike, Gaspar Noé, Lars Von Trier, por citar algunos directores, son testimonio de que la violencia no opera como un recurso, sino como el eje de toda una trama.

Ante esta premisa, el proyecto partió en solventar estas inquietudes, pero para lograrlo, era necesario identificar una figura que condujera la investigación. Es decir, más allá de describir al lenguaje cinematográfico y explorar el fenómeno de la violencia, era indispensable contar con un director capaz de abordar al fenómeno desde una óptica discursiva, además de la estética.

En este sentido, a lo largo de este proyecto se ha expuesto el trabajo fílmico de David Fincher y cómo emplea la violencia en el lenguaje cinematográfico. Es decir, la violencia como acto comunicativo a través del cine. Por esta razón, después de analizar su material, pudimos encontrar ciertos valores en él, siendo la violencia un recurso importante en su filmografía. La manera en que plantea este elemento, permite al espectador, no solo a contemplar un acto que violenta —de diversas formas—, sino también, presenta un aspecto discursivo y narrativo, lejano de las convenciones *hipermodernas* (la violencia por la violencia). Aquí, su cine, extrae de esta materia (la violencia), un componente que se destina en favor de una construcción verista de esta realidad ficcional, pero, a su vez, la posiciona como un elemento integral para comunicar.

Si bien, la elección del realizador recae, en buena medida, por gustos personales, lo cierto es que, al discutir estos cuestionamientos sobre un fenómeno tan complejo, Fincher portaba las credenciales necesarias en su trabajo para debatirlo desde otro ángulo. Para ponerlo práctica, era una prioridad encontrar un lugar en donde hacerlo. De todos sus largometrajes, sería necesario identificar cuáles serían los que participarían en este proyecto.

Al final, después de una disección filmográfica, encontramos tres películas: *Seven*, *Fight Club* y *The Girl with the Dragon Tattoo*. No solo se trataba de analizar la violencia, sino también qué tipo de violencia. Por eso, al proponer los materiales antes mencionados, se buscó que cada uno cumpliera con una tipología: física, psicológica y sexual. Resultaría reductivo especializarnos en la violencia como algo físico, pues, como ya se mencionó, es un fenómeno complejo, y hacerlo de la misma forma en la que otras investigaciones sobre pesan el valor físico como el único carácter de este fenómeno, no sería lo más responsable.

El desafío llegaría al compaginar estas propuestas y reconocer sus similitudes al estudiar el trabajo del director. Es decir, partiendo del estudio del lenguaje cinematográfico y la violencia, era momento de analizar cada arista de producción, narración y comunicación en los tres largometrajes seleccionados, pues, de este hecho, se derivarían los hallazgos de la investigación.

Aunque lo importante son los resultados obtenidos, para llegar a ellos era primordial establecer un prelude. En esta antesala teórica, se decidió **comprender y describir los rasgos y características del lenguaje cinematográfico**, ya que, a través de esto, sería posible realizar un análisis crítico en cada una de las obras. Posteriormente, se estudiaría extensamente al fenómeno de la violencia, para poder formular un concepto amplio, pero a su vez, concreto. A partir de esto, se examinaría a **la violencia en el cine como un recurso cinematográfico y comunicativo**, pues era vital tener un entendimiento del fenómeno más allá de lo estético, también en lo discursivo y narrativo. Dicho eso, finalmente, se recorrería los parajes fílmicos del realizador propuesto. En este apartado se designaría un sentido de apreciación, pero también de abstracción para construir una identidad cinematográfica del director, pues resultaba relevante conocer su formación, estilo y valores cinematográficos. Adicionalmente, se analizaría **la violencia expresada en tres de las once obras cinematográficas** de David Fincher.

Habiendo cumplido con las enmiendas generales del proyecto, era pertinente continuar con sus objetivos específicos, y con ellos, constatar los resultados obtenidos. En este último segmento de la investigación, se constituiría un análisis crítico a nivel narrativo y cinematográfico para comprobar la hipótesis situada en este proyecto. Lo más importante era verificar el papel de la violencia dentro de los tres productos y cómo se manejaría este recurso por parte del director, ya que, a partir de esto, se podría conceder o no, que la violencia tiene un valor discursivo/narrativo dentro de una obra cinematográfica.

Asimismo, una vez profundizado este hecho y entrando en materia de análisis, el desenlace de esta investigación (capítulo cuatro) sería el más enriquecedor. A través de él, se dispondría todo el conocimiento recapitulado anteriormente para ponerlo en *praxis*, de este modo se corroboraría el sustento teórico que se delimitó a lo largo de este proceso metodológico.

Dicho esto, los análisis concederían algunas conclusiones de esta investigación. Por una parte, al estudiar a profundidad las películas (*Seven*, *Fight Club* y *The Girl with the Dragon Tattoo*) podemos conciliar que los tres materiales determinan un valor funcional a la violencia. Es decir, a través de ésta, se conforma un trato que va más allá de aderezar o estetizar al recurso, Fincher irrumpe en él desde el campo de lo narrativo. Los filmes

abordan a la violencia, sí, desde una óptica estética para proyectar — cinematográficamente— al concepto, pues al final, la composición y embellecimiento de este fenómeno se formula desde una postura audiovisual y, por ende, se debe cumplir con un criterio de estetización. Sin embargo, el director elude los racionamientos *hipermodernos*, donde la violencia funciona como un espectáculo válido por sí mismo. Aquí, en sus tres trabajos, la violencia no es la esencia de éstos, es un recurso puntual que se emplea en momentos puntuales, claro, sí la narración así lo requiere. Para enfatizar un evento, dramatizar otro o, incluso, encausar una estimulación, es algo que es completamente comprensible. Fincher sabe reconocer en qué momentos es completamente válida y en qué otros no. No hay violencia gratuita en su cine, siempre hay un valor o significación en su presentación. Si es necesario, también reconoce en qué momento debe ser explícita o implícita, porque tiene un perfecto entendimiento del lenguaje cinematográfico; sabe conjugar este elemento con otros recursos (campo vacío, sonido, insertos), no hay necesidad de presenciar un acto violento para que el espectador no reconozca que la violencia está presente.

Ahora bien, a nivel individual, cada filme expone una tipología del fenómeno. En *Seven*, la **violencia física** adquiere una connotación corporal, donde el *cuerpo* (del *otro*) se vulnera y en él se ejerce el poder a través de una *justificación causal* (la violencia es una práctica punitiva y moralizante desde la perspectiva del asesino serial del largometraje). Por otro parte, en *Fight Club*, el filme adopta la **violencia psicológica** como su estatuto principal, y es en ella se violenta la *mente* del protagonista en función de la estructura narrativa que se plantea (*funcionalidad narrativa*). Finalmente, al llegar a *The Girl with the Dragon Tattoo*, la **violencia sexual** tendrá cabida en este largometraje, y acogerá un enfrentamiento del bien contra el mal, después de los abusos sexuales (*sexo*) que sufrió nuestra protagonista, buscando erradicar al feminicida sueco (*lógica agonística*).

Tanto **los criterios estilísticos** y **las distintas formas de violencia en el cine de David Fincher** quedan expuestas con esto. No obstante, la reflexión final llegaría a partir de concluir el estudio, pues, la representación de la violencia en su cine nos permite identificar una variante alterna a la que generalmente se concede en este medio: la violencia como acto comunicativo. Aunque existen debates sobre la violencia en el cine,

lo cierto es que este proyecto de investigación buscó encontrar un valor diferente. El cine encontró en la violencia un elemento que era capaz no solo de aportar una verosimilitud con la realidad, una estetización o un medio para la espectacularización y estimulación visual. La violencia se convirtió en una modalidad en la comunicación. De forma física, psicológica, sexual, verbal, simbólica o cualquier otra categorización, este fenómeno impulsa a entablar relaciones de poder. El sometimiento, el miedo, el castigo, la dominación, el control y un sin fin de procesos dicotómicos (la moral, la riqueza, etc.) que reflejen una postura que detenta poder. Al final, la violencia comunica, comunica a través del poder: el poder no se posee, se ejerce.

Si bien, este concepto no se compromete a un solo valor, si es un significante importante dentro de su estructura, y así lo pudimos comprobar dentro de las dinámicas que se construyen en los filmes de David Fincher: un hombre que ejerce violencia física en los cuerpos de otros individuos por su ideología moralizante; una sociedad y un sistema que atenta psicológicamente contra un individuo; y mujeres que son vulneradas sexualmente por su contraparte: los hombres.

Existen muchas aristas o disciplinas con las que se puede abordar a este fenómeno que tiene amplitud y complejidad, sin embargo, la concepción de este proyecto se encaminó a discutirlo desde un enfoque comunicativo. A través de los elementos cinematográficos dentro de las obras de un realizador, se pudo examinar este concepto desde la narrativa y el discurso de los textos fílmicos. Aunque la investigación queda concluida, esperamos que sea una invitación para póstumas investigaciones a que se sumen a tratar el fenómeno desde otro entendimiento.

REFERENCIAS

LIBROS

1. Alcover, A. (2004). *Seven*. Madrid: Naus Libres.
2. Amiel, V. y Couté, P. *Formas y obsesiones del cine americano contemporáneo*. París: Klincksieck.
3. Artaud, A. (1982). *Brujería y Cine*. Madrid: Alianza.
4. Aumont, J. (1995). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós Ibérica.
5. Bajac, Q. (2011). *La invención de la fotografía*. Barcelona: Blume.
6. Bauman, Z. (2015). *Modernidad líquida*. México: Fondo de cultura económica.
7. Bergson, H. (1963). *Prefacio a Materia y Memoria*. Madrid: Aguilar.
8. Bernárdez, A. (2001). *Violencia y cine: el amargo de una fascinación*. Madrid: Ayuntamiento de una fascinación.
9. Bourdieu, P. (2001). *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama.
10. Dyer, R. (1999). *Seven*. Reino Unido: British Film Institute Publishing.
11. Eagleton, T. (2000). *La idea de cultura*. Barcelona: Paidós.
12. Eisenstein, S. (1995). *La forma del cine*. México: Siglo veintiuno editores.
13. Eisenstein, S. (2002). *Teoría y técnica cinematográfica*. Madrid: Rialp.
14. Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paídos.
15. Foucault, M. (2011). *Seguridad, territorio, población*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
16. García, E. y Sánchez, S. (2002). *Guía histórica del cine*. Madrid: Complutense.
17. Gaudreault, A. y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Madrid: Paidós Ibérica.
18. Hausberger, B. y Moro, R. (2013). *La Revolución Mexicana en el cine. Un acercamiento a partir de la mirada italoamericana*. México: El Colegio de México.
19. Hobbes, T. (2001). *Leviatan o la materia, forma y poder de una república eclesiástica y civil*. México: Fondo de Cultura Económica.
20. Keane, J. (2000). *Reflexiones sobre la violencia*. Barcelona: Alianza.
21. Knapp, L. (2014). *David Fincher: Interviews*. Estados Unidos: University Press of Mississippi.
22. Kracauer, S. (1989). *Teoría del cine: la redención de la realidad física*. Madrid: Paidós Ibérica.
23. Lacey, N. (2001). *Seven*. Reino Unido: Longman.
24. Lingren, E. (1948). *The art of the film*. Londres: Bradford & Dickens.
25. Lipovesky, G. (1986). *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama.
26. Lipovesky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
27. Littger, S. (2006). *Director's cut: picturing Hollywood in the 21st Century*. Reino Unido: Bloomsbury Academic.
28. Martin, M. (1995). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa.
29. Maturama, H. (1995). *La violencia en sus distintos ámbitos de expresión: violencia y biología*. Santiago: Dolmen.
30. Mongin, O. (1999). *Violencia y cine contemporáneo*. Barcelona: Paidós.
31. Murch, W. (2007). *El arte del montaje: conversación entre Walter Murch y Michael Ondaatje*. Madrid: Plot.
32. Musicco, D. (2007). *El campo vacío*. Madrid: Cátedra.

33. Organización Mundial de la Salud (2002). *Informe mundial sobre la violencia y la salud: resumen* [Informe N°1]. Organización Panamericana de la Salud.
34. Pastoureau, M. y Simonnet, D. (2006). *Breve historia de los colores*. México: Grupo Planeta.
35. Prince, G. (2003). *A dictionary of narratology*. Estados Unidos: University of Nebraska Press.
36. Pulecio, E. (2008). *El cine: análisis y estética*. Bogotá: Ministerio de Cultura–República de Colombia.
37. Racionero, A (2008). *Lenguaje Cinematográfico*, Barcelona: Universitat Oberta Catalunya.
38. Rodríguez, M. y Jiménez, J. (2003). *El engaño de la violencia cinematográfica*. Madrid: Trípodos.
39. Sadoul, G. (2006). *Historia del cine mundial*. México: Siglo XXI editores.
40. Sánchez, J. (2002). *La violencia en el cine: De la representación de conflictos a la estetización fascinante*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
41. Saussure, F. (1945). *Curso Lingüística General*. Buenos Aires: Losada.
42. Siety, E. (2004). *El plano en el origen del cine*. Barcelona: Paidós.
43. Sontag, S. (2004). *Ante el dolor de los demás*. Madrid: Santillana.
44. Sontag, S. (2006). *Sobre la fotografía*. México: Alfaguara.
45. Swallow, J. (2003). *Dark eye: the films of the David Fincher*. Reino Unido: Reynolds & Hearn LTD.
46. Vitale, A. (2020). *El estudio de los signos. Peirce y Saussure*. Buenos Aires: Eudeba.
47. Whelan, B. (1994). *La armonía en el color: Nuevas tendencias*. México: Somohano.
48. Zavala, L. (2012). *La representación de la violencia en el cine de ficción*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.

REVISTAS

49. Blair Trujillo, E. (otoño, 2009). Aproximación teórica al concepto de violencia: avatares de una definición. *Política y Cultura*, (32), pp. 09-33.
50. Castilla Lázaro, R. (2004). Saussure: Pensamiento y lenguaje. *Diálogos*, 39 (83), pp. 15-36.
51. Lerman, G. (2004) Entrevista: David Fincher. *Dirigido por*, (311), p. 24.
52. Montiel, T. (2015). Los inicios de la censura en el cine. *ArthyHum*, (16), pp. 54-69.
53. Navarro, J. (1999). David Fincher: por el valle de las sombras. *Dirigido por*, (284), pp. 24-32.
54. Rodríguez, H. (2020). Arquitectura fílmica. *Dirigido por*, (311), p. 21.
55. Wieviorka, M, (2011). La violencia: destrucción y construcción del sujeto. *Espacio abierto*, (3), pp. 337-347.

ARTÍCULOS WEB

56. Aprendercine. (s.f.). *Estructura narrativa: el arte de contar historias*. <https://aprendercine.com/estructura-narrativa/>
57. Biography. (s.f.). *David Andrew Leo Fincher*. <http://www.biography.com/people/david-fincher-411094>

58. Box Office Mojo. (s.f.). *Seven*. <https://www.boxofficemojo.com/release/rl1080985089/weekend/>
59. Box Office Mojo. (s.f.). *The Curious Case of Benjamin Button*. <https://www.boxofficemojo.com/release/rl4098721281/>
60. British Film Institute. (s.f.). *Fight Club Review*. <http://www.bfi.org.uk/sightandsound/reviews/details.php?id=265>
61. Ceballos, N. (26 de octubre de 2016). *¿Es David Fincher el director que mejor retrata nuestra era?* Revista GQ. Recuperado el 21 febrero 2021 de <https://www.revistagg.com/noticias/cultura/articulos/david-fincher-mejor-director-siglo-xxi-lista-gq-50/24830>
62. Ceballos, N. (20 de octubre de 2020). *El demiurgo en David Fincher*. Recuperado el 23 marzo 2021 de <https://emperadordeloshelados.wordpress.com/2010/10/20/el-demiurgo-en-david-fincher/>
63. Chalmers, R. (01 de agosto de 2004). *Chuck Palahniuk: Stranger than fiction*. The Independent. Recuperado el 06 junio 2022 de <https://web.archive.org/web/20050309013121/http://enjoyment.independent.co.uk/books/interviews/story.jsp?story=545638>
64. Couch, A. (13 de enero de 2017). *Seven screenwriter on how a mix-up with David Fincher led to its gutsy ending*. Hollywood Report. Recuperado el 13 julio 2020 de <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/se7en-screenwriter-how-a-mixup-david-fincher-led-gutsy-ending-963957>
65. Del Campo, J. (16 de septiembre de 2020). *Seven cumple 25 años: ¿Cómo se creó la cinta que hizo famoso a David Fincher y cuál es la importancia de la caja?*
66. Dessaix, R. (23 de febrero de 2008). *The Girl with the Dragon Tattoo*. The Sidney Morning Herald. Recuperado el 27 abril 2022 de <https://www.smh.com.au/entertainment/the-girl-with-the-dragon-tattoo-20080223-gds280.html>
67. Díaz, A. (23 de julio de 2018). *D.W. Griffith, un hombre adelantado a su tiempo*. Morelia Film Fest. Recuperado el 08 marzo 2021 de <https://moreliafilmfest.com/d-w-griffith-hombre-adelantado-a-tiempo/>
68. El Comercio, Recuperado el 18 abril 2022 de <https://elcomercio.pe/luces/cine/Seven-cumple-25-anos-como-se-creo-la-cinta-que-hizo-famoso-a-david-fincher-y-cual-es-la-importancia-de-la-caja-noticia/?ref=ecr>
69. El Diario, (s.f.). *David Fincher, el autor más infeliz*. <https://eldiario.com/2021/01/31/david-fincher-el-autor-mas-infeliz/>
70. El Mundo. (s.f.). *El curioso caso de Benjamin Button*. https://www.elmundo.es/especiales/2009/02/cultura/oscar/nominados/01_button.html
71. FilmSite. (s.f.). *Cult Films*. <https://www.filmsite.org/cultfilms.html>
72. Giroux, J. (21 de mayo de 2018). *Three great David Fincher audio commentaries*. Slash Film. Recuperado el 26 febrero 2021 de <https://www.slashfilm.com/three-great-david-fincher-audio-commentaries/>
73. Goldberg, M. (03 de octubre de 2017). *The work of David Fincher: Introduction, commercials, music videos, and the beat of the live drum*. Collider.com. Recuperado el 02 julio 2020 de <https://collider.com/david-fincher-music-videos/>
74. IMDB (s.f.). *David Fincher*. <https://www.imdb.com/name/nm0000399/>
75. Instituto Nacional de Antropología e Historia. (s.f.). *Cine de la revolución*. <https://inah.gob.mx/boletines/3195-cine-de-la-revolucion>

76. Jemielity, S. (04 de abril de 2005). *Chuck Palahniuk*. Playboy.com. Recuperado el 25 abril 2022 de <https://web.archive.org/web/20050404180702/http://www.playboy.com/arts-entertainment/comversation/palahniuk/>
77. Lara, V. (29 de abril de 2015). *La teoría del color de Goethe y su relación con la personalidad del ser humano*. Hipertextual. Recuperado el 01 marzo 2021 de <https://hipertextual.com/2015/04/teoria-del-color-goethe>
78. Linnett, R. (18 de octubre de 1999). *Creative focus: future shock*. AdWeek. Recuperado el 30 junio 1999 de <https://www.adweek.com/brand-marketing/creative-focus-future-shock-46726/>
79. López, V. (25 de octubre de 2017). *En la mente de David Fincher: analizamos los recursos de un autor fascinante*. Espinof. Recuperado el 20 febrero 2021 de <https://www.espinof.com/directores-y-quionistas/en-la-mente-de-david-fincher-analizamos-los-recursos-de-un-autor-fascinante>
80. Massanet, A. (21 de abril de 2011). *El montaje cinematográfico: cortar, pegar, construir, mostrar*. Espinof. Recuperado el 08 marzo 2021 de <https://www.espinof.com/diccionario-cine-television/el-montaje-cinematografico-cortar-pegar-construir-mostrar>
81. Monreal, I. (2013). *La representación de la violencia en el cine*. Cambio de Michoacán. Recuperado el 23 junio 2020 de <http://www.cambiodemichoacan.com.mx/nota-204290>
82. Mottram, J. (01 de febrero de 2009). *David Fincher: Awards are just icing on the cake*. Independent. Recuperado el 28 junio 2020 de <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/david-fincher-awards-are-just-icing-on-the-cake-1520062.html>
83. Parker, S. (25 de septiembre de 2014). *David Fincher: I'm not waging a war against selfies*. Esquire. Recuperado el 16 julio 2020 de <https://www.esquire.com/uk/culture/news/a7087/david-fincher-interview-gone-girl/>
84. Pfeiffer, L. (11 de abril de 2019). *The Jazz Singer*. Britannica. Recuperado el 24 de febrero de 2021 de <https://www.britannica.com/topic/The-Jazz-Singer-film-1927>
85. Premios Cine. (s.f.). *La red social*. <https://www.premios-cine.com/oscars/2011/peliculas/oscar-la-red-social.html>
86. RAE (s.f.). *Cultura*. <https://dle.rae.es/cultura>
87. RAE (s.f.). *Violencia*. <https://dle.rae.es/violencia>
88. Rebello, S. (16 de septiembre de 2014). *Playboy Interview: David Fincher*. Playboy.com. Recuperado el 25 junio 2020 de <https://web.archive.org/web/20150829153003/http://www.playboy.com/articles/playboy-interview-david-fincher>
89. Rodríguez, F. (22 de octubre de 2019) *David Fincher - Obsesión por el asesino en serie*. Recuperado el 14 junio 2020 de <https://www.caninomag.es/david-fincher-obsesion-por-el-asesino-en-serie/>
90. Rohter, L. (15 de octubre de 1990). *For 2 producers, their way is the right way*. New York Times. Recuperado el 30 de junio 2020 de <https://www.nytimes.com/1990/10/15/movies/for-2-producers-their-way-is-the-right-way.html>
91. Salisbury, M. (18 de enero de 2009). *Transcript of the Guardian interview with David Fincher at BFI soundtrack*. The Guardian. Recuperado el 25 junio 2020 <https://www.theguardian.com/film/2009/feb/03/david-fincher-interview-transcript>

92. Sexta Butaca. (s.f.). *Cinco elementos visuales que definen el estilo de David Fincher*. <https://sextabutaca.com/5-elementos-visuales-david-fincher/#comments>
93. Smith, G. (octubre de 1999). *Inside Out Fight Club*. EdwardNorton.Org. Recuperado el 07 abril 2021 de <http://www.edwardnorton.org/fc/articles/filmcom.html>
94. Solórzano, F. (01 de octubre de 2019). *A 20 años de Fight Club: ¿Quién quiere ser Durden?* Letras Libres. Recuperado el 25 abril 2022 de <https://letraslibres.com/revista/a-20-anos-de-fight-club-quien-quiere-ser-durden/>
95. Taubin, A. (18 de abril de 2017). *Seven (1995): The allure of decay*. Scraps from the Loft. Recuperado el 13 julio 2020 de <https://scrapsfromtheloft.com/2017/04/18/Seven-1995-allure-decay/>

ARCHIVOS PDF

96. Calvo Ivanovic, I. (2021). *Cuatro aproximaciones a la teoría de los colores de Johann Wolfgang van Goethe* [Archivo PDF]. <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/144576/cuatro-aproximaciones-a-la-teoria-de-los-colores.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
97. Dávila, E. (2001). Imágenes anacrónicas, tiempos heterogéneos. La poética cinematográfica de Gilles Deleuze como estudio de la crisis de la representación en el arte. *A Parte Rei*, (75). <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/davila75.pdf>
98. Del Campo, N. (2007). *Violencia y cine: análisis de la puesta en escena de la violencia* [Archivo PDF]. <https://riunet.upv.es/handle/10251/12491>
99. Gubern, R. (2014) *La historia del cine* [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/41998540/Historia_del_cine_roman_gubern_1
100. Franco, F. (2018). *Narrativa y lenguaje cinematográfico* [Archivo PDF]. <http://ecam.es/media/GUIA-DIDACTICA-NARRATIVA-Y-LENGUAJE-CINEMATOGRAFICO.pdf>
101. Martínez, R. (2008). Violencia provocadora: una estética del cine actual. *Punto de partida*, (152), pp. 71-75. <http://www.puntodepartida.unam.mx/images/stories/pdf/pp152.pdf>
102. Suárez, R. (2011). *Captación de la imagen cinematográfica: soportes fotoquímico y digital* [Archivo PDF]. http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/41370/5/RSG_TESIS.pdf

VIDEOS DE YOUTUBE

103. Aerosmith. (24 de diciembre de 2009). *Aerosmith - Janie's Got A Gun (Official Music Video)* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/RqQn2ADZE1A>
104. Alex Lasarenko. (08 de febrero de 2008). *Levi's - 'The Chase' 1996* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/e-7I5FPluDM>
105. Alohawarriorchief. (10 de octubre de 2008). *Nike 'Fate' Leace Nothing commercial w/LT & Polamalu* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/iIXRengzZoc>
106. Elephants Can't Jump. (25 de marzo de 2013). *Davind Fincher's best ads: Adidas - Mechanical Legs (2002)* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/B38BG6ODHc>
107. Elephants Can't Jump. (25 de marzo de 2013). *Davind Fincher's best ads: Levi's - The Chase (1996)* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/J0sEo3JEi8U>

108. Georgemichael. (02 de octubre de 2009). *George Michael - Freedom! '90 (Official Video)* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/diYAc7qB-0A>
109. Justin Timberlake. (14 de febrero de 2013). *Justin Timberlake - Suit & Tie (Official Video - Explicit) ft. Jay-Z* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/IsUsVbTj2AY>
110. Macel Visser. (29 de octubre de 2007). *Nike commercial - Instant Karma* [Archivo de Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/JB49FHuR_rQ
111. Madonna. (26 de octubre 2009). *Madonna - Express Yourself (Official Video)* [Archivo de Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/GsVcUzP_O_8
112. Madonna. (26 de octubre 2009). *Madonna - Oh Father [Official Music Video]* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/qvVvN0QvzTk>
113. Madonna. (26 de octubre de 2009). *Madonna - Vogue (Official Video)* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/GuJQSAiODqI>
114. Michael Jackson. (28 de octubre de 2016). *Michael Jackson - Who Is It (Official Video)* [Archivo de Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/PfrV_6yWbEg
115. Ochkiani. (26 de agosto de 2009). *Heineken Beer Run* [Archivo de Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/16GUcS0_utU
116. Ochkiani. (26 de agosto de 2009). *Nike Speed Chain* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/QeXEhFunc7w>
117. Ochkiani. (18 de agosto de 2009). *XELIBRI - Beauty For Sale (David Fincher)* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/q8J4fwhAHOc>
118. Sephora Brasil. (15 de julio de 2014). *Comercial Downtown Calvin Klein* [Archivo de Vídeo] YouTube. <https://youtu.be/L1lgW-MPnmA>
119. Sting. (11 de enero de 2011). *Sting - Englishman In New York* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/d27gTrPPAvk>
120. The Rolling Stones. (08 de mayo de 2012) *The Rolling Stones - Love Is Strong - OFFICIAL PROMO* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/Te6VBiRjhqA>
121. THX 2015. (03 de marzo de 2007). *Coca-Cola Blade roller David Fincher* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/rOT24fOKKig>
122. Tshepherd1985. (16 de enero de 2008). *HP Constant Change* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/DC69WS6WhQk>
123. Xntryk1. (08 de julio de 2012). *1985 American Cancer Society Commercial* [Archivo de Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/_t-pDowvRfl

PELICULAS

124. Fincher, D. (Director). (1995). *Seven* [Película]. *New Line Cinema*.
125. Fincher, D. (Director). (1999). *Fight Club* [Película]. *20th Century Fox*.
126. Fincher, D. (Director). (1999). *The Girl with the Dragon Tattoo* [Película]. *Columbia Pictures*.
127. Fincher, D. (Director). (1992). *Alien 3* [Película]. *20th Century Fox*.
128. Fincher, D. (Director). (1997). *The Game* [Película]. *Polygram Films*.
129. Fincher, D. (Director). (2002). *Panic Room* [Película]. *Columbia Pictures*.
130. Fincher, D. (Director). (2007). *Zodiac* [Película]. *Warner Bros. Pictures*.

131. Fincher, D. (Director). (2008). *The Curious Case of Benjamin Button* [Película]. *Warner Bros. Pictures*.
132. Fincher, D. (Director). (2008). *The Social Network* [Película]. *Sony Pictures*.
133. Fincher, D. (Director). (2014). *Gone Girl* [Película]. *Walt Disney Studios Motion Pictures*.
134. Fincher, D. (Director). (2020). *Mank* [Película]. *Netflix*.