

EL TRABAJO DEL REALIZADOR CINEMATOGRAFICO: ALGUNAS CLAVES DE REFLEXIÓN

PAULA ORTIZ ÁLVAREZ*

Resumen

Cuando nos abandonamos a ver una película, más allá de la belleza de los planos, del trabajo de los actores o incluso del significado mismo de la historia, buscamos experimentar la vivencia del fragmento de vida que se narra en el film. Este es el trabajo del realizador: decidir cómo construir esas vivencias a través de la planificación.

Este artículo analiza algunos de los mecanismos, recursos y limitaciones en la construcción del discurso narrativo de la película a través de los planos. También describe algunas de las opciones de trabajo que el realizador puede adoptar, con las decisiones y estrategias de coherencia que cada una conlleva, dependiendo de las ideas y los afectos que pretende mover el film. Si cuando salimos de nuestro abandono en la película, hemos vivido, más o menos intensamente, esas ideas y esos afectos, el realizador habrá conseguido su objetivo.

When we are into watching a film, in spite of seeking the beauty of the shots, the actors' play, or even the meaning of the story, we are looking for experimenting with the pieces of life which are told in the film. This is the producer's job: to decide how to build these experiences through the shot's planning.

This article analyses some of the mechanisms, resources and limitations in the narrative speech construction through the shots. It also describes some possibilities that the film producer could work with. Each one involves different decisions and coherence strategies, depending on the ideas and emotions the film tries to show. If we experiment, more or less intensive, those ideas and feelings after finishing the film, the producer will have reached his aim.

* * * * *

El trabajo del realizador cinematográfico, más allá de la conceptualización de la historia, de la puesta en escena de las acciones o de la progresión del conflicto de los personajes, radica en la construcción de la planificación de la película. La realización audiovisual consiste en crear el discurso de imágenes que va contando la historia.

La labor fundamental del realizador está en decidir cómo va a contar la película a través de sus planos. La cuestión central es siempre saber cómo va a hacer vivir la historia al espectador. Tal como dice el teórico de guión audiovisual Lorenzo Vilches: «La obsesión por contar historias

* Becaria de F.P.U. del Departamento de Historia del Arte. Investiga sobre teoría y práctica de la escritura de guión cinematográfico.

en todas las culturas es un sucederse de relevos en la historia del arte y la comunicación (...). Y en todos estos relevos persiste un único objetivo y problema: cómo hacer que el destinatario se sienta mejor después de la historia»¹. Ahí está la clave del trabajo del realizador.

Desde el principio del proceso, el realizador tiene que reflexionar y decidir sobre algunos puntos que condicionan el discurso fílmico y sus intenciones. En primer lugar debe tener en cuenta las consideraciones relacionadas con el código que maneja, el lenguaje audiovisual, con los principios, limitaciones, mecanismos y recursos que este posee. En segundo término, debe pensar en los planteamientos y opciones graduales de trabajo que tiene a la hora de proponer y construir su planificación, dependiendo de cómo quiere hacer vivir su película a los espectadores. En este artículo vamos a reflexionar sobre algunos puntos relacionados con estas dos cuestiones clave dentro de la creación de la planificación, más allá de los aspectos puramente técnicos, más allá de la historia o del significado mismo de la película.

El trabajo del realizador: El lenguaje audiovisual. Algunos principios, limitaciones y recursos

En el cine, los planos son las unidades de significación. Son los que comunican el universo de ideas, acciones y emociones de la película. Por eso la realización es el trabajo donde se basa la construcción del largometraje propiamente dicho. Es donde se decide cómo se cuenta, en planos, la historia escrita en el guión, y es además donde se propone cómo van a recibir la historia los espectadores. Las decisiones que toma el realizador a la hora de construir cada imagen individualmente (como unidad paradigmática: morfológica y semántica), y a la hora de construir la planificación en su conjunto (como sintaxis, como discurso y como narración), son la clave para conocer las vivencias y reflexiones que pretende despertar la película.

En el nivel sintáctico, dentro del proceso de construcción del discurso fílmico, uno de los aspectos a tener en cuenta es el juego de puntos de vista que se establece a través de la planificación. Es importante considerar cómo estos puntos de vista, enraizados en la estructura dramática, juegan con tres niveles: ver, saber y creer. Son muy distintos. Una cosa es lo que ves y otra lo que sabes. Por otro lado está lo que crees,

¹ VILCHES, L. (Comp.), *Taller de escritura para cine*. Barcelona, 2001, Gedisa.

aunque no lo veas ni lo sepas, porque en ningún momento se ha mostrado esa información en los planos, pero han jugado contigo de tal forma que intuyes y supones otra parte de la historia que no se ve. Así la planificación puede adquirir complejidades lógico-causales crecientes.

Con todas estas consideraciones, los juegos y engaños al espectador se producen a diversos niveles. Ahí está uno de los retos del trabajo del realizador, porque el espectador a pesar de toda esta complejidad, es muy difícil de engañar, sus inferencias siempre se adelantan a la propia película. Hace falta algo más para que el espectador entre en esta mentira y no quiera salir de ella. Toda la planificación debe tener una dirección clara, un «sentido» que viene planteado desde la semiótica profunda como una red de causalidades en la lógica y en la emocionalidad de los planos en aspectos muy diferentes: ritmos, acciones, afectos, palabras, melodías, ambientes, movimientos, intenciones... La coherencia en toda esta red de relaciones profundas es la que da el «sentido» a la película, y debe estar reflejada en la realización a muy diferentes niveles que aquí no vamos a analizar.

Por otro lado, los planos no sólo deben relacionarse por su significado profundo o por su coherencia lógico-causal, sino que, además, desde la construcción más superficial, tienen que estar unidos por un tono común que se contagia de unos a otros, y que es lo que verdaderamente da unidad, *a priori*, a toda película. Después de ver cualquier film, lo que realmente se queda prendido en la memoria, lo que se recuerda más allá de la trama y de los personajes, es ese tono común que no se puede acabar de explicar, pero que diferencia a esa película de todas las demás. Este se decide y trabaja desde la realización, como resultado de una compleja tarea de colaboración, en la que se aúnan los esfuerzos del realizador a la concepción visual del director de fotografía, los matices de interpretación de los actores, los ambientes del director artístico..., y que a su vez se adquiere, en su forma final, durante el montaje.

Y por encima de las relaciones que se establecen en la sintaxis de los planos, en los niveles profundos o superficiales, el realizador debe tener en cuenta que el lenguaje audiovisual tiene una serie de limitaciones que condicionan su trabajo. Hay algunos límites dentro del propio código, y así mismo también existen algunos principios necesarios e inquebrantables para poder interpretar correctamente dicho código. La limitación más fuerte que tiene el lenguaje audiovisual se encuentra en la propia naturaleza contradictoria que tiene la imagen como signo. Cualquier imagen, como unidad de significado, está cargada de ambigüedades que la condicionan. Cada plano es un reflejo de realidad que pretende significar lo que muestra. A la imagen, a diferencia de lo que ocurre con el

signo verbal, no le podemos adscribir un significado estable, admite muchos significados puesto que no tiene ninguno asociado biunívocamente. La imagen es polisémica. Por eso un plano tiene la capacidad de despertar, además de forma inmediata y no siempre controlada, muchas y muy diferentes inferencias e interpretaciones en el espectador.

Este hecho supone una fuerte limitación para el realizador porque no puede controlar totalmente lo que está comunicando en un plano, así que mucho menos controlará la construcción filmica que se crea al unir un plano a otro. De esta limitación surgen los propios márgenes de la realización, y su cura de humildad frente a su enorme poder. El realizador nunca llega a controlar del todo la construcción de esa supuesta mentira que crea la película ya que, en última instancia, es el espectador el que decide en qué medida se va a dejar engañar. Aquí encontramos las contradicciones y las reflexiones más apasionantes del trabajo del realizador. En las limitaciones está el reto y la magia de la creación de mundos a través de la planificación.

Pero si simplemente nos quedamos con la parte ambigua e incierta de la realización, donde rige la relatividad de significados, no podremos avanzar para comprobar cómo es posible que, mediante esta construcción de imágenes, seamos capaces de contar historias. En el diseño de la planificación encontramos algunos principios que permiten desencadenar en los espectadores una lectura visual suficientemente universal de la historia. Se trata de premisas necesarias que el realizador debe cumplir si quiere que el mundo y el argumento que plantea su película sea interpretado de manera verosímil. El *a priori* más fuerte que el realizador debe considerar tiene que ver con el espacio y el tiempo. El realizador en su planificación debe crear la ilusión de un espacio y un tiempo real y habitable, algo mucho más complejo de lo que aquí vamos a describir. Ya el M.R.I (Modo de Representación Institucional) de la industria cinematográfica clásica, en la definición que da Burch, centraba esta necesidad imprescindible en el trabajo del realizador:

«El M. R. I es una reglamentación codificada de imágenes cinematográficas con vistas a que el espectador las perciba con una continuidad espacio temporal, lineal, transparente y sin ruptura, y puede ser definido como un conjunto de directrices, escritas o no, que históricamente han sido interiorizadas por directores y técnicos, como la base interiorizable del «lenguaje cinematográfico» en la base de la institución que ha permanecido constante 50 años independientemente de las transformaciones estilísticas que han podido ocurrir»².

² BURCH, N., *El tragaluz infinito*. Madrid, 1999, Cátedra.

Esta definición habla de un «conjunto de directrices» que en la práctica abarca cuestiones técnicas complejas. Algunas son espaciales, como la planificación variable sobre el eje; otras de iluminación, cuestiones de coherencia y continuidad espacial y temporal de la luz...; y así hay un largo etcétera de principios que el realizador debe tener en cuenta a la hora de hacer su planificación, y construir con ella dicho mundo habitable y verosímil visualmente.

Pero más allá de cuestiones apriorísticas espacio-temporales, condicionadas por muchos parámetros técnicos, hay también una serie de recursos que establecen puntos de lectura comunes que permiten seguir la ficción, en función del conocimiento previo y común de los espectadores. Existen mecanismos y estrategias que permiten y favorecen esa lectura suficientemente universal del discurso fílmico. Son isotopías que hacen posible que sigamos la historia. Pueden tener lugar a muy distintos niveles, pero siempre consisten en unos puntos de contacto comunes a todas las imágenes, y a su interpretación, y dan coherencia y continuidad a la planificación.

En este ámbito entran complejos fenómenos de reconocimiento y de deducción, por parte del espectador, a través de la sintaxis de los planos. Dentro de esta complejidad de mecanismos e isotopías existen algunos recursos definibles que pueden ayudar al realizador en su trabajo. Aquí simplemente nos remitiremos a tres de estos recursos: la intertextualidad, la metáfora y la metonimia.

La intertextualidad es el procedimiento mediante el cual una imagen vieja nos ayuda a interpretar la imagen nueva que hemos creado.

La intertextualidad de la imagen es una de sus capacidades más poderosas, y constituye un fuerte procedimiento de reconocimiento e interpretación. Es un recurso que se utiliza de forma masiva porque una sola imagen puede evocar o hacer referencia, más o menos directamente, a otras muchas imágenes que la han precedido. Siempre la evocación de una imagen vieja nos ayuda a leer la nueva.

Esto, que se utiliza constantemente, supone un recurso muy poderoso en el lenguaje de la realización audiovisual porque las infinitas relaciones que se establecen y las reacciones que despiertan, se multiplican sobre sí mismas. Es, además, una artimaña del realizador a la hora de decidir cómo hacer vivir ese trabajo audiovisual dependiendo de con qué otras imágenes establezca dicha relación intertextual. Tiene también otra ventaja, y es que todo este proceso se efectúa de manera inmediata en la interpretación del espectador, por eso es enormemente eficaz.

Otros dos mecanismos de lectura, interpretación y significación en la sintaxis de la imagen son la metáfora y la metonimia. Ambos provie-

nen de la literatura, pero en realidad no son ni literarios, ni audiovisuales, son recursos interpretativos a los que hay que recurrir siempre que contemos algo, sea en el lenguaje que sea.

La metáfora es un recurso que supone crear una fuerte evocación de emociones, significados, imágenes y conceptos, que no están en el plano, pero están ahí referidos a través de lo que el plano representa.

La metáfora es substancial y poderosa en la palabra, pero es un recurso que puede presentar riesgos según el modo de plantearlo en la planificación, o en la puesta en escena fílmica, ya que puede caer en el tópico. O también, si el realizador es capaz de encontrar una metáfora fuerte, original y nueva, puede correr el peligro de que no se entienda, de no ser leída por los espectadores. Es un recurso muy difícil de utilizar en imagen, sólo en circunstancias excepcionales da buenos resultados. Como sabemos, el maestro cinematográfico de la metáfora fue Buñuel. Y es que el uso de la metáfora, si se consigue esa sugerencia genial, nos recuerda el inmenso poder evocador y liberador que tiene la imagen, no siempre empleado por los realizadores con toda su potencia.

El proceso metonímico consiste en tomar la parte por el todo. Es un recurso tan útil y esencial que debe considerarse como un elemento estructural, y no meramente como una estrategia formal, a la hora de construir la planificación.

Un plano, por ser reflejo de un aquí y un ahora, sólo puede comunicar o significar lo que muestra. Lo reflejado por el plano siempre es algo concreto. Como fragmento, el plano siempre muestra solamente una parte. Y por eso en cada imagen se elige qué «parte» mostrar para comunicar qué «todo». Así ocurre a lo largo de toda la planificación. Este es uno de los puntos esenciales del trabajo del realizador: el ejercicio metonímico constante que exige cada plano. En cada una de esas elecciones el realizador está creando y reflexionando sobre su discurso, además de decidiendo cómo se va a vivir la película.

Por ejemplo, en una escena de amor, que tiene lugar en un restaurante, un chico y una chica hablan. Ahí el realizador puede elegir contar la escena en uno o en varios planos. Y en ellos puede elegir mostrar sus ojos, sus rostros, toda la situación: la mesa, la comida, ambos conversando, el camarero que va y viene...; o puede elegir mostrar simplemente el detalle de una caricia de sus manos encima de la mesa, mientras se oye su conversación en off... Las opciones son tan numerosas y diversas como el segmento de vida que se filma. Cada uno de estos fragmentos de la realidad supone una metonimia, y cada uno nos ofrece sentidos y vivencias diferentes de la escena y de lo que allí ocurre. La clave

está en que esa «parte» elegida debe ser fuertemente sugerente y suficientemente significativa de lo que se está contando.

Cada plano es el fragmento de realidad que construyes con toda aquella información necesaria en ese punto de la historia. Por eso, este es el procedimiento central de la planificación. Y debe ser coherente durante todo el discurso filmico. Por ejemplo, si en las siguiente escena de la película vemos a nuestros dos personajes llegando a casa de noche, por la calle, y el realizador contó la escena anterior en numerosos planos rápidos que mostraban la conversación y todos sus elementos en juego: risas, miradas, comida, bebida, camareros... deberá hacer lo mismo en esta nueva situación. Tendrá que mostrar las aceras, la gente que se cruza mientras ellos caminan, los coches, las escaleras de su casa, cómo ella busca incómoda las llaves en su bolso... Y si eligió ese detalle pequeño de la caricia, en la nueva escena deberá también ser coherente con él. Quizá no merece la pena ver cómo caminan por la calle y llegan a casa, quizá con el abrazo en el portal sea suficiente. Todo depende de las intenciones de la narración. Aunque también se puede jugar al contraste, pero esa es otra estrategia. Lo importante es mantener siempre la coherencia total de la construcción fílmica de la planificación.

En general, es así como se construyen las historias en las películas: inventando y recreando situaciones concretas y parciales, pero evocadoras de una problemática más general. Este es el trabajo del guionista: la búsqueda de lo concreto. La creación de esas situaciones narrativas y dramáticas concretas, lo suficientemente particulares, y universales a la vez, para que la gran mayoría de los espectadores se vea reflejado en alguna medida. Y también, por supuesto, esta es la búsqueda del realizador: la plasmación del detalle concreto que cuente todo lo necesario en ese instante. Así el espectador es capaz de inferir toda la plenitud y complejidad de la historia, a través del detalle concreto: «Desde un instante hasta la eternidad, desde lo intracraneal hasta lo intergaláctico, el relato de la vida de cada uno de los personajes nos ofrece una enciclopedia de posibilidades. La mano del maestro está en seleccionar tan sólo unos pocos momentos que nos transmitan toda una vida³».

En definitiva, no debemos perder de vista que por encima de limitaciones, recursos y estrategias puntuales, la película, como proceso comunicativo es, en realidad, un juego cognitivo-emocional entablado entre el realizador y el espectador, cuyo desarrollo tiene lugar de manera progresiva a través de la planificación (con todos los demás lenguajes que incluye

³ MC KEE, Robert, *El guión*, Barcelona, 2001, Alba, p. 51.

el cine dentro de cada plano). Por eso, además, debemos pensar, que en ese juego de ideas y emociones, el realizador con su trabajo puede plantear las vivencias de su relato desde diferentes opciones de realización.

Las opciones del realizador

Cuando un realizador se dispone a planificar su película tiene que tener siempre en mente, al principio y al final de cada una de sus decisiones, la idea de que una historia se vive. Y además, una historia en el cine se transmite a través de sus unidades semánticas: los planos. Por eso es a través de la planificación donde el realizador construye y decide cómo se va a vivir la película. Cada plano contiene, y supone, una decisión afectiva: qué ideas y qué emociones va a mover cada imagen en el espectador. Porque como explica Robert Mc Kee:

«... todas ellas buenas películas, novelas y obras de teatro que reflejan todas las tonalidades de lo cómico y lo trágico, siempre consiguen entretener al público ofreciéndole un modelo nuevo de vida cargado de significado afectivo. Ocultándose detrás de la creencia de que el público, al entrar, simplemente quiere olvidarse de sus problemas y escapar de la realidad, es un abandono cobarde de la responsabilidad que tienen los artistas. Las historias no son una huida de la realidad sino un vehículo que nos transporta en nuestra propia realidad, nuestro mejor aliado para dar sentido a la anarquía de la existencia»⁴.

En esa búsqueda de sentido de la existencia a través de las historias, a través del sentido afectivo que estas poseen, el realizador sabe que en la construcción de la planificación es donde deben estar de forma concreta y abstracta, de forma puntual y global, esas emociones e ideas que constituyen el significado afectivo y la intención de la película.

Optar por un modelo de realización u otro es una decisión compleja porque, en última instancia, la recepción es una cuestión inferencial que depende exclusivamente del espectador, y debe entenderse siempre como una interpretación abierta. No obstante, partiendo de las herramientas que nos proporciona el lenguaje (sólo algunas de las cuales se han mencionado aquí) en la realización hay una serie de opciones y modelos de trabajo muy claros. Estos modelos no funcionan de forma única y estanca, sino gradual. Son planteamientos que se combinan entre sí. La recepción de una u otra opción ofrece vivencias, reflexiones, intenciones, y matices de distinta intensidad decidida previamente por el realizador.

⁴ MC KEE, Robert, *El guión*, Barcelona, 2001, Alba, p. 29.

La opción «canónica»

Uno de los posibles planteamientos de trabajo es la realización transparente. Este es el modelo de realización clásico. Esta propuesta formal pretende introducir al espectador en la historia y hacer que la siga constante e intensamente, de manera que nunca suspenda su atención. Propone enseñar en cada momento lo que se debe ver narrativa y emocionalmente, para no permitir que el espectador se distancie ni un segundo de la trama. Esta es la forma más profundamente narrativa, la que prioriza el argumento por encima de cualquier otro criterio o intención, la que está más cerca del significado, la ficción en estado puro. Es el modelo que mantiene de forma más fiel el ansia y el viejo arte de contar historias. Por eso ningún realizador cinematográfico puede prescindir totalmente de esta opción si quiere construir una historia, o más de una, en su película.

Se considera el planteamiento «clásico» puesto que sus cimientos se sustentan sobre los parámetros del M.R.I. Porque como dice el teórico Gómez Tarín:

«El clasicismo cinematográfico potenció los mecanismos de identificación, basados en la incesante búsqueda de la narratividad (predominio del *telling*), el viaje inmóvil y la habitabilidad espacial. Ni que decir tiene que un público «identificado» —tanto con el mecanismo fílmico (construcción de la mirada omnisciente) como con los personajes que pululaban por la pantalla— se convertía de inmediato en depositario del imaginario que las películas generaban (mecanismo ideológico nada casual)»⁵.

Siguiendo la terminología establecida por el teórico del montaje Sánchez-Biosca, se trata de un modelo «Narrativo-Transparente». Conviene recordar que la «voluntad narrativa» ligada a la «transparencia» supedita todos los elementos del film. Tal como señala Bordwell, uno de los exégetas del modelo clásico, nos encontramos ante la «narración canónica» cuando aparecen estas tres proposiciones generales:

«1. En su totalidad, la narrativa clásica trata la técnica fílmica como un vehículo para la transmisión de la información de la historia por medio del argumento (...). 2. En la narración clásica, el estilo habitualmente alienta al espectador a construir un tiempo y un espacio coherentes y consistentes para la acción de la historia. (...) 3. El estilo clásico consiste en un número estrictamente limitado de recursos técnicos organizados en un

⁵ GÓMEZ TARÍN, F. J., «Tres procedimientos discursivos en las cinematografías del cambio de siglo» (pp. 285-297), en *La comunicación: nuevos discursos y perspectivas. Actas del V Foro Universitario de Investigación en Comunicación*. Madrid, 2004. Minués Arranz, N. y Villagra García, N. Eds.

paradigma estable y ordenado probabilísticamente según las demandas del argumento⁶.

Tal y como explica este autor, dicha opción de realización somete todos los aspectos técnicos al argumento y persigue la máxima claridad denotativa. El propio Bordwell no duda en afirmar que, en general, «el argumento conforma nuestra percepción de la historia controlando: 1) la cantidad de información de la historia a la que tenemos acceso; 2) el grado de pertinencia que podemos atribuir a la información presentada; y 3) la correspondencia formal entre la presentación del argumento y los datos de la historia⁷». Y aún de forma más evidente afirma: «En el cine de ficción, el filme no solo narra cuando el argumento organiza la información de la historia. La narración incluye también los procesos estilísticos⁸».

Si se buscan ejemplos de este paradigma de realización, nuestro imaginarium cinematográfico recuerda de manera inmediata decenas de escenas de películas de los años dorados del cine que han sido construidas bajo este modelo. Hay películas, como las dirigidas por John Ford, donde estos parámetros se muestran a la vez con una enorme sutileza y una profunda intensidad. Pero estos privilegios fílmicos están reservados solo para los grandes narradores.

Con todas estas premisas de la opción canónica, parece lógico el sometimiento de todos los aspectos del artefacto fílmico a la construcción de tal forma narrativa. Lo cual es comprensible y aceptable si el realizador simplemente desvela los procedimientos del M.R.I o del cine clásico. Pero frente a este modelo «hegemónico», «narrativo» o «institucional» han surgido otras opciones, planteamientos, o modos de trabajo, que tienen una voluntad total o parcialmente opuesta.

Las «rupturas»: dos opciones opuestas de realización

En la evolución de los planteamientos audiovisuales han aparecido gestos formales y semánticos en la planificación, capaces de desvirtuar, transgredir, revelar y combatir algunas de las características del modelo hegemónico. Debido a las propias posibilidades del lenguaje cinematográfico, se trata de opciones y elementos lo suficientemente amplios como para abarcar en su interior múltiples posibilidades transgresoras. Stam propone, entre otros, los siguientes rasgos: ruptura de los flujos narrati-

⁶ BORDWELL, D., *La narración del cine de ficción*. Barcelona, 1996, Paidós, pp. 163-164.

⁷ BORDWELL, D., *La narración del cine de ficción*. Barcelona, 1996, Paidós, p. 54.

⁸ BORDWELL, D., *La narración del cine de ficción*. Barcelona, 1996, Paidós, p. 53.

vos; estilización, asincronía, interperlaciones diversas, integración con la realidad, distanciamiento de la misma, desvelamiento de los procesos de ficcionalización...⁹.

Los elementos transgresores en las opciones de realización provienen de una voluntad diferencial a la hora de hacer vivir la película. Esta serie de parámetros discursivos, formales o estilísticos, que conforman estas dos opciones polarizadas de realización, en la práctica se han visto siempre condicionadas por los procesos industriales y la falta de independencia de los realizadores. De ahí que la aplicación de todos estos modelos se haga gradualmente. Podemos describir y rastrear estos elementos, de forma más o menos rigurosa y dispersa, en algunos filmes significativos, pero difícilmente los podemos plantear como una teoría cerrada.

1. La realización de la FASCINACIÓN:

Un realizador sabe que la imagen fascina, seduce, puede materializar y encerrar en sí misma los deseos de quien la está viendo. Este es uno de los grandes poderes de la imagen, su capacidad de seducción, de sugestión, de convertirse en un viaje a una realidad bella o cruelmente irreal...

Resulta apasionante la evolución del modelo de representación fílmica que se ha ido cargando en los últimos años de las experiencias televisivas y de marketing publicitario. Así se han consolidado una serie de mecanismos ligados a la recepción de la imagen como elemento de fascinación, como resultado del virtuosismo del director, como espectáculo en sí misma.

Se trata de una opción muy efectista para cierto tipo de trabajos audiovisuales, como por ejemplo la publicidad, que cautiva casi exclusivamente por su belleza sin que haya nada detrás, o porque tiene, más bien, objetivos muy alejados de la voluntad ontológica de la ficción. El peligro de esta realización, basada en la fascinación, es que llegue a ser tan bella, tan perfecta, que no haga falta nada más, que no sea precisa ninguna otra recompensa para el espectador. El poder cautivador en este nivel es demasiado fuerte, y por tanto existe el riesgo de no poder contar ninguna historia con este modelo. Es decir, para la construcción de la planificación a través de la realización virtuosa, basada en una imagen-máscara destinada a fascinar, el realizador debe reflexionar sobre el poder de evocar sensaciones que tiene esta opción, y por tanto cómo se van a vivir esas sensaciones, cómo se va a seguir la historia al estar atrapado en ellas.

⁹ STAM, R., *Teorías del cine*, Barcelona, 2001, Paidós.

En realidad, el riesgo de este modelo de realización radica en la posibilidad de construir una «falsedad», algo muy alejado de la ficción y sus pretensiones. Esta perfección y esta belleza de las imágenes pueden hacer que solo nos fijemos en eso. Incluso podemos llegar a suspender nuestro sentido de identificación y empatía con el personaje y su historia. Y de esta forma salimos de la ficción, porque nos resulta falsa, extraña, ajena... No obstante hay genios, como Lynch o Kiewloski, que en muchas de sus películas han sido capaces de salvar los riesgos para conseguir ir más allá. Le han dado una vuelta de tuerca a este modelo y han optado por la realización de máscaras, precisamente desde una dimensión crítica que saca a relucir, por mecanismos de inversión, lo que hay debajo: una realidad compleja e hiriente hasta tal punto que solo podemos atisbarla y observarla desde esa máscara que, por su capacidad contraste e inversión, nos ofrece su auténtica dimensión.

Company y Marzal plantean algunos de los rasgos formales de esta opción de realización basada en la fascinación:

«Es evidente que el minucioso trabajo sobre la composición y elaboración del encuadre (de su superficie más epidémica), la distorsión de la textura, color y contraste de la imagen, la ralentización de la acción para así mostrar «dilatadamente» un suceso espectacular, la fragmentación del espacio mediante un montaje sincopado, la utilización de violentas elipsis temporales (con frecuencia, más que para producir un relato ágil y fluido, para provocar un «impacto sensorial» en el espectador, recursos propios del discurso publicitario), todos estos elementos, tienen unos efectos innegables sobre la narración ...»¹⁰.

Así mismo Gómez Tarín resume algunos de estos riesgos que tiene tomar la decisión de contar una película a través de este tipo de realización:

«Este progreso de la espectacularización, que ha contagiado todos los ámbitos de nuestra vida cotidiana, pone en entredicho algunos de los parámetros básicos del modelo institucional. Por un lado, el barroquismo de los planos y la aceleración de las acciones, producen efectos de extrañamiento e imposibilitan la transparencia que, si bien tiene lugar en el territorio del montaje, no es capaz de generarse en el de la enunciación. De otra parte, la estilización generalizada produce actantes incorpóreos, no integrados psicológicamente en el devenir de los acontecimientos y, por ahí, los mecanismos de identificación tampoco pueden ponerse en marcha y cubrir un mínimo de las expectativas emocionales de los espectadores»¹¹.

¹⁰ COMPANY, J. M. y MARZAL, J. J., *La mirada cautiva. Formas de ver el cine contemporáneo*. Valencia, 1999, Generalitat Valenciana, p. 54.

¹¹ GÓMEZ TARÍN, F. J., «Tres procedimientos discursivos en las cinematografías del cambio de siglo» (pp. 285-297) en *La comunicación: nuevos discursos y perspectivas. Actas del V Foro Universitario de Investigación en Comunicación*. Madrid, 2004. Minués Arranz, N. y Villagra García, N., Eds., p. 287.

Pero de todas formas, esta realización hace posible el viaje más allá de lo que nuestra imaginación nos deja. Permite ir a los mundos soñados por otros y vivirlos muy intensamente a través de las películas... Hay muchos ejemplos de películas que nos ofrecen ambientes, historias y vivencias construidas en la fascinación. Algunas de ellas han supuesto la creación de universos muy fuertes y muy presentes en cultura y la memoria visual más reciente, como ha ocurrido con *Amelie* o *Matrix*.

De una u otra manera, esta es la opción que, a pesar de sus riesgos, o tal vez porque existen, ha conseguido mantener y multiplicar una de las esencias propias del cine: la capacidad de fascinar. Es cierto que este modelo bien trabajado, es el molde perfecto para historias situadas en mundos maravillosos o terribles, hechos de máscaras alejadas totalmente de la realidad, que cautivan por su belleza, y es en esa medida en la que esos mundos nos hacen soñar y vivir de manera muy intensa más allá de las cadenas de nuestra experiencia.

2. La realización de la REALIDAD.

En el polo opuesto a la realización basada en la fascinación, nos encontramos otro planteamiento que responde a otra de las grandes vocaciones del cine: ser un reflejo realista (o real) del mundo. Este es el modelo que utiliza la imagen como una huella, como una representación directa de la realidad. Es la opción que va directamente a las emociones del espectador, y que a veces, por eso, es la menos tolerable. Es la que está más en contacto con la vida. Esta realización en huella es, en cierta manera, la realización documental, que trata de mostrar un instante de vida tal cual es, y por ello es la que de forma inmediata mueve nuestros afectos y nuestras emociones. Va a nuestras vísceras. Es la forma más dura, y no siempre la asimilamos con facilidad.

Y es que hay una distinción que sigue siendo vital para nosotros los espectadores: no es lo mismo la realidad que la ficción. La clave está en la pregunta: ¿Lo que muestra el plano es reflejo de realidad?, ¿pretende serlo? No es lo mismo la «realidad» que la «representación». Son conceptos distintos, y hay que saber manejarlos. Por eso, en esa distinción está la decisión radical de este planteamiento de planificación.

Estas cuestiones hacen que dicho modelo de realización, aprehendido en la realidad, conlleve muchas decisiones ontológicas para el discurso del realizador. Desde el momento en que se compromete a reflejar la realidad tal cual es, en la construcción de los planos como discurso, se exige una serie de apuestas que definen la coherencia y la honestidad del realizador para con lo que cuenta. El ejercicio metonímico en esta opción debe ser honesto con la realidad de la que toma su «pequeña

parte» para mostrar el «gran todo». En este ejercicio de escoger el «fragmento» hay que ser extremadamente coherente, cuidadoso e incluso pudoroso. La realidad es demasiado compleja, proteica y extensa como para contarla con fragmentos arbitrarios e inoportunos. Este debate, desde el punto de vista del oficio de realizador, tiene muchas brechas abiertas en los ámbitos del cine, el documental, el periodismo y todos sus umbrales.

Por otro lado, precisamente por su poder «realista», por su poder de espejo que devuelve un discurso de reflejos de lo que ve ante sí, el cine que practica esta opción de realización es capaz de penetrar de manera tan profunda en muchas de las tensiones, contradicciones e intensidades de la realidad, que nos regala vivencias muy hondas y humanas de las historias que cuenta.

Muchos teóricos han reseñado la innegable asociación de este modelo de realización al cine social o crítico. Hay quien incluso afirma que esta es la única opción para este tipo de cine. Una afirmación muy discutible. De todas formas, las opciones que aquí se plantean son simplemente directrices de reflexión en las decisiones del realizador, independientemente de que ese realizador se adscriba, desde la crítica, a un tipo de cine o a otro.

Desde el punto de vista formal, los rasgos que muestra la realización basada en la huella de realidad no están muy definidos. Muchas veces, este planteamiento, en su voluntad de reflejar la realidad tal cual es, huye de todos los artificios propios del cine: los encuadres equilibrados y perfectamente definidos, los movimientos de cámara suaves y limpios, la iluminación «artística»... Muy por el contrario, se rueda bajo condiciones «naturales» o «poco estéticas» de luz, con movimientos de cámara voluntariamente sucios..., aunque estos rasgos estilísticos requieran un esfuerzo de construcción y artificio tan grande como el de otras opciones de realización más orientadas hacia la seducción visual.

Desde un punto de vista más hondo, el rasgo esencial que caracteriza a este modelo de realización es: la observación de la realidad. Este modo de trabajo, precisamente por esa creencia en que lo real es demasiado profundo, complejo e inaudito, confía en lo que la realidad le regala. Tiene la voluntad de que la vida pase por delante de la cámara: eso es lo que se refleja, eso es lo que se cuenta. Y por tanto eso es lo que el espectador vive: los significados que emanan naturalmente de la realidad.

Ken Loach, por ejemplo, es un director que en todas sus películas propone explícitamente relatos basados en la observación de una realidad cualquiera: la suya, la de otros... Y sus historias siempre son aquellas que se narran con lo que ocurre delante de su cámara, delante del lugar

que eligió para su observación: el lugar donde situó su mirada. En la producción más o menos reciente de las cinematografías de muchos países, hay autores que trabajan desde esta opción: Bertrand Tavernier, los hermanos Dardenne, Kiarostami, Samira o Mossen Makhmalbaf, entre otros muchos.

Es cierto que estos planteamientos de trabajo no son nuevos, los encontramos ya en los primeros realizadores fundadores del cine. Seguramente Griffith, Méliès, y los Lumière pueden ser adscritos respectivamente a cada una de estas opciones de realización, debido a que los tres modelos responden a las intenciones y vocaciones primeras y esenciales del cine. Por eso sigue siendo importante ver cómo estos modelos avanzan y se replantean una y otra vez en cada nuevo proyecto. Ver cómo el realizador intenta ir a la narración, a su significado, a la seducción, a la fascinación o a la huella de lo real en cada momento del relato.

A modo de conclusión, en definitiva, se trata de reflexionar sobre las vivencias que nos regalan las películas y que se plantean en la realización. A veces deseamos las máscaras, y otras no porque nos resultan falsas. A veces queremos asomarnos a la realidad para aprehenderla, otras la dejamos de lado por que nos supera... Es un juego de equilibrios entre todo lo que se pretende despertar: ideas y emociones, sugerencias y sensaciones, hechos y acciones, significados y afectos.

Ninguna de las tres opciones de realización, aquí planteadas de forma polarizada, es mejor que otra. En última instancia, ya hemos dicho que se trata de una cuestión gradual. Es como una triple balanza que podemos jugar a equilibrar o desequilibrar de diferentes formas según nos decantemos por una posibilidad u otra, por una intención u otra en cada momento, dependiendo de los objetivos planteados en cada película. Y en todo este juego, que se fabrica con fragmentos vividos o soñados, la imagen es un juguete ideal que media entre lo real y lo imaginado.

La construcción de ficciones audiovisuales nos regala mil reflejos de realidad para jugar con ella, para aprender de ella, para imaginarla, para temerla y desearla, para huirla y rehuirlo, para vivirla y revivirla. Nuestros conflictos y luchas siempre se encuentran entre la realidad y la imaginación, en el umbral entre lo vivido y lo deseado. Es a través de la imagen, entendida como uno de los posibles instrumentos mediadores, como podemos situarnos a ambos lados de esa frontera que, aparentemente, la experiencia no nos deja cruzar.

