
Fonaments expressius del relat cinematogràfic

PID_00258315

Javier Moral Martín

Temps mínim de dedicació recomanat: 6 hores



Javier Moral Martín

Índex

Objectius	5
1. Expressivitat i autoria: qui és l'autor cinematogràfic?	7
1.1. L'autor en la indústria hollywoodiana	8
1.2. L'autor en la modernitat	10
2. El cinema com a representació	12
2.1. Tres nivells de representació cinematogràfica	15
2.2. Pla/enquadrament	18
2.2.1. El pla en termes de grandària	20
2.2.2. El pla en termes de mobilitat	25
2.2.3. El pla en termes de durada	28
2.3. Espai fílmic	32
2.3.1. Escena/seqüència	33
2.3.2. Camp/fora de camp	36
2.4. Temps fílmic	38
2.4.1. El temps fílmic com a matèria formal	40
2.4.2. Doble temporalitat: temps de la història i temps del discurs	41
2.4.3. Ordre, durada i freqüència	42
3. Llum, color i expressivitat	50
3.1. Fonaments de la percepció. Del visual al visible	50
3.2. La llum	52
3.2.1. Potències de la llum	53
3.2.2. Llum clàssica enfront de llum moderna	59
3.3. El color	61
3.4. La polisèmia expressiva del melodrama	68
3.4.1. Cas d'estudi: <i>Lola Montes</i>	73
Bibliografia	79

Objectius

- 1.** Entendre els diferents nivells de la representació que es relacionen amb l'experiència cinematogràfica.
- 2.** Posar en valor els fonaments expressius que regeixen el cinema.
- 3.** Comprendre el potencial de significació que tenen la llum i el color.

1. Expressivitat i autoria: qui és l'autor cinematogràfic?

Estem acostumats a parlar d'expressivitat com a tret singular del creador artístic. L'artista (plàstic, literari) s'expressa mitjançant una matèria a què atorga una forma: el pintor treballa expressivament la matèria pictòrica fins a aconseguir una forma plàstica (el quadre). El novel·lista treballa expressivament la matèria lingüística fins a aconseguir una forma literària (la novel·la). El músic treballa expressivament la matèria sonora fins a aconseguir una forma musical (composició).

La cosa, per descomptat, resulta molt més complicada quan ens apropem al creador cinematogràfic com a subjecte artístic. En aquest sentit, diguem-ho clar, la pròpia naturalesa dels projectes audiovisuals implica la participació necessària de múltiples talents. Parlar d'un creador cinematogràfic en el mateix sentit que en la resta d'arts, tradicionalment vinculat amb el director, suposa una visió reduccionista del procés cinematogràfic. De manera que, solament des de la participació de diferents agents que se situen en diferents moments de la creació cinematogràfica (guionista, productor, director, director d'art, director de fotografia, actors i actrius, muntadors, etc.) es pot culminar amb èxit una experiència cinematogràfica.

Aquesta condició coparticipativa sempre ha format part de l'univers cinematogràfic, encara que va anar prenent cos a mesura que el negoci del cinema es va anar convertint en una indústria en sentit estricte. Un exemple summatment didàctic del pas que va esdevenir entre un model artesanal a un altre més industrial, en què els rols es van anar distribuint i assentant tal com els coneixem avui, es pot contemplar a *Nickelodeon (Nickelodeon, así empezó Hollywood*, Peter Bogdanovich, 1976, disponible a Filmin).

El film narra les peripècies de la Kinegraph, societat cinematogràfica que, al començament del segle XX, està sota la direcció d'H. H. Cobb, un productor aguerrit i jactancios que es fa envoltar per una cohort de secretaris, advocats, guionistes i aduladors a què dicta ordres compulsivament mentre supervisa projectes futurs. Intentant evitar les restriccions derivades del monopoli operat per la Motion Picture Patents Company (MPPC), que impedia que altres empreses alienes al *trust* poguessin realitzar pel·lícules, decideix enviar el seu equip a Califòrnia. L'equip, en què les dinàmiques de treball resulten força atzaroses i els rols són intercanviables, realitza tot tipus de pel·lícules que envia a H. H. Cobb per a la seva projecció. Però el productor, que fa valer el seu dret com a propietari de la companyia, reconstrueix al seu antull el material

que rep. Per a sorpresa i frustració de les expectatives artístiques de l'equip de realització (que, entre altres coses, intercalen els rols aleatòriament), el nou muntatge aconsegueix un gran èxit que enalteix la Kinegraph.

Però també en els marges i, fins i tot, en l'exterioritat radical del que es va acabar definint com a Hollywood, van haver-hi nombroses propostes que van plantejar altres formes de producció en què la noció d'autor tenia un escàs valor com a element de distinció. És el cas de certes propostes avantguardistes que, al llarg de la dècada dels anys vint especialment, consideraven el fet cinematogràfic en virtut d'una impugnació de les bases literàries clàssiques.

D'una banda, entre aquells artistes plàstics que es van apropar al nou mitjà d'expressió, es pot anotar el conegut cas d'*Entr'acte* (1924), de René Clair i Francis Picabia, que va comptar amb l'activa col·laboració d'allò més granat del surrealisme i el dadaisme: Marcel Duchamp, Man Ray o Erik Satie, responsable de la banda sonora. D'altra banda, en el marc dels moviments socials més escorats a l'esquerra, es pot anotar el cas d'algunes produccions anarquistes en el context bèl·lic espanyol com *Reportaje del movimiento revolucionario en Barcelona* (1936), dirigit i comentat pel periodista i cineasta Mateo Santos (Martínez, 2015), o el film col·lectiu frontpopulista impulsat per un jove Jean Renoir, titulat *La vie est à nous* (1936).

1.1. L'autor en la indústria hollywoodiana

Serà, no obstant això, en aquesta enorme maquinària greixada que fou el Hollywood de les dècades centrals del segle XX, on la intervenció de diversos agents esdevindrà una condició necessària en el negoci cinematogràfic. Començant pel productor, primer i últim responsable, i continuant pels directors, guionistes, càmeres, etc., que en no poques ocasions establien uns grups de treball molt estables i especialitzats en gèneres concrets. La mateixa metàfora de la fàbrica dels somnis no fa més que posar en relleu la necessària col·lectivitat en la realització del producte final.

Douglas Gomery va resumir a la perfecció els processos de producció de l'*studio system* i la importància del treball jerarquitzat i col·lectiu:

«En general, el procés de producció començava amb la decisió per part de la companyia del nombre de pel·lícules necessàries per a la temporada següent. Després, el president assignava un pressupost als llargmetratges (denominats de sèrie "A" o "B", depenent del seu cost) i els curtmetratges (incloent dibuixos animats i noticiaris). Al mateix temps, es lliurava als executius de la costa oest un programa d'estrenes. Una vegada preses aquestes decisions, cosa que sempre feien el president de la societat i els seus empleats de l'oficina de Nova York, els empleats de Hollywood tenien una llibertat relativa per a triar la forma de realitzar els productes populars. Durant el procés de producció eren constants les conferències i negociacions sobre pressupostos, dates d'estrenes, salaris i inversions entre les oficines de Nova York i les de Hollywood. La decisió final estava en mans del cap de les operacions, que estava a Nova York, no a Hollywood» (Gomery, 1991, pàg. 27).

La llarga cita es justifica per l'enumeració detallada dels agents, processos i ambients que estaven implicats en la creació global de les pel·lícules. La seva organització va resultar tan eficient que no és difícil d'entendre per què va

ser en aquests moments precisament, al llarg dels anys trenta, quan es van assentar la gran majoria dels gèneres cinematogràfics: el cicle de terror iniciat per la Universal, el cicle de cinema negre i biogràfic de la Warner, van sorgir d'una dinàmica productiva planificada basada en l'estandardització, la divisió especialitzada del treball i l'optimització dels recursos, pràctiques que no casualment també regien la productivitat industrial del període. Es pot dir que la incorporació d'uns modes de producció fonamentats en la noció de la cadena de muntatge que havia assajat amb èxit Henry Ford en l'elaboració dels seus coneguts models Ford T va fer del cinema clàssic hollywoodià el model cinematogràfic per excel·lència.

En tot cas, podem dir que si hi havia algú que tingués una autoritat suficient per a tenir l'última decisió sobre una pel·lícula durant l'*studio system* no era el director sinó el productor, convertit, al capdavant, en el responsable màxim de la creació cinematogràfica. Si Hollywood va ser considerat la gran fàbrica de somnis del segle XX, el productor cinematogràfic ha estat llavors el timoner que, amb pols ferm, ha sabut dirigir la nau cap a les tranquil·les aigües de la prosperitat i els beneficis econòmics. Noms propis com Carl Laemmle o Harry Cohn en els orígens de la indústria, o David O. Selznick i Darryl F. Zanuck en el període de major esplendor hollywoodià, han forjat la llegenda mítica del productor.

Dues ficcions cinematogràfiques, *Cautivos del mal* (*The Bad and the Beautiful*, Vincente Minnelli, 1952, disponible a Filmin) i *El último magnate* (*The Last Tycoon*, Elia Kazan, 1976), sense apel·lar nominativament cap personatge real, van aprofundir precisament en el rol fonamental del productor i la seva participació en la creació cinematogràfica durant el moment àlgid de l'*studio system* nord-americà.

En definitiva, cal assenyalar que la culminació d'un projecte tan complex com és una pel·lícula suposa, per descomptat, la participació activa de nombrosos agents. Així, el guionista o els guionistes indubtablement aportaran solucions rellevants quant a la trama, accions, diàlegs, personatges, etc. D'igual manera, el director de fotografia prendrà decisions que afectaran el concepte visual de la pantalla. El director d'art incorporarà el seu saber en la caracterització espacial del drama, reforçant o minimitzant la rellevància dels espais i les escenografies en la construcció del drama, o el responsable de vestuaris proposarà una visió determinada de l'univers íntim i psicològic dels personatges. El muntador posarà en successió els fragments que han estat filmats atenent criteris que definiran l'esdevenir dels esdeveniments. O els actors donaran forma corporal als conflictes i els drames posats en joc.

Però encara hi ha més. La presa de decisions de l'espectador, en la posada en circulació definitiva de les pel·lícules, també suposa una participació activa. De fet, com tot procés comunicatiu, el dialogisme i la bidireccionalitat resulten essencials en la circulació dels missatges. Conegut és, per exemple, que les *majors* hollywoodianes, extremadament preocupades per la recuperació de la

seva inversió, analitzaven i tenien molt en compte les opinions donades pel públic en les enquestes que realitzaven en les preestrenes habituals. Resultava força comú que una pel·lícula fos remuntada si els primers visionats no havien aconseguit l'objectiu desitjat, igual que el desplegament de les costoses campanyes publicitàries, que perseguïen com en l'actualitat l'adhesió espectral a la seva proposta. La que va desplegar David O. Selznick, per exemple, a *Allò que el vent s'endugué* (*Gone with the Wind*, 1939), va suposar tota una fita. El famós productor va iniciar la cerca de la seva protagonista femenina dos anys abans del rodatge en una campanya que va costar al voltant de 92.000 dòlars. Per mitjà de falques radiofòniques i anuncis en la premsa de tot el país, la campanya va atreure unes 1.400 actrius disposades a encarnar Scarlett O'Hara. Entre aquestes, algunes estrelles rutilants hollywoodianes com Katherine Hepburn, Carole Lombard, Joan Fontaine o Paulette Godard, que va estar a punt de fer-se amb el preuat trofeu però que va haver de renunciar per la seva relació amb Chaplin. Centenars de cartes van amenaçar amb boicotejar la producció si l'amant del conegut còmic encarnava Scarlett, la qual cosa va aplanar el camí perquè finalment Vivien Leigh es fes amb el paper de la seva vida.

1.2. L'autor en la modernitat

En realitat, la noció de l'autor tal com el coneixem avui va ser una conquesta de la modernitat que contradeïa de manera oberta el que per l'*studio system* havia estat la norma. Una conquesta que, com va assenyalar Santos Zunzunegui (2008, pàg. 205-206), posava entre parèntesi

«qualsevol referència a la dimensió col·lectiva de l'obra cinematogràfica per a tractar el cineasta (el director) com a autor total, de forma idèntica a què s'havia vingut tractant l'escriptor, el pintor o el músic».

Es tracta, principalment, d'un assoliment enarborat des de les pàgines de la mítica revista francesa *Cahiers du Cinéma* que, des de la seva fundació el 1950, es va decantar per una «política dels autors» que, fent abstracció de la dimensió col·lectiva de la creació cinematogràfica, considerava el director com el màxim autor de la pel·lícula. Aquesta singularització descansava en la premissa que l'autor/director posseïa una visió pròpia del món que es veia plasmada directament en les pel·lícules. Aquest va ser l'escarpell que van utilitzar els joves crítics de *Cahiers* (Godard, Truffaut, Rohmer, etc.) per a distingir aquells noms propis que podien i s'havien de reivindicar del *continuum* cinematogràfic hollywoodià (Hitchcock, Hawks, Ray, Mankiewicz, Lang, etc.), però també de cineastes d'altres geografies i apostes estètiques com Renoir, Rossellini, Ozu, etc.

En qualsevol cas, es tractava d'una singularització que s'assentava en una actitud més crítica que teòrica. És a dir, es valorava la trajectòria dels autors en virtut d'un apassionament particular i subjectiu d'aquests mateixos joves crítics que acabarien constituint ells mateixos el nucli dur de la *Nouvelle Vague*. Aquesta selecció i revaloració tenia lloc, a més, a partir de conceptes difícilment analitzables des d'una perspectiva formal: és el cas de la noció del tem-

perament en la posada en escena. En cap moment s'arribaven a definir els conceptes, ni a establir una xarxa de significats a partir dels quals poder elaborar un programa d'anàlisi que permetés entendre la grandesa i saviesa cinematogràfica d'un cineasta en favor d'un altre.

D'igual manera, la valoració global dels autors, més enllà dels assoliments de les seves pel·lícules concretes (Truffaut, autèntic promotor de la política dels autors, afirmava que «no hi ha obres, solament hi ha autors»), posava en evidència la subjectivitat latent en la proposta: és que per ventura és millor una pel·lícula menor d'un gran cineasta que una pel·lícula major d'un cineasta menor? Segons les enceses defenses dels joves cahieristes, no hi hauria el menor dubte: el talent del cineasta estava per sobre dels resultats objectius de la seva obra.

No obstant això, malgrat aquestes limitacions, com apuntava Antoine de Baecque (2003), l'expressió s'ha fet cèlebre, encara que no hagi perdut res de la seva ambigüitat. En el moment en què la noció d'autoria començava a resultar problemàtica per a *Cahiers*, fet que va coincidir en gran manera amb la realització de les primeres pel·lícules dels crítics de la revista, es va desplegar de cap a cap del planeta conquistant tot tipus de crítics, teòrics i espectadors, arribant a aconseguir en l'actualitat un cert grau de

«dogmatització de la política dels autors construïda al voltant d'un doble procés: l'autorificació sense mesura i l'arravatament de l'elogi» (Baecque, 2003, pàg. 24).

2. El cinema com a representació

Encara que resulta evident que el cinema pot ser moltes coses, i una mica d'això veurem en l'última unitat temàtica de l'assignatura, en la seva immensa majoria es pot definir com una representació audiovisual d'esdeveniments – reals o ficticis, filmats o animats– que es despleguen espacialment i temporalment enfront de l'espectador. Aquesta representació esdevé a partir d'una sèrie d'imatges planes i retallades que, en la seva posada en successió, simulen un món que es projecta en profunditat (espai homòleg al de l'espectador).

Aquestes dues característiques materials de la imatge fílmica –plana i delimitada– es constitueixen en la condició de possibilitat de la representació fílmica.

Assenyalem immediatament la doble naturalesa de la imatge cinematogràfica sobre la qual en parlarem en un altre moment: és plana alhora que representa un món tridimensional. El més cridaner d'aquesta dualitat resideix en la capacitat sorprenent de la imatge cinematogràfica per a semblar real, per a convertir-se en una mena de finestra oberta al món, condició que permet desactivar o encobrir la seva planitud.

Malgrat la seva irrellevància aparent en l'anàlisi fílmica, és important tenir en consideració aquesta dualitat, com han subratllat Aumont i altres (1983, pàg. 21), ja que permet entendre en millors condicions com s'estructura la imatge i com explica això que està mostrant. Així doncs, convé tenir en compte que la bidimensionalitat de la imatge està regida pel marc (que posseeix el mateix sentit que atorguem al marc en la pintura o en la fotografia, com a límits o vores de la imatge), mentre que la imatge tridimensional està regida pel camp (entès com a «porció d'espai imaginari continguda a l'interior del quadre»).

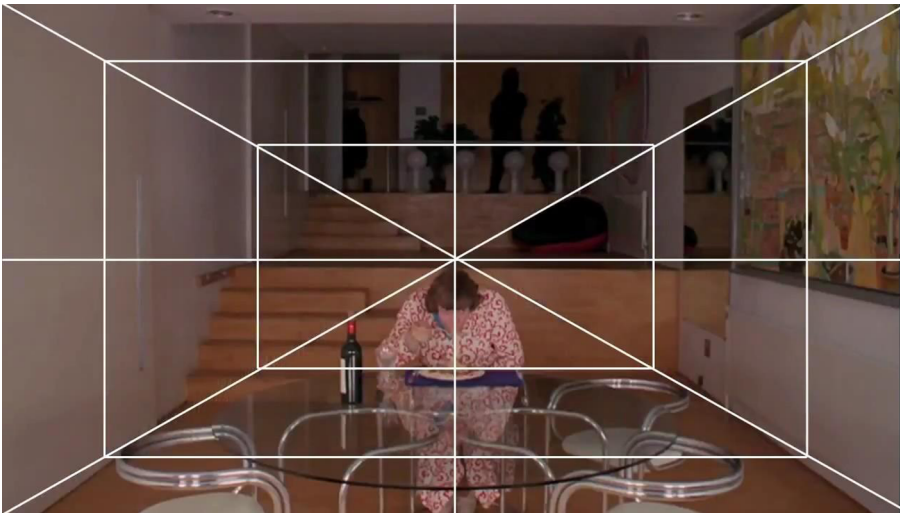
Aquesta distinció ens permet entendre que els problemes que concerneixen a un i a un altre són complementaris però diferents. Per exemple, al marc afecten les qüestions que tenen a veure amb la composició de la imatge, per aquest motiu es pot parlar de composicions fortament simètriques, com les que solen operar en la cinematografia de Wes Anderson (des de la primera imatge de *Fantastic Mr Fox*, 2009, en què apareix un arbre, la construcció de la pràctica totalitat dels plans generals es regeix pel mateix principi), o Stanley Kubrick, que, a diferència de la frontalitat d'Anderson, sol combinar la simetria de l'enquadrament amb la utilització d'una perspectiva amb un punt de fuga centrat que abisma la mirada cap a l'interior de la imatge.

Fotogrames de diferents pel·lícules de Wes Anderson.

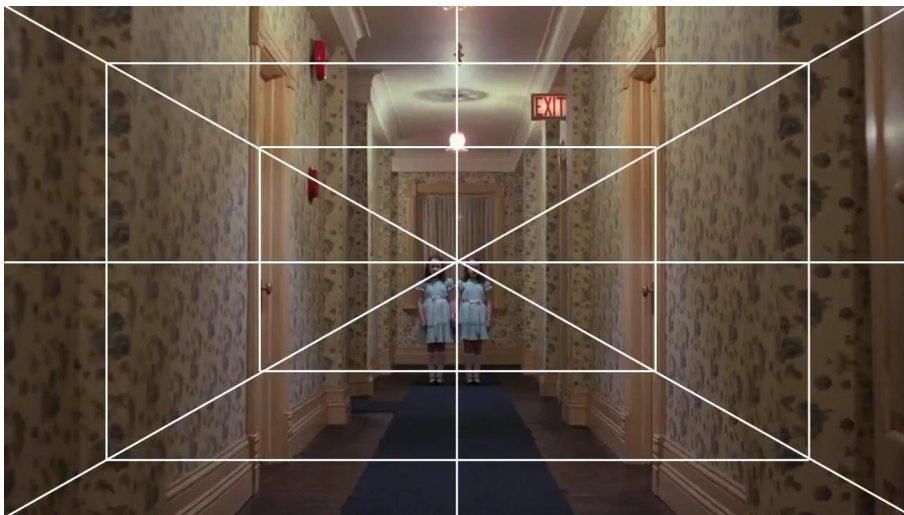


Font: <https://vimeo.com/89302848>

Fotogrames de *La naranja mecànica* (*A Clockwork Orange*, 1971) i *El resplandor* (*The Shining*, 1980) d'Stanley Kubrick.



Font: https://www.youtube.com/watch?time_continue=12&v=N2yqw7qGrgU



Font: https://www.youtube.com/watch?time_continue=12&v=N2yqw7qGrgU

D'igual manera, també concerneix al marc la descomposició radical operada pel desenquadrament, privilegiat nexa d'unió entre el cinema i la pintura, segons Pascal Bonitzer (2007), que es va convertir en una estratègia habitual de la modernitat cinematogràfica per les seves implicacions figuratives: enfront del centrat típic del cinema clàssic que possibilita la millor de les lectures possibles, l'estranyesa que suposa el cos descentrat, de vegades fins i tot tallat o ocult, als ulls de l'espectador.

El segon quadre de *Vivre sa vie* (Jean-Luc Godard, 1962, disponible a Filmin; 09:00 a 12:15), per exemple, transcorre en una botiga de discos on treballa la protagonista. En nombroses ocasions, el cos desapareix de la pantalla en el seu moviment per l'espai, roman ocult pels elements escenogràfics o apareix desenquadrat sense cap motiu aparent.



Igualment, en el cinema d'Antonioni, resulta molt habitual que els cossos dels seus protagonistes, subjectes que vaguen per la narració a la recerca d'un sentit que no acaben de trobar, ocupin els laterals de la pantalla en un fràgil i incòmode desequilibri figuratiu. A *El desierto rojo* (*Deserto rosso*, Michelangelo Antonioni, 1964, disponible a Filmin), la protagonista apareixerà en nombroses ocasions lluny del centre compositiu de la imatge, convertida de vegades en un element amb prou feines visible en la imatge.



Per contra, al camp afecten la disposició dels elements que intervenen a l'espai representat: bàsicament, els cossos dels actors i l'escenografia. En aquest sentit, cal tenir en compte els indicis de tridimensionalitat habituals del cinema, com són la perspectiva (Greenaway, de nou Kubrick), o fins i tot l'encavalcament, estratègia habitual en la cinematografia de Yasujiro Ozu, que permet, gràcies a la superposició dels plans, una altra forma de tridimensionalitat espacial. Vegeu sobre aquest tema *Cuentos de Tokio* (*Tokio monogatari*, 1953, disponible a Filmin), en què la posició de la càmera, frontal a una escenografia constituïda per la particular arquitectura domèstica japonesa, defineix una imatge construïda a partir de l'ocultació parcial dels elements visibles.



2.1. Tres nivells de representació cinematogràfica

Com han posat en relleu Casseti i Di Chio (1991), quan veiem una pel·lícula, podem arribar a distingir tres grans plans de funcionament. En primer lloc, trobem els continguts del que veiem a la pantalla: els actors, el vestuari, l'escenari, etc. En segon lloc, el nivell de la modalitat de la representació, que ens permet entendre si l'escenari està captat íntegrament o parcialment, si la càmera se-

gueix els individus o els abandona, a quina distància els segueix, etc. En tercer i últim lloc, hi ha el nivell dels nexes, que dona compte que el que veiem a la pantalla està sempre disposat consecutivament en una cadena de significació, de tal manera que el que va abans prepara pel que va després.

Aquests tres nivells, que guarden una estreta relació amb sengles fases del treball cinematogràfic (preparació del set, filmació i muntatge), poden ser reconsiderats des de la perspectiva de l'anàlisi del film en tres nivells:

- Nivell de la posada en escena.
- Nivell de la posada en quadre.
- Nivell de la posada en sèrie.

El **nivell de la posada en escena**, que procedeix de l'àmbit teatral, és un terme complex i ampli que remet a tots aquells elements que participen en la construcció tridimensional de l'univers mostrat a la pantalla, és a dir, la posada en escena inclou tots els aspectes que fan visible el camp: els personatges, l'*atrezzo*, els elements decoratius i l'arquitectura del decorat, paisatges en el cas d'exterior, la il·luminació, el vestuari, etc.). D'igual manera, la posada en escena també implica l'organització i disposició que s'estableix entre tots els elements.

En el terreny teòric cinematogràfic hi ha una denominació específica que s'utilitza comunament com a sinònim: el profilmic. El terme, emprat per primera vegada per Étienne Soriau, abasta el

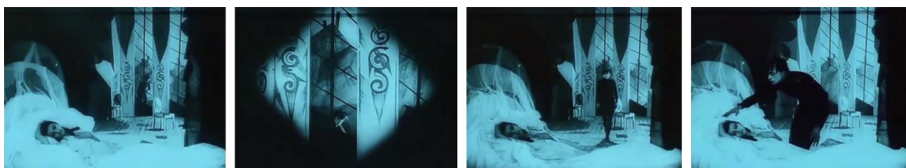
«conjunt d'elements disposats davant la càmera cinematogràfica per a ser filmats. Abasta, per tant, l'espai situat davant l'objectiu de la càmera i tot el que hi ha contingut en aquest» (Gómez-Tarín, 2015, pàg. 273).

Més enllà del valor necessari de versemblança representativa, que és fonamental en la recreació de tipus historicista, convé tenir en compte que la posada en escena implica importants funcions narratives i dramàtiques que es constitueixen a la mateixa base del discurs cinematogràfic. En aquest sentit, resulta exemplar el cas de l'expressionisme en general i d'*El gabinet del Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920, disponible a Filmin), en concret.

La coordinació d'una escenografia i uns decorats fortament estilitzats que van ser realitzats pels pintors-decoradors Hermann Warmn, Walter Reimann i Walter Rohrig, juntament amb una elaborada organització lumínica que radicalitzava l'oposició entre la llum i l'ombra, va dotar la pel·lícula d'una textura onírica i delirant que la va convertir en una pel·lícula de culte, considerada fins i tot per alguns autors com l'única pel·lícula plenament expressionista.

Una escena que condensa aquesta confrontació lumínica, juntament amb una organització escènica orquestrada de l'espai, té lloc en el rapte de Jane per Cesare (00:44:53). La lluminositat que banya el cos de la jove en l'angle inferi-

or esquerre, juntament amb les formes arrodonides del llit, s'oposa figurativament al contrast de clarobscur i formes agudes del finestral en què fa la seva aparició el raptor.



Vegeu també

Si voleu saber més sobre les característiques formals i històriques de l'expressionisme cinematogràfic, podeu consultar:

Lotte Eisner (1996). *La pantalla demoníaca*. Madrid: Cátedra.

Gairebé en els antípodes se situa el neorealisme italià, encara que idèntica és l'eficàcia en la seva organització d'una posada en escena que, per via del despullament, aconsegueix precisament atorgar a aquest cinema una caracterització summament versemblant de la pantalla.

Dues de les pel·lícules més conegudes neorealistes, *Roma ciudad abierta* (*Roma città aperta*, Roberto Rossellini, 1945, disponible a Filmin) o *Alemania, año cero* (*Germania, anno zero*, Roberto Rossellini, 1947, disponible a Filmin), es construeixen, per exemple, com a dolorosos documents del desastre originat amb la Segona Guerra Mundial. La utilització d'escenaris naturals, la il·luminació freturosa de qualsevol excés dramàtic, l'actuació natural duta a terme en ocasions per actors no professionals aconsegueix reconstruir una situació i uns esdeveniments percebuts com molt reals.

Fotogrames de *Roma ciudad abierta*.



Fotogrames d'*Alemania, año cero*.



Molt relacionat amb el nivell anterior, el **nivell de la posada en quadre** remet, principalment, a la manera en què l'univers profílmic és disposat i presentat a l'espectador a la pantalla. Si el nivell de la posada en escena organitza i prepara un món perquè sigui captat per una càmera, la posada en quadre «defineix el tipus de mirada que es llança sobre aquest món, la manera en què és captat per la càmera» (Casetti, 1996, pàg. 118). L'elecció del punt de vista des del qual

filmar l'escena (que implica tant l'escala com la possible mobilitat de la càmera per mitjà de l'espai), la delimitació de la vora de la imatge són qüestions que concerneixen a la posada en quadre.

El nivell de la posada en sèrie transcendeix la consideració de les imatges per separat atès que s'emplaça en la seva successió. Des d'aquesta perspectiva, tota imatge forma part d'una cadena segons una relació d'anterioritat i posterioritat, i alhora que està determinada per la imatge anterior, determina la imatge posterior. Es tracta, per descomptat, de l'àmbit reconegut del muntatge i la retòrica de disposar i organitzar en una cadena audiovisual les baules que permeten articular una mena d'unitat narrativa, temàtica i figurativa (o simplement formal, com en gran part del cinema abstracte).

Un concepte encunyat per Santos Zunzunegui que pot ser relacionat amb la categoria de Casetti i Di Chio és el de **posada en forma** (1996). D'una banda, el concepte permet posar en relleu la profunda interrelació que hi ha entre els tres nivells (evitant, a més, el privilegi que tradicionalment s'ha atorgat al nivell de la posada en escena), alhora que obre la significació estètica d'una pel·lícula que ja preveu situar

«tota obra al centre d'una xarxa la identificació adequada de la qual depèn d'una notable dimensió de l'efecte estètic d'una pel·lícula» (Zunzunegui, 1996, pàg. 52).

2.2. Pla/enquadrament

Conceptes bàsics del cinema, el pla i l'enquadrament es constitueixen com dos vectors de construcció visual que se situen en una relació de complementarietat. No són idèntics, però operen amb el mateix material de base: la imatge i, més concretament, la imatge continguda en els límits de la pantalla.

Aquesta similitud es pot observar, com ja vam assenyalar en la primera unitat temàtica, en els orígens del nou mitjà d'expressió: l'enquadrament i el pla coincidien plenament en el film unipuntual o des d'un únic punt de vista. La selecció d'un fragment espacial concret i el manteniment del punt de vista frontal, sense moviment, permet parlar d'enquadrament i pla com a elements sinònims.

No va ser fins a la irrupció del film pluripuntual que es va fer necessari començar a valorar de manera més detallada l'enquadrament i el pla, i és quan van començar a dibuixar una identitat pròpia que reclamava la seva especificitat malgrat coincidir de manera parcial.

L'enquadrament pot ser definit com

«l'element bàsic a partir del com es pot estructurar la *composició plàstica* del camp» (Carmona, pàg. 100).

És a dir, es tracta de l'operació de selecció del que formarà part de la composició visual i estableix uns límits entre el que queda dins i fora. Afecta, per tant, aquells valors que regeixen la bidimensionalitat de la imatge (fons/figura, centrat/descentrat, etc.), com la seva tridimensionalitat, l'espai que es projecta en profunditat.

El pla resulta una mica més complex ja que implica un major nombre d'elements i funcions. En termes tècnics, es pot definir com la unitat mínima del muntatge, és a dir,

«el fragment de pel·lícula mínima que, assemblada amb altres fragments, produirà el film» (Aumont, 1985, pàg. 41).

En aquest sentit, pot ser comprès d'una manera una mica tautològica, com tot fragment de la pel·lícula que està comprès entre dos canvis de pla.

No obstant això, no és solament una qüestió d'unicitat del fragment. La variabilitat que esdevé en la imatge atorga al pla una singularització narrativa major que la que concerneix a l'enquadrament. Es tracta d'una variabilitat que s'emmarca tant en termes de durada i desenvolupament temporal, però també d'una variabilitat de tipus figuratiu: és habitual que l'enquadrament en el pla evolucioni i puguem veure el profilmic a diferents distàncies i punts de vista.

Podem dir que, en certa manera, ocorre com amb la diferència entre l'escena i la seqüència, que no se situen en un mateix nivell que permeti la comparació. L'enquadrament remet a una valoració compositiva i estrictament visual (per això, l'enquadrament regeix principalment la bidimensionalitat de la imatge), mentre que el pla adquireix sentit amb la narrativització del que conté la imatge (per això regeix, sobretot, l'espai tridimensional de la imatge). I és que, com escrivia Robert Bataille en el seu clàssic *Grammaire cinégraphique* (1947),

«el pla és la representació visual d'una idea simple» (citat a Altman, 2000, pàg. 169).

Sobre aquest tema, convé subratllar una doble condició del pla, que va ser assenyalada per Noël Burch a *Praxis del cine*. L'autor distingeix entre la «funció plàstica» del pla (la seva autonomia compositiva) i la seva «funció sintàctica» (el seu paper configurador del conjunt com a connector espai-temporal). L'una i l'altra són complementàries i permeten abordar la complexitat de la noció en termes més amplis.

Jacques Aumont, a partir de la consideració del pla com una idea delicada pel seu origen empíric i l'ambigüitat que presenta, proposa la utilització del terme pla en tres tipus de context:

- En termes de grandària
- En termes de mobilitat
- En termes de durada

2.2.1. El pla en termes de grandària

Segons la seva grandària o escala, una classificació comunament acceptada és la següent:

- Plans generals: pla general llarg (PGL), pla general (PG), pla de conjunt (PC), pla sencer (PE)
- Pla americà (PA)
- Plans mitjans: pla mitjà llarg (PML), pla mitjà (PM)
- Plans curts: primer pla (PP), primeríssim primer pla (PPP), pla detall (PD)

Aquí, hem d'exposar dues qüestions preliminars:

En primer lloc, es tracta d'una classificació convencional que no cobreix, de cap manera, tots els possibles enquadrables. Així mateix, aquesta nomenclatura és canviant: ha cobert grandàries diferents al llarg de la història. No en va, com ha recordat Vicente Benet (2004, pàg. 223), el teòric nord-americà David Bordwell va demostrar que, cap al 1915, eren considerats primers plans tots aquells plans presos des de la cintura. A més, la importància atorgada al rostre en la seva consideració és més aviat una projecció dels historiadors.

En segon lloc, convé qüestionar, o almenys assenyalar, la dependència figurativa del cos humà com a unitat de mesura en aquesta classificació. En termes generals, i de manera especialment activa en el cinema clàssic, la construcció dels plans sol estar determinada per la subordinació de la narració a les accions dels personatges. Així doncs, fent seu cinc-cents anys d'història de la representació des del Renaixement, el cinema ha convertit el cos del personatge en el centre i mesura de la història representada.

De fet, fins i tot aquells plans més paisatgístics han estat utilitzats, tradicionalment, com a elements subordinats a la caracterització psicològica dels personatges. Així, per exemple, els paisatges canvians que travessa Ethan Edwards a *Centaures del desert* (*The Searchers*, John Ford, 1956), per a trobar el parador de la seva neboda raptada pels indis, donen forma a la incansable, gairebé obsessiva fixació del seu trajecte. D'igual manera, la desolació dels personatges que travessa la filmografia d'Antonioni solament pot ser captada en plans generals o plans generals llargs. Els paisatges desèrtics, les fàbriques dels extraradis que apareixen a *El desierto rojo* (disponible a Filmin), o les costes agrestes i escarpades per les quals vaguen els protagonistes a *La aventura* (*L'Avventura*, 1960, disponible a Filmin), metaforitzen així l'anomia, la solitud, l'apatia del subjecte modern.

Fotogrames de *La aventura*.



Fins i tot aquest gran instrument de la retòrica clàssica que és el pla americà, vector al voltant del com es disposen els primers plans i les panoràmiques, pot ser llegit fàcilment a partir de la relació del personatge amb l'entorn, com suggereix Emilio Garroni:

«Per així dir-ho, l'home individu barrejat amb el seu ambient, substancialment integrat, ambiciós i conformista, mai veritablement sol ni submergit en la multitud» (Garroni, 1973, pàg. 154).

Potències del primer pla

No obstant això, malgrat aquesta herència formal (que abans que res també és ideològica), el cinema ha desenvolupat el seu propi arsenal d'enquadraments. És el cas privilegiat del primer pla, inexistent en la història de la representació fins a la irrupció del nou mitjà: ni la pintura primer, ni la fotografia després, havien estat capaces de trencar la totalitat que representava el rostre humà com a unitat.

Segons explica la llegenda (i no podem oblidar que les llegendes també construeixen el món), la suposada monstruositat del primer pla del petó de Lumière va espantar els espectadors, alguns dels quals haurien arribat a desmaiar-se. Al marge d'una magnificació pròpia del mític, l'anècdota ens ajuda a entendre la torbació dels primers espectadors per una experiència perceptiva sense precedents, que no es podia comparar en cap representació anterior.

Recordem de fet que, com va exposar Ernst Gombrich, els individus, més que veure, reconeixem, és a dir, veiem les coses i les comparem amb els esquemes perceptius que hem après culturalment. Si aquells que veiem els podem posar en relació amb els esquemes precedents, els podrem interpretar. En cas contrari, serem incapaços de reconèixer què és el que tenim davant de la nostra mirada. En aquest sentit, dirigim la nostra atenció al primer pla cinematogràfic, en què es conjuguen la fragmentació del cos humà al costat d'una grandària de la imatge molt superior respecte a les representacions pictòriques i fotogràfiques; resulta una experiència visual inaudita, original, que no podia ser posada en relació amb la resta d'experiències pretèrites.

Però aquesta capacitat de desmembrament corporal de l'enquadrament cinematogràfic pot exercir diferents funcions dins del relat fílmic. D'una banda, pot ser considerat com un insert que aporta informació detallada d'un element

poc visible en el conjunt, però, per l'altra, també pot operar com a element dramàtic. Si el primer ús afecta una condició perceptiva, el segon s'inscriu de ple en una condició narrativa.

En línies generals, podem dir que la funció del primer pla en la història del cinema va evolucionar des d'una primigènia capacitat d'ampliació d'un detall que és aïllat d'un entorn més ampli cap a una utilització dramàtica del proper. Sobre aquest tema, ja hem assenyalat la rellevància dels autors britànics situats a la coneguda Escola de Brighton. Més concretament, es reconeix George Albert Smith com l'introduïdor del primer pla en la història del cinema a *La lupa de la abuela* (1900). A partir d'una excusa narrativa feble, la curiositat d'un net per a veure el món per mitjà de la lupa de la seva àvia, el cineasta britànic inscriu diversos primers plans dels objectes mirats mitjançant la lent, incloent un primeríssim primer pla de l'ull de l'anciana. La relació causa-efecte entre els plans, accentuada amb la utilització d'un *cache* (espiell) que remarca la imatge, i també l'explicitació d'un punt de vista que justificava el canvi de pla, situen el film en l'avantsala de l'eclosió del primer pla.



En aquests primers anys del segle XX, va resultar habitual la presència d'aquests «caps gegants» en tot tipus de produccions que estaven, en qualsevol cas, convenientment justificades, sia per la condició de truc en el cinema de fantasmagories de Méliès, o mitjançant la utilització de tot tipus d'espiells que simulaven panys, prismàtics, etc.

La progressiva normalització del primer pla va fer possible que s'anés involucrant de manera cada vegada més harmònica en la disposició seqüencialitzada de la narració audiovisual.¹ No en va, la inserció del primer pla d'una alarma a *Vida de un bombero americano* (Edwin S. Porter, 1903) ja no necessitava la justificació de cap personatge que mirés l'aparell, igual que tampoc l'insert d'un pla d'un gatet amb un tall des d'un pla de conjunt a *El gatito enfermo* (*The sick kitten*, George Albert Smith, 1903). Sense abandonar l'efecte amplificador, en els dos casos es posava en evidència una potencialitat del primer pla cinematogràfic que transcendia la mera focalització en l'objecte.

⁽¹⁾ Cal fer notar, no obstant això, que el concepte de primer pla ha evolucionat històricament.

Mereix una menció especial, en el pas de l'efecte amplificador a la funcionalitat dramàtica del primer pla, David Wark Griffith, autor que, en paraules de Jean Mitry, va ser

«el primer a convertir-lo en un mitjà d'expressió elevant-lo a l'altura de *signe*» (Mitry, 2002, pàg. 185).

És a dir, Griffith va superar la mera utilització narrativa del primer pla per a atorgar-li un valor temàtic, valoració que s'estendria per tot el cinema del període fins a convertir-se, gairebé, en el sùmmum del llenguatge cinematogràfic incipient.

A *El naixement d'una nació* (*The Birth of a Nation*, 1915, disponible a Filmin), per exemple, el cineasta utilitza el primer pla amb un mestratge notable per descobrir a l'espectador els estats anímics i psíquics dels seus personatges.

Fotogrames de *El naixement d'una nació*.



Especialment rellevants van ser les reflexions dels autors circumscrits al que es coneix com l'impressionisme francès; especialment, Jean Epstein i Louis Delluc. Potser va ser el primer el que, de manera més profunda, va teoritzar sobre la importància del primer pla, arribant-lo a considerar com l'ànima del cinema:

«Bruscament la pantalla instal·la un rostre i el drama, cara a cara, em tuteja... El decorat del cinquè acte és aquest cantó de joc que estripa el somriure sec... Les ombres es desplacen, tremolen, vacil·len. Alguna cosa es decideix. Un vent d'emoció destaca la boca dels núvols. Seqüències sísmiques. Arrugues capil·lars busquen on trencar la falla... El primer pla és l'ànima del cinema» (Epstein, 1974, pàg. 16).

De les paraules del cineasta francès es pot constatar la consumació de la transició del primer pla com a element perceptiu estrany a les expectatives dels primers espectadors del cinematògraf en la seva consideració com a element essencial de l'especificitat fílmica. El primer pla cinematogràfic ha aconseguit un estatut que cap altra grandària no ha aconseguit. Equiparat amb l'emoció, amb l'emergència de la veritat, el primer pla s'ha constituït en l'experiència cinematogràfica per antonomàsia.

Pocs exemples podrien il·lustrar millor que aquest catàleg primerenc de tots els possibles sentiments humans que és *Joana d'Arc*, de Carl Theodor Dreyer (1928, disponible a Filmin). Des dels compassos inaugurals del film, tot just se situa l'acció en el judici, els primers plans de la protagonista –però també dels inquisidors que intenten fer-la vacil·lar– inunden la pantalla, condensant tot el patetisme i emoció que es pot imaginar. D'una banda, el dolor, la ràbia,

la humiliació, la humilitat de la jove que diu haver seguit els dissenys divins per a alliberar el seu país. D'altra banda, la supèrbia, l'estupor, la sorna i la hipocresia d'uns jutges que ja han dictaminat per endavant que estan davant una heretge.

Fotogrames de *Joana d'Arc*.



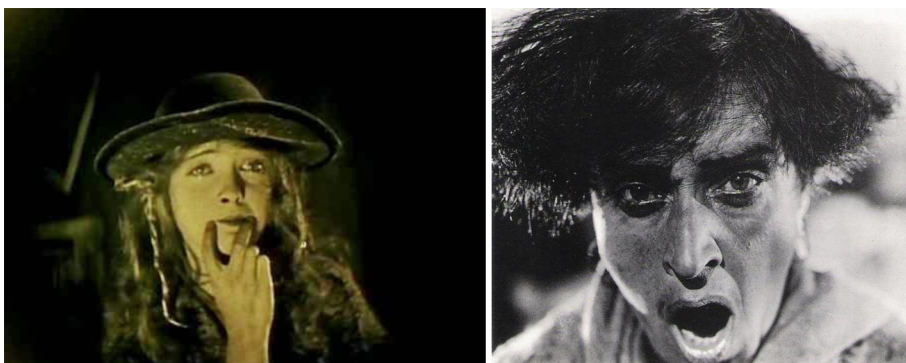
Aconseguit així l'estatut d'ànima del cinema, l'alta consideració del primer pla ha travessat èpoques, autors i teories sense perdre res de la seva pregnància. Gilles Deleuze, per exemple, en el seu volum clàssic *La imagen-movimiento*, reflexionava en termes similars a com ho feien els impressionistes francesos:

«La imatge-afecció no és una altra cosa que el primer pla, i el primer pla, no és una altra cosa que el rostre» (Deleuze, 2001, pàg. 132).

A partir de la confrontació entre els dos pols que el filòsof localitzava de manera emblemàtica Eisenstein i Griffith (rostre intensiu en el primer que expressa una potencialitat de la imatge, rostre extensiu en el segon que expressa una qualitat de la imatge), destacava la superació de l'efecte d'amplificació que havia aconseguit el primer pla fins a aconseguir l'estatut d'entitat autònoma, capaç de suspendre l'univers espai-temporal en què s'inscriu i desenganxar el primer pla de la cadena narrativa:

«El primer pla no arrenca el seu objecte a un conjunt del que formaria part, del que seria una part, sinó que, i això és completament diferent, ho abstreu de totes les coordenades espai-temporals, és a dir, ho eleva a l'estat d'entitat» (Deleuze, 2001, pàg. 142).

Fotogrames de *Lirios rotos* (*Broken Blossoms*, David W. Griffith, 1919) i *El cuirassat Potemkin* (*Bronenosets Potyomkin*, Sergei Eisenstein, 1925). Disponibles a Filmin.



2.2.2. El pla en termes de mobilitat

En termes de mobilitat, es podria establir un eix preliminar constituït per l'oposició entre la immobilitat del pla (el pla fix) i la mobilitat del pla, que estaria constituït al seu torn per diferents tipus de moviment.

Tradicionalment, el moviment de la càmera ha estat emmarcat en dues grans famílies: el *travelling*, que suposa un desplaçament paral·lel de la càmera respecte del que està captant (pot ser vertical, horitzontal o diagonal, i generalment la càmera se situa sobre rodes o rails) i la *panoràmica*, en què la base queda fixa i gira la càmera segons les possibilitats següents:

- Panoràmica horitzontal: càmera rotativa d'esquerra a dreta, o viceversa.
- Panoràmica vertical: càmera rotativa de dalt a baix, o viceversa.
- Panoràmica obliqua: la càmera opera una rotació diagonal, tant en un sentit com en un altre.
- Panoràmica circular: la càmera gira 360°.
- Escombratge: la càmera gira a gran velocitat difuminant la imatge.

Al marge de la seva caracterització tècnica, tant el *travelling* com la panoràmica dibuixen un horitzó de possibilitats expressives que ha estat hàbilment explotat pels cineastes. Més enllà de la seva condició privilegiada per a la descripció de l'espai, el *travelling* ha estat una estratègia privilegiada en el seguiment dels personatges en el cinema clàssic. La subordinació de la càmera a l'acció sempre ha privilegiat el cos dels actors en l'enquadrament.

Però, més encara, s'anomena habitualment Jean-Luc Godard, que va parlar que el *travelling* és un assumpte de moral.

Un exemple extrem va ser posat per Jacques Rivette en un text clàssic sobre la possibilitat de la representació en aquesta mena de «crisi última de la representació» que va suposar Auschwitz, en paraules del filòsof Jean-Luc Nancy (2006, pàg. 34). I ho feia a partir de la crítica al *travelling* «abjecte» d'una pel·lícula sobre els camps d'extermini, *Kapo* (Gillo Pontecovo, 1960). El moviment de la càmera, que durava amb prou feines cinc segons, enquadrava el suïcidi d'una presonera política en un camp d'extermini, abalançant-se sobre el filat elèctric que recorria el perímetre del camp.

En paraules del crític,

«aquell que decideix en aquest moment fer un *travelling* d'aproximació per a reenquadrar el cadàver en contrapicat, anant en compte d'inserir exactament la mà alçada en un angle del seu enquadrament final, aquest individu solament mereix el més profund menyspreu» (Rivette, 1961, pàg. 54).



Al marge d'un judici potser extremadament sever (a més que el final del moviment no pot ser qualificat tan preciosista com recordava Rivette), permet almenys posar en valor la capacitat dramàtica i connotativa del *travelling*, que opera de manera simètrica en la mobilitat panoràmica i la capacitat de connotació de la qual pot operar en diversos nivells:

- Panoràmica descriptiva de l'espai; se situaria en el nivell feblement denotatiu: no explica, solament mostra.
- Panoràmica vinculada amb l'acció, en què una primera situació provocada pel moviment d'un personatge motiva l'acompanyament per part de la càmera.
- Panoràmica d'apel·lació al fora de camp. En aquest cas, el moviment de la càmera és utilitzat per a incloure en l'enquadrament el que fins a aquest moment estava fora del camp (per a localitzar l'objecte de la mirada d'un personatge, o localitzar un so), i al revés, per a abandonar un personatge o una escena.
- Panoràmica de relació entre dos esdeveniments o situacions establint un vincle entre aquests.

Potències del moviment

No obstant això, la mobilitat de la càmera és molt major que aquests dos grans codis del moviment filmic. De nou, igual que en la classificació anterior, ja no es tracta d'una normativitat típica de les gramàtiques cinematogràfiques

que dista de ser exhaustiva. És el cas del moviment irregular, que permet, per exemple, la grua, braç articulat en què la càmera se situa sobre una plataforma i permet alternatives innombrables.

Un exemple que és citat freqüentment el trobem en el famós pla amb grua, llarg i ascendent, d'*Allò que el vent s'endugué* (Victor Fleming, 1939). El moviment arrenca amb el tall des del primer pla d'Scarlett, amb un pla de conjunt de la protagonista envoltada de diversos soldats ferits i camillers que travessen l'enquadrament. Seguint la direcció de dos camillers, la càmera comença un recorregut lent en reculada ascendent que acaba integrant el petit cos d'Scarlett en el magma de cossos trencats que estan dispersos pel terra a l'espera d'auxili. I aquí l'evolució d'un pla general llarg que s'endinsa en la magnitud de la tragèdia causada per la guerra. La grua que se segueix elevant en un moviment que no sembla tenir fi acaba, finalment, enquadrant una bandera sudista estripada que clausura el pla: del personal i privat al social i col·lectiu, l'hecatombe que ha tingut lloc en la batalla decisiva és el punt final d'un model de vida que canviarà per sempre els personatges de la ficció.





En aquesta classificació caldria afegir, a més, el *zoom* que, sense implicar necessàriament un moviment, opera en l'aproximació de l'objecte filmat mitjançant l'ampliació operada per la lent. L'efecte del *zoom*, en realitat a l'igual que el *travelling* cap endavant, accentua l'efecte de centrat mitjançant l'èmfasi en el punt de fugida de la imatge que, no per casualitat, és el principi constructor de la representació mimètica des del Renaixement. Així, la mirada és dirigida cap a l'interior de la imatge.

Per a acabar, caldria assenyalar l'evolució tecnològica esdevinguda en les últimes dècades. La possibilitat de rodar amb equips cada vegada més lleugers i àgils ha afavorit les possibilitats del moviment. Coneguda és la importància de la invenció de l'Steadicam per Garret Brown en la fluïdesa de la càmera pels espais més complicats. El recorregut de Garrett Brown pels passadissos de l'hotel a *El resplandor* no hagués estat possible sense aquest invent. O, en un altre ordre estilístic, l'acompanyament de la càmera (i subsidiàriament de l'espectador) a l'encara mafiós Ray Liotta i Debra Winger que, descendint les escales d'una entrada en un edifici, travessant una concorreguda cuina i després una abarrotada sala de festes a *Un dels nostres (Goodfellas)*, Martin Scorsese, 1990).

2.2.3. El pla en termes de durada

Si partim de la definició de pla com una «unitat de muntatge», la seva durada és una característica que pot articular un sistema de classificació. Sistema de classificació que implica no pocs problemes, atès que ha d'incloure tant aquells plans que són fragments molt breus (alguns inserts poden durar menys d'un segon) com aquells altres fragments que poden ser molt llargs i durar diversos minuts o, fins i tot, com il·lustra aquest extraordinari exercici d'estil que és *L'arca russa* (Sokurov, disponible a Filmin), durar tota la pel·lícula (més de noranta minuts).

Incloure en el mateix sistema classificatori experiències tan diverses resulta, doncs, problemàtic en extrem, per poc que sobrepassem la variable de la durabilitat en la categorització. Si acceptem la idea del pla com a representació

Reflexió

Visualitzeu *L'arca russa* i reflexioneu sobre les necessitats de l'organització escenogràfica i actoral de l'ús d'un sol pla.

visual d'una idea simple, la reconstrucció de la història moderna de Rússia, mitjançant el pla llarg que travessa les diferents sales de la famosa pinacoteca de l'Hermitage, ho excedeix amb escriure.

Potències del pla-seqüència

Aquesta complexitat resulta manifesta en el pla-seqüència. L'expressió va sorgir en la teoria cinematogràfica francesa al voltant dels anys cinquanta, quan el crític André Bazin la va utilitzar per a referir-se a l'estil del cinema d'Orson Welles que, recolzat per la profunditat de camp, organitzava les accions i els actors per a construir la dramàturgia. Considerat pel mític crític com un instrument privilegiat del realisme, ja que permetia evitar la fragmentació del real i, per tant, respectava aquest mateix real (a què retornava la seva ambigüïtat constitutiva enfront de la univocitat de sentit que suposava el muntatge), ho va incloure com una mena d'evolució dialèctica del llenguatge clàssic que, anticipat per Jean Renoir, eclosionaria amb la modernitat que representava el director de *Ciudadà Kane*.

El terme aviat va passar a formar part del debat teòric, precisament, per la seva problemàtica i dificultat d'encaix en les temptatives normatives i gramaticals de les diferents teories cinematogràfiques. Christian Metz, per exemple, va definir el pla seqüència com un tipus sintagmàtic i no com un autèntic sintagma en la seva ordenació de les grans unitats del film, atès que era autònom i no es constituïa com una unitat narrativa composta per diversos fragments.

I és que el concepte sembla aglutinar massa qüestions que, situades en diferents nivells, impedeixen la seva conceptualització fixa i estable. De manera general, per pla-seqüència s'entén aquell pla que recull diversos esdeveniments que constitueixen una seqüència. La definició aportada per Joël Magny dona compte de l'esmunyedís del concepte:

«Pla fix o en moviment relativament llarg (fins a 300 m, això és, 9 minuts, durada d'un rotllo de pel·lícula). Sovint posseeix la unitat i la independència narrativa d'una seqüència. Queda per decidir en quin moment un pla és el suficientment llarg per a denominar-se pla-seqüència. Un altre criteri possible: un pla llarg que s'hauria pogut subdividir en diversos plans en una planificació tradicional. El pla-seqüència permet filmar els actors de manera seguida, sense tallar el seu vol, com en el teatre» (2005, pàg. 72).

En primer lloc, Magny inclou tant el pla fix com el pla en moviment, de tal manera que el pla-seqüència invalidaria la classificació dels plans en termes de mobilitat. En segon lloc, inscrits com estem en l'època digital, resulta difícilment justificable la seva durada en virtut de la durada d'un rotllo de pel·lícula (9 minuts). En tercer lloc, posant l'accent en la durabilitat com a criteri de selecció, es mostra incapaç d'oferir la durada mínima que hauria de tenir un pla per a ser considerat un pla-seqüència.

Probablement, una gran part dels problemes de la definició del concepte derivin de la reunió de dos termes que se situen en nivells diferents de l'anàlisi: la seqüència s'emmarca de ple en el nivell narratiu, mentre que el pla se situa en el nivell de gestió espai/temporal del camp enquadrat. És, en tot cas, una condició de possibilitat del narratiu: és el que fa possible la narració.

Situar-se en un o un altre nivell implica situar-se en una perspectiva que exclou l'altra. Si parlem solament de durabilitat, caldria incloure tots els plans llargs encara que no continguessin esdeveniments. Un exemple radical serien peces com *El sueño (Sleep)*, pel·lícula de 1963 dirigida per l'artista nord-americà Andy Warhol, que consisteix en seqüències de preses llargues d'imatges del seu amic John Giorno, dormint durant 5 hores i 20 minuts.

Al revés, situar-nos únicament en el pla narratiu implicaria incloure plans de curta durada que continguin diversos esdeveniments que succeeixin en diferents nivells de profunditat.

Per això, solament des de la comprensió de l'amalgama indissoluble entre els dos nivells, es pot abordar amb certa garantia d'èxit el pla-seqüència. I és, precisament, aquesta coexistència la que també permet parlar de muntatge-intern en el pla-seqüència. És a dir, ja que es dona en continuïtat, no pot ser un autèntic sintagma en el sentit proposat per Christian Metz. No obstant això, el pla-seqüència inclou el muntatge ja que pot albergar diferents accions dins dels límits del quadre.

Aquestes accions, a més, es coordinen en virtut de diversos operadors. Un d'aquests pot ser la profunditat de camp, com en la sempre citada escena de *Ciudadà Kane* en què, en primer terme, veiem l'acció de la mare i l'advocat, mentre que en el fons podem contemplar el nen jugant, reemmarcat per la finestra. Pot ser mitjançant el moviment de la càmera, el moviment dels personatges a l'espai o la seva coordinació, com ocorre habitualment (de fet, la citada escena de *Ciudadà Kane* recorre als tres elements: profunditat de camp, moviment de camp i moviment de càmera).





Però també es pot afegir el joc d'enfocament-desenfocament de la càmera privilegiant el primer pla o el fons. A *El desierto rojo* (disponible a Filmin), el desenfocament del fons de la pantalla al començament de la narració dona forma a una separació radical de la protagonista respecte dels esdeveniments que contempla: abstreta en el seu procés depressiu, solament es pot situar fora d'aquest fons difús compost pels obrers i les seves reivindicacions laborals.



D'igual manera, una gran part de la força expressiva que adquireix el curtmetratge *Türelem* (*With a Little Patience*, László Nemes, 2007) radica precisament en el mateix joc dels enfocaments. Es tracta d'un pla-seqüència de més de deu minuts de durada, que es converteix en una mena de bestreta condensada del que posteriorment desplegaria el cineasta en l'aclamat llargmetratge *El hijo de Saúl* (2015, disponible a Filmin).

Durant pràcticament tot el metratge, seguim en primer pla i pla mitjà la protagonista sense profunditat de camp, jove que sembla treballar en una oficina qualsevol. Quan s'apropa a la finestra, la càmera enfoca amb nitidesa el fons de l'escena deixant la protagonista desenfocada. Comprenem ara on treballa la jove i què és el que està ocorrent. Uns ancians intenten escapar d'una destinació que no poden eludir: són jueus d'un camp d'extermini que estan a punt de morir assassinats i enterrats en unes fosses comunes excavades a l'exterior del barracó on treballa la protagonista.



Un altre exemple interessant que explota la profunditat de camp i les possibilitats expressives del desenfocament el trobem a *Tiempos de amor, juventud y libertad* (*Three Times*, Hou Hsiao Hsien, 2006, disponible a Filmin).

2.3. Espai fílmic

L'espai és una categoria essencial de l'experiència cinematogràfica: veiem les accions gràcies al fet que es despleguen en un espai (per molt abstracte que sigui).

Aquest espai, cal dir-ho, es percep com a tridimensional a pesar que es presenta en la bidimensionalitat de la pantalla. Sorprenentment, malgrat les seves limitacions representatives (la manca real de profunditat, l'absència de color o la seva artificialitat, etc.), l'analogia amb l'espai real en què vivim resulta molt forta. Els indicis de perspectiva, la profunditat de camp i l'encavalcament dels cossos i el decorat de l'escenari participen activament en aquesta impressió de la realitat.

És aquesta capacitat il·lusòria la que permet que l'espectador percebi l'espai fílmic com un entorn homogeni que es presenta a l'espectador com una unitat reconstruïda: des del moment en què el cinematògraf va començar a trobar

Vegeu també

A l'enllaç següent podeu visualitzar la peça: <https://www.youtube.com/watch?v=5g1fikw9cym>

Reflexió

Visioneu la pel·lícula i reflexioneu sobre la utilització del desenfocament per part del cineasta taiwanès.

el seu propi llenguatge, la fragmentació, la juxtaposició i la posada en successió són els elements que permeten definir aquest espai. Si fins a aquest moment l'espai fílmic es confonia amb l'espai escènic i teatral, la fragmentació i descomposició progressiva de l'escenari va implicar un canvi important de la concepció espacial.

Així, el pas del film amb un únic punt de vista a un altre que intercalava diferents punts de vista va obligar a una sèrie de reflexions (teòriques i pràctiques) sobre com gestionar un espai i un temps que, a partir d'aquest moment, s'anava a oferir a l'espectador en discontinuïtat. O el que és el mateix, va obligar a pensar en com generar una sensació d'unitat espacial a partir de la recomposició dels diferents fragments de l'espai. I el que encara és més important, com recompondre-ho amb un sentit dramàtic.

En aquest sentit, la conjugació dels diferents tipus de *raccord* i l'escrupolós respecte a la regla de l'eix de 180° van permetre finalment la continuïtat espacial, requisit necessari en la construcció d'una nova globalitat de l'espai que, encara que romaní *in absentia*, permetia reconèixer-ho com una totalitat.

Succeïa tal cosa fins i tot en aquelles històries en què resultava impossible mostrar tots els llocs i escenaris en què es desenvolupaven els esdeveniments. I és que resulta evident la impossibilitat d'inscriure tot l'espai diegètic en el relat cinematogràfic. En el seu extrem, la durada que comporta el trajecte recorregut per un personatge des d'un punt geogràfic a un altre fa difícilment viable la seva inclusió. És per això que l'espai es veu així determinat pel temps. Podem dir sobre aquest tema que aquesta és la funció que exerceix la inclusió d'un mapa en el gènere del cinema d'aventures en què els personatges recorren diferents països: recordar a l'espectador aquest espai global absent, mantenir-lo dins de la lògica espacial que permeti no desbordar aquest espai habitable que tant va costar construir.

2.3.1. Escena/seqüència

La distinció entre l'escena i la seqüència resulta complexa, malgrat el seu ús habitual en la pràctica cinematogràfica, en què sovint s'utilitza de manera indistinta. No obstant això, per poc que aprofundim en els dos conceptes, ens adonarem que hi ha algunes diferències rellevants que fan de la sinonímia quelcom erroni. La dificultat principal, a l'hora d'intentar fitar els conceptes d'escena i seqüència en el cinema, radica en el punt de vista emprat: depenent de la perspectiva, es parlarà de coses diferents. No estarà pensant el mateix, per exemple, el director d'art si se li pregunta per l'escena, que un guionista o un analista cinematogràfic. Cadascun d'aquests dibuixa una caracterització completament diferent.

Partim del conegut text *La gran sintagmàtica de la banda de las imágenes*, de Christian Metz, per a intentar esclarir una mica les coses. En la seva coneguda proposta de divisió de la pel·lícula en unitats narratives mínimes, el semiòleg

anotava una distinció preliminar entre els sintagmes autònoms i els sintagmes pròpiament dits. Els primers contenen un sol pla (és el cas del pla seqüència i de l'insert), mentre que els segons estan formats per diversos plans.

Dins del sintagma pròpiament dit, el semiòleg distingia entre sintagmes acronològics, en què no és necessària la relació temporal entre els fets representats (el sintagma paral·lel i el sintagma parèntesi), i els sintagmes cronològics, en què sí que cal aquesta relació temporal.

Els sintagmes cronològics eren dividits al seu torn en sintagmes descriptius, en què la relació de coexistència entre els objectes mostrats és d'ordre espacial (com quan es descriu un espai), i sintagmes narratius, que impliquen una relació tant espacial com temporal dels esdeveniments i objectes mostrats.

Emmarcats ja dins de la narrativitat en sentit estricte, establia Metz una distinció entre els sintagmes alternats que entremesclen diverses consecucions temporals diferents (és el cas del muntatge alternat, paral·lel, etc.) i els sintagmes narratius lineals, que suposen «una consecució única que enllaça tots els actes vists en la imatge».

Arribem, així, per fi a la divisió que aquí ens interessa. Dins dels sintagmes narratius lineals, el semiòleg parla d'escenes quan la consecució del mostrat és contínua i «presenta un conjunt espai-temporal que s'experimenta sense falles» (diu explícitament, en aquest sentit, que resulta semblant a l'escena del teatre) i de la seqüència en què la consecució temporal dels fets representats és discontinua.

Es tracta, per tant, d'una divisió que afecta la percepció de l'espectador abans que una qüestió de tipus espacial: tant en un cas com en un altre, el criteri de la narrativitat resulta necessari. Recordem a més que, per a Metz, a l'hora de parlar de sintagma és necessari que hi hagi diferents plans (el pla seqüència no és una escena per al semiòleg), per la qual cosa no es refereix a l'espai/temps real del que està tenint lloc davant de la càmera quan es filma (uns actors que desenvolupen una acció en un escenari concret), com el que està ocorrent davant de l'espectador en el moment concret en què està veient la pel·lícula. És a dir, d'acord amb la distinció assenyalada per Casetti i Di Chio en els tres nivells de representació cinematogràfica anteriorment assenyalada, Metz se situa en el nivell de la posada en successió o, el que és el mateix, en el nivell de la representació audiovisual d'allò que abans va ser filmat en la realitat.

En definitiva, per a Metz, la distinció entre l'escena i la seqüència se situa en la percepció, per part de l'espectador, de la continuïtat o discontinuïtat de l'univers una vegada representat el criteri de selecció. Aquesta és la gran diferència que estableix amb el concepte de l'escena en el teatre, en què sempre hi ha una copresència física entre l'espectador i l'esdeveniment representat.

Poc sembla tenir a veure aquesta consideració amb l'escena tal com s'ha entès tradicionalment, més propera al nivell del profílmic. Aquest canvi de perspectiva emplaça la problemàtica de l'escena en l'organització i gestió d'un espai i uns cossos que han de desplegar la seva actuació sobre aquest.

Les possibilitats obertes des d'aquesta perspectiva són innombrables. Per exemple, en el cinema clàssic, la posada en escena tradicionalment s'ha subordinat a l'acció desplegada per la trama: la bona posada en escena seria aquella que no es veu, que no influeix ni determina el que està ocorrent en la pantalla. Per contra, hi ha propostes que busquen precisament el contrari, la utilització dramàtica dels escenaris, del decorat, com a element necessari en la configuració del drama. Ja hem parlat abans del cas de *El gabinet del Dr. Caligari* (disponible a Filmin), i la cridanera estilització dels elements disposats en l'escena, i també d'*El desierto rojo* (disponible a Filmin), en què els espais i les escenografies que transiten els protagonistes contrasten fortament amb les seves figures: l'orgànic (els cossos dels actors) no troben acomodament en escenaris que tendeixen a la geometria i l'abstracció.

Fotogrames d'*El desierto rojo*.

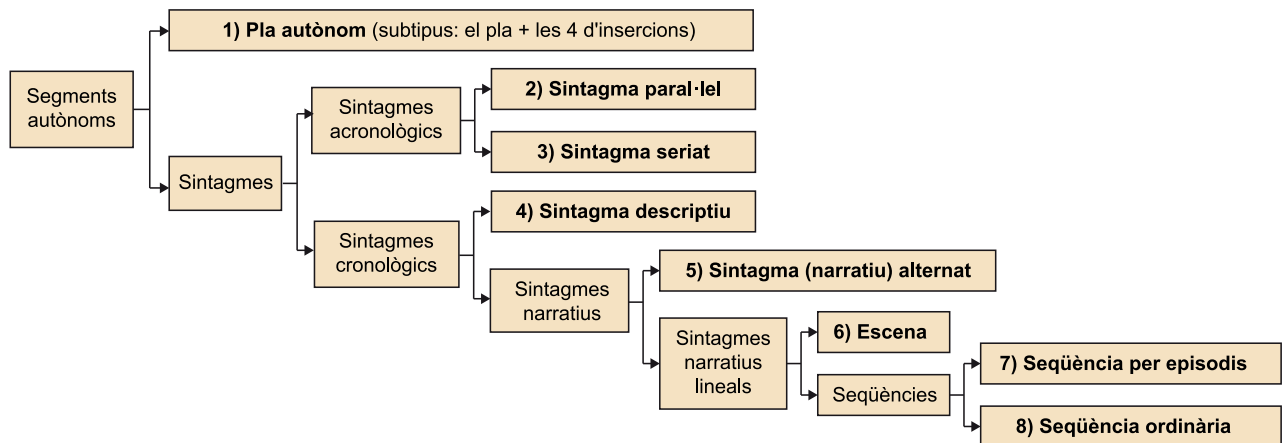


Cal assenyalar, en últim lloc, que l'escena des d'aquesta perspectiva no es defineix únicament en virtut de la seva caracterització visual. De fet, el so exerceix una tasca fonamental en la percepció unitària de l'escena, com han subratllat Aumont i altres (1985, pàg. 25), gràcies a la seva capacitat per a fer patent l'existència d'un espai fora de camp (un martell cau a terra, una veu parla des de fora de l'enquadrament, etc.) que forma part de l'espai global reconegut per l'espectador.

Per la seva banda, la seqüència, a diferència de l'escena, segurament per la seva major vinculació amb la narrativitat, ha resultat menys ambigua en l'àmbit cinematogràfic i ha funcionat pràcticament des del moment en què el cinema en els seus orígens es va decantar per explicar històries, en l'eina bàsica en la divisió narrativa de la pel·lícula.

Definida per Christian Metz com a sintagmes narratius lineals en què la consecució temporal dels fets presentats és discontinua, va distingir entre dues classes de seqüències: d'una banda, la seqüència ordinària, que eludeix els moments freturosos d'interès i, per l'altra, la seqüència per episodis, com la que exhibeix *Vivre sa vie* (disponible a Filmin), en què la discontinuïtat està organitzada i convenientment separada. Tant en un cas com en un altre, es defineixen per la idea d'una consecució única juntament amb la noció de discontinuïtat.

Esquema de la gran sintagmàtica



Font: elaboració pròpia a partir de Christian Metz

2.3.2. Camp/fora de camp

Quan hem intentat fitar les denominacions d'enquadrament, camp, pla, etc., hem posat l'accent en els elements que defineixen la imatge i, més concretament, els elements que estan continguts a l'interior del quadre. No obstant això, si en aquesta acotació hem parlat de la importància que exerceix la institució d'un límit que contingui el que es veu en la pantalla, hem de convenir que aquest límit suposa, *de facto*, l'existència d'un invisible que roman en l'exterioritat de la imatge. De fet, situar la càmera en un punt concret o, el que és el mateix, enquadrar un camp visual, és una elecció deliberada que suposa una selecció de tot el potencialment visible: el gest d'enquadrar implica, per tant, un interior i un exterior.

En termes més precisos, podem parlar d'un camp i un fora de camp que es relacionen en termes de complementarietat i necessitat. De fet, l'un i l'altre poden canviar d'estatut i passar d'un terme a l'altre: és el que ocorre amb aquesta figura retòrica tan habitual en el cinema clàssic com és el pla/contraplà. L'un i

L'altre passen de la interioritat a l'exterioritat de la imatge en la seva successió. Aquest exemple permet posar en relleu, a més, que el camp i el fora de camp sempre s'organitzen per a constituir un espai homogeni i unitari.

Per a comprendre millor les relacions que s'estableixen entre els dos elements, Noël Burch va proposar la distinció entre un fora de camp concret i un fora de camp imaginari (1988, pàg. 30-31). Per espai-fora-de-camp *concret* entenia aquell que, en un moment determinat, és vist: és el cas del pla/contraplà ja assenyalat, però també mitjançant els moviments de la càmera que, com ja hem assenyalat, inclouen o exclouen elements del camp enquadrat.

Per contra, l'espai-fora-de-camp *imaginari* resulta molt més complex i és aquell que no és actualitzat en la pantalla en cap moment: mai no s'arriba a veure. Es tracta d'un fora de camp molt més actiu en termes dramàtics ja que implica activament la imaginació i els afectes de l'espectador, com ha posat en relleu Javier Gómez Tarín en el seu extens estudi sobre les figures de l'absència en el discurs cinematogràfic (2006).

Sense ànims de resultar exhaustius, heus aquí algunes de les relacions més habituals que s'estableixen entre els dos termes:

- Pel mateix acte d'enquadrar que, implícitament, estableix un interior i un exterior de la imatge. Per exemple, tot enquadrament d'un personatge en un camp genera un fora de camp (tothom sap que aquest personatge és un cos complet, encara que solament el vegem per sobre dels genolls).
- Les entrades i sortides dels personatges del camp visual. En general, es tracta d'unes entrades i unes sortides que tenen lloc per les vores laterals, encara que també poden aparèixer/desaparèixer per dalt (algú subjecte a la corda del globus surt del camp pel límit superior de la pantalla) o per baix (algú salta cap a l'interior d'un forat), o per davant (algú s'apropa a l'objectiu de la càmera fins a ocultar-lo o passar al costat d'aquest), o per darrere (algú travessa una porta que està al fons de l'escenari i desapareix darrere d'aquesta).
- Mitjançant les apel·lacions directes al fora de camp per algun element inscrit en el camp. És el cas habitual del personatge que mira fora del camp o que interactua, mitjançant gestos o mitjançant la paraula, amb aquest. La construcció pla/contraplà entraria de ple aquí.
- Mitjançant els moviments de la càmera, com ja hem fet notar. Les panoràmiques, els *travellings*, l'*steadycam* o la grua, però també els moviments irregulars i els reenquadraments (moviments lleugers de la càmera que centren o descentren l'enquadrament) operen un tall continu del visible que exposa, de manera evident, l'intercanvi entre els rols del camp i del fora de camp.

- Mitjançant el so. Si acceptem que el so també forma part de l'espai fílmic, la sonoritat que hi ha a l'exterior de l'espai enquadrat també confirma l'existència d'un fora de camp. Així, hi ha una dimensió *in* del so i una dimensió *off*, tots dos pertanyents a la diegesi narrativa i tots dos, igual que les posicionis camp/fora de camp de la imatge, resulten intercanviables i interconnectats.

2.4. Temps fílmic

Des que Gotthold Efraim Lessing publicqués a Berlín, el 1766, *Laocoonte o los límites de la pintura y la poesía*, la distinció entre els diferents mitjans d'expressió s'ha assentat en la dicotomia existent entre unes arts de l'espai i unes arts del temps. Com indicava l'autor ja en el títol del volum, la pintura pertanyeria així al primer tipus, mentre que la poesia ho faria al segon: el temps és el domini del poeta, va escriure, mentre que l'espai és el domini del pintor (Lessing, 1986, pàg. 166).

En aquest sentit, si l'objectiu de la primera consistiria en la representació dels cossos i objectes visibles, l'objecte de la segona seria la representació de les accions. El filòsof no descartava, per descomptat, que la pintura també pogués representar accions, i el gènere de la pintura històrica resultava proverbial sobre aquest tema, però reconeixia les seves limitacions atès que havia d'incloure o compendiar aquestes accions solament de manera indirecta, seleccionant aquell moment més

«fecund i el millor per a donar a entendre els moments que precedeixen i els que segueixen» (Lessing, 1986, pàg. 152).

No obstant això, el filòsof oblidava que la pintura ja havia assajat altres formes de representació del temps; una de les més importants, sens dubte, és la seqüencialitat. Es tracta d'una tàctica habitual des de la pintura preromànica consistent en incloure diferents moments en la representació, sia dins de la mateixa imatge (com ocorria habitualment en el Renaixement) o en imatges successives (com en la pintura medieval, en què la simultaneïtat quedava atenuada per la inclusió de cada escena en un paisatge arquitectònic diferenciat).

En qualsevol cas, d'acord amb la distinció de Lessing, no sembla difícil incloure el cinema entre les arts del temps enfront de les arts de l'espai. Més encara si el posem en relació amb la definició de la narració com a sistema formal oferta per Bordwell i Thompson. Per als autors, que consideraven la narració com una «cadena d'esdeveniments amb relacions causa-efecte que transcorre en el temps i a l'espai», la interrelació, entre tots els components, resultava necessària per a la definició:

«La causalitat i el temps són fonamentals. És difícil que percebem una història com una cadena d'esdeveniments fortuïts» (Bordwell i Thompson, 1995, pàg. 65).

Malgrat l'evidència de la pertinença del cinema en l'àmbit del temporal, convé tenir en compte que, en realitat, hi ha diferents temps implicats en l'experiència visual. I és que, si resulta innegable que hi ha un temps representat –en la pintura, en la fotografia, en el cinema i en realitat en tota experiència visual–, també hi ha un temps del visionat. En aquest sentit, podem convenir que hi ha algunes diferències entre el temps de visualització davant la imatge fixa i davant la imatge en moviment. En la pintura, però també en la fotografia, per exemple, aquesta experiència dependrà en gran manera del tipus de mirada que projecti l'espectador.

Així, es poden assenyalar diferents tipus de mirada: el turista que passeja davant d'una obra d'art i es conforma amb el reconeixement del quadre o la fotografia, el diletant que es deixa seduir pels detalls de la imatge o l'espectador especialitzat (crític, analista, historiador) que llança una mirada llarga encara que discontinua sobre una imatge, per a comprendre-la i valorar-la millor fins als seus últims detalls.

En el cinema, hi ha per descomptat una particularitat: l'espectador experimenta la durabilitat de les imatges en moviment, encara que també és cert que depèn, encara que en menor grau, de la mirada projectada. Així, no és el mateix l'espectador normal que assisteix a una projecció cinematogràfica que un analista o especialista que pot alentir la imatge o accelerar-la per a una valoració millor.

Però, en última instància, en tots aquests casos es pot assenyalar una coincidència última entre les diferents experiències: el temps del visionat es dona sempre en present, encara que el temps representat estigui sempre en passat (es podria assenyalar potser com a excepció el directe televisiu, encara que sembla clar que sempre hi ha una divergència entre el moment de la captura i el moment de l'exhibició). És a dir, l'espectador no pot deixar d'aprendre la representació visual en un aquí i en un ara.

En definitiva, és com a temps representat que es pot establir la distinció entre les arts del temps i les arts de l'espai. Tenint en compte aquesta acotació, les reflexions de Lessing resulten rellevants en la comprensió de la temporalitat fílmica. No en va, aquest és el punt de partida per a Jacques Aumont en la seva comparació entre el cinema i la pintura en termes de temps. Recuperant l'argumentació del filòsof, Aumont assenyala que, per a la pintura, la representació del temps és una necessitat, per la qual cosa ha de gestionar mitjançant estratègies indirectes la seva representació. El cinema, per contra, citant a Jean-Louis Schéfer, pot ser considerat

«l'única experiència en què el temps m'és donat com una percepció».

2.4.1. El temps fílmic com a matèria formal

En poques paraules, el cinema és temps en estat pur, per aquest motiu es vegi obligat a prendre decisions perquè aquesta experiència perceptiva es converteixi, a més, en una experiència cognitiva i afectiva. En aquest sentit, es podria dir que opera al contrari que en la pintura, en què l'experiència cognitiva i afectiva persegueix la representació de l'experiència perceptiva de l'esdeveniment representat.

Aquesta és la particularitat que cridava l'atenció de l'autor d'*El ojo interminable: cine i pintura*, sobrepassant la seva capacitat innata per a registrar el temps, havia desenvolupat tot un seguit de recursos estilístics per a significar el temps, per a convertir-lo en un material formal. Un dels més importants va ser la síntesi operada per la suspensió de la mirada de l'espectador amb la inclusió en el torrent de les imatges de l'interval, d'aquest temps habitualment elidit en la posada en successió de dos moments-plens que ha estat formalitzat principalment per mitjà de dues estratègies: el fals *raccord* i el fos encadenat.

En el fals *raccord*, s'explicita una contradicció en la lògica diegètica: dues accions no s'enllacen en continuïtat en el muntatge, revelant l'artifici del muntatge. Tret habitual de la modernitat cinematogràfica i, per tant, figura essencial amb el pas de la imatge-moviment a la imatge-temps descrit per Gilles Deleuze, es tracta d'un recurs habitual en la cinematografia de Jean-Luc Godard des de *Al final de l'escapada* (*À bout de souffle*, 1959).

El fos encadenat, per la seva banda, suposa la sobreimpressió de dues imatges que passen d'un espai-temps a un altre espai-temps. Es tracta d'un signe de puntuació que insinua, en l'interval de dos moments plens, l'existència d'un moment buit. Buit en el pla narratiu, es tracta per tant d'una aberració per al principi de causalitat que regeix el cinema clàssic. Per això el cinema modern també el farà seu: per a fer sensible un moment suspès, una mena d'«intermitència» en el flux narratiu en què la mirada queda capturada. Gràcies a l'efecte de torbació que el fos arrossega en l'espectador, el temps es «revela» i es fa aparença.

Pocs cineastes semblen haver comprès tan bé aquesta condició del fos encadenat com Víctor Erice. Present a *El espíritu de la colmena* (1974) i a *El sur* (1983), aconseguix la seva màxima eficàcia formal a *El sol del membrillo*, pel·lícula sobre la pintura, sobre el cinema, sobre la relació entre el cinema i la pintura però, sobretot, pel·lícula sobre el temps.

2.4.2. Doble temporalitat: temps de la història i temps del discurs

Si entrem de ple en l'àmbit del temps representat en una pel·lícula, immediatament hem d'assenyalar la diferència que hi ha entre el temps de la història i el temps del discurs (o temps del relat). Això és, entre el temps dels esdeveniments que constitueixen la matèria de la història representada, i la seva selecció i disposició en la cadena significant fílmica.

La distinció esdevé essencial ja que, precisament en aquest joc, se centren les característiques que defineixen les funcions del temps com a estratègia narrativa.

Un dels exemples que expliciten, amb total claredat, aquesta dualitat temporal del relat cinematogràfic radica en l'habitual compressió del primer pel segon. No en va, excepte casos excepcionals, l'espectador no s'enfronta mai a la durada d'aquest temps real que ha «existit» en la història, sinó a una representació del mateix. Solament així va poder Stanley Kubrick comprimir milers d'anys a *2001: una odissea de l'espai* seleccionant els esdeveniments que li permetessin construir el seu discurs.

És cert que s'han realitzat diverses temptatives per a intentar equiparar el temps de la història i el temps del discurs. Podem trobar casos extrems, com *Empire* (1964), pel·lícula dirigida per Andy Warhol que consisteix en un enquadrament fix de l'Empire State Building gravada entre el 25 i 26 de juliol de 1964. Filmada a 24 *frames* per segon però projectada a 16 *frames* per segon, l'experiment té una durada total de 8 hores i 5 minuts.

Però no solament en els marges del cinema s'ha intentat fer convergir els dos temps; també en el si del cinema clàssic podem localitzar algunes temptatives en la mateixa direcció. És el cas de l'experiment dut a terme per Hitchcock a *La soga* (1948). El film, basat en una obra de teatre, posava en escena l'assassinat d'un jove universitari pels seus dos companys. I ho feia coincidint el temps de la història amb el temps del discurs: l'acció dura els 80 minuts que dura la pel·lícula. Per a remarcar aquest efecte, Hitchcock va rodar tota l'acció mitjançant un moviment continu i, gràcies a la superposició d'alguns elements davant de l'objectiu, va poder ocultar els vuit talls necessaris per motius tècnics.

D'igual manera, no cal que la pel·lícula mostri els fets atenent una cronologia estricta. De fet, no és gens estrany que la història es presenti a l'espectador trencant aquest ordenament: l'apel·lació al passat com a estratègia per a conèixer coses del present (el *flashback*) és fàcilment reconegut per qualsevol espectador.

En definitiva, la doble temporalitat que regeix tota pel·lícula es constitueix com una poderosa eina que la narració fa seva per a modelar de forma creativa els esdeveniments de la història. La narració pot, així, manipular el temps de la

Vegeu també

Per a més informació, consulteu: <http://www.thecult.es/cine-clasico/la-soga-alfred-hitchcock-1948.html>

història al seu antull en la construcció del relat: pot, per exemple, elidir informació per a agilitar el relat o, per contra, estendre-ho en l'instant de màxima tensió per a atorgar una major força dramàtica als esdeveniments.

2.4.3. Ordre, durada i freqüència

Segurament, l'aportació més fecunda sobre aquest tema, desenvolupada en el terreny literari però ràpidament acceptada en el terreny cinematogràfic, és la que va articular Genette en la seva obra *Figuras III*. Pel narratòleg, hi ha tres variables en la relació temporal particular entre la història i el relat: els esdeveniments de la història es disposen segons un ordre, es mostren obertament per mitjà d'una durada i es presenten segons una freqüència, tot això en el relat.

En definitiva, en el context diegètic d'una pel·lícula, un fet o esdeveniment es pot definir temporalment atenent tres criteris:

- En virtut del lloc que ocupa en la cronologia de la història narrada.
- En virtut de la seva durada.
- En virtut de les vegades que intervé.

L'ordre

Parlar d'ordre temporal suposa comparar l'ordre cronològic que regeix els esdeveniments que pertanyen a la història amb aquell ordre que estipula el relat que estem veient. A aquest respecte, Gerard Genette (1989, pàg. 95) denominava totes les formes de discordança entre els dos ordres temporals amb el terme general d'anacronia. Distingia, a més, entre dos tipus d'anacronies:

- Les **analepsis** es refereixen a tota evocació d'un esdeveniment anterior al punt de la història on ens trobem (les mirades cap enrere).
- Les **prolepsis** es refereixen a tota evocació d'un esdeveniment posterior al punt de la història on ens trobem (les mirades cap endavant).

A diferència del relat literari, que solament utilitza una matèria expressiva (el verbal), en la pel·lícula aquest desordre és més complex i es pot establir de dues maneres:

- Com en el relat literari, es pot desplegar verbalment, és a dir, mitjançant la convocació verbal d'un dels personatges que explica una història que ha ocorregut en el passat.
- A diferència del relat literari, també es pot desplegar audiovisualment a la pantalla. Perquè sigui efectiu i l'espectador no es perdi, generalment aquest salt temporal és marcat amb algun signe de puntuació (per exemple, mitjançant un fos, amb una mirada a fora del camp, etc.) i anticipat pel narrador. També pot ocórrer que aquesta analepsi o musical s'usi com a

Chronik der Anna Magdalena Bach (Straub i Huillet, 1968): malgrat l'estricta cronologia lineal dels esdeveniments, els cineastes introdueixen algunes composicions musicals anteriors a 1720, any en què comença la pel·lícula.

En el segon cas, podem distingir dos tipus d'anacronies homòlogues a les propostes per Gerard Genette en l'àmbit literari:

- **Flashback** (analepsi): representa audiovisualment esdeveniments que han tingut lloc abans del punt temporal en què està tenint lloc la narració.
- **Flashforward** (prolepsis): representa audiovisualment esdeveniments que tindran lloc amb posterioritat al punt temporal en què està tenint lloc la narració.

Finalment, les anacronies poden ser de dos tipus atenent l'arc temporal que cobreixen en la seva relació amb la història que s'explica: internes o externes.

- Anacronies internes (*flashback* i *flashforward*). Quan els salts en el temps no transcendeixen el marc temporal que defineix el relat.
- Anacronies externes (*flashback* i *flashforward*). En el cas del *flashback*, la seva funció resideix generalment a oferir informació complementària que aclareix al lector algun aspecte antecedent. En el cas del *flashforward* la seva funció és més imprecisa.

Flashback

1) Flashback intern

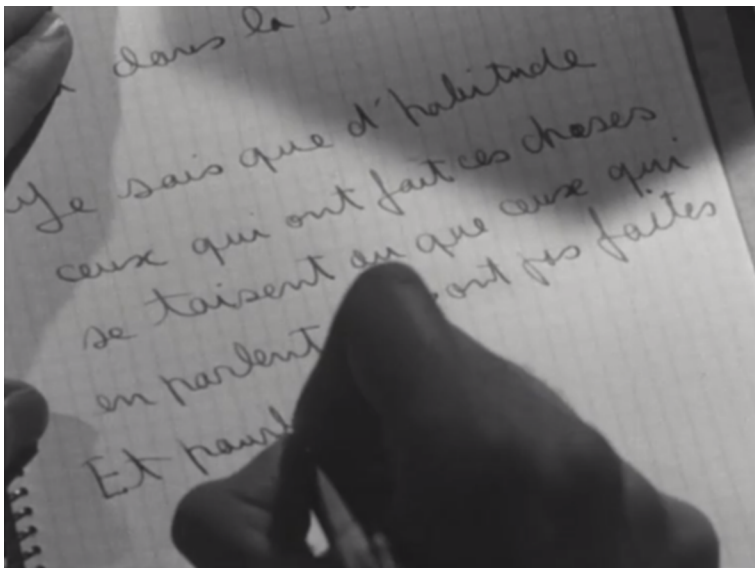
Un exemple rellevant de *flashback* el trobem en una obra fonamental de la història del cinema: *El naixement d'una nació* (disponible a Filmin). Es tracta d'un dels primers exemples en la utilització d'una anacronia en el cinema, en concret, d'analepsi interna a l'arc temporal de la història global. Aquest *flashback* mostra a l'espectador la causa per la qual els protagonistes no poden trobar l'amor. Té, per tant, una funció explicativa: Margaret, la filla gran de la família Cameron, no es pot lliurar al fill dels Stoneman perquè no pot esborrar de la seva memòria les morts dels seus familiars a la guerra. La narració torna al passat per mitjà de la seva mirada al buit i, després d'un fos en negre, mostra la imatge de la mort del segon fill dels Cameron a la guerra.

Aquests records s'interfereixen, irremeiablement, en el present impeding la conjunció dels dos personatges i exposa una qualitat que serà àmpliament desenvolupada pel cinema melodramàtic. En poques paraules, com va escriure Jean-Loup Bourget (1985, pàg. 143), el *flashback* en el melodrama es converteix en una estratègia decisiva per la seva doble condició fatídica i aclaridora:

d'una banda, atorga la clau del secret que amenaça la felicitat del protagonista, mentre que, per l'altra, fa visible l'ineludible encadenament d'esdeveniments que han portat els protagonistes a una destinació prevista per endavant.

Pickpocket (Bresson, 1959, disponible a Filmin) és un altre exemple clar de *flashback* intern. De fet, el relat es construeix a partir del *flashback* en primera persona del protagonista que rememora els esdeveniments i accions que el van portar a convertir-se en un carterista professional. La narració *off* del protagonista i la visualització de la carta que està escrivint donen començament a un viatge que estarà tutelat, en gairebé tot moment, per la veu de Michel.

Fotograma de *Pickpocket*.



Altres exemples de *flashbacks* interns

- *Mi desconfiada esposa* (Vincente Minnelli, 1957). El particular d'aquest cas resideix en el fet que el *flashback* és narrat per diferents personatges que se succeeixen per a explicar la història de les trobades i els desacords dels dos protagonistes.
- *El crepúsculo de los dioses* (Billy Wilder, 1950). L'arc temporal que engloba la rememoració dels esdeveniments que van portar el protagonista a acabar els seus dies morint en una piscina, és idèntic a l'arc temporal de la història. La seva narració, per tant, estableix una circularitat perfecta: comença i acaba en el mateix punt.
- *Perdición* (Billy Wilder, 1944). En aquest cas, la confessió mitjançant un magnetòfon del protagonista de la història, Walter Neff, justifica la narració dels fets en passat.

2) *Flashback* extern

Un bon exemple de *flashback* extern el trobem a *Recuerda* (Hitchcock, 1945, disponible a Filmin). Té lloc quan, mitjançant la tècnica del psicoanàlisi, la doctora Constance Petersen (Ingrid Bergman) furga en la infància de John Ballantine (Gregory Peck) perquè recordi el que roman ocult en les capes més profundes de la seva consciència. Finalment, el protagonista s'enfrontarà a una situació límit que li permetrà endinsar-se en els seus records fins a descobrir l'origen de la seva amnèsia. Aquest i la doctora inicien el descens pel vessant. Estan a punt d'estimar-se pel precipici quan, per fi, el protagonista

aconsegueix recordar: «Va ser alguna cosa que va ocórrer en la meua infància». És el moment en què un oportú *flashback* escenifica com John Ballantine va matar de manera fortuïta en la seva infantesa el seu germà. S'esclareix així el record que l'obsessionava i el sentiment de culpa que va acabar per llançar l'esdeveniment traumàtic en les profunditats de la seva psique.

El mateix ocorre a *Fellini 8 ½* (Fellini, 1963, disponible a Filmin), en què el salt temporal aporta informació complementària a l'acció present. Així, els records de la infantesa del protagonista, el cineasta Guido Anselmi, són mostrats en dos *flashbacks* que permeten emfatitzar les seves obsessions com a personatge adult. En primer lloc, una vident llegeix el pensament de Guido i pronuncia una frase enigmàtica «Asa Nisi Masa», el significat de la qual solament el coneix ell. És el moment en què la narració torna a la seva infància per a desxifrar-la: es tracta de les paraules màgiques que obren les portes d'un tresor. El segon *flashback* mostra a l'espectador les obsessions libidinoses d'un Guido nen a partir de l'evocació d'una dona que es va convertir en el seu primer objecte de desig.

Fotogrames de *Fellini 8 ½*.



Altres exemples de *flashbacks* externs

- *Casablanca* (Michael Curtiz, 1943). Mentre Sam interpreta la seva cançó al piano per petició de Rick, la càmera s'apropa al protagonista tancant cada vegada més el pla. Aquest moviment de càmera permet preparar de manera magistral la volta enrere. El fum del cigarret que fuma Rick precipita el que és inevitable: els seus records sobre París i el començament i final de la seva relació amb Ilsa.
- *Amacener* (*Sunrise: a Song of Two Humans*, Friedrich Wilhelm Murnau, 1927, disponible a Filmin). Els dos amants imaginen com serà el futur que els espera a la ciutat.

Flashforward

Encara que en el cinema resulta força més habitual l'ús del *flashback* que del *flashforward* (en realitat en tota la narrativa occidental com va posar en relleu Genette, 1972, pàg. 106), hi ha un exemple molt primerenc de mirada cap endavant en el curtmetratge *Mother's Devotion* (Vitagraph, 1907). En aquest, una dona anticipa una situació de perill quan, de sobte, visualitza uns troncs disposats de través a les vies fèrries per les quals ha de passar el seu fill, conductor de tren. Corre llavors a la seva trobada per a salvar-lo i, aquesta vegada en el present de la història, podem veure de nou les imatges dels troncs.

No obstant això, a causa probablement del fet que la narració cinematogràfica clàssica s'acomoda millor al descobriment dels esdeveniments a mesura que es van narrant, el *flashforward* ha estat utilitzat en comptades ocasions, sia anticipant algun perill imminent com en l'exemple citat o com a tret especial d'algun personatge que té la capacitat d'anticipar el futur. A més, com assenyala David Bordwell (1996, pàg. 79), no hi poden haver *flashforwards* externs ja que l'últim succés de la història «posa necessàriament un límit a la durada temporal de l'argument».

1) *Flashforward* intern

Un exemple notable de *flashforward* intern el trobem a *Amenaça a l'ombra* (*Don't look now*, Nicolas Roeg, 1973, disponible a Filmin). El *flashforward* està justificat, en aquest cas, pel sisè sentit del protagonista, que li permet predir el futur.

La guerra s'ha acabat (*La guerre est finie*, Resnais, 1966, disponible a Filmin). *Flashforward* justificat per les qualitats del personatge. La narració evoca imatges del futur, a causa de la personalitat imaginativa del seu protagonista, Diego (Ives Montand). Aquest, durant el film, imagina en diferents moments com succeiran els esdeveniments en el futur.

La gran bellesa (Paolo Sorrentino, 2013, Disponible a Filmin). En el deambular cínic de Jep Gambardella per les diferents capes socials d'una Roma que sembla esvair-se entre la decadència i la impostura, assistim en nombroses ocasions a petites bestretes del desenllaç de les trobades del protagonista.

Altres exemples coneguts de *flashforward*

- *Vellut blau* (David Lynch, 1986). Igual que a *Mother's Devotion*, funciona com a anticipació d'un perill imminent. Així, després que Jeffrey hagi mantingut relacions sexuals amb Dorothy (Isabella Rossellini) i, mentre tots dos s'acomiaaden, la narració insereix un pla en picat d'una escala buida. El sentit per a l'espectador solament és revelat amb l'arribada de Frank i les seves companyes instants després.
- *La jetée* (Chris Marker, 1963). El reconegut migmetratge del cineasta francès, que posteriorment va ser lliurement adaptat a *Doce monos* (Terry Gilliam), comença amb una pista d'embarcament a l'aeroport que obsessiona el protagonista. Solament al final es podrà fixar el sentit de la imatge: es tracta de la imatge en futur de la seva pròpia mort.
- *Danzad, danzad, malditos* (Sidney Pollack, 1969). L'escena de la marató de ball és interrompuda per imatges de l'arrest i judici del protagonista. Únicament al final, quan aquest dispara contra la seva companya de ball, l'espectador entén que aquestes pertanyen al judici pel seu assassinat.
- *Apocalypse Now* (Coppola, 1979). Mentre el tinent Willard espera en una habitació d'un motel de Saigon les ordres dels seus superiors, se submergeix exhaust en un estat d'al·lucinació. La pantalla es transforma en una successió d'imatges mitjançant un fos que són acompanyades per les notes musicals de la cançó *The End*, de la mítica banda The Doors. Aquestes imatges no són totes del present, sinó que, de forma gairebé imperceptible, se n'insereixen algunes que apareixeran força més tard. Més concretament, apareixen dos primers plans que corresponen al moment en què el protagonista, il·luminat pels centelleigs d'unes fogates properes, emergeix del riu amb el rostre cobert de pintura de camuflatge, per a assassinar Kurtz. Un tercer pla enquadra un bombardeig nocturn de la jungla que té lloc en la clausura del film.

La durada

Partim de la definició de *durada* que proposen Casetti i Di Chio (137) com aquella entitat que «defineix l'extensió sensible del temps representat» i distingim, igual que els autors, entre la durada real i la durada aparent.

Per durada real podem entendre la durada efectiva del temps, mentre que la durada aparent pot ser definida com la sensació perceptiva d'aquesta durada. Si la primera té lloc al marge de l'espectador, la segona l'implica com a agent que, quan interactua amb la imatge, té una experiència personal i subjectiva d'aquesta durada. Experiència en què influeix tant la quantitat d'informació que conté la imatge i que requereix, per tant, un temps determinat per a la seva aprehensió (un pla de detall sempre semblarà que dura més que un pla general replet d'elements), com dels esquemes cognitius i culturals d'aquest espectador: un jove espectador, acostumat a les dinàmiques vertiginoses del videoclip, és molt probable que consideri els llargs plans seqüències de Yosujiro Ozu, per posar un exemple, extremadament lents. Per contra, un espectador acostumat al cinema japonès clàssic considerarà segurament il·legibles molts dels productes audiovisuals contemporanis.

En termes generals, atenent la doble temporalitat cinematogràfica, podem assenyalar tres tipus de relació en la durada de la història i la durada del relat:

- **Durada del temps de la història > Durada del temps del relat.** Sens dubte el cas més habitual en el cinema, es tracta d'una condensació dels esdeveniments que tenen lloc en la història en què dura una pel·lícula. Per exemple, *L'arca russa* (Sokurov, disponible a Filmin) condensa tres-cents anys de la tumultuosa història de Rússia en solament 90 minuts mitjançant un únic pla.
- **Durada del temps de la història < Durada del temps del relat.** Molt poc habitual en el cinema, es tracta no obstant això d'una possibilitat que presenta *La paloma* (Daniel Schmid, 1974), que narra el que ocorre en el cap d'un home durant el temps en què intercanvia una mirada amb una dona.
- **Durada del temps de la història = Durada del temps del relat.** És el cas en què coincideixen els dos temps. La ja citada *La sogra* d'Alfred Hitchcock i la seva perícia tècnica per a sortejar les dificultats tècniques, però també *Cleo de 5 a 7* (Agnès Varda, 1962, disponible a Filmin), en què es narra el temps d'espera exposat pel títol d'una jove i bella cantant que espera rebre els resultats d'una anàlisi mèdica que dictaminarà si té càncer o no.

La freqüència

La freqüència és la relació que s'estableix entre el nombre de vegades que té lloc un esdeveniment i el nombre de vegades que s'evoca aquest esdeveniment en el relat. En el terreny cinematogràfic, aquesta evocació pot esdevenir verbalment (un narrador diu: «Solament ho vaig veure tres vegades») o audiovisualment.

En aquest sentit, si ens cenyim exclusivament a l'evocació audiovisual dels esdeveniments, podem parlar de quatre tipus de freqüències:

- **Freqüència simple.** És el cas més habitual, aquell que un esdeveniment de la història apareix una sola vegada en el discurs.
- **Freqüència múltiple.** Es tracta d'una condició poc usual, en què diferents esdeveniments apareixen diverses vegades en el discurs. En general, el reconeixement d'aquesta condició esdevé mitjançant el concurs verbal d'algun narrador, com en el cas de *El crepúsculo de los dioses*: veiem el protagonista fer dues trucades telefòniques, però la veu *over* ens informa que en realitat ha trucat cinc vegades. Per la seva banda, David Bordwell (1996) cita el cas de *Perseguido* (Raoul Walsh, 1947, disponible a Filmin), en què el trauma infantil del protagonista es comenta repetidament durant el relat i també es mostra en diverses ocasions per mitjà d'imatgeria subjectiva.
- **Freqüència iterativa.** En el discurs es mostren una sola vegada esdeveniments que tenen lloc en la història nombroses vegades. En l'àmbit audiovisual resulta força més complex que en el literari, en què es pot expressar amb facilitat la repetició de diverses accions en un únic enunciat (per exemple: «Tots els dies sopem a la mateixa hora»). En el discurs fílmic, Caseti i Di Chio (2009, pàg. 144) citen la seqüència de *Vertigen (D'entre els morts)* (*Vértigo*, Hitchcock, 1958) que el protagonista espia a Madeleine en el que sembla la seva rutina diària. Gaudreault i Jost (2001, pàg. 132) citen, per exemple, la primerenca *Au baigne* (Pathé, 1905) en què el cineasta, Ferdinand Zecca, construeix una representació de la «vida diària dels presos» evitant la singularització dels personatges i utilitzant accions que assumeixen una certa condició anònima i atemporal o descriptiva. El mateix podem dir del vuitè quadre de *Vivre sa vie* (Jean-Luc Godard, 1962, disponible a Filmin). En pantalla, assistim a una mena de *collage* en què es condensa el dia a dia de les tasques pròpies de la prostitució.
- **Freqüència repetitiva.** Un esdeveniment que té lloc una sola vegada en la història és mostrat en dues o més ocasions en el discurs. Eisenstein pot ser considerat, sobre aquest tema, un creador excel·lent de petites freqüències repetitives a partir del muntatge. Per a això, repeteix gestos i accions amb la intenció d'accentuar la força dramàtica de l'instant, com ocorre, per exemple, a *Octubre* (Eisenstein, 1927, disponible a Filmin) en l'escena de la caiguda del tsar o quan Kerensky creua repetides vegades la porta de

les habitacions de la tsarina. O a *El cuirassat Potemkim* (Eisenstein, 1925, disponible a Filmin), en l'escena en què els mariners trenquen els plats. També pot ser utilitzat per a cridar l'atenció sobre la condició de discurs d'una pel·lícula, com ocorre a *El año pasado en Marienbad* (*L'année dernière à Marienbad*, Alain Resnais, 1961), en què es repeteixen certes accions en la mateixa seqüència. També, fins i tot, s'estableix una freqüència repetitiva que pot afectar l'estructura narrativa global de la pel·lícula, com en el cas de *Rashomon* (Kurosawa, 1950), que proposa la repetició d'un mateix esdeveniment (la mort d'un samurai), a partir de les diferents versions dels personatges que han participat en el mateix. O *Amores perros* (González Iñárritu, 2000), en què conflueixen tres històries diferents en un mateix punt espai-temporal (metafòricament, un encreuament de camins), que és repetit tres vegades des de diferents punts de vista. O aquest particular artefacte narratiu que és *Atrapat en el temps* (Harold Ramis, 1993), en què el seu protagonista es veu empès a repetir un nombre indeterminat de vegades el mateix dia: el dia de la marmota.

3. Llum, color i expressivitat

Abans d'entrar a valorar les funcions expressives que exerceixen la llum i el color en el cinema, convé fer una introducció breu sobre els fonaments que vertebraren l'experiència sensorial visual.

3.1. Fonaments de la percepció. Del visual al visible

Les operacions òptiques que funden el visual s'assenten sobre la base de la funció fotogràfica. En primer lloc, els rajos lluminosos arriben a l'ull i travessen la còrnia. Penetren per la pupil·la, una mena de diafragma que regula la quantitat de llum gràcies a l'acció de l'iris, i llavors entra en acció el cristal·lí, lent que presenta una arquitectura peculiar: és de naturalesa biconvexa, és a dir, presenta una convergència variable en funció de la distància de la font de la llum.

La segona sèrie d'operacions són de tipus químic i tenen lloc en la retina. La retina és una membrana que recobreix el fons de l'ull, entapissat íntegrament per uns receptors lumínics o fotoreceptors. Aquests receptors es divideixen entre els cons, que es localitzen sobretot als voltants de la fòvea, i els bastons, que estan més repartits per tota la retina. Si els primers sumen un total de 6 o 7 milions, els segons ascendeixen fins als 120 milions. Però més important, fins i tot, que la diferència numèrica és la seva especialització. Els cons reaccionen als colors (uns als vermells, uns altres als verds i uns altres als blaus), mentre que els bastons són sensibles a la gamma de grisos (receptors acromàtics).

Els processos bioquímics comencen en el moment exacte en què les radiacions lumíniques impregnen els fotoreceptors, donant lloc al que es coneix com la imatge retiniana, que no és pròpiament una imatge, sinó més aviat un estadi del tractament de la llum pel sistema visual. Unes molècules de pigment que contenen els fotoreceptors (iodopsina els cons i rodopsina els bastons) absorbeixen la llum i la descomponen en altres substàncies químiques. Aquesta conversió inicia el tercer grup de processos, desencadenant l'impuls de les cèl·lules nervioses que s'enllacen amb els fotoreceptors mitjançant la sinapsi. Convertida en energia elèctrica, la informació descomposta de la llum és traslladada per mitjà dels feixos que componen el nervi òptic per a detenir-se en una zona lateral del cervell, el cos geniculat, d'on passa mitjançant noves connexions nervioses cap al lòbul occipital i el còrtex estriat, lloc últim on es produeix l'experiència perceptiva i, també, el procés menys conegut de la percepció.

Resumint, el que interessa retenir en aquest punt és que la percepció visual es defineix com un conjunt de processos que tracten i codifiquen la informació lumínica que ens arriba als ulls. Aquesta codificació suposa que el nostre sistema visual és capaç d'interpretar certes regularitats en els fenòmens llumino-

sos que podem sintetitzar en tres apartats: intensitat lumínica, longitud d'ona i distribució a l'espai. El primer emmarca els lindars en què l'ull humà pot percebre la llum, és a dir, el mínim i el màxim de fluxos lluminosos a què reacciona. El segon comprèn la percepció del color, mentre que el tercer permet designar la frontera entre dues superfícies diferents, és a dir, permet delimitar les vores visuals i, per tant, distingir formes segons la seva luminància.

Una conclusió immediata i de repercussions importants per a l'experiència cinematogràfica resideix en la constatació que l'ull està especialment preparat per a valorar els matisos de llums i les diferències en les tonalitats de grisos. Més que les diferències de color, l'ull està especialment configurat per a distingir llums i ombres. Per això, davant una imatge en blanc i negre –pintura, fotografia o cinema–, malgrat l'absència d'informació que aporta el color, tenim una sensació de realitat tan forta.

No obstant això, aquesta estricta successió de processos fisiològics i funcionals resulta una condició necessària però no suficient per a la visió. No solament perquè la seva descripció resulta de l'anàlisi en el laboratori de processos extremadament senzills i aïllats, sinó perquè, fins i tot en el cas que aquests processos són portats a la seva fi, no garanteixen la visió. Comproveu sobre això el que ocorre amb l'agnòsia, malaltia que impedeix la visió del malalt a pesar que fisiològicament no presenta cap problema, i que executa correctament la transmissió d'informació des dels ulls al còrtex cerebral.

Per aquest motiu podem considerar que els processos fisiològics implicats en la captació, transformació i recepció cerebral de la llum, més que la visió en si, són la condició de possibilitat de la visió. L'experiència quotidiana dona àmpliament compte de la importància que exerceixen altres factors mentals que transcendeixen el registre físic de la realitat. Per exemple, per poc que ens pensem a pensar, resulta obvi que les variacions ambientals alteren les coses que veiem. Si situem dos folis en blanc en una habitació amb una finestra exterior, i en col·loquem un al costat de la finestra i l'altre en l'angle contrari, els considerarem iguals malgrat les evidències perceptives que ens diuen el contrari. No coincideixen ni en la forma, ni en la grandària, ni en la lluminositat, ni en el color. No obstant això, som capaços de reconèixer-los com a idèntics.

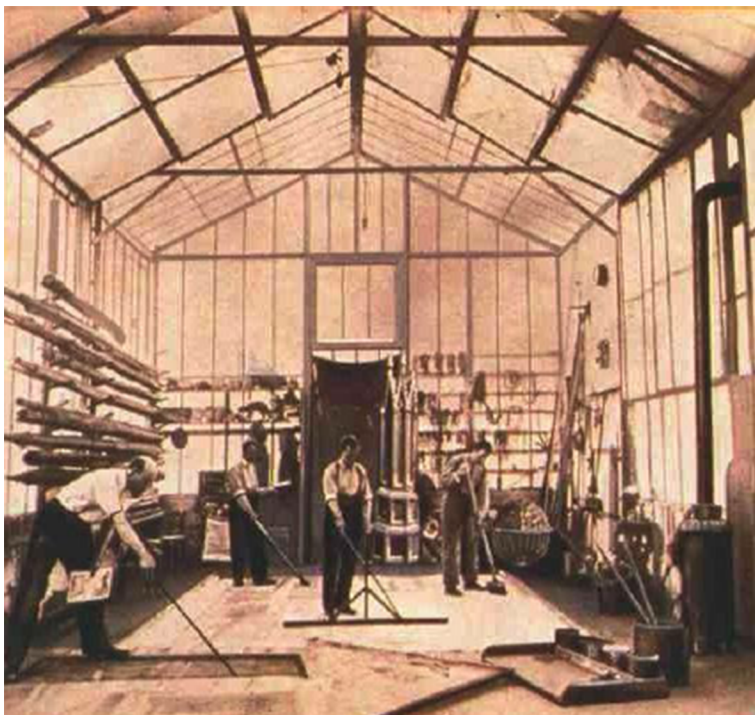
Resulta gairebé sorprenent constatar la nostra capacitat per a trobar regularitats i constants en allò que se'ns mostra dispers i variable. No és poca cosa que el món sempre tingui més o menys la mateixa aparença malgrat la variabilitat perceptiva. És el que es coneix com les constàncies perceptives, responsables en última instància que siguem capaços de llegir correctament el món que ens envolta. Hi ha una constant perceptiva del color, una constant perceptiva de la forma, una constant perceptiva de la grandària, una constant perceptiva de la llum, etc.

3.2. La llum

La llum es constitueix en un element essencial de l'experiència cinematogràfica en, almenys, dos nivells: fora i dins de la pel·lícula. En primer lloc, és gràcies a la llum que les imatges es poden projectar a la pantalla: poques pel·lícules ho han posat en evidència amb la intensitat i l'emoció de la seqüència de l'arrencada de *Persona* (Bergman, 1966, disponible a Filmin), en què dos carbons d'un projector s'encenen gradualment fins que el seu contacte posa en funcionament tot el dispositiu cinematogràfic. El somni pot començar.

En segon lloc, la llum possibilita que es pugui veure dins de la imatge, és a dir, que es puguin distingir els cossos i els espais en què actuen. Es tracta, per tant, d'una senzilla però inevitable qüestió de visibilitat que el nou mitjà d'expressió va aconseguir amb no pocs esforços i temptatives enginyoses. No en va, atesos els condicionants tècnics del període, especialment pel que fa a la sensibilitat de les pel·lícules i al diafragma de les lents, les primeres filmacions necessitaven una gran quantitat de llum. Per a obtenir una exposició acceptable havien de ser rodades en dies assolellats i a l'aire lliure.

Aviat, però, a mesura que millorava la sensibilitat de les emulsions de les pel·lícules i es va anar fent més necessari l'aïllament de les escenes de les condicions ambientals canviants, van començar a construir-se estudis que preservaven l'entrada directa de la llum solar. És el cas de la *Black Mary*, anomenat així perquè estava pintat de negre en el seu interior, que va ser construït per William K. L. Dickson en una part del laboratori d'Edison el 1893, el qual estava obert al cel i, a més, estava construït sobre una base giratòria que li permetia mantenir l'orientació al sol. També és el cas de l'estudi que va construir Méliès en el jardí de la seva finca de Montreuil, en la primavera de 1897. De sostres i parets envidriades, com els estudis dels fotògrafs, estava solcat per nombroses cortines que permetien matisar la llum a conveniència del cineasta i els seus ajudants.



Font (domini públic): https://commons.wikimedia.org/wiki/category:Georges_M%C3%A9li%C3%A8s#/media/File:Melies%27s_Montreuil_studio.jpg

En poc temps van aparèixer, de totes maneres, nous mitjans per a il·luminar els sets de rodatge amb llum elèctrica aportada que permetia un major control sobre la filmació i l'estabilitat de les condicions lumíniques. Uns mitjans que, al principi, van servir per a reforçar la llum solar però que, més tard, van acabar per substituir-la cobrint les vidrieres.

Així doncs, progressivament es va aconseguir filmar i exhibir pel·lícules amb un major grau de lluminositat i, per tant, aprofundir en la senda del realisme fotogràfic gràcies a la utilització de noves i més potents fonts lumíniques. Les escenes es podien filmar d'acord amb unes condicions bàsiques de llegibilitat per part de l'espectador, que podia seguir el drama sense problemes. No obstant això, solucionades les necessitats bàsiques, llavors la llum va anar assumint noves funcions que transcendien amb escreix la mera «visibilitat», sobretot a mitjan segona dècada del segle XX.

3.2.1. Potències de la llum

Una fita important es pot localitzar a propòsit del treball realitzat pel director Cecil B. DeMille al costat del seu estudi en els estudis Lasky. Així, el 1915, el cineasta i el seu director de fotografia, Alvin Wyckoff, van començar a utilitzar uns focus que havien estat subministrats per Wilfred Buckland, director d'art. L'objectiu perseguit per l'equip consistia en aconseguir certs efectes d'il·luminació en les produccions que abordarien: *The Warrens of Virginia* (1915), *Carmen* (1915) i, especialment, *The Cheat* (*La marca de fuego*, 1915), que es va estrenar el desembre als Estats Units i va aconseguir un èxit sonat a Europa entre futurs cineastes de primer ordre com René Clair o Louis Delluc.

Vegeu també

Podeu consultar la pel·lícula de Cecil B. DeMille a l'enllaç següent:
<https://archive.org/details/thecheat>

La utilització d'uns efectes d'il·luminació angulada en què predominen les siluetes projectades sobre les parets i les ombres inquietants poblen l'enquadrament (24'), l'ús de fonts direccionals que separen els cossos dels fons, però sobretot la superació de l'efecte naturalista per a exercir plenament una funció simbòlica, cada vegada més activa a mesura que avança la trama, són les novetats principals assajades en el film. Podem citar un exemple revelador a propòsit de l'enreixat lluminós que, projectat sobre la paret, recobreix l'ombra del marit que s'ha fet responsable de l'intent d'assassinat per a salvar la seva dona de la presó. L'efecte, reiterat durant tot el temps que dura la situació, es va convertir en un autèntic codi lumínic que serà utilitzat en innombrables ocasions amb posterioritat (42'), de manera exemplar en el cinema negre.



L'impacte que va suposar la nova utilització de la llum a *The Cheat* va convertir la pel·lícula en un referent obligat en la renovació de l'estil que havia governat la pràctica cinematogràfica fins llavors. Si en els primers anys, a causa, en gran manera, de la utilització generalitzada de fonts d'il·luminació verticals, la bona norma dictava el difuminat uniforme de la llum que banyava tota l'escena, a partir de les estratègies desplegades en el film de DeMille, molts directors de fotografia van buscar nous efectes d'il·luminació «al Rembrandt» (es va arribar a parlar d'una *Rembrandt lighting*), en al·lusió a la capacitat prodigiosa del pintor per a representar els efectes lluminosos a partir d'un marcat clarobscur i la introducció habitual de les fonts lumíniques dins de la imatge.

La ronda de nit (Rembrandt, 1642).



Font (domini públic): https://es.wikipedia.org/wiki/rembrandt#/media/File:The_Nightwatch_by_Rembrandt.jpg

El filòsof en meditació (1630).



Font (domini públic): https://es.wikipedia.org/wiki/anexo:Obres_de_Rembrandt#/media/File:Rembrandt_-_The_Philosopher_in_Meditation.jpg

Els dos trets són explotats superbament pel film. El moment decisiu en què l'esposa decideix visitar al seu extorsionador, el marit que descobreix que passa alguna cosa estranya i la posterior escena de la trobada que acaba amb el

tret que fereix el malvat es construeixen, lumínicament, a partir d'un marcat clarobscur que deixa en penombra gran part de l'enquadrament en molts moments.



D'igual manera, en la presentació d'Arakau abans que, fins i tot, comenci la narració, té lloc mitjançant un marcat clarobscur generat per les flames que sobresurten d'un petit recipient de ceràmica. Enfront de la il·luminació homogènia dels altres dos personatges, Arakau és marcat així des del principi com el veritable malvat del relat.



Si calgués sintetitzar quin és el canvi radical que va tenir lloc amb la manipulació lumínica assajada per Alvin Wyckoff a *The Cheat* és que el cinema, perdent veracitat, va guanyar en profunditat.

A partir del descobriment del potencial narratiu de la llum, la immensa majoria de cineastes i directors de fotografia han convertit la il·luminació en un instrument privilegiat d'expressivitat i reforçament dramàtic. Especialment cridaner és el cas de l'expressionisme alemany i la seva recognoscible escenificació d'atmosferes irrealment i fantàstiques: la il·luminació en cineastes com Paul Wegener, Friedrich Wilhelm Murnau, Robert Wiene, Fritz Lang i Georg Wilhelm Pabst.

El recolzament pictòric amb un fort component primitivista i un contrast alt (és sobretot en el gravat i les xilografies dels autors situats al voltant del moviment Die Brücke en què es pot apreciar la transposició figurativa), juntament amb els efectes escenogràfics teatrals desenvolupats principalment per Max Reinhardt, es va convertir en el referent de pel·lícules com *El Golem* (Paul Wegener i Carl Boese, 1920), *Nosferatu* (Murnau, 1922, disponible a Filmin) i, sobretot i per sobre de totes, *El gabinet del Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920, disponible a Filmin).

Llums i ombres aconseguen en aquest cinema d'arrelament expressionista una estilització que operava en termes plenament simbòlics: la llum contra les ombres, o el bé contra el mal, confrontació que és explicitada obertament en l'arrencada de *Fausto* (Murnau, 1926, disponible a Filmin), en què el combat entre l'àngel i el dimoni és formalitzat en termes lumínics.



La capacitat dramàtica, no obstant això, sense arribar a les cotes d'estilització del cinema expressionista, va ser assumida ràpidament per les diverses cinematografies i entorns industrials, que van aprofitar la potencialitat significant del sistema lumínic. Fins i tot el cinema clàssic, en què la il·luminació s'havia de regir per la versemblança i la subordinació dels elements a l'acció desenvolupada, la il·luminació ha fet ús d'efectes simbòlics i metafòrics que també significaven el drama representant.

De fet, part del mèrit en la consolidació i estabilització dels gèneres cinematogràfics va tenir lloc, no solament per mitjà de la reiteració de motius i temàtiques concretes, sinó mitjançant una codificació lumínica que ha permès a l'espectador reconèixer les marques del gènere més enllà dels esdeveniments descrits.

La comèdia, per exemple, o almenys aquelles comèdies com *l'screwball* l'eficàcia de la qual descansa, sobretot, en els embolics de guió, reclamen una manera d'il·luminació més atmosfèrica, més vinculada amb la versemblança de les accions. Els grans melodrames de Hollywood, no obstant això, sol·liciten efectes lumínics més matisats encara que sense evitar del tot els recursos dramàtics que remarquin els conflictes psicològics dels personatges. Per contra, gèneres com el *thriller* o les pel·lícules de terror requereixen una dramatització marcada que generi el suspens necessari en l'efecte perseguit: mantenir

l'espectador alerta, suggerir i ocultar-li informació visual fins al moment en què aparegui el sobresalt. Per això, tant un com l'altre han utilitzat el contrast i la generació de zones en ombra en l'enquadrament. L'herència expressionista, per mitjà de la incorporació a Hollywood de nombrosos cineastes procedents d'Europa, es deixarà sentir amb nitidesa en aquests gèneres (no solament en l'ús de la llum, sinó també en el predomini de les escenes d'interior i les angulacions extremes de la càmera).

Posem com a exemple la clàssica *La dona pantera* (Jacques Tourneur, 1942, disponible a Filmin), pel·lícula de baix pressupost de l'RKO produïda per Val Lewton, responsable del departament de sèrie B de l'estudi, i fotografiada per Nicholas Musuraca. El sorprenent èxit del film es va deure en gran manera a la seva capacitat per a suggerir un ambient oníric i misteriós, poblat d'ombres amenaçadores i siluetes pertorbadores que suggeria el terror abans que el mostrés de manera explícita. Si un dels elements clau del cicle de monstres dels anys trenta de la Universal havia radicat, precisament, en l'aparició espectral del monstre a la pantalla (Dràcula, Frankenstein), la pel·lícula evita la transformació de la dolça protagonista en una pantera. Quan el doctor Judd besa la jove donant començament a la transformació, el subtil joc de la sobreimpressió del primer pla de la protagonista, juntament amb la planificació de la resta de l'escena a partir de les ombres lluitant en la paret (convenientment justificada per la caiguda del llum de taula a terra), permeten comprendre perfectament a l'espectador que ha tingut lloc la conversió en un felí.



L'èxit de *La dona pantera* va fer que l'equip liderat per Val Lewton aprofundís en els ambients foscos i onírics a *Passejant amb un zombie* (1943).

Un altre exemple notable en la utilització dramàtica de la llum és el cinema negre que, igual que l'anterior, es va nodrir profusament de les retòriques lumíniques expressionistes. Una de les primeres pel·lícules que van obrir la sen-

Reflexió

Visioneu-la i reflexioneu sobre les similituds i diferències que hi ha entre les dues pel·lícules.

da del cinema negre en els anys trenta va ser *Scarface* (Howard Hawks, 1932, disponible a Filmin), en què el joc de llums i ombres esdevé fonamental en la resolució de les escenes.

3.2.2. Llum clàssica enfront de llum moderna

De manera més operativa que categòrica, podem assenyalar algunes diferències estilístiques entre la funcionalitat de la llum en el cinema clàssic i la llum en el cinema modern.

D'una banda, trobem la llum del cinema clàssic que, com ha assenyalat Fabrice Revault, també ha format part de l'estandardització i codificació necessària en la divisió del treball propi de l'*studio system*. És per això que la llum clàssica està profundament codificada i es constitueix com una mena de llenguatge lumínic que se subordina a una

«unicitat de sentit: la llum obeeix un procediment lògic en què tot convergeix perfectament cap al sentit desitjat i solament cap a aquest, ja que el cineasta ens ofereix un món racionalment organitzat en aquest sentit» (Revault, 2003, pàg. 33).

Així doncs, el criteri d'organització i jerarquització en la formalització d'aquest sentit desitjat pel cineasta o director de fotografia guia la planificació lumínica de les escenes. I en aquesta jerarquització l'actor ocupa el lloc més alt, subjecte privilegiat en l'enquadrament tant a nivell compositiu (sempre ocupa el centre) com lumínic. No en va, l'*star system* sempre ha estat un dels valors de producció que han sustentat tradicionalment el negoci cinematogràfic industrial: no es podran conèixer determinats directors, però és molt més difícil que ningú no conegui Humphrey Bogart o Rita Hayworth.

Star system

S'entén per *star system* el model laboral dels grans actors desenvolupat pels estudis cinematogràfics durant el període clàssic. Les grans estrelles estaven vinculades contractualment als estudis que explotaven la seva imatge dins i fora de les pantalles.

Per això, la il·luminació havia de realçar la seva presència i convertir-la en la figura destacada sobre un fons que havia de romandre en segon pla. Fins al punt de separar l'actor/personatge de la resta del món, com ha assenyalat amb encert Fabrice Revault (2003, pàg. 32), efecte que pot desembocar en la irrealitat o, fins i tot, en el grotesc.

Aquesta necessitat, en última instància, va consolidar el conegut esquema d'il·luminació clàssica, que consisteix en la combinació de tres capes de llum que estan clarament definides:

- *Key-light* o llum principal. És la llum més forta i la que més influència té en la visibilitat de l'escena. En general, s'utilitza formant un angle que oscil·la entre 30 o 45 graus respecte a l'eix que formen la càmera i el personatge

(depenent de les necessitats de l'escena, se situaran a la dreta o l'esquerra de la càmera).

- *Fill-light* o llum de compensació. Per a compensar la duresa i el fort contrast de les ombres llançades per la font de llum principal. Per tant, té una funció difusora, de matisació i, generalment, es col·loca formant 45 graus respecte a l'eix que formen la càmera i el personatge.
- *Back-light* o contrallum. La seva funció principal consisteix en separar el subjecte del fons, generant així una vora al voltant del personatge que és destacat amb nitidesa. D'igual manera, s'aconsegueix una certa profunditat de camp. Com el seu propi nom indica, la contrallum se situa justament darrere del subjecte generalment frontal a la posició de la càmera.

Contra aquesta codificació lumínica es va construir una altra codificació de signe gairebé contrari que va donar els seus primers passos amb el neorealisme italià. Situat en el mateix epicentre del sorgiment de la modernitat cinematogràfica ja que va qüestionar les convencions que havia regit el cinema clàssic, bona part del cinema italià de la postguerra va exercir una tasca important en la creació de nous procediments i llenguatges lumínics que, en paraules de Fabrice Revault, van tenir dues conseqüències fonamentals en la concepció cinematogràfica de la llum i la seva pràctica:

«La primera és la del respecte al real i al seu misteri: fi de la llum significativa. La segona, estretament lligada a la primera, és la igualtat de totes les coses i tots els éssers: fi de la llum selectiva» (Revault, 2003, pàg. 65).

En poques paraules, la llum en la modernitat es buidarà de contingut simbòlic i dramàtic, i deixarà de privilegiar els cossos dels actors, els seus rostres, a la pantalla. Una doble condició que es pot rastrejar amb facilitat en el cinema neorealista. La necessitat d'explicar històries i realitats quotidianes i contemporànies a uns espectadors que havien patit la tragèdia de la Segona Guerra Mundial exigia un tractament lumínic allunyat dels efectes academicistes, i força impostats, que havia utilitzat el cinema italià dels anys trenta, de manera especial en el cinema de «telèfons blancs», denominat així per l'ambientació luxosa que imitava els models hollywoodians.

Enfront d'aquesta concepció i del cinema propiciat pel règim feixista de Mussolini, realitzadors com Roberto Rossellini, Vittorio de Sica o Federico Fellini, en les seves primeres pel·lícules, juntament amb operadors com Aldo Tonti, Ubaldo Arata, Carlo Montuori o G. R. Aldo, van decidir sortir al carrer a donar compte de la dura realitat d'una Itàlia destrossada per la guerra. I per a això, en paraules d'Ángel Quintana (1997, pàg. 18),

«van voler comprometre el cinema amb el present històric, creant una estètica que privilegiés la contingència enfront del món referencial i que rebutgés l'espectacularitat».

Aquest compromís amb el món contingent, que va tenir el seu correlat fílmic en la possibilitat de poder rodar i filmar al carrer, que té un dels seus exemples més clars a *Roma, ciutat oberta* (Roberto Rosellini, 1945, disponible a Filmin), va ser possible gràcies al desenvolupament tècnic que va tenir lloc en aquests moments. És el cas de la millora del suport fotoquímic i la seva major sensibilitat, que va permetre el tancament del diafragma de la càmera i la possibilitat de filmar escenes que disposaven d'una tercera part d'il·luminació del que fins a aquest moment havia estat possible. O l'aparició de focus més eficaços, i també la invenció i popularització del fotòmetre, que permetia evitar els salts de llum entre els plans, o la comercialització de càmeres, que estaven proveïdes de diversos objectius.

Encara que amb una relació amb el llenguatge audiovisual que representava el cinema clàssic força més complexa i ambivalent, els joves crítics de la mítica revista francesa *Cahiers du Cinéma* que acabarien per definir la *Nouvelle Vague* participen d'un mateix despullament simbòlic i dramàtic de la il·luminació. Així, directors com Jean-Luc Godard o François Truffaut, recolzats tècnicament per operadors com Raoul Coutard i Henri Decau, van plantejar una ruptura en diversos nivells de les convencions de l'estil tradicional de fer cinema, promovent el retorn a les localitzacions naturals, rebutjant les transicions invisibles i la «suavitat» dels moviments de càmera, i també el canònic sistema dels tres punts de llum.

Raoul Coutard, per exemple, va buscar en pel·lícules com *Al final de l'escapada* (1960) l'alliberament del decorat de tot aquest sistema dens d'il·luminació. Seguint els desitjos del director, que volia que els actors i la càmera es poguessin moure lliurement en tots els sentits, el director de fotografia va utilitzar la llum indirecta que obtenia dirigint els focus cap al sostre, forçant a més la sensibilitat de la pel·lícula en una direcció inacceptable per als estàndards de la indústria.

3.3. El color

Ja hem comentat més amunt com percebem fisiològicament el color de les coses. En virtut de la diferència numèrica entre els bastons i els cons, distingim millor les variacions de grisos que el color, efecte essencial per a poder distingir òpticament la complexa informació visual del nostre entorn i, sobretot, l'estructura dimensional del món. Així, el clarobscur es converteix en un dels indicis principals en la construcció tridimensional de la imatge juntament amb la perspectiva.

El color, per contra, sembla estar menys lligat a la realitat, per la qual cosa ha estat utilitzat comunament com a element de connotació emocional o simbòlica en la comunicació visual. Per exemple, el vermell significa en molts contextos prohibició, mort, etc., mentre que el blau ha estat lligat, en general,

a estats de benestar i tranquil·litat. O el color groc, el més lluminós, estava reservat a la Xina per a l'emperador; cap altra persona podia portar-lo en les seves vestimentes.

En termes estrictament perceptius, el color deriva de la longitud de l'ona lumínica que impressiona l'ull. Els objectes, quan reben la llum, absorbeixen una part d'aquesta lluminositat i refracten la resta. Aquesta resta és el color que percebem. No obstant això, el rang visible per a l'ull humà està entre 380 i 760 nanòmetres, rang força estret si tenim en compte la gran quantitat d'ones electromagnètiques que existeixen i que configuren els diferents tipus de llum: infraroja, ultraviolada, etc.

En aquest sentit, convé distingir entre els colors-llum (la pantalla cinematogràfica, la televisió, la pantalla de l'ordinador, etc.) i els colors-pigment (pintures, tintes, tòner, etc.), ja que el procés pel qual es formen i es perceben difereix substancialment. D'una banda, en la síntesi additiva, que regula els primers, els colors es perceben per la radiació de les ones lumíniques i, per tant, la seva mescla donarà colors més lluminosos.

Així, si projectem els colors-llum primaris (vermell, verd i blau) sobre una pantalla, el resultat serà el blanc. Per contra, en la síntesi sostractiva, els pigments no emeten llum sinó que absorbeixen (sostreuen) una part de les radiacions lumíniques, emetent la resta. Atès que cada pigment sostreu unes ones lumíniques concretes, la seva mescla provocarà que el color resultant sigui més fosc. De fet, si barregem els colors-pigment primaris entre si (magenta, cian i groc), obtindrem el negre.

Podem distingir entre colors primaris, secundaris i terciaris. En el cas dels colors-pigments, que són els que s'utilitzen en pintura, els colors primaris són el vermell, el blau i el groc. La mescla entre els primaris dona els colors secundaris: taronja (groc + vermell), verd (blau + groc) i violeta (vermell + blau). Per la seva banda, els colors terciaris sorgeixen de la mescla d'un primari i un secundari.

Podem distingir tres dimensions perceptives del color, relativament independents entre si:

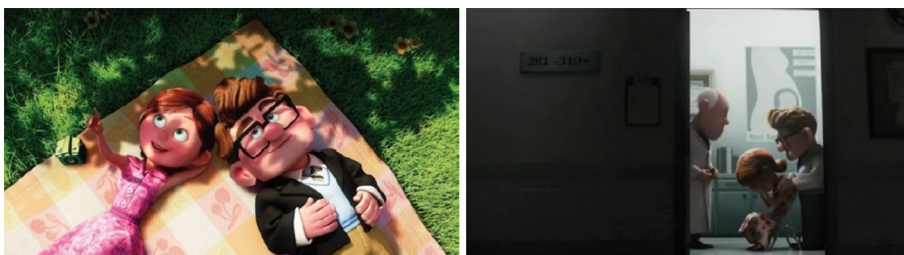
- **To (matís, *hue*):** és el color en si, una qualitat cromàtica que permet distingir-lo d'altres colors.
- **Saturació:** es refereix a la intensitat cromàtica o «puresa» d'un color. Així, un color serà més saturat com menys barreja contingui de blanc, negre o de qualsevol altre color diferent, com és el cas del rosa (suma de vermell + blanc), mentre que serà menys saturat com més gran sigui la mescla (la gamma dels colors «pastís», per exemple, s'obté de la mescla dels colors amb blanc). Aquesta característica ha estat àmpliament utilitzada en el cinema. En el cinema bèl·lic contemporani, per exemple, *Salvem el soldat*

Ryan (*Saving Private Ryan*, Steven Spielberg, 1998), o *Cartas desde Iwo Jima* (*Letters from Iwo Jima*, Clint Eastwood, 2006), s'ha recorregut a una baixa saturació de color, buscant una sobrietat i un acostament als esdeveniments que en la retina dels espectadors s'ha fixat principalment en blanc i negre. Per contra, gèneres com el melodrama o el musical han utilitzat gammes cromàtiques saturades en un intent de connotació dramàtica que està, en el cas dels dos gèneres, enfrontat. En el melodrama, per a carregar de sentit (parlarem una mica més endavant d'això), en el musical per a espectacularitzar l'experiència cinematogràfica: aquesta és la característica cromàtica que regeix *Un americà a París* (*An American in Paris*, Vincente Minnelli, 1951) o la més recent *La La Land* (Damien Chazelle, 2016).

- **Lluentor:** és la lluminositat d'un color. Quanta més llum reflecteixi, major serà la lluentor del color. Un verd serà més brillant quan incorpori una major quantitat de groc i de blanc en la seva mescla, i viceversa, serà menys brillant com més gran sigui la proporció de blau i de negre. Dos colors tenen la mateixa lluentor o tonalitat, quan tenen el mateix valor en una escala de grisos. *Mullholland Drive* (David Lynch, 2001) és una pel·lícula que treballa intensament la lluminositat dels colors per a dotar l'univers fantasiat per la protagonista una claredat fantasmal que remet al món del Hollywood clàssic, alhora que es distingeix amb facilitat del món real: abandonada pel seu amant, ha decidit assassinar-la.

Un exemple summament il·lustratiu de les possibilitats expressives de les tres dimensions perceptives del color el podem trobar en la pel·lícula d'animació *Up* (Pete Docter, 2009). La joventut i el període d'enamorament de Carl i Ellie es construeixen a partir d'una gamma cromàtica molt saturada i brillant. Amb la senectut i mort d'Ellie, per contra, els colors perden saturació, lluentor i to.

Fotogrames d'*Up*.



Finalment, pel seu caràcter perceptiu (podem afirmar que el color no és una qualitat de l'objecte, sinó que «neix» únicament en el nostre cervell), un aspecte essencial a l'hora de valorar el color té a veure amb la influència que exerceixen entre si. No podem considerar un color en termes absoluts; la nostra percepció d'aquest color depèn de la seva interacció amb la resta de colors que el circumden.

Assenyalades aquestes característiques generals del color, ens aproparem en la seva aparició i utilització en el mitjà cinematogràfic.

Una sensació força generalitzada per a l'afecionat al cinema és que el color va aparèixer en el nou mitjà d'expressió cap a les acaballes dels anys trenta, amb pel·lícules com *Allò que el vent s'endugué*, i que es va implantar definitivament al llarg dels anys cinquanta, amb tecnologies com el Technicolor, que es va començar a desenvolupar a mitjan de la segona dècada del segle XX però que no va obtenir un èxit relatiu fins que no es va començar a utilitzar un sistema basat en els tres colors primaris al començament dels anys trenta, que necessitava, no obstant això, tres pel·lícules emulsionades amb cadascun d'aquests. L'animació llavors va començar a utilitzar aquest sistema, com és el cas d'*Árboles y flores* (*Tress and Flowers*, Burt Gillett, 1932, disponible a <https://archive.org/details/1932flowersandtrees>) o *Els tres porquets* (*Three Little Pigs*, Burt Gillett, 1933), de Walt Disney, convertides en el camp d'experimentació tècnica que donaria els seus fruits a la fi de la dècada amb *Allò que el vent s'endugué*, controlant el mercat durant diverses dècades fins que, el 1950, va entrar en lliça l'Eastman Kodak, companyia que va presentar una pel·lícula d'una única capa, a diferència de la seva competidora, abaratint considerablement els costos de realització.

Però aquest relat, verídic d'altra banda, oblida que pràcticament des del principi de l'aparició del cinematògraf, el color es va convertir en un objectiu prioritari per a inventors i cineastes. En principi, les imatges s'acolorien a mà, fotograma a fotograma, en un procés llarg i molest que es va anar deixant de costat progressivament a mesura que els films es feien més llargs i es buscava la invenció de pel·lícules sensibles als colors.

Annabelle Serpentine Dance (Dickson i Edison, 1895), considerada com la primera pel·lícula tintada a mà, presenta les variacions de color del vestit de la ballarina en el seu ball particular.

Vegeu també

Podeu visualitzar la peça a:
<https://archive.org/details/youtube-ewalmyexq3w>



Va ser el 1906, amb el Kinemacolor, inventat per Georges Albert Smith el 1906, quan es va començar a utilitzar el color de manera mecànica: els fotogrames es projectaven per mitjà de filtres vermells i verds que estaven subjectes a un disc rotatori. D'aquesta manera, la pel·lícula estava emulsionada en blanc i negre, però s'aconseguia l'efecte del color (amb l'absència notable del groc) en la projecció a la pantalla. Amb aquest sistema es va realitzar *Rive del Nilo* (Charles Urban, 1911).



Per la seva banda, la reproducció a tres colors va començar amb el sistema Chronochrome, patentat per la casa Gaumont el 1912. En aquest cas, s'utilitzaven tres objectius que fotografiaven simultàniament l'escena per mitjà de filtres (vermell, blau i verd). Posteriorment, es projectaven així a la pantalla.

Tots aquests primers procediments es van considerar additius, ja que afegien color. Va ser amb els procediments de sostracció quan es van començar a superar realment els problemes. Bàsicament, el procés consistia en obtenir tres negatius que registraven els tons vermells, blaus i verds de l'escena. A partir d'aquests negatius, es realitzaven tres positius transparents.

No obstant això, la generalització del color en el cinema durant la dècada dels anys cinquanta és un fet evident que s'assenta en la generalitzada espectacularització fílmica que va tenir lloc al llarg de la dècada. Una tendència a què cineastes i directors es van aferrar per a diferenciar-se del seu enemic principal: la televisió. Amb la consolidació de l'estil de vida nord-americà i l'ideal residencial, la petita pantalla es va convertir en l'electrodomèstic essencial de tota llar de classe mitjana. Els cinemes van patir un minvament considerable en l'afluència, la qual cosa va obligar a buscar experiències d'oci úniques que superessin les limitacions de la televisió.

Podem afirmar, sense cap dubte, que aquest és el període de major inversió i evolució de les innovacions tecnològiques en tot el sistema d'estudis. A les temptatives frustrades de les pel·lícules tridimensionals doblant el segle, la generalització de les pantalles amples per les quals la imatge va passar a presentar una relació d'aspecte major d'1,33:1, l'estàndard fins al moment o la implantació del so estereofònic.

Aquesta espectacularització no ha d'ocultar, com va apuntar David Bordwell a propòsit de Technicolor, que, com a companyia de serveis,

«mantenia un control absolut del seu producte; com a procés de color, el Technicolor s'havia de cenyir a les normes clàssiques» (Bordwell, 1997, pàg. 297).

Vegeu també

Si voleu aprendre més sobre aquests primers passos del color i els diferents sistemes que es van assajar, podeu consultar la pàgina web següent:
<http://educomunicacion.es/ci-neyeducacion/cinecolor.htm>

Normes dirigides bàsicament a la supeditació del color en la construcció narrativa: *el color no havia de distreure de la història*, operava com un element referencial, de reconeixement per part de l'espectador d'una mateixa realitat perceptiva.

Es tracta d'una mena de nivell denotatiu del color, d'il·lusió cromàtica, que permet la translació correcta del món a la pantalla: igual que la naturalització lumínica o els indicis perspectius, també el color permet afermar l'efecte de la realitat.

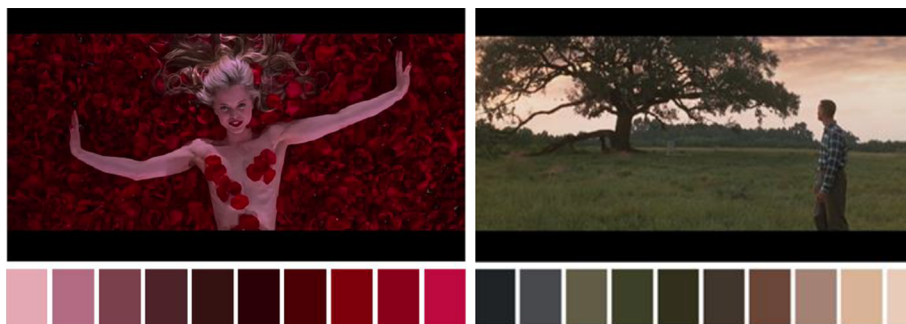
No obstant això, igual que en el cas de la llum o de la destrucció dels indicis de profunditat, aquest nivell referencial va ser ràpidament superat: el color es va encarregar llavors de complir altres funcions que aprofundien en els valors estètics, simbòlics i narratius del cinema.

Una de les funcions més habituals resideix en l'estètica: més enllà d'una caracterització realista de la pantalla, es busquen esquemes de color que permetin dotar la imatge d'una identitat visual coherent i específica. Es tracta de jugar amb grups de colors que aportin un estil cromàtic específic. En aquest sentit, exerceix una tasca essencial l'etalonatge, procés de correcció i unificació visual de la pel·lícula.

Les combinacions possibles són diverses. Algunes de les més comunes són:

- **Colors anàlegs:** doten la pantalla de gran harmonia, encara que si escau es pot arribar gairebé a la monocromia, estratègia habitual en el cinema de Wes Anderson: *Moonrise Kingdom* (2012) es construeix a partir del groc, i *El Gran Hotel Budapest* (*The Grand Budapest Hotel*, 2014), del rosa.

American Beauty (Sam Mendes, 1999) i *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994).



Font CINEMAPALETTES: <https://twitter.com/cinemapalettes>

- **Colors complementaris:** dos colors oposats en el cercle cromàtic, com en el cas d'*Amélie* (Jean-Pierre Jeunet, 2001), caracteritzada pel contrast entre vermells i verds.



- **Tríada de colors:** s'utilitzen tres colors situats en la roda cromàtica a la mateixa distància entre si. De més difícil encaix a la pantalla, és un recurs que sol utilitzar el cineasta Jean-Luc Godard a partir de la tríada que componen els colors primaris: vermell, blau i groc. És el cas de *Pierrot el loco* (*Pierrot le Fou*, 1965) o *Made in U.S.A.* (1966). També es pot assenyalar aquesta utilització a *Dick Tracy* (Warren Beatty, 1990), que utilitza el contrast dels primaris per a remarcar l'origen de la vinyeta gràfica de l'obra original.

Fotogrames de *Made in U.S.A.*



Fotogrames de *Dick Tracy*.



Vegeu també

Si voleu aprofundir en els diferents esquemes de color que s'utilitzen en el cinema, podeu consultar els enllaços següents:

<http://www.fotogramas.es/cinefilia/el-esquema-de-color-en-el-cine-una-pequena-guia-para-no-perderse>

<https://hipertextual.com/2015/12/paletas-de-colores>

<https://traslacamara.com/la-luz-y-el-color-en-el-cine/>

3.4. La polisèmia expressiva del melodrama

Amb tot, la utilització del color excedeix en ocasions la valoració estètica per a convertir-se en una eina de construcció simbòlica o dramàtica. És el que ocorre a l'escena d'*American Beauty* utilitzada més amunt: la gamma de vermellorsos i rosats del jove ensomni del protagonista s'investeix d'una càrrega notable d'erotisme.

En aquest sentit, si hi ha alguna categoria que ha sabut treure partit a les possibilitats expressives del color en el cinema, és el melodrama. La tendència de la categoria a explotar al màxim el caràcter polisèmic i connotatiu de la imatge (Pérez, 2004, pàg. 254) ha trobat, en la funcionalitat cromàtica, un dels seus suports més fermes. Com ha fet notar Jean-Loup Bourget (1985, pàg. 265),

«es pot considerar –contràriament al que va passar durant la dècada anterior– que el color constitueix, durant els anys cinquanta, un veritable índex, un criteri, de pertinença al gènere melodramàtic, per oposició als "drames" que es volen més realistes, més retinguts [...]. Per regla general, es pot avançar la idea que l'elecció del color o el blanc i negre és significant, que el color accentua les característiques espectaculars, després melodramàtiques, dels films, mentre que el blanc i negre s'harmonitza amb l'atmosfera greu del drama, subratllant la serietat i sovint la filiació literària».

Podem afirmar, sobre aquest tema, que dos dels «pintors» més importants del gènere són Vincente Minnelli i Douglas Sirk, cineastes especialment hàbils en l'accentuació de les fractures emocionals que sacsegen els seus personatges mitjançant l'explotació cromàtica eficaç de la pantalla.

És el que li ocorre a Ginnie a *Com un torrent* (*Some Came running*, Vincente Minnelli, 1958), el personatge excèntric i de costums tèrbols enamorada de Dave (protagonista, que està associada al llarg del film amb un vermell cirera dissonant (com després ho seria amb un verd àcid a *Irma la dulce*, Billy Wilder, 1963). De forma especialment explícita en els vestits cridaners, però també en el maquillatge recarregat de la seva cara, i que, a més d'aportar informació sobre els seus orígens i trets psicològics (procedeix de l'entorn rural, manca d'educació, etc.), dota el seu món interior d'una «dominant àcida, disfòrica (està angoixada, mai no és feliç), etc.» (Aumont, 1997, pàg. 145).



D'igual manera, l'última seqüència, que té lloc durant la celebració del centenari del poble en un típic *crescendo* dramàtic (detall significatiu, el film va arrencar amb el retorn del protagonista al poble aclaparador, hipòcrita i xafarder, del que va fugir sent encara adolescent), il·lustra la consolidació melodramàtica del film en virtut de la imatge.

Acabats de casar, Ginnie i Dave, que desconeixen la presència d'un amant despitós de la dona que pretén matar-los, es capbussen a l'espai abstracte i vertiginós de la fira per a apropar-se al bar on els esperen els seus amics. De fet, anticipant el fatal desenllaç des del començament, la primera vegada que apareix el perdonavides en pantalla és amb prou feines una ombra fosca sobre un potent fons vermell.



La seqüència es construeix en el pla cromàtic a partir de la interacció entre un vermell i un blau molt saturats, lluminosos i estridents, que procedeixen de les atraccions de la fira. El joc cromàtic, sumat al dinamisme de l'escena (que construeix una composició fortament excèntrica, sense una figura dominant l'espai sinó tot el contrari, la gentada, el moviment accelerat de les atraccions, reforcen la tensió visual), i també la plenitud sonora (rugeix la multitud, se senten els insistents compassos d'orgue dels llocs i, sobrevolant tots dos, l'expressiva música extradiegètica), connoten la imminència del perill i la inevitable trobada de conseqüències funestes: interposant-se entre els dos homes, Ginnie mor als braços del seu recentment estrenat marit.





Resulta cridaner comparar la planificació amb la mobilització brillant dels recursos expressius que Minnelli en la seqüència que precedeix el tret mortal del protagonista de *Lust for Life*. Sobre la veu *over* de Vincent, que explica al seu germà el dur que treballa («dia rere dia, com el miner que present la tragèdia»), se superposen en pantalla diversos quadres. La detenció sobre *Ayuntamiento de Auvers en el 14 de julio* (juliol de 1890) dona pas en fos a la seva representació fotosensible: el petit poble celebra amb gran algaravia el dia nacional francès.

La valoració marcadament acèntrica i dinàmica, tant en el pla visual com el sonor, s'ensenyoreix llavors de l'enquadrament. El vermell i blau de les banderoles que pengen per tots els racons inunden la composició (a l'ajuntament, als uniformes dels soldats, a les mans de les criatures que corren entre els adults). El moviment accelerat dels cavallets acompanya l'anada i vinguda dels personatges en la composició, que ballen i corren per tota la pantalla. La sonoritat perturbadora dels trombons i platerets de la banda de música se superposa sobre la cridòria dels nens en els cavallets, afegint més soroll encara a l'escena.

La planificació bigarrada significa per contrast la desolació del protagonista, espectador aliè al que passa al seu voltant. Despultat radicalment de la centralitat compositiva que ha mantingut al llarg del relat, Vincent és expulsat al fons de l'enquadrament, figura ofegada en un ambient opressiu i irrespirable. Semiocult entre la gentada, es fa un buit fins a arribar al cafè. La diferència de tons no pot ser més explícita; situats a l'exterior, els membres de la comunitat festegen l'important dia mentre que, a l'interior, el solitari personatge intenta aïllar-se vanament, rumiant la desgràcia. El rostre sofrent, les mans crespades que tornen a envoltar el seu cap, són els signes inequívocs d'un situar-se en la vora de l'abisme; tirant a terra un got de vi, s'aixeca fugint del lloc.

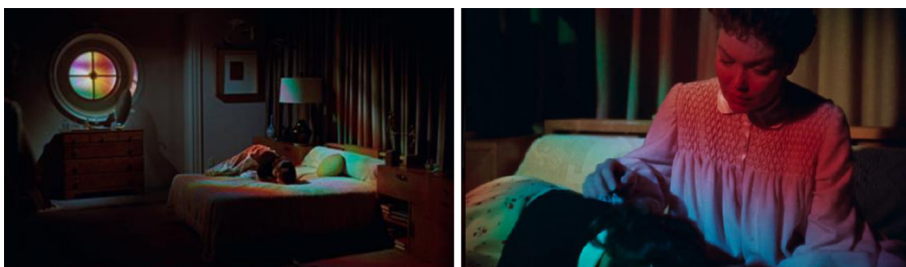


Un fos encadenat desplaça l'acció fins a un camp de blat que Vincent intenta pintar davant la presència d'un esbart de corbs negres, sorollosa amenaça que acaba llançant-se en picat sobre ell. El guixat dels ocells en la tela, juntament amb el canvi de tonalitat del cel pintat, de blau clar a un altre de fosc, certifica la dràstica decisió. Amb manifestes signes d'esquinçament anímic, escriu la nota de comiat i empunya la pistola.

Una mateixa capacitat cromàtica també s'aprecia en la cinematografia d'un altre gran pintor melodramàtic: Douglas Sirk. Aquesta és la funció que exerceix la càlida gamma vermellosa i orada que banya les primeres escenes tardorenques de *Solo el cielo lo sabe* (*All that Heaven Allows*, Douglas Sirk, 1955); en aquesta, es connota la bella maduresa tardana de la protagonista, la vídua Cary Scout, que s'enamora perdudament del jove jardiner Ron Kirby, davant la sorpresa de la comunitat.



El mateix es pot dir de la il·luminació irreal i onírica que inunda una escena nodal del relat. Es tracta de la renúncia definitiva de Cary a seguir amb el seu jove amant davant la insistència de la seva filla. A la manera d'un calidoscopi enorme, la finestra rodona de cristalls de colors banya els rostres de la mare i la filla, la qual cosa connota la gravetat del moment, igual que el daurat que acompanya les tardorenyes tardes de la bella vídua en el mateix film, exhibició figurativa dels conflictes desplecats en la narració: el conflicte de classe s'afegeix a la diferència d'edat; la hipòcrita i timorata societat de la petita ciutat no tolera que una dona tardorena iniciï una relació amb algú menor.



Vegeu també

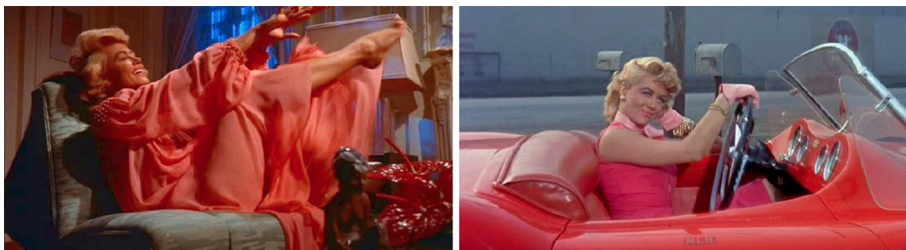
Si voleu aprofundir en l'ús del color i la llum en el film de Douglas Sirk, podeu anar a l'enllaç següent: <http://www.screeningnotes.com/2015/02/style-substance-lighting-all-heaven-allows.html>

La mateixa funcionalitat és activada en diverses ocasions a *Escrit en el vent* (*Written on the Wind*, 1956). En una escena determinant per a comprendre la psicologia destructiva de Kyle, el poderós magnat que viu atemorit per una ombra paterna excessivament rígida, el color servirà per a marcar-lo figurativament. Té lloc a la cabina de l'avió que ha de portar a ell i la seva secretària Lucy fins al racó apartat de la platja on el jove podrà mostrar el seu veri-

table jo. Animat per un atac de sinceritat, en pla contraplà, el primogènit de la saga confessa per què s'ha convertit en un subjecte capritxós vençut per l'alcohol i les dones: no està a l'alçada de les circumstàncies i, a diferència del seu amic ombra Mitch, no és el fill que tots esperaven que fos. És el moment en què es trenca la il·luminació naturalista que fins al moment ha presidit l'enquadrament. El cap de Kyle es cobreix premonitòriament amb un vermell saturat que contrasta amb la figura de Lucy, cos envoltat d'una aurèola blava irradiada pel seu vestit i el cel.



D'igual manera Marylee, la germana de Kyle que també està presa de l'entorn familiar, s'associa durant tot el relat al rosa fort i el vermell: el cotxe, els vestits, etc. serveixen per a connotar la insatisfacció i el descentrament de l'amant eternament desvergonyida, que busca en altres cossos el que no pot aconseguir de Mitch, el seu autèntic objecte de desig.



3.4.1. Cas d'estudi: *Lola Montes*

Ens centrarem ara, com a cas d'estudi, en una pel·lícula que va utilitzar d'una manera especialment cuidada el color com a element vertebrador del relat en diversos nivells. Es tracta del primer, i únic film, en color del cineasta Max Ophüls: *Lola Montes* (1955), que s'apropa a l'escandalosa vida de la famosa ballarina del segle XIX. I ho fa, a més, sota el paraigua del melodrama. Podem dir en aquest sentit que, igual que ocorre amb la música, la imatge suporta gran part de la responsabilitat significant en l'articulació d'aquesta pel·lícula. Operant de manera decidida contra tot indici realista, és en el color on es visi-

bilizan les grans tensions que creuen *Lola Montes*: l'autèntic règim del malestar que travessa el film, i que dona forma a l'infaust present de la protagonista, s'inscriu primer de tot en la imatge.

Max Ophüls era conscient sobre aquest tema i, malgrat no quedar satisfet del tot per alguns efectes derivats de la superposició cromàtica dels fosos encadenats, va afirmar en la seva entrevista pòstuma que tot el que hi ha de bo en *Lola Montes* és conseqüència de la seva «experiència amb el color i el cinemascop» (Truffaut, 1957, pàg. 19).

Es tracta d'una funcionalitat prefigurada activa des dels primers compassos del projecte. Com un autèntic pintor, el cineasta ja tenia decidit compondre la paleta cromàtica de *Lola Montes* amb tota la varietat de matisos que finalment compondrien la pantalla. Devem a Annenkov (1962, pàg. 89) el seu testimoniatge sobre aquest tema. En els dies de preparació del film, Ophüls posava l'accent en la necessitat de transcendir les convencions que regien l'ús realista del color; si els uniformes bavaresos de l'època no responien a la gamma cromàtica prevista per a l'episodi d'hivern, explicava als seus col·laboradors, no calia dubtar a doblegar-se a les necessitats narratives. Igual que la gamma que havia de predominar en les diferents escenografies, en què tenia molt clar que «les unitats de colors no són unitats de decorat a decorat, són *unitats d'atmosfera dramàtica*».

Ophüls no va poder ser més explícit. El color havia d'actuar com un autèntic element de connotació i així va quedar reflectit en el tractament, i més tard en el film; cada espai-temps es distingeix amb nitidesa mitjançant una coloració específica. El primer (Liszt) es compon de «colors tardorencs: com les fulles mortes –or, vermell, groc fosc–, en els decorats exteriors i interiors». No sorprèn; el nucli temàtic de l'episodi és el de la moribunda relació dels amants, similar a la tardor que encara guarda alguna cosa de la calor de l'estiu però que ja es dirigeix implacable cap a aquest final que és l'hivern.



Els esforços de l'equip, sota la batuta del cineasta, per a traslladar a la pantalla el cromatisme tardorenc no van tenir mesura. Es van modelar alguns arbres secs en estudi i es van disseminar per l'escenari natural (vegeu els arbrets dispersos al pati de l'alberg o l'arbust que, al fons de l'enquadrament, assisteix a l'adéu dels dos amants). D'igual manera, Ophüls va ordenar pintar en tons ocres un quilòmetre de la pista per on transitaria el carruatge. El mateix es pot dir de l'ambientació dels escenaris interiors; tant el carruatge com el dormi-

tori estan decorats amb la mateixa norma cromàtica. Les cortines del vehicle són de color groc gemma, les parets, vermelles, i els complements –coixins, espelmes, mobiliari– no es desenganxen gens ni mica de la gamma. Igual que l'alberg, les parets del qual estan pintades en taronja pàl·lid, les cortines són vermelloses i l'abric que Liszt recull de l'armari per a escapar-se d'amagatotis és ocre groc.



El segon episodi de la vida de Lola regeix una valoració diferent; la seva adolescència i matrimoni primerenc estan dominats pel «gris blau fosc i negre». Els colors, explicitava en el guió tècnic, «han de ser mats, gairebé rovellats (*rouillés*)». No en va, és el moment més penós d'una jove somiadora que no troba el seu lloc en un món estret, governat per les argúcies adultes i les necessitats pecuniàries.

Tots els escenaris s'investeixen d'una foscor infinita des que el rostre de la protagonista al circ funda un mar nocturn tan negre com la seva ànima turmentada. Ja hem apuntat quelcom sobre la valoració lumínica de l'espai; el descobriment que el lloctinent James ocuparà el seu lloc a la cabina al costat de la seva mare té lloc en un enquadrament que manté la jove en la penombra. Igual que el passadís clapejat de llums i ombres que recorre Lola aliena a les adulacions del galant que porta les seves maletes, espai dominat pel gris cendra. O l'habitació comunal. La xemeneia de ferro, les lliteres, l'uniforme de la mainadera que la rep amb fredor, les camises de dormir de les nenes i els seus petits vestidets penjats dels penjadors no presenten un major contrast cromàtic ni tonal; és un espai tan neutre com la sala de ball del pis superior malgrat la seva diferència lumínica.



Però és a la coberta del buc on la gamma metaforitza de manera més eficaç tota la foscor que plana sobre la nostra heroïna. El trajecte d'anada i tornada de Lola, en què amb prou feines podem contemplar la seva figura, i sobretot la seva arribada a la proa del vaixell, condensen l'amargor inconsolable que embarga a la jove somiadora. Remarcant, a més, mitjançant una significativa

rima visual la coherència temàtica de la seqüència, el moviment de la càmera acaba enquadrant un cel tot just puntuat pels febles estels que el poblen, negre igual d'insondable que el del mar que donava començament al *flashback*.



De l'ocre al blau (també la llar conjugal a Escòcia és rica en indicis cromàtics apagats i brunencs), la paleta que domina Baviera es tenyeix, per contra, de tonalitats hivernals; «blanc, or mat, plata, blau hivernal suau, (*tendre*), apagat» són els colors que tenyeixen l'últim trajecte rememoratiu. La relació que manté Lola amb Luis I de Baviera se situa sota el signe hivernal. Però resulta hivernal no solament per ser l'estació en què té lloc, sinó sobretot perquè es tracta de l'última relació de Lola i, més encara, del monarca ancià que ha «cregut» en el miracle de l'amor malgrat la seva edat avançada. L'immens paisatge nevat que rep la ballarina en la seva entrada al país, l'acollidor alberg on passa la nit (tan lluny i tan a prop d'aquell altre italià), però sobretot els espais palatins, s'investeixen d'una marcada tonalitat pastís que acoloreix tot el mobiliari, incloent els nombrosos objectes decoratius.



Però és sobretot al circ on la pressió figurativa afecta de manera més explícita el trist present de Lola Montes; correlat cromàtic de la valoració destemplada i centrífuga que regeix la posada en escena, la paleta s'expandeix en tota mena de colors i matisos. Aquí ja no es tracta d'agafar un color i construir un sistema, és a dir, subordinar tots els elements que participen en la imatge segons un criteri temàtic definit, com s'ha fet en la resta d'episodis (relació declinant, joventut dolguda, amor tardà), sinó tot el contrari; el contrast regeix la pista circense. I és que, com va anotar el mateix Ophüls, l'espai-temps central del film se superposa sobre els altres, «recorre tota una vida, engloba totes les seves fases» (Annenkov, 1962, pàg. 96). Per això no pot quedar cap vestigi de naturalisme, i per això, com especificava el tractament, els colors són tan violents com «les corbates americanes d'avui». Perquè el circ és la suma de tots els episodis anteriors, és la fusió crispada i sobresaturada de colors-capes de temps. Les llums canviants, els cossos i rostres pintats dels figurants i la mix-

tura de colors que interactuen de manera atzarosa i vertiginosa en la pantalla solament persegueixen un objectiu: saturar el camp visual de tons dissonants, generar aquesta imatge febril i fantasmagòrica que funda el present de Lola.



En definitiva, quatre espais-temps, quatre concepcions autònomes del color que permeten una operativa divisió figurativa de *Lola Montès*. No obstant això, es tracta d'una segmentació a què es pot treure una mica més de rendiment si situem l'anàlisi cromàtica en un nivell formal més abstracte. En aquest sentit, sembla factible establir una nova divisió una mica més elemental que opera per

sota de les quatre unitats. De manera resumida, la relació tardorenca amb Liszt, la desgraciada adolescència i posterior matrimoni amb James, i també la relació hivernal amb Luis I, s'assemblen entre si perquè presenten un to dominant que els dota de coherència; ocre vermellós el primer, blau fosc el segon, gris plata el tercer. Es tracta, per tant, d'episodis en què preval l'harmonia. Al circ, per contra, igual que ocorre amb «les corbates nord-americanes» de moda en els temps d'Ophüls, governa l'estridència, una altra forma d'anomenar el informe que regeix el present de la protagonista.

Mitjançant aquesta senzilla reducció es pot apreciar amb més precisió la vinculació que estableix *Lola Montes* entre el color i el sentit en el seu nivell més profund. L'eix definit per la història de la vida de l'heroïna s'articula sobre una oposició abstracta d'una càrrega melodramàtica notòria: en un costat, se situa el present des del qual es rememora, un espai-temps carregat amb el valor de l'estrident i, en l'altre, el passat rememorat que, encara que amb dominants diferents i no del tot positius (el blau fosc de la desgraciada infància), se singularitzen almenys per l'harmonia.

Bibliografia

- Altman, R.** (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.
- Annenkov, G.** (1962). *Max Ophüls*. París: Eric Losfeld.
- Aumont, J.; Bergala, A.; Marie, M.; Vernet, M.** (1983). *Estética del cine*. Barcelona: Paidós.
- Aumont, J.** (1998). *El rostro en el cine*. Barcelona: Paidós.
- Aumont, J.** (2009). *La imagen*. Barcelona: Paidós.
- Baecque, A.** (2003). *La política de los autores: manifiestos de una generación de cinéfilos*. Barcelona: Paidós.
- Benet, V.** (2004). *La cultura del cine*. Barcelona: Paidós.
- Bonitzer, P.** (2007). *Desencuadres. Cine y pintura*. Buenos Aires: Santiago Arcos.
- Bordwell, D.; Thompson, K.** (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Bordwell, D.; Staiger, J.; Thompson, K.** (1997). *El cine clásico de Hollywood*. Barcelona: Paidós.
- Bourget, J. L.** (1985). *Le mélodrame hollywoodien*. París: Stock.
- Canet, E.; Prosper, J.** (2009). *Narrativa audiovisual. Estrategias y recursos*. Madrid: Síntesis.
- Carmona, R.** (2000). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid: Cátedra.
- Casas, Q.** (1998). *Howard Hawks: La comedia de la vida*. Barcelona: Dirigido Por.
- Casetti, E.; Di Chio, F.** (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G.** (2001). *La imagen-movimiento*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G.** (2004). *La imagen-tiempo*. Barcelona: Paidós.
- Eisner, L.** (1996). *La pantalla demoníaca*. Madrid: Cátedra.
- Epstein, J.** (1974). *Écrits sur le cinéma, 1921-1953*. París: Seguers.
- Garroni, E.** (1973). *Proyecto de Semiótica*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gaudreault, A.; Jost, F.** (2001). *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Gómez Tarín, J.** (2006). *Discursos de la ausencia. Elipsis y fuera de campo en el texto fílmico*. Filmoteca Valenciana.
- Gómez Tarín, F. J.; Marzal Felici, J.** (2015). *Diccionario de conceptos y términos audiovisuales*. Madrid: Cátedra.
- González Requena, J.** (1986). *La metáfora del espejo. El cine de Douglas Sirk*. València: Institut de Ràdio i Televisió.
- Hallyday, J.** (1971). *Douglas Sirk*. Madrid: Fundamentos.
- Lessing, G. E.** (1986). *Laocoonte*. Barcelona: Orbis.
- Magny, J.** (2005). *Vocabularios del cine*. Barcelona: Paidós.
- Martínez Muñoz, P.** (2015). *Mateo Santos. Cine y anarquismo*. València: Pau Martínez Muñoz.
- Metz, C.** (2002a). *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968), vol. 1*. Barcelona: Paidós.
- Metz, C.** (2002b). *Ensayos sobre la significación en el cine (1968-1972), vol. 2*. Barcelona: Paidós.
- Marzal, J.** (1998). *David Wark Griffith*. Madrid: Cátedra.

- Moral, J.** (2014). *La representación doble*. Barcelona: Bellaterra.
- Moral, J.** (2015). *Guía para ver y analizar Lola Montes*. València: Nau Llibres.
- Nancy, J. L.** (2006). *La representación prohibida*. Buenos Aires: Amorrurtu.
- Pérez Rubio, P.** (2004). *El cine melodramático*. Barcelona: Paidós.
- Quintana, Á.** (1997). *El cine italiano, 1942-1961: del neorrealismo a la modernidad*. Barcelona: Paidós.
- Revault, F.** (2003). *La luz en el cine*. Madrid: Cátedra.
- Rivette, J.** (1961). «De l'abjection». *Cahiers du Cinéma* (núm. 120, pàg. 54-55).
- Rock, I.** (1985). *La percepción*. Barcelona: Labor.
- Truffaut, F.; Rivette, J.** (1957). «Entretien avec Max Ophüls». *Cahiers du Cinéma* (núm. 72, pàg. 7-33).
- Villain, D.** (1997). *El encuadre cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Zunzunegui, S.** (1996). *La mirada cercana. Microanálisis fílmico*. Barcelona: Paidós.