



UNIVERSIDAD LASALLISTA
BENAVENTE
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
CON ESTUDIOS INCORPORADOS A LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
CLAVE 8793-24



**ESTÉTICA VISUAL CINEMATOGRAFICA A TRAVÉS
DE LA FILMOGRAFÍA DE STANLEY KUBRICK**

T E S I S

PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PRESENTA:
Anabel Ariadna Martínez Hernández

ASESOR:
LCC Iván Monroy Barrientos

CELAYA, GUANAJUATO, JUNIO 2006



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

AGRADECIMIENTOS

MAMÁ, esta tesis es tuya así como la niña es tuya. Gracias a tu trabajo y sacrificios, a tu ejemplo. Gracias mamá por ser valiente y por demostrar que sí se puede. Te amo, mamá.

PAPÁ, gracias por enseñarme que no debo darme por vencida, ni aun vencida. Gracias por inculcar en mí el gusto por la lectura, la avidez por aprender y la capacidad de maravillarme con las cosas simples. Sé que, en donde estés, me cuidas y acompañas. Me siento muy dichosa de ser tu hija.

ABUE, gracias por tu ejemplo de rectitud y de cariño. Gracias por estar presente y ser el pilar de la familia. Te quiero mucho.

TÍA ROSITA, gracias por compartir conmigo, por la paciencia y el tiempo que me dedicas. Agradezco enormemente tu colaboración en esta tesis y, *bien sur*, gracias por enseñarme francés. ¡Te quiero tanto!

TÍO MINGO, agradezco tu apoyo incondicional, pues siempre te hiciste presente aún en los tiempos difíciles. Gracias por tus palabras de aliento y porque gracias a ti tengo más seguridad y confianza en mí.

TÍO ENRIQUE, agradezco tus valiosos consejos, que muchas veces me sacaron adelante. También te doy gracias por los ánimos que me infundes y por compartir conmigo tus experiencias.

TÍA TITA Y GUILLE, gracias por ser unos angelitos muy oportunos. Ocupan un lugar especial en mi corazón.

ASESOR LCC IVAN, gracias por creer en mí y demostrarlo, por brindarme la certeza de que voy por buen camino y por que, además de las enseñanzas escolares, usted ha sido mi amigo.

DIANA, gracias porque me demuestras cada día que no hay imposibles y que los sueños sí se pueden alcanzar.

JUDITH, gracias por brindarme tu confianza, por creer en mí, por tu amistad, y por que creo que ¡ya no me ahogo!, te quiero mucho *Bibiss*.

KARLA, gracias por escucharme y por ayudarme a aterrizar. Admiro tu fortaleza, eres muy valiosa para mí.

GABO Y HAYDEE, gracias por acompañarme en los momentos difíciles, los verdaderos amigos son los que se hacen presentes sin importar la distancia. Los quiero mucho.

OLIVER, agradezco tu apoyo, gracias por las palabras precisas para provocarme una sonrisa y alegrar mi día, sin importar cuan gris era el tuyo. Te quiero, *amiguis*.

Gracias a TODOS y cada uno de los MAESTROS que a lo largo de la vida me han dado una parte de sí. Gracias a aquéllos que me impulsan con su ejemplo y cuyas palabras atesoro.

Gracias al Gran *Bogo*, al Arquitecto del Universo que me guía y me permite vivir esta experiencia de vida maravillosa.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I. ESTÉTICA.....1

1.1 ¿QUÉ ES ESTÉTICA?.....	2
1.2 ORÍGENES DE LA ESTÉTICA	4
1.3 PITÁGORAS, VITRUBIO, DA VINCI Y PACIOLI, PILARES DE LA ESTÉTICA ANTIGUA	6
1.4 ESTÉTICA MODERNA	8
1.5 ESTÉTICA Y PINTURA	9
1.6 PRINCIPIOS ESTÉTICOS DE LA COMPOSICIÓN	12
UNIDAD	12
REPETICIÓN.....	12
VARIEDAD	13
CONTRASTE.....	14
DESARROLLO PROGRESIVO	14
CICLO TOTAL	14
PROCESO SELECTIVO.....	14
ESTILIZACIÓN.....	15
ESPACIO-TIEMPO	15
1.7 PARA SALIR DE LA CAVERNA	15

CAPÍTULO II. FOTOGRAFÍA, PREDECESORA DE LA

CINEMATOGRAFÍA.....17

2.1 BREVE HISTORIA DE LA FOTOGRAFÍA.....	18
2.2 EXPERIMENTANDO CON EL MOVIMIENTO	26

2.3 NACE UN NUEVO ARTE ANTE NUESTROS OJOS.....	26
--	----

CAPÍTULO III. ESTÉTICA CINEMATOGRÁFICA.....30

3.1 EL SÉPTIMO ARTE	31
3.1.1 TÉCNICA	32
3.1.2 LA IMPERFECCIÓN DEL ARTE	33
3.2 ¿LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO?	34
3.3 PEIRCE Y LOS SIGNOS.....	39
3.4 LOS CÓDIGOS	41
CÓDIGOS TECNOLÓGICOS.....	41
CÓDIGOS VISUALES	41
CÓDIGOS SONOROS	44
CÓDIGOS SINTÁCTICOS O DE MONTAJE	44
3.5 EL MONTAJE.....	44
3.6 EISENSTEIN Y EL COLOR	48
3.6.1 LA PALETA DE KUBRICK	50
3.7 PUNTUACIÓN FÍLMICA.....	52
<i>FADE IN Y FADE OUT</i>	52
<i>WHITE OUTS Y COLOUR FADES</i>	53
<i>DISSOLVE</i>	53
<i>WIPE</i>	53
IRIS.....	54
USO DE ÁREAS OSCURAS	54
<i>TITLES</i>	54
<i>PROPS</i>	55
CAMBIO DE LUZ	55
PREGUNTA Y RESPUESTA.....	55
MOVIMIENTO EN LA MISMA DIRECCIÓN	56
SUBSTITUCIÓN DE UN OBJETO.....	56

REPETICIÓN DE PALABRAS	56
<i>MATCH</i> ENGAÑOSO	56
CORTE A UN OBJETO DE UTILERÍA	57
<i>CLOSE UP</i> REPENTINO	57
TRANSICIÓN POR EDICIÓN PARALELA	57
ABRIDORES DE ESCENA	58
INTRODUCIENDO NUEVOS PUNTOS DE VISTA	59
<i>JUMP CUTS</i> ABRUPTOS UTILIZADOS COMO PUNTUACIÓN	59
<i>JUMP CUTS</i> COMO TRANSICIONES DE TIEMPO	59
PUNTOS SELECTOS DE LA ACCIÓN	60
NO ACCIÓN COMO PUNTUACIÓN	60
TOMAS SENCILLAS COMO PAUSAS EN LA NARRACIÓN	60
UNA SECUENCIA ENTERA USADA COMO PAUSA NARRATIVA	61
IMÁGENES FUERA DE FOCO	61
PANTALLA OSCURA	61
PUNTUACIÓN MEDIANTE MOVIMIENTOS DE CÁMARA	61
CUADRO CONGELADO	62

CAPÍTULO IV. STANLEY KUBRICK

4.1 BIOGRAFÍA	64
4.1.1 <i>LOLITA</i>	82
4.1.2 <i>DR. STRANGELOVE OR HOW I LEARNED TO STOP WORRIYING AND LOVE THE BOMB</i> ...	89
4.1.3 <i>2001: A SPACE ODYSSEY</i>	96
4.1.4 <i>CLOCKWORK ORANGE</i>	106

4.1.5 BARRY LYNDON.....	112
4.1.6 <i>THE SHINING</i>	118
4.1.7 <i>FULL METAL JACKET</i>	127
4.1.8 <i>EYES WIDE SHUT</i>	132

CONCLUSIÓN

BIBLOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

El cine ha evolucionado de una manera sorprendente, durante el siglo pasado se consolidó como el séptimo arte. Algo que en un principio no se creía que tuviese futuro alguno, llegó a expandirse no sólo como negocio y como agente de cambio de una sociedad, sino también como medio de expresión artística.

El presente trabajo tiene como objetivos principal el analizar la obra de Stanley Kubrick para reforzar los conceptos aquí expuestos y mostrar un panorama de la estética desde sus orígenes, estudiando sus repercusiones en el trabajo de algunos realizadores cinematográficos, en especial de Kubrick.

El trabajo de investigación se condensó en cuatro etapas. La primera trata del concepto de estética. En la segunda se exponen los antecedentes del cine y se muestra cómo la fotografía fue crucial para el desarrollo del séptimo arte. Un tercer apartado ofrece un análisis básico del lenguaje cinematográfico. Cabe mencionar que no es una visión totalizadora ni absoluta de la vasta gama de enfoques aplicables al cine. Finalmente se hace un recorrido por las últimas ocho películas de Stanley Kubrick que reflejan al director en una etapa madura de su trabajo y en el que se puede apreciar el bagaje cultural que éste pretendía expresar.

La obra de Kubrick representa, para mí, una producción excelente para ser analizada e investigada, porque provee originalidad de tema y diversidad de estilos, evidentes tanto al comparar los filmes de Kubrick entre sí, como al comparar su obra con la de otros directores.

Stanley Kubrick tenía un interés persistente en el análisis simbólico de la sociedad a través de sus perdurables mitos y fábulas. Una vez que su atención se posaba en algún tema en particular, devoraba todo el material relevante que pudiera servirle para generar el concepto artístico, éste sería un factor decisivo en la forma que tomaría la película final.

Kubrick otorgaba a la historia (narración) una relevancia primordial, en este sentido, Kubrick era un tradicionalista, comparado con los realizadores *Avant-garde* que, desde finales de los años 20, al abolir la historia se liberaron de su tiranía. Kubrick, maestro de la imagen, supo combinar la buena calidad del contenido con un uso exquisito de la iconografía.

Si partimos de que para leer un texto y poder criticarlo, primero debemos entenderlo, este trabajo es un intento por aclarar algunos aspectos recurrentes en la obra de Kubrick, aplicables también, a discreción, a otros realizadores.

CAPÍTULO I

Estética

"[...] la belleza es la única cosa que resiste los daños del tiempo. Las filosofías se esparcen como arena y las creencias se persiguen unas a otras como las hojas marchitas de otoño; mas lo que es bello es alegría en toda ocasión y es posesión para toda la eternidad."

OSCAR WILDE

1. 1 ¿QUÉ ES ESTÉTICA?

A continuación enlistaré algunas definiciones de estética encontradas en libros y diccionarios especializados, con el fin de comparar y llegar a una concepción de estética aplicable a la materia de la presente tesis.

ESTÉTICA

- a) "Perteneiente o relativo a la estética. Perteneiente o relativo a la percepción o apreciación de la belleza. Artístico, de bello aspecto." ¹

- b) "A la que corresponde el estudio del arte y la belleza. Similarmente se consideran los problemas de la actividad

¹ RAULY POUDEVIDA, Antonio. *Diccionario Porrúa de la lengua Española*, 46ª edición, Editorial Porrúa, México, 2001, pág. 308

artística, la intuición estética, la proyección sentimental, las categorías estéticas, etc.”²

c) “Teoría de la belleza y del arte: latín moderno *aesthetica* estética (usado primero en alemán [también *Ästhetik*], los dos antes de 1750), del griego *aisthetike*, femenino de *aisthetikós*, de las percepciones de los sentidos.”³

d) La definición más aplicable al estudio del cine como arte es la citada por Pablo Humberto Posada, que dice: “La estética es la ciencia que investiga el origen y las leyes de desenvolvimiento y especificación de la sensibilidad humana objetivada en las obras de arte.”⁴

Esta concepción de la estética se fundamenta en lo que entendemos como ciencia:

1. “Conocimiento cierto de las cosas por sus causas. Cuerpo de doctrina metódicamente formado que constituye una rama del humano saber. Saber o erudición. Habilidad o maestría.”⁵

2. “Conjunto de conocimientos «experiencias», de alguna manera estructurados y organizados, concernientes tanto a la acción del hombre sobre la naturaleza como a la interacción de los hombres entre sí.”⁶

² GUTIERREZ SAENZ, Raúl. *Historia de las Doctrinas Filosóficas*, 28ª edición, Editorial Esfinge, México, 1997, pág. 14

³ GOMEZ DE SILVA, Guido. *Breve diccionario etimológico de la lengua Española*, 2ª reimpresión, Fondo de Cultura económica, México, 2001, pág. 279.

⁴ POSADA V., Pablo Humberto. *Apresiasión de cine*, 3ª edición, Editorial Universidad, México, 1992, pág. 34

⁵ RAULY POUDEVIDA, op. cit. pág. 170

⁶ Ib idem, pág. 34

Partiendo de esta definición que considerara la estética como ciencia, se establece que el arte es su objeto de estudio, y en este caso, el séptimo arte, el cine.

1. 2 ORÍGENES DE LA ESTÉTICA

Una de las primeras manifestaciones artísticas de la estética se descubrió hace poco (1940) en unas cavernas de Lascaux⁷, Francia. Estas cavernas contienen pinturas rupestres de intrincado diseño que suben, a manera de espiral por la cueva, y dan la sensación al espectador de estar envuelto por una manada de búfalos. Este hallazgo demuestra cómo, desde el inicio, el hombre paleolítico sintió la necesidad de representarse a sí mismo, quizá con un propósito místico o por el simple placer que la composición le provocaba.

A decir de los griegos, la palabra estética proviene del vocablo *aisthesis*, que quiere decir «percibir por los sentidos». Ellos aplicaron cinco conceptos generales de estética, a saber:

- Belleza = *kalón*. Platón identifica la belleza no sólo con lo armónico, sino que la lleva al plano de la justicia, de lo bueno y de la verdad.
- Arte = *tekhné*. Traducido al latín *artem*, de donde viene la palabra arte, que quiere decir «producción de la belleza», obras humanas bellas, habilidad, destreza; del latín *ars* «habilidad,

⁷ <http://www.answers.com/lascaux>

destreza, oficio»⁸. Por lo que se deduce que los griegos concedían valor no sólo a profesiones tales como la pintura o la arquitectura, sino también a la medicina o la agricultura, por la destreza que éstas requerían en la consecución de su trabajo. Sin embargo para diferenciar la pintura y la escultura de otras artes se les denominó como «bellas artes», concepto que tuvo vigencia hasta la época moderna, a finales del siglo XIX⁹.

- Creación artística. Los griegos no daban un valor primordial a la originalidad en el trabajo artístico, debido a que atribuían el mérito a la tradición; es decir el apego a las normas universales era lo que determinaba la expresión del artista y no así su originalidad. Había tres elementos constitutivos de la obra artística: el material, el conocimiento y el trabajo.
- Contemplación. Para referirse al fenómeno de la observación, utilizaban el término *theoría*, y empleaban esta misma palabra para designar la investigación científica¹⁰.
- Mimesis o imitación. Postura que sostiene en que la finalidad del arte es imitar a la naturaleza. A partir de Platón y Aristóteles se consolida esta afirmación y más tarde es continuada por Santo Tomás de Aquino, quien añade: *pulchrum est quod visum placet* (bello es el objeto que visto y contemplado deleita)¹¹.

⁸ GOMEZ DE SILVA, op. cit, pág. 81

⁹ <http://apuntes.rincondelvago.com/estetica-antigua.html>

¹⁰ Ibidem.

¹¹ [http://revista-arbil.iespana.es/\(11\)este.htm](http://revista-arbil.iespana.es/(11)este.htm)Apuntes de estética

1. 3 PITÁGORAS, VITRUBIO, DA VINCI Y PACIOLI, PILARES DE LA ESTÉTICA ANTIGUA

Pitágoras, uno de los siete sabios de Grecia, contribuyó al estudio de la estética al observar que el universo poseía un orden, al que llamó cosmos, en el cual se ve reflejada la creación como consecuencia de los números y la geometría. El número no sólo era considerado como una cantidad abstracta, sino como una virtud intrínseca de las cosas.

Fue Euclides quien realizó la recopilación del trabajo de Pitágoras acerca de los armónicos, la geometría y la matemática. Posteriormente Vitrubio decide resolver la «cuadratura del círculo», trazando un cuadrado encerrado en un círculo y dentro de él un hombre. Esta obra después fue reinterpretada por Leonardo da Vinci en uno de sus trabajos más representativos¹².

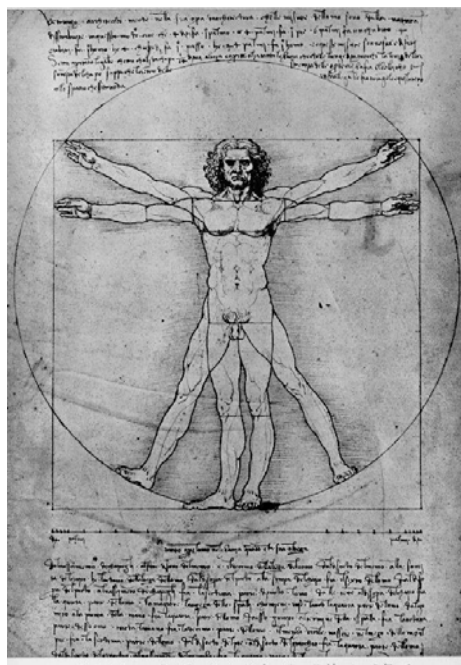


Ilustración 1 Da Vinci, estudio de proporciones, *de Architectura* de Vitruvius

¹² http://www.portalplanetasedna.com.ar/pagina_nueva_5.htm

La concreción de la estética, en la antigüedad, se debe a dos grandes hombres: Luca Pacioli y Leonardo da Vinci, quienes trataron de probar que los cánones de la belleza artística estaban ligados a los principios matemáticos de la naturaleza.

Por su parte, Pacioli publicó un libro titulado *De divina Proportione*, ilustrado por Da Vinci, que dio origen al concepto utilizado desde principios del siglo XIX: la «sección áurea».

Una manera de guiarse por la sección áurea, en las construcciones de Babilonia, consistía en regirlas por un diseño pentagonal, también utilizado por los griegos en el siglo V a.C. y durante la edad media. Esta clara regla de proporción es fácilmente observable al trazar una línea a través de todas las diagonales del pentágono, dando como resultado una estrella de cinco picos¹³.

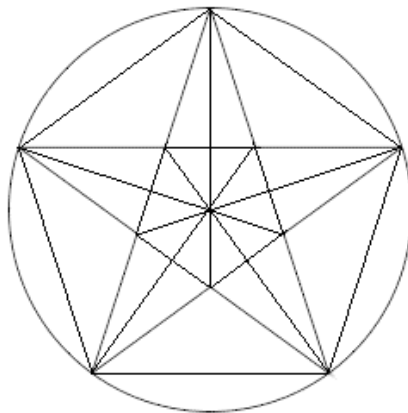


Ilustración 2 Estrella de cinco picos

¹³ C. SANCHEZ, Rafael, *Montaje cinematográfico, arte de movimiento*, 1ª edición, Editorial Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, México, 1992, pág. 70-71

Dentro de la composición pictórica, fotográfica y cinematográfica, la sección áurea se representa por los puntos obtenidos resultantes del trazo de las líneas paralelas a los lados, derivados de las proporciones de un lado menor sobre su opuesto mayor, a estos puntos también se les conoce como «puntos fuertes»¹⁴.

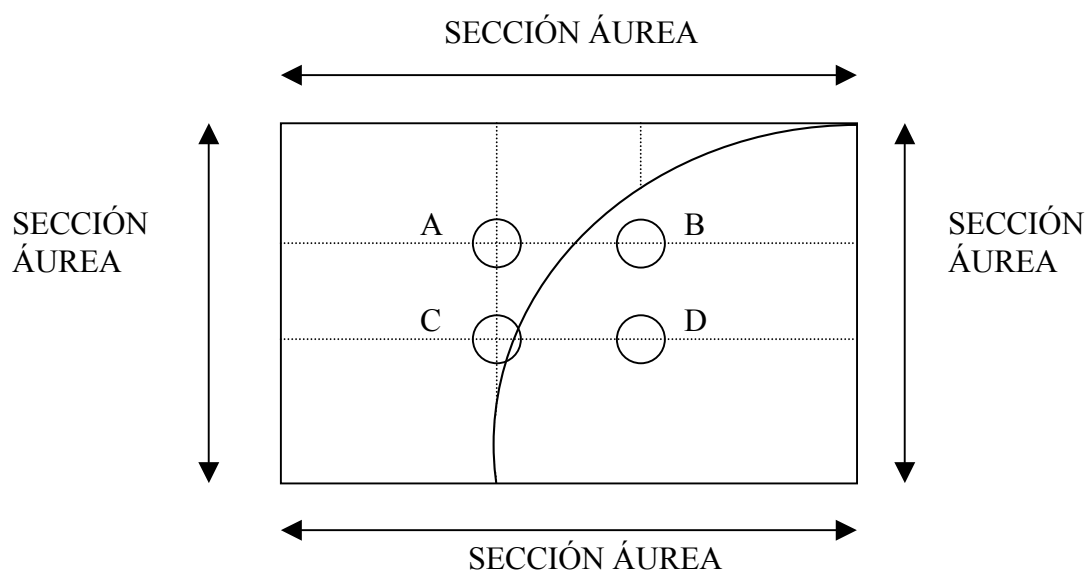


Ilustración 3 Puntos áureos

1. 4 ESTÉTICA MODERNA

*“La belleza de cualquier clase,
en su manifestación suprema,
excita invariablemente el alma
sensitiva hasta hacerle derramar
lágrimas”.*

EDGAR ALAN POE

¹⁴ Idem pág. 77

Para Immanuel Kant (1724-1804) la noción de lo bello se vuelve subjetiva, teoría expuesta en su *Analítica de la belleza*. Schiller retoma este legado en sus *Cartas sobre educación estética*, en donde señala que lo principal es la forma, concepto en el que radica el verdadero secreto del artista al expresarse, a través del arte, de una manera lúdica¹⁵.

De manera breve, hemos dado un recorrido a través de la historia de la estética. Ahora llegamos a un teórico importante, considerado así porque contribuyó a la apreciación de la estética al considerarla algo más que una teoría de la sensibilidad. Este teórico es Alejandro Baumgarten (discípulo de Leibniz), quien tituló a su obra *Aesthetica*, rescatando así, el término y dándole el significado de una nueva lógica del conocimiento sensible. Otro de los responsables del concepto de estética que manejamos en la actualidad es Hegel, cuya principal contribución radica en quitarle lo abstracto e idealista a las teorías antes expuestas. Para él, la belleza es la idea que aparece bajo una forma sensible y sus reflexiones se concentran en el sentimiento subjetivo de lo bello¹⁶.

1. 5 ESTÉTICA Y PINTURA

En términos de física, al refractarse la luz en los objetos y al ser percibida por el ojo humano, crea en la retina la reproducción de cualquiera de éstos. Dicho fenómeno ha sido ampliamente estudiado, desde la antigüedad hasta la era moderna, por varios artistas que han buscado la manera de capturar la esencia del movimiento.

¹⁵ MITRY, Jean. *Estética y psicología del cine, 1. Las estructuras*. 5ª edición, Editorial Siglo XXI, México, 1998, pág. 14.

¹⁶ <http://www.portaldearte.cl/terminos/estetica.htm>

Uno de los pintores que realizó la transición del realismo al impresionismo es Edouard Manet. Su percepción era conducida por un fuerte sentido de la movilidad, lo que le imprimía a su obra la sensación de movimiento.

Con la llegada del tren, se ampliaron sus visiones al plasmar un mundo que pasaba ante sus ojos a gran velocidad y una luz siempre cambiante que delineaba los ambientes. Él, a su vez, estaba influido por las corrientes de la estética oriental, en la que aparecían paisajes lluviosos, dotados de una sensación de movilidad que intrigaban e inspiraban al artista (Información obtenida en el programa de Televisión de la «*BBC WORLD. Art that shocked the World. Manet. MMI*»).

De esta forma se puede observar, por su representatividad y su postura hacia los cambios modernos, cómo el hombre se sentía atraído a plasmar el movimiento, de maneras tan diversas como el impresionismo e incluso el arte abstracto.

Jacques Amount dice: "la historia del cine, al menos cuando éste se ha hecho apto para pensarse como arte, no tiene su sentido pleno si se la separa de la historia de la pintura"¹⁷. El cine quiso superar, por así decirlo, a la pintura, en cuanto a su expresividad y como generador de sentimientos y emociones, pero estuvo limitado por su naturaleza fotográfica, incapaz, en sus inicios, de superar la riqueza plástica de la pintura.

¹⁷ AUMONT, Jacques, *El ojo interminable*, 1ª edición, Editorial Paidós, España, 1997, pág. 1 27

El hecho de que el cine fuera capaz de captar la naturaleza sin un filtro estilístico o de distorsión, fue a la vez una ventaja y una desventaja, pues no se contaba con toda la gama de colores para conmover al público como la tenía la pintura, sino que el cine tenía que ajustarse a los avances primigenios de la fotografía en lo referente a color (o ausencia de éste). Por esta razón, fue en el campo de la composición en donde el cine buscó emular a la pintura.

Eisenstein consideró de gran importancia el estudio de las teorías de composición de los pintores renacentistas¹⁸ y fue más allá al descubrir su origen en la cultura y filosofía griegas. En varios de sus libros, el director expone sus conclusiones, a veces refutadas por él mismo, pero siempre comprobadas por la práctica que la realización le otorgaba.

Cabe señalar que los principios de composición realmente aplicables al cine están limitados a la permanencia del cuadro en pantalla. Mientras que para visitar una galería de arte y analizar un cuadro u otra obra artística, el tiempo de observación estará determinado por el propio visitante; en el caso contrario del cine, la velocidad y el ritmo de las imágenes lo convierten en un arte fugaz.

¹⁸ Op. Cit. pág. 6

1. 6. PRINCIPIOS ESTÉTICOS DE LA COMPOSICIÓN¹⁹

La imagen es la realidad plástica que hace posible una película, y para que la imagen resulte atractiva deben tomarse en cuenta diversos principios, a saber:

UNIDAD

Todos los elementos del cuadro deberán ir dirigidos hacia la misma finalidad o intencionalidad. Entre más efímera sea la toma, la unidad debe percibirse más fácilmente. Los distintos elementos que aparecen a cuadro estar en equilibrio, y concentrar el punto de interés en el objeto que tenga más peso dentro de la toma. Según Rafael C. Sánchez, “este principio es la más elemental y más necesaria cualidad de una obra, y al mismo tiempo la más difícil de construir”.

REPETICIÓN

Este punto es muy importante, ya que es necesaria la repetición de significados, sin embargo esto no quiere decir que se utilicen las mismas imágenes una y otra vez, sino que se exprese la misma idea de maneras diferentes. Este principio contribuye a la unidad de la obra, es decir a orientarla hacia un mismo fin.

¹⁹ Idem

VARIEDAD

Éste es el elemento que evita la monotonía, y su importancia radica en que aquello que es monótono no despierta nuestro interés, y aquello que no despierta nuestro interés no es atractivo (bello). El artista debe tener la capacidad de mostrar su obra de tal forma que le resulte agradable a los demás contemplarla. Este principio, aplicado a la composición, consiste en evitar la simetría; en situar al objeto de nuestro interés en cualquier punto fuerte trazado por las líneas áureas; o bien, dentro de los tercios, como fue adoptado por la fotografía y después por la cinematografía, al descartar el cálculo de la minuciosa cifra correspondiente a la proporción áurea. El principio de los tercios consiste en dividir el cuadro cinematográfico en tres (vertical y horizontalmente), las líneas resultantes convergirá en cuatro puntos que dan lugar a una especie de puntos fuertes, pero de aplicación más práctica y sencilla.

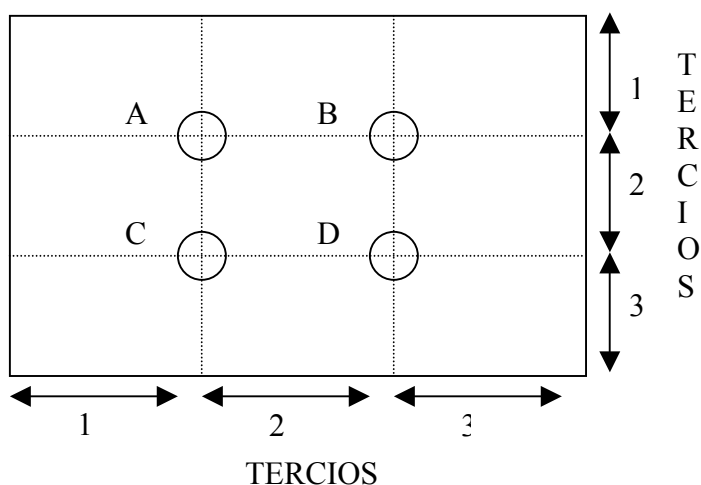


Ilustración 4 Principio de los tercios

CONTRASTE

El contraste se refiere al uso de elementos secundarios que contribuyan a que se destaque el principal, los cuales deberán insertarse como elementos sorprendidos e inusitados.

DESARROLLO PROGRESIVO

Con el fin de acrecentar el interés del espectador, el uso de los planos debe obedecer a la planificación. Esto es llevar al espectador de manera gradual a lo largo del desarrollo de la obra, manteniendo su interés.

CICLO TOTAL

Al considerar la obra como una unidad, el plan dramático se ajusta al desarrollo de la obra cinematográfica:

- PRESENTACIÓN
- DESARROLLO
- CULMINACIÓN
- DESENLACE

PROCESO SELECTIVO

A medida que el trabajo artístico avanza, se va abriendo una gama infinita de posibilidades para continuarlo: movimientos de

cámara, filtros, luces, emplazamientos, etcétera. Por lo tanto el director debe ser capaz de elegir sólo aquellos caminos que expresen cabalmente su mensaje.

ESTILIZACIÓN

Este principio consiste en reestructurar los elementos de la realidad para que el resultado sea diferente de ésta, es hacer pasar el objeto a través de la percepción propia del director para entregar algo original.

ESPACIO-TIEMPO

Este apartado se refiere a la aplicación del ritmo, no sólo a las composiciones musicales, sino también a los espacios, pues los ritmos espaciales son resultado del ritmo temporal; así, pues, el creador cinematográfico deberá generar ambas realidades simultánea y armónicamente.

1. 7 PARA SALIR DE LA CAVERNA

“En una caverna oscura están varios prisioneros atados, desde la infancia; no pueden ver la luz del día, ni los objetos y personas del exterior. Sólo captan unas sombras que se proyectan en el fondo de la caverna; afuera hay un camino, y, más lejos, un fuego, que origina esas sombras. Uno de los prisioneros escapa y, al principio, queda deslumbrado por la luz del día. Poco a poco se acostumbra a ver y a mirar, maravillado, los objetos y personas que antes ni sospechaba.

Vuelve con sus compañeros, pero éstos no creen lo que les narra; están convencidos de que la única realidad es lo que ven en el fondo de la caverna”²⁰. Tal es el mito de la caverna, expuesto por Platón, para hacer una analogía: los prisioneros representan a la mayor parte de la humanidad, la caverna es el mundo sensible, el exterior es el mundo intelectual de las ideas. Para Platón, lo verdaderamente valioso se capta intelectualmente; lo que se denomina conocimiento es una serie de imágenes en nuestra mente que evocan una realidad tangible o intangible, y la estructuración armónica de estas realidades es lo que hace posible que apreciemos y entendamos el mensaje de ese filósofo que logró salir de la caverna.

²⁰ GUTIERREZ SAENZ, op. cit. pág. 44

CAPÍTULO II

Fotografía, predecesora de la cinematografía

2.1 BREVE HISTORIA DE LA FOTOGRAFÍA²¹

FOTOGRAFIA. "Arte de fijar y reproducir las imágenes de los objetos mediante reacciones químicas sobre una superficie preparada con sustancias sensibles a la luz."²²

La fotografía surge como el ansiado sueño de la humanidad a tornar sempiterno el reflejo en el espejo, el primer acercamiento que se tuvo a ella fue en la antigüedad mediante la observación de los eclipses, pues sabían que si observaban directamente el sol podrían quedarse ciegos; de ahí que observaran la proyección del sol, parcialmente eclipsado, a través de un agujero en una pared dentro de un cuarto totalmente oscuro.

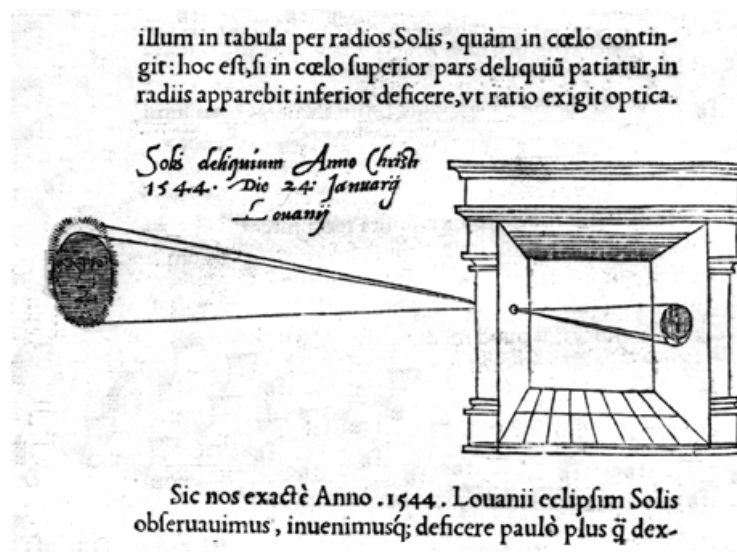


Ilustración 1 Primera ilustración publicada de la cámara oscura, 1545

²¹ GERNSEIM, Helmut and Alison, *A Concise History of Photography*, 1ª edición, Editorial Thames & Hudson, Germany, 1965, pág. 9

²² Op. cit. pág. 2

Una vez comenzado el camino de la cámara oscura, que en un principio sólo se tomó en cuenta como herramienta de dibujo, ya no se daría marcha atrás. En 1550, Girolamo Cardano, físico milanés, realizó el primer avance significativo de la cámara al insertarle un lente biconvexo en la abertura para obtener una imagen mejorada.

En su *Ars magna lucis et umbrae* (1646), Athanasius Kircher, un profesor Jesuita, describió e ilustró una cámara oscura lo suficientemente ligera como para ser cargada por dos hombres. Ésta consistía en un cubo exterior hecho de un material ligero pero resistente, con un lente en el centro de cada pared y un cubo interno de papel para dibujar sobre él. El artista debía colocarse en su interior.

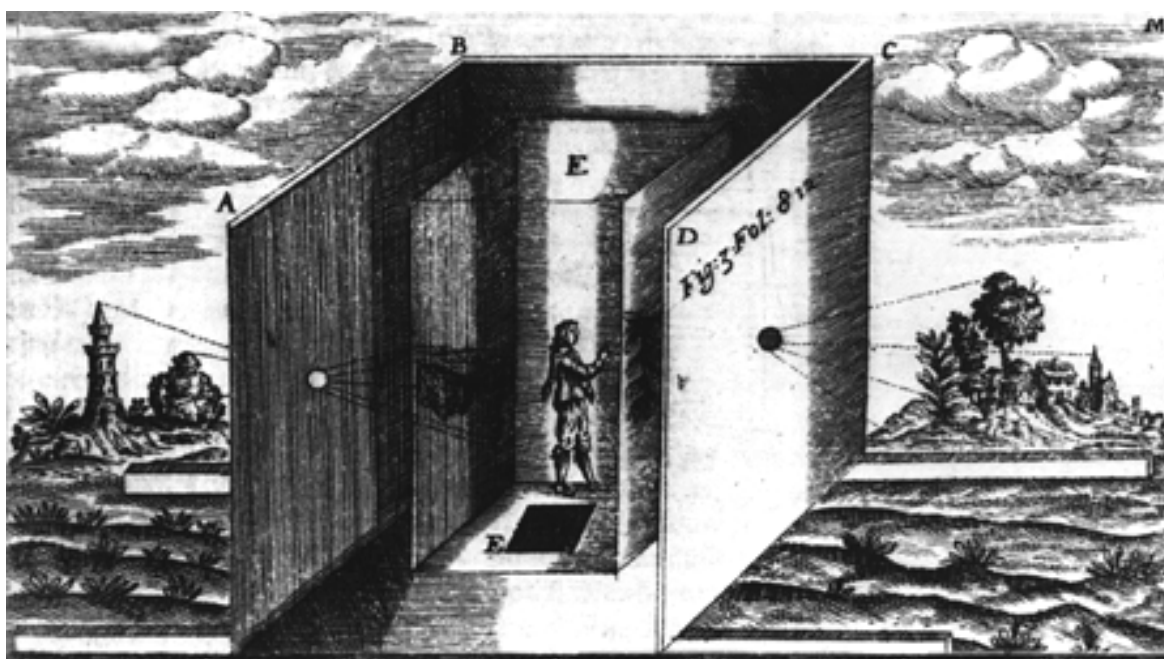


Ilustración 2 La cámara oscura portátil de Athanasius Kircher

En 1657, uno de los discípulos de Kircher construyó un modelo con características similares pero que podía cargarse bajo el brazo.

Estaba formado por dos cajas pequeñas, una adentro de la otra, y por dos lentes convexas en un tubo ajustable para enfocar las imágenes.

Tras incorporar varias mejoras más, tales como: un espejo a 45° para enderezar la imagen, pintar de negro tanto el interior de la caja como el tubo del lente para evitar reflejos, el prototipo de cámara *reflex* del siglo XIX fue el de Johan Zahn.

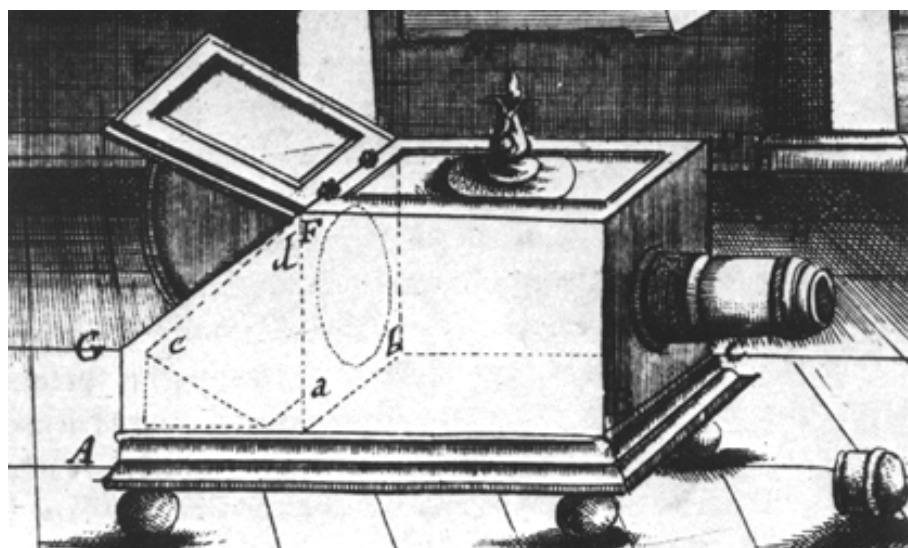


Ilustración 3 Cámara oscura portátil de Johann Zahn, 1685

Sin embargo, desde el punto de vista químico, fue hasta 1725 cuando Johann Heinrich Schulze, profesor de anatomía en la Universidad de Altdorf, observó que el oscurecimiento de las sales de plata no se debían al calor o al aire, sino a la luz misma. Aun cuando Schulze no aplicó estos resultados al campo de la fotografía, los publicó en la Academia Imperial, en Nuremberg.

Al ampliar las observaciones de Schulze, el químico Sueco Carl Wilhelm Scheele probó que los rayos violeta del espectro solar tienen

un efecto más rápido en el cloruro de plata que otras frecuencias, y que una vez que actúa con la luz, se vuelve insoluble en amonía.

Los primeros en intentar fijar las imágenes de la cámara oscura a través de procedimientos químicos fueron los hermanos Nicéphore y Claude Niépce.

Por su parte, Thomas Wedgwood, científico amateur, concibió independientemente la misma idea. Wedgwood estaba familiarizado con el uso de la cámara oscura para dibujar paisajes y obtuvo el conocimiento de la sensibilidad del nitrato de plata de su maestro Alexander Chisholm, asistente de William Lewis, primera persona en Inglaterra en publicar las investigaciones de Schulze.

Wedgwood, junto con su amigo Humphry Davy tuvieron éxito al fijar la imagen de hojas, alas de insectos y demás objetos de vidrio, sobre papel o piel blanca sensibilizada con nitrato de plata o cloruro de plata, que era más sensible a la luz; pero estas imágenes no permanecían fijas a la superficie.



Ilustración 4 Joseph Nicéphore Niépce

En 1813, ocho años después de la muerte de Wedgwood, Nicéphore Niépce tuvo éxito al tomar fotos del campo de su casa en

papel sensibilizado con cloruro de plata, aunque sólo logró fijarlas parcialmente con ácido nítrico. En 1826 la primera foto fue tomada exitosamente por Nicéphore en una placa de *pewter*, muestra la vista desde la ventana de su cuarto de trabajo.



Ilustración 5 Primera fotografía en *pewter* con fijación exitosa de Nicéphore Niépce

En diciembre de 1829, Niépce firmó una asociación con Louis Jacques Mandé Daguerre (Ilustración 10), diseñador de teatro y co-inventor, junto con Charles Marie Boston del, diorama. Para hacer sus diseños, Daguerre utilizaba la cámara oscura, y por muchos años trató de fijar las imágenes automáticamente en vez de trazarlas a mano.



Ilustración 6 Nicéphore Niépce y Louis Daguerre

Dos años después de la muerte de Niépce, Daguerre descubrió que una imagen latente, casi invisible, podría conseguirse con vapor de mercurio, reduciendo así el tiempo de exposición de al menos 8 horas a 20 o 30 minutos. Pero fue hasta mayo de 1837, cuando descubrió la manera de fijar las imágenes con una solución de sal común.



Ilustración 7 La canción del daguerrotipo, 1939

Daguerre, al considerar este proceso de fijar las imágenes con sal diferente al utilizado con Niépce, lo denominó *Daguerréotypie* acreditándose así todo el hallazgo. En julio de 1839, el gobierno Francés adquirió el daguerrotipo para legarlo al mundo y para que fuera perfeccionado por las ideas de otros. En ese mismo año se publicó el primer manual fotográfico del mundo.

Para estas fechas la reacción de la sociedad no se hizo esperar e incluso surgieron varias inconformidades con sustento religioso, tales como acusar a Daguerre de querer ser Dios, y otras menos extremistas, pero no menos incómodas, como la sugerida por Paul Delaroche, al exclamar: "desde hoy, la pintura está muerta", con lo que suponía, se privaría de sustento a todos los artistas plásticos como pintores y caricaturistas.



Ilustración 8 "El fotógrafo despoja al artista de su subsistencia" caricatura de Th. Hosemann, mostrando la cámara Voigtländer, 1843

Durante los años 1880 y 1890, se produjo una gran variedad de cámaras para usarse con placas en seco, film cortado y en rollo. Se agrupan en cuatro categorías principales:

1. Cámaras con caja intercambiable, con una caja-placa intercambiable, similar a un *cassette*. Generalmente almacenaban una docena de placas que podían intercambiarse a la luz del día.
2. Cámaras con *magazine*, con doce placas o cuarenta hojas de película guardadas en un *magazine* o compartimiento, dentro

del cuerpo de la cámara. La placa debía cambiarse después de cada exposición a través de varios mecanismos.


3. Cámaras *reflex*, se clasifican en cámaras de un solo lente y de dos lentes. Incorporaban a su sistema un espejo a 45° del lente, reflejando la imagen en un vidrio redondeado colocado en la parte superior de la cámara, que permitía al fotógrafo observar al sujeto mientras le tomaba la foto.
4. Cámaras con rollos deslizantes y películas deslizantes. Éstas utilizaban un film flexible en vez de placas de vidrio o film cortado. La primera cámara en incorporar esta tecnología fue la Kodak, introducida al mercado en agosto de 1888 por George Eastman. Todos podían tomar fotos con Kodak, según su eslogan "Presione el botón, nosotros haremos el resto".



Ilustración 9 George Eastman Kodak

FILM PHOTOGRAPHY.

THE NEW METHOD OF MAKING PHOTOGRAPHS
ON THE CONTINUOUS WEB.



OUR recently perfected system of FILM PHOTOGRAPHY enables any one to take photographs without the impedimenta heretofore necessary. No Glass! No Double Holders! No Changing of Plates! Weight of Apparatus Minimized! One of our Roll-Holders, loaded with a spool of Negative Paper, and weighing 2 or 3 pounds, attached to the camera, will make 24 or 48 negatives, simply by turning a key; replacing glass plates and apparatus weighing twenty-five pounds.

INDORSED BY ALL THE LEADING AUTHORITIES:

"Delighted with Roll-Holder: shall use it exclusively for all my landscape work — shall teach its management to all my students."
W. H. PICKERING, Prof. Chemistry, Mass. Institute Technology.

"Send me Roll-Holder. Have such good luck with paper that I have given up glass plates. Seem surer of success with paper."
MAURICE PERKINS, Prof. Chemistry, Union College.

"The impossible is attained: your Improved Negative Paper solves the problem."
GEO. G. ROCKWOOD, 17 Union Square, New-York.

"Truly our day of deliverance has come."
W. H. JACKSON, late Photographer Hayden Survey.

In use by the U. S. Lighthouse Board, the U. S. Fish Commission, U. S. Coast Survey, the Canadian and British Governments, and photographers and amateurs generally. *First Medals wherever exhibited.*

A revolution in photography which is of importance to every one who has made, or would like to make, photographs from nature. Circulars free. Address

THE EASTMAN DRY PLATE AND FILM CO. 910 State Street, Rochester, N. Y.
Sole manufacturers of Eastman's Permanent Bromide Paper for positive printing. Prints by lamp-light. No toning. Simple, easy, certain. Send for circulars.

Ilustración 10 Primeros anuncios de Kodak

2. 2 EXPERIMENTANDO CON EL MOVIMIENTO²³

Hacía tiempo que el hombre había notado la cualidad (o defecto) del ojo humano, llamado persistencia retiniana, que consiste en la inmanencia de una imagen en la retina momentos después de haberla visto. Físicos como Faraday o Herschel crearon sencillos dispositivos para demostrar esta cualidad (la rueda de Faraday y el traumátropo, respectivamente).

En este terreno también destacan Plateau, con su fenaquistiscopio, que consistía en un disco de cartón con dientes, y Horner, al darle una nueva forma con su zoótropo, el cual lleva las imágenes sobre una banda de cartón. Muchas de estas maravillas eran consideradas como simples juguetes y hubo quien las combinó con la linterna mágica del siglo XVII para crear espectáculos más llamativos, hecho que contribuyó al desarrollo de las técnicas de animación moderna. Sin embargo para que el cine se gestara era necesario un avance importante en la fotografía.

2. 3 NACE UN NUEVO ARTE ANTE NUESTROS OJOS²⁴

Para el año de 1877 la velocidad de las emulsiones fotográficas había mejorado, así como los dispositivos de disparo, lo que hizo posible fotografiar movimientos rápidos. Se sabe que el inglés Muybridge experimentó con una serie de 12 a 24 cámaras oscuras a lo

²³ SADOUL, Georges, *Historia del cine mundial, desde los orígenes*, 18ª edición, Editorial Siglo XXI, México, 2002, pág. 6

²⁴ <http://www.precinemahistory.net/introduction.htm>

largo de una pista de caballos, dichas cámaras eran accionadas sucesivamente para registrar los movimientos de los animales.

Otro de los pioneros en el desarrollo de la imagen en movimiento fue Étienne-Jules Marey, francés que perfeccionó su fusil fotográfico mediante la incorporación de film fotográfico (recién puesto a la venta por Kodak) en lugar de placas, lo que le permitió tomar hasta 100 fotografías por segundo.

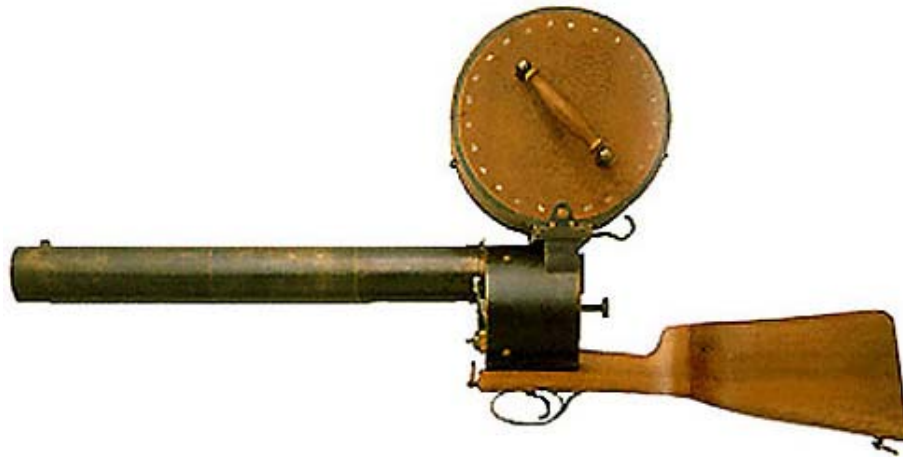


Ilustración 11 Fusil fotográfico

De esta forma algunos estudiaban la manera de perfeccionar la proyección de ilustraciones y otros se dedicaban a mejorar la calidad de las imágenes fotográficas. Fue hasta 1888 cuando Louis Aimé Augustin Le Prince patentó una máquina para filmar y proyectar imágenes utilizando celuloide. Sin embargo, él sólo mostró sus películas a sus trabajadores, por lo que no tuvo tanto impacto en la historia del cine, a pesar de que tuvo presentaciones siete años antes de la presentación de los Lumière.



Ilustración 12 Louis Aimé Augustin Le Prince

En Estados Unidos, Edison intentó perfeccionar el fonógrafo, al incorporarlo al dispositivo de Marey, creando así el cronofotógrafo. Pero como no le dio resultado, se negó a proyectar sus películas en una pantalla, pues consideraba que la gente no se interesaría por el cine mudo. En su lugar, introdujo el quinetoscopio, que consistía en una especie de aparatos con mirillas para el disfrute individual de pequeñas películas.

El éxito de los aparatos de Edison inspiró a otros investigadores a mejorar sus dispositivos y a encontrar el objeto para proyectar filmes a grandes audiencias. En 1895 varias máquinas fueron mostradas en Estados Unidos y Europa, pero la más exitosa fue el *Cinématographe*, una combinación de cámara, impresora y proyector, inventada por Louis y Auguste Lumière, en Francia. Ellos llevaron a cabo el primer espectáculo privado de películas, en marzo de 1895, y, en diciembre, comenzaron sus espectáculos públicos en el Gran Café, en París. El *Cinématographe* se extendió rápidamente en Europa y, en 1896, fue importado a los Estados Unidos. Para esta fecha también se dio el

boom de las patentes de aparatos, Pathé, Méliès, Gaumont, por citar algunos.

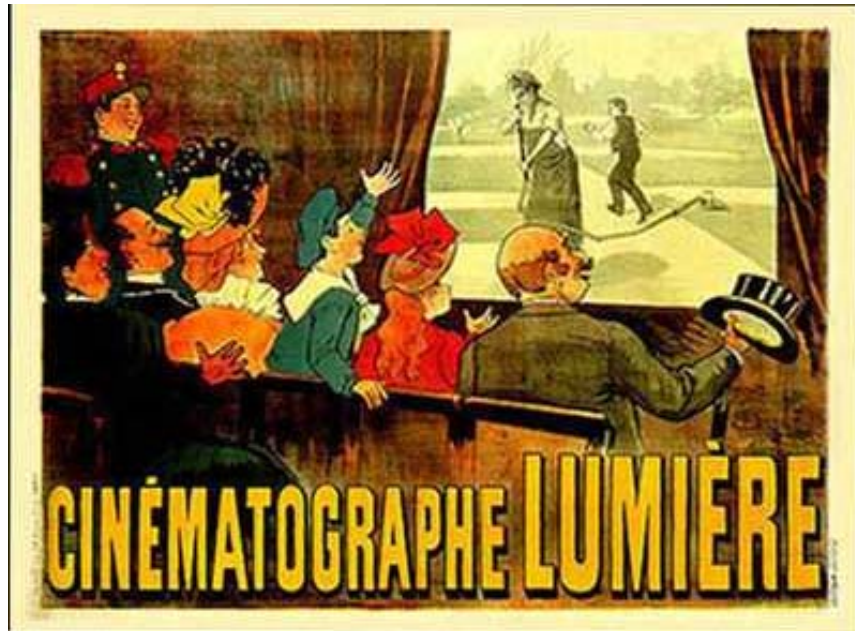


Ilustración 13 Cartel promocional del cinematógrafo de los hermanos Lumière

Es encomiable la decisión que tomó el gobierno Francés de exponer al mundo el avance de Daguerre, pues beneficia a la humanidad cualquier descubrimiento que haga medrar la capacidad de entender la propia naturaleza, la cualidad inherente al hombre de mirar un espejo para encontrar su reflejo. Hasta ese momento, el hombre no había tenido la oportunidad de mirarse en el espejo, que es el cine, pues estaba muy ocupado desarrollando las herramientas técnicas que le permitirían después indagar en su subconsciente y crear un nuevo lenguaje a partir de la asociación de varias disciplinas.

CAPÍTULO III

Estética

Cinematográfica

3.1 EL SÉPTIMO ARTE

"Todas las artes, antes de convertirse en un comercio y una industria, han sido originalmente expresiones estéticas de un puñado de soñadores. El cine ha tenido una suerte contraria: ha comenzado siendo una industria y un comercio. Ahora debe convertirse en arte."

RICCIOTTO CANUDO (1920)

En la actualidad, el ser humano se ve bombardeado por un sinnúmero de estímulos de toda índole, cuando sale a la calle ve señales, letreros, anuncios, espectaculares; cuando está en su casa escucha la radio, ve la televisión, todo está plagado de sonidos e imágenes ante los cuales debe reaccionar; cuando asistimos a una función de cine conscientemente nos disponemos a percibir el fenómeno cinematográfico, ¿qué es lo que más capta nuestra atención? ¿qué es lo que más nos impacta de una película? ¿las imágenes y la música o su discurso?



Ilustración 1 Cuadro de *Wild Strawberries*, de I. Bergman, realizador no apto para públicos pasivos.

A diferencia del espectador pasivo que va al cine en busca del clásico final feliz y el desenlace predecible, hay otro tipo de receptor, el que se interesa por conocer, al menos, el lenguaje y el por qué aquellas imágenes le resultaron tan gratas. El primer espectador se limita a decir al final de la proyección que la película «está buena» o que «no me gustó». El presente trabajo va dirigido al segundo tipo, al que está dispuesto a percibir de una forma diferente, al que se cuestiona acerca de los elementos que le permiten diferenciar un film como artístico de otro que no lo es.

Una de las reacciones generadas al ver una obra de arte es la respuesta emocional, llámese gozo, dolor, tristeza, alegría, etcétera. Esta reacción se llama «placer estético» y es de suma importancia, ya que es la réplica que obedece a la intención comunicadora de la obra artística, la que compromete al receptor porque lo conmueve. En parte, la magnitud de este impacto es uno de los indicadores de que estamos frente a una obra de arte.

La estética del arte no es equivalente a la belleza del arte. Los términos de belleza o fealdad son subjetivos y se dan en función del contexto cultural, social y cronológico en el que se desarrollen. En términos de imagen, la estética se aprecia en la proporción y composición armónicas; como se vio en el capítulo I, estos elementos facilitan la estructuración y comprensión del mensaje.

3.1.1 TÉCNICA

Hay algo que se debe tener bien presente, sin la técnica es imposible la realización. Sin el dominio de la técnica el artista carece de

una valiosa herramienta para plasmar sus ideas y su obra no resulta integral. De ahí que sea necesario el conocimiento de la aplicación de las normas que constituyen la técnica y las teorías que dan origen al arte cinematográfico, para no repetir los errores ya cometidos o creer haber descubierto el hilo negro, cuando en realidad no es así.

La técnica adquiere aún mayor importancia cuando se trata de descripciones artísticas y estéticas, pues nos sirve como eje para emitir una valoración objetiva de una obra; pues es bien sabido que no toda película, pintura o escultura pueden considerarse como arte.

3.1.2 LA IMPERFECCIÓN DEL ARTE

El arte no es perfecto. Según la opinión de Michel Ragon:

"La perfección política o la perfección estética pueden constituir dos razones para abolir el arte. Pero, desde Lascaux y quizá antes, los artistas, ¿no han emprendido la búsqueda del Santo Grial de la perfección última? Su trabajo lleva en sí su propia muerte, muerte diferida por el hecho de que la perfección última huye sin cesar y sin cesar está hipotecada sobre el futuro."²⁵

Por lo tanto, el arte persistirá mientras haya seres humanos que pugnen por plasmar en sus obras parte de su propia esencia, y en la medida en que el ser humano busque verse reflejado en la realidad a través de otra realidad, el cine.

²⁵ POSADA V., op. cit. pág. 36

3.2 ¿LENGUAJE CINEMATográfico?²⁶

En los albores del cine no se hablaba de un lenguaje cinematográfico, el nuevo invento servía para reproducir fragmentos de una realidad, no tenía como objetivo narrar. Gracias a los pioneros como Griffith y Eisenstein se conocieron los primeros elementos expresivos.

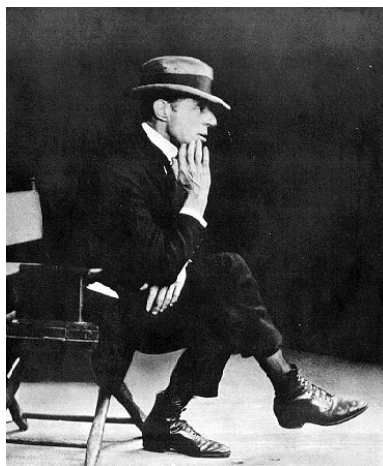


Ilustración 2 (Izq.) David Wark Griffith y Sergei Eisenstein (der.) pioneros del cine

El cine expresa ideas y sentimientos intencionalmente por medio de signos. En un principio, el lenguaje cinematográfico se desarrolló para probar su naturaleza como arte y diferenciarse, así, de las demás.

El lenguaje cinematográfico se gestó con un carácter de universalidad, para que se comunicaran los pueblos, emulando a la pintura, escultura y música. La estética cinematográfica nació, como se indica en el capítulo II, cuando el cine aún era mudo, por lo que hay un dominio de la imagen sobre los demás elementos. Se dice que las

²⁶ AUMONT, Jacques. *Estética del cine, espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*, 3ª edición, Editorial Paidós, España, 1996, pág. 159

películas mudas «más cinematográficas» son las que prescinden totalmente de la lengua, también son conocidas como «cine puro».



Ilustración 3 *Ivan el Terrible* de Eisenstein

El montaje es la herramienta encargada de articular los fragmentos que filma el realizador, es ese zurcido invisible que da coherencia al film. Esta unión de partes es lo que hace posible la creación de una realidad ideal a partir de otra no ideal (a los propósitos de la obra). Al movilizar los distintos componentes del mundo que percibimos, el montaje los convierte en elementos semánticos de su propio lenguaje, según la concepción de Yuri Tynianov vertida en su artículo «Los fundamentos del cine».

El primero en realizar un análisis de la gramática del cine fue el británico Raymond J. Spottiswoode. Él analiza las estructuras del filme con sus correspondientes efectos, definiendo los principios estéticos que sirven a un lenguaje cinematográfico correcto. Pero cabe señalar que, una vez establecidos estos lineamientos, no deben aplicarse de forma rígida, se debe tener conocimiento del porqué de ellos y desarrollar, a partir de este punto, el propio estilo cinematográfico. La gramática cinematográfica toma como modelo la terminología del lenguaje verbal, por ejemplo:

PLANO = PALABRA

SECUENCIAS = FRASE CINEMATOGRAFICA

Esta analogía no siempre es aplicable, pues cuando podemos asignarle uno o varios significados a una palabra aislada, al plano le corresponderá el significado tomándolo en su contexto con los planos anteriores y posteriores a éste. El cine, según Jean Mitry, se convierte en lenguaje en la medida en que primero es representación. Pero este lenguaje, al ser utilizado empíricamente, genera una confusión entre lenguaje gramatical y estilístico.

Una característica de la lengua es que es múltiple, hay distintas lenguas de acuerdo a las regiones y épocas de la humanidad pero no hay un lenguaje cinematográfico exclusivo de una cultura; aun cuando éste se ajuste a ciertas normas estéticas de representación, casi siempre lo hace de la misma manera, en cualquier caso. Es pues, el conocimiento de la gramática cinematográfica otra de las herramientas en la creación de arte. Sin embargo, hay que tener presente que una obra fílmica no sólo sustenta su cualidad artística en la correcta aplicación de esta gramática.

Hasta este punto, resulta muy claro que las teorías tradicionales del lenguaje y de la gramática fílmica necesitan ser reexaminadas y reestructuradas, pues el cine no puede regirse por las mismas reglas que la lingüística, aunque en un principio tomó prestados sus paradigmas.

El principal impulso que se encuentra detrás del trabajo de críticos como Barthes, Metz, Pasolini y Eco, proviene del trabajo de

Saussure. Después de la muerte de Saussure, en 1913, alumnos suyos de la Universidad de Génova sintetizaron su trabajo y lo presentaron en 1915. En su curso, Saussure predijo el nacimiento de una nueva ciencia, la semiología y la describió como la ciencia que estudia la vida de los signos dentro de la sociedad. Posteriormente también formaría parte de la psicología social y de la psicología general. El término proviene del griego *semeion* que quiere decir signo. La semiología mostraría de qué están constituidos los signos y qué leyes los gobiernan.



Ilustración 4 Ferdinand de Saussure

Saussure, impresionado por el trabajo sociológico de Durkheim, puso énfasis en que los signos deben ser estudiados desde un punto de vista social, y que el lenguaje es una institución social que elude la voluntad individual. La lingüística es el ámbito de estudio de la semiología y, al mismo tiempo, el patrón general para otros campos. Estos campos tienen sus sistemas anclados a la arbitrariedad del signo; por ejemplo, para que el cine pudiera desarrollar su propio sistema de significantes tuvo que recurrir primero a la semiología y a la semiótica.

La figura clave entre los pioneros de la lingüística cinematográfica fue Christian Metz, cuyo propósito, como él mismo lo definió, fue “llegar al fondo de la metáfora lingüística”²⁷ al confrontarla con los conceptos más avanzados de lingüística contemporánea. En el fondo, la discusión de Metz estaba orientada a las bases metodológicas de Saussure, en cuanto al objeto de estudio de la lingüística. De este modo, Metz buscó la contraparte, en la teoría fílmica, del papel conceptual desempeñado por la lengua en el esquema de Saussure.

La problemática que orientó el primer trabajo de Metz fue definir si el cine era lengua (sistema de lenguaje) o lenguaje y su bien conocida conclusión es que el cine no es un sistema de lenguaje sino un lenguaje.



Ilustración 5 Christian Metz

Uno de los argumentos de Metz para rechazar el concepto de cine como lengua consiste en que éste carece del equivalente al arbitrario signo lingüístico. Producida a través de un proceso de reproducción mecánica, la película establece una relación diferente entre significante y significado. La similitud perceptual entre la imagen fílmica de un

²⁷ STAM, Robert. *New Vocabularies in film semiotics*, 8ª edición, Editorial Routledge, Great Britain, 2002, pág. 33

perro y el perro verdadero, o entre el sonido grabado del ladrido de un perro y el ladrido verdadero, sugiere que la relación entre significante y significado no es arbitraria sino motivada.



Ilustración 6 *Frame* de *Fallen Angels* de Won Kar Wai, realizador con estilo propio

3.3 PEIRCE Y LOS SIGNOS



Ilustración 7 Charles Sanders Peirce

De acuerdo a lo establecido por Charles Sanders Peirce, hay tres tipos de signos:

- SIGNOS
1. Índices, son los que señalan la existencia de un objeto pero no describen su naturaleza. Por ejemplo, cuando vemos una copa manchada con labial, sabemos que una mujer bebió de ella aunque no la veamos.
 2. Iconos, representan la forma del objeto del que son signo.
 3. Símbolos, designan la existencia de un objeto, pero no lo describen.

En una película están contenidos los tres tipos de signos y “el significado de un plano puede de este modo venir definido como la resultante de articular la información emitida por los diversos tipos de signos, simples o compuestos, que lo constituyen.”²⁸



Ilustración 8 *La Haine* de Mathieu Kassovitz, un ejemplo de la utilización de los tres tipos de signos

²⁸ CARMONA, Ramón. *Cómo se comenta un texto fílmico*, 2ª edición, Editorial REI, España, 1991, pág. 82

3.4 LOS CÓDIGOS²⁹

“Un código es un cuerpo de leyes dispuestas según un plan metódico y sistemático o un conjunto de reglas o preceptos sobre cualquier materia.”³⁰

La serie de códigos susceptible de ser aplicada al cine está constituida por cuatro grupos:

- I. CÓDIGOS TECNOLÓGICOS
- II. CÓDIGOS VISUALES
- III. CÓDIGOS SONOROS
- IV. CÓDIGOS SINTÁCTICOS O DE MONTAJE

I. **CÓDIGOS TECNOLÓGICOS.** Son los elementos tecnológicos necesarios para la creación cinematográfica, como son: el soporte (película, tipo de cámara, objetivos, etcétera), el dispositivo de reproducción y el lugar donde se lleva a cabo la proyección.

II. **CÓDIGOS VISUALES.** Abarca cuatro aspectos: la iconografía, la fotografía, la movilidad y los elementos gráficos.

La iconografía puede ser:

- a) **De reconocimiento icónico.** Permiten reconocer lo que representan las imágenes en la pantalla.

²⁹ Ibidem pág. 84

³⁰ RAULY POUDEVIDA, op. cit. pág. 182

- b) **De transcripción icónica.** Establecen una correspondencia entre rasgos semánticos y elementos gráficos. De esta manera es posible saber a qué se refiere una imagen aun cuando aparezca muy estilizada.

- c) **De composición.** Se refiere a la posición y acomodamiento de los objetos en la pantalla para dar a conocer su relevancia.

- d) **Iconográficos.** Nos permiten identificar elementos con significado universal, por ejemplo en algunas películas el antagonista posee características muy marcadas opuestas al protagonista, como el color de su vestimenta.

La fotografía abarca:

1. **La perspectiva.** Distribuye el espacio emulando la manera natural en la que lo percibimos y a semejanza de las técnicas que utiliza la pintura para representar la espacialidad. La aparición de la fotografía acabó por institucionalizar de manera definitiva el método de representación del espacio, al trascender los modos de representación de la pintura antigua, tanto occidental como oriental.

2. **La planificación.** Se refiere a la delimitación del tamaño del cuadro y a sus proporciones o formato (estándar, panorámico, cinemascope, vistavsión, etc.). Así como a su tipología, inclinación de cámara y angulaciones. El plano es considerado por Jean Mitry como unidad mínima y por Christian Metz como taxema fílmico. De manera breve Ramón Carmona enumera los diferentes tipos de plano que son:

- *PLANO GENERAL*. Incluye una figura humana en su totalidad.
- *PLANO AMERICANO*. Figura humana que ocupa el encuadre de las rodillas hacia arriba.
- *PLANO MEDIO*. Figura humana que ocupa el encuadre de la cintura para arriba.
- *PRIMER PLANO*. Es la vista de un personaje enfocándose en su rostro, brazo o mano.
- *PRIMERÍSIMO PLANO*. Se enfoca en una característica del rostro del personaje.
- *PLANO DE DETALLE*. Enfoca un objeto de cerca.
- *PLANO DE CONJUNTO*. Incluye un conjunto de figuras de cuerpo entero.
- *PLANO MASTER*. Recoge el conjunto en continuidad.

3. **La iluminación.** Ésta puede limitarse a hacer perceptibles los elementos que aparecen en el encuadre; o bien, a enfatizar, atenuar o dar alguna indicación especial sobre el objeto que incide.

4. **El color.** En un principio se vio limitado por los avances técnicos de la época, pero hoy día el color se usa como elemento significativo; por ejemplo, para dar la sensación de que estamos

en el pasado, de que es un plano imaginario o, lo opuesto, de que nos situamos en el presente, en la realidad.

Los códigos gráficos son los que aparecen en la pantalla en forma de escritura. Tales como las didascalias, que sustituyen el diálogo ausente; los títulos de créditos; los subtítulos, y, en fin, los escritos varios que aparecen a lo largo de la película.

III. CÓDIGOS SONOROS. No ahondaré en la descripción de estos códigos, pues la presente tesis tiene como objetivo primordial el estudio de la composición visual; de ahí que dar un espacio mayor a los códigos sonoros representaría una digresión. Me limitaré, pues, a indicar que son tres: voz, ruidos y música.

IV. CÓDIGOS SINTÁCTICOS O DE MONTAJE. A partir de estos códigos se organiza la serie de planos conforme a la reproducción, por lo que constituyen el ensamblaje del rompecabezas que dará lugar al producto terminado. Como ha dicho Roman Gubert: "la operación sintagmática del montaje reproduce las condiciones de selectividad de la percepción y la memoria humanas, en lo que éstas tienen de discontinuas y privilegia ciertos aspectos significativos en detrimento de otros que no lo son"³¹.

3.5 MONTAJE

"Montaje: selección y armado u ordenamiento de un material filmado con el objetivo de construir la versión definitiva del film."³²

³¹ CARMONA, Ramón. *Cómo se comenta un texto fílmico*, 2ª edición, Editorial REL, España, 1991, pág. 110

³² <http://members.tripod.com/iberaz/historia/>

“El montaje puede ser definido como la ordenación narrativa y rítmica de los elementos objetivos del relato. Consiste en escoger (una vez que se ha filmado la película), ordenar y unir una selección de los planos registrados, según una idea y una dinámica determinada, a partir del guión, la idea del director y el aporte del montajista.”³³

El sentido de un film depende del montaje, ya que el orden de los factores sí afecta el producto terminado. No es lo mismo, por ejemplo, ver a un hombre sediento en un desierto, luego ver un refresco helado y finalmente ver al hombre beber de él con satisfacción; que, en otro orden, ver primero el refresco, luego al hombre que bebe de él y finalmente la hombre sediento bajo el sol del desierto. Con el ejemplo anterior se ilustran dos historias diferentes; en la primera, el hombre es rescatado, y, en la segunda, se ve forzado a sufrir después de que ha terminado su refresco. La porción de film por editar cobra su significado definitivo al armarse con los otros fragmentos. Es en este punto donde interviene el arte del montajista.

El montajista debe procurar la transición coherente de las imágenes, la sucesión y el ritmo, para que vayan de acuerdo con la intención del director y del mensaje que se pretenda transmitir al espectador, concediendo mayor o menor tiempo a las secuencias, para resaltar su valor dramático. Primero se seleccionan las imágenes que servirán como material para trabajar, luego se organizan según el guión, y al final se ordenan y se pegan. Desgraciadamente, en algunos países o en determinadas épocas, las películas no llegaban a verse en su totalidad, pues un montajista estaba encargado de eliminar las partes del film que no eran aptas para todo el público o que no se adecuaban al modo de pensar de la mayoría; incluso se llegó a cortar

³³ <http://es.wikipedia.org/wiki/Montaje>

de más algunas películas, siendo que el director las había previsto más largas, a fin de que se ajustaran a un estándar comercial; como es el caso de *El señor de los anillos* o *2001*. Afortunadamente, en la actualidad, las versiones llamadas «*director's cut*» o «montaje del director», ya están disponibles.

Desde el punto de vista teórico, como afirma Vicente J. Benet: "el montaje es el proceso de organización del filme en todos los niveles: concepción del guión, puesta en escena, etcétera."³⁴ Entonces, el arte del montaje abarca también composición de cada cuadro, escenografía, puesta en escena, banda sonora y todos los elementos que constituyen la imagen fílmica.

El tipo de montaje **narrativo** conserva un *raccord* o continuidad; consiste en que el corte de una imagen a otra no sea perceptible por el espectador, de tal manera que no se tenga conciencia de cuántos planos forman una secuencia; el *raccord* sustenta su éxito en la continuidad de los elementos y permite que el film se perciba como una unidad, como algo homogéneo. Dentro del montaje narrativo se encuentra el montaje **lineal**, que sigue el orden cronológico en el que se suceden los hechos; se utilizó, por ejemplo, en la película *The Wizard of Oz*. La característica del montaje **invertido** es alternar el orden cronológico de la narración; por ejemplo, el que se aplicó a la película *Memento*. El montaje **alterno** sirve para mostrar dos acciones que ocurren de manera simultánea pero en distintos lugares; como sucede en la película *The great train robbery*; este tipo de montaje sirve también para crear tensión a medida que se acelera el ritmo entre

³⁴ J. BENET, Vicente. *La cultura del cine Introducción a la historia y la estética del cine*, 1ª edición, Editorial Paidós, España, 2004, pág. 241

escenas. El montaje **paralelo** es eficaz para crear vínculos o asociaciones entre ideas y hacer surgir una interpretación en el espectador; por ejemplo, el de la película *Acorazado Potemkin*.

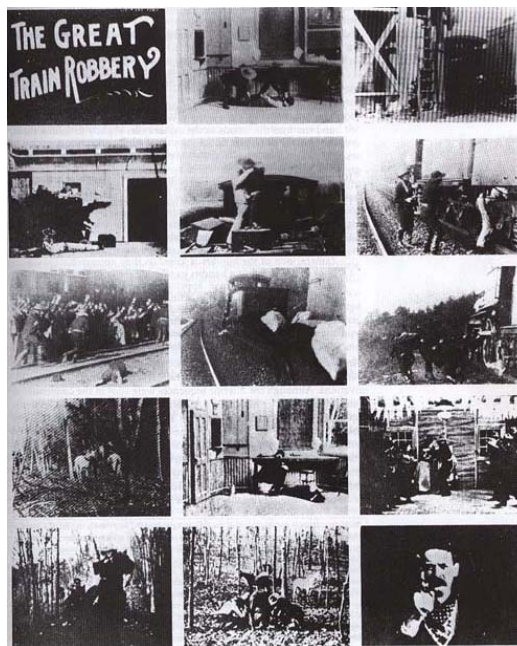


Ilustración 9 Ejemplo de montaje

El montaje narrativo o de continuidad es el modelo que ha prevalecido en la cinematografía por su capacidad de ser fácilmente interpretado por todo el público, debido a su universalidad; sin embargo, también hay otro tipo de montaje llamado **expresivo**, que sirve como interpretación artística de una realidad; podría dar como ejemplos los filmes surrealistas o abstractos, entre los que se incluyen, las obras de Maya Deren, Brakhage o Buñuel. Dentro del montaje expresivo encontramos el montaje **métrico**, que alude a la duración de las escenas. El montaje **rítmico**, se refiere a la duración de los fragmentos, lo utiliza el director para crear la sensación de que el tiempo se distorsiona, acelerándose o frenando su ritmo. El montaje

ideológico busca establecer relaciones entre imágenes para contrastarlas o compararlas con emociones.

Para resumir, el montaje altera nuestra percepción del espacio y del tiempo fílmico; el montaje se emplea para crear una situación de suspenso, para crear asociaciones entre imágenes e ideas o para acelerar las acciones de un personaje, las posibilidades son tan bastas como lo es la creatividad del realizador. El montajista emplea varias técnicas para unir un fragmento de película con otro, ya sea que lo haga en una moviola; o bien, mediante un programa en la computadora. Más adelante en el capítulo llamado puntuación fílmica se describen estas herramientas con más detalle.

3.6 EISENSTEIN Y EL COLOR ³⁵

Realizador y maestro de la cinematografía, Eisenstein es uno de los principales teóricos que hizo aportaciones al séptimo arte. A medida que avanzaba en su producción hizo de sus reflexiones un legado para los directores modernos. Tomó conciencia de que el realizador tiene la capacidad de encausar las emociones del espectador y, por lo tanto, tiene también una responsabilidad social. En este capítulo me enfoco en la parte de su trabajo que se refiere a la relación del color con las emociones.

La estética cinematográfica alude a cómo las ideas y los sentimientos del cineasta se expresan por medio de colores, planos, formas, etcétera, y a cómo éstos, a su vez, conmueven al espectador. Uno de los recursos para generar emociones en el público es el color,

³⁵ EISENSTEIN, Sergei M. *El sentido del cine*, 8ª edición, Editorial Siglo XXI, México, 2003, pág. 81

una manera de estudiar las relaciones entre un color y su significado es, por ejemplo, haciendo un enfoque simbólico, como lo hizo Frédéric Portal:

“Las lenguas divinas y sagradas designaron con los colores oro y amarillo la unión del alma con Dios y, por oposición, el adulterio en un sentido espiritual. En lenguaje profano fue un emblema materializado que representaba el amor legítimo tanto como el adulterio carnal que rompe los lazos del matrimonio... La manzana dorada era para los griegos símbolo de amor y concordia y, por oposición, representaba la discordia y todos los males derivados...”³⁶

Desde la antigüedad se buscó establecer una relación entre los colores y los estados de ánimo. No se consiguió otorgar un equivalente absoluto; sin embargo en casi todos los casos, resulta curioso observar que si un color no representa lo mismo que en otra cultura, por lo menos representa algo parecido o exactamente lo contrario. El mensaje que emite cada color también varía con el tiempo, por ejemplo:

AMARILLO. Suscita algo inesperado/ Pecado/ Crimen/ Tragedia/ Perfidia/ Traición (de esta asociación: «prensa amarilla»)/ Celos.

AZUL. Figuras siniestras (en el teatro japonés)/ Villano/ Fantasma/ Demonio/ Tristeza/ Realeza (sangre azul)/ Seguridad.

BLANCO. Paz/ Pureza/ Limpieza/ Luz.

NEGRO. Secreto/ Noche/ Demonio/ Elegancia.

³⁶ Idem pág. 91

ORO. Valor máximo/ Corrupción/ Luz solar.

ROJO. Castigo/ Sangre/ Lascivia/ Peligro/ Revolución/ Batalla/ Movimiento/ Histeria.

VERDE. Vida/ Frescor/ Juventud/ Muerte/ Decadencia/ Envidia/ Primavera/ Esperanza (religiones cristiana, china y musulmana)/ Angustia (en el teatro griego)/ Locura/ Sabiduría (los ojos de Minerva).

VIOLETA. Aterrador/ Enervante/ Relajante/ Transmutación/ Luto/ Melancolía/ Autoridad.

Tales asociaciones color-emoción no son absolutas, sirven como punto de partida y la carga emocional que se les desee imprimir variará de acuerdo al matiz, a la combinación o contraste con otros colores y al contexto en donde se presenten. El éxito en la aplicación de estas pautas reconoce la coherencia entre la forma y el mensaje emitido, la armonía de la estructura con la de las ideas por expresar.

3.6.1 LA PALETA DE KUBRICK

Kubrick estaba habituado a manejar una escala monocromática similar a la de las revistas, pero no fue sino hasta que realizó *2001* cuando empleó el color, a pesar de que el avance tecnológico ya hacía disponible esta característica desde mediados de los años 50.

Desde el comienzo, el director estableció una predilección por los rojos; un ejemplo de esto es la paleta predominante en *2001* que

consta de blanco (para las naves), negro (para el espacio), y específicamente rojo, emitido por luces, que teñían rostros y naves cuando estaban en un momento de tensión o inminente desastre.

Comúnmente se asocia el color rojo con una señal de alerta. Aun en la naturaleza, algunos animales poseen pigmentos rojos en su estructura para evitar ser devorados por depredadores. De la misma manera, HAL 9000, en *2001*, posee un ojo rojo que observa a los tripulantes.

Durante el viaje de la puerta espacial, se observan imágenes que sobrevuelan un campo; en corte directo se observa la retina magnificada de Bowman y todo cambia a medida que pasa el tiempo (imposible de definir), hay un despliegue de colores psicodélicos que imparten una sensación de profunda transformación.

Como menciono con anterioridad, el color rojo se volvería un elemento imprescindible para Kubrick en el momento de expresar que alguna catástrofe les ocurriría a determinados personajes. Tal es el caso de *Barry Lyndon*: mientras Lady Lyndon y Barry pasean en bote, una vela roja domina la parte derecha de la pantalla anunciando que el destino no los favorecerá. También es el caso de la película *Eyes wide shut*, cuando el carmesí envuelve a Bill (Tom Cruise) cuando lo están interrogando y amenazan con matarlo o cuando, en el mismo filme, las cortinas que aparecen a los costados de Alice (Nicole Kidman) son rojas cuando confiesa que tuvo una fantasía con un oficial, en este caso el rojo también expresa un toque de sexualidad.

El color rojo sangre jugaría un papel predominante en *The Shining* al acechar a los personajes durante toda la película e indicar violencia y horror.

En *Clockwork Orange*, el negro de las paredes del bar contrastan con lo blanco del traje y la piel de Alex, señalando la oscuridad del personaje que hace repeler la cámara en un *dolly* hacia atrás.

Volviendo al ejemplo de *Barry Lyndon*, el uso de color deriva de las obras pictóricas del periodo (s XVIII) y de su inclinación por filmar esta película con un naturalismo fotográfico y a la vez artístico. La tenue aura sobre los personajes es el resultado de filmar con tan sólo la luz de las velas.

3.7 PUNTUACIÓN FÍLMICA³⁷

De acuerdo con Daniel Arijon, se entiende por puntuación fílmica toda separación, pausa o pasaje entre secuencias, logrado mediante la edición, movimientos de cámara o de personaje para significar algo. En su libro de gramática fílmica, Arijon enlista los siguientes tipos de puntuaciones (algunos son transcritos en inglés para evitar confusión).

FADE IN Y FADE OUT

Consiste en que una imagen gradualmente se oscurece y es reemplazada por otra. También puede hacerse al oscurecer la imagen

³⁷ ARIJON, Daniel. *Grammar of the film language*, 10ª edición, Editorial Silman-James Press, United States of America, 1976, pág. 579

hasta llegar al negro. Este proceso se realiza en el laboratorio o a través de la computadora.

WHITE-OUTS Y COLOUR FADES

Son la alternativa para los *fades* ordinarios. La imagen se disuelve al color blanco o puede hacerlo a color. La imagen comienza a tornarse de un color específico y luego a hacerse más denso, hasta cubrir totalmente la imagen y permanecer así en pantalla. Pueden emplearse dos colores, uno para *fade out* y otro para *fade in* de la nueva escena. Este empleo de colores también puede sugerir una relación entre el humor de las secuencias y el color del *fade*.

DISSOLVE

Es la combinación de *fade out* y *fade in* empalmados en la misma película. Se cree que las primeras disolvencias se encuentran en *El viaje a la luna* de Meliés. Una disolvencia rápida puede indicar dos atmósferas distintas, mientras que una disolvencia lenta indica que el ambiente de una se relaciona con el de la otra. También se utilizaba para crear el efecto de apariciones, se grababa el set vacío y luego se grababa al personaje ya en el set, después, en el laboratorio, se disolvían las dos imágenes para dar la sensación de que el personaje aparecía de la nada.

WIPE

Es un efecto de laboratorio que consiste en que una nueva escena se introduce a la pantalla como si empujara a la anterior hacia un lado.

Puede ser de dos maneras: desplazando a la escena anterior o borrándola a medida que la nueva escena se posiciona encima de la precedente; esto último se conoce como *travelling line* y se puede mover horizontal, vertical o diagonalmente, de izquierda a derecha o viceversa.

Se han diseñado patrones más complejos como el *wipe* en espiral o de cuadros múltiples, que se emplean frecuentemente para *trailers* de películas.

IRIS

Al principio se utilizaba para centrar la atención en un objeto o detalle. Se consideraba también como método de transición temporal, pero fue relegado a ser efecto de cierre en las caricaturas animadas. Fue revivido en la década de los setenta en la serie de «Batman», pero en vez del círculo, la silueta del superhéroe servía para el *wipe*.

USO DE ÁREAS OSCURAS

Otra forma de transición temporal se logra cuando la cámara hace un paneo o se dirige hacia un área oscura hasta cubrir la pantalla; se hace un corte y se abre la siguiente escena de manera similar, pero partiendo del área oscura.

TITLES

El uso de títulos para separar una secuencia de otra es un remanente de la época muda. Los títulos en la actualidad sirven para identificar lugares, hora exacta del día, o el año en el que la acción

tiene lugar; pueden aparecer sobre el lugar o en el fondo. También algunos documentales emplean subtítulos para designar nuevas secuencias.

PROPS

La utilería de tiempo aún se utilizada para denotar el paso del mismo. La idea es grabar un artículo que requiere cantidades mínimas de tiempo para verse distinto. Primero se muestra el objeto completo y luego se disuelve a su estado final; es decir, cuando el objeto ya está destruido o consumido. Tales objetos de utilería temporal están muy trillados, por ejemplo: velas, cigarros, chimeneas, relojes, calendarios y periódicos.

CAMBIO DE LUZ

Cambios en la iluminación sugieren transición en el tiempo. El encuadre de la cámara está inmóvil y la luz se altera para denotar el cambio. La audiencia observa el cambio de luz, el cambio gradual de las sombras; cuando la cámara o los actores se mueven en el cuadro, comienza la nueva secuencia.

PREGUNTA Y RESPUESTA

Esta técnica se utiliza cuando un actor pregunta algo y otro, que no está donde el primero, responde. Solamente la continuidad entre las palabras habladas sirve como efecto de transición.

MOVIMIENTO EN LA MISMA DIRECCIÓN

Se utiliza con un mismo objeto siguiendo una dirección. El objeto sale de cuadro, hay un cambio de escenario y el mismo objeto entra en otro tiempo y en otro ambiente.

SUBSTITUCIÓN DE UN OBJETO

Se emplea por ejemplo, cuando un objeto al caer produce un sonido característico, entonces se pasa a la siguiente secuencia, comenzando con el mismo sonido característico pero producido por otro objeto.

REPETICIÓN DE PALABRAS

Un personaje cierra una secuencia diciendo una palabra. La siguiente secuencia abre con el personaje repitiendo la palabra en diferente lugar y tiempo. Puede decirla con el mismo énfasis o convertirla en pregunta. La nueva escena se desarrolla a partir de ese momento.

MATCH ENGAÑOSO

Es una transición que tiene como base un elemento al final de la toma y al comienzo de la siguiente, aunque el elemento desempeñe un papel distinto en cada una. El espectador es llevado a creer que la nueva escena es parte de la secuencia que ha visto pero

repentinamente se da cuenta de que es otra, unida a la primera por un periodo de tiempo.

CORTE A UN OBJETO DE UTILERÍA

El ejemplo es similar al anterior, la diferencia es que utiliza un objeto de utilería como elemento de continuidad.

CLOSE UP REPENTINO

El *close up* es usado como puente visual necesario para relacionar una toma con la siguiente. Puede hacerse a un objeto o persona y en la siguiente toma verse en su contexto.

TRANSICIÓN POR EDICIÓN PARALELA

Es el tipo de edición que hace suponer que todo sucede en el mismo tiempo y espacio; como la utilizada por Peter Jackson en *El Señor de los Anillos*, cuando los *hobbits* están en la posada con Aragorn y los *nazgul* quieren matarlos; entran en un cuarto y alternadamente vemos a los *hobbits* durmiendo, corte a los jinetes levantando la espada, corte a Sam abriendo los ojos repentinamente, se supone que están a punto de atravesarlo pero no es así, se trata de otra habitación, y finalmente se ve a los *nazgul* encajando sus espadas en almohadas de plumas.



Ilustración 10 *Frame* de *El Señor de los Anillos*, ejemplo de transición paralela, continua...



Ilustración 11 *Frames* de *El Señor de los Anillos*, ejemplo de transición paralela

ABRIDORES DE ESCENA

Se utilizan cuando la escena comienza abruptamente, para eliminar el énfasis innecesario de ésta. Permite un comienzo neutral, para enfocarse luego en el personaje o evento principal. Puede ser con el actor o con la cámara. Con el actor, consiste en que éste bloquee el lente y comience a alejarse, se puede hacerse también al abrir una puerta o ventana, revelándose a sí mismo e iniciándose la próxima

escena. Cuando se hace con la cámara, generalmente la escena comienza con algo que aleja un sujeto; la cámara sigue el nuevo lugar donde la acción central comienza.

INTRODUCIENDO NUEVOS PUNTOS DE VISTA

El punto de vista subjetivo de un personaje en pantalla se consigue: primero mostrándolo en *close shot* y siguiendo con una toma registrada desde su posición, pero excluyéndolo. Este punto de vista también se puede lograr en movimiento.

JUMP CUTS ABRUPTOS UTILIZADOS COMO PUNTUACIÓN

Como el término lo indica, *jump cut* (corte-salto), se trata de cortes muy visibles en la pantalla, porque el cambio de toma a toma es muy abrupto. Generalmente se hacen con un sujeto más o menos estático en la pantalla, colocando cada toma de series en un eje visual común. Aumentan el impacto de algún descubrimiento; en documentales, introducen con énfasis un nuevo sujeto; como pausa, se usan antes de una revelación inesperada. En laboratorio, este efecto se obtiene haciendo más grande un solo cuadro. También se puede utilizar a la inversa, comenzando por un *extreme close up* y alejándose en cada brinco.

JUMP CUTS COMO TRANSICIONES DE TIEMPO

Otra de las propiedades de los *jump cuts* es que en ocasiones pueden utilizarse como transiciones de tiempo de una escena a otra o

dentro de una misma escena. Por ejemplo durante una persecución, cuando el sujeto perseguido se mantiene en la misma posición, con cada salto el entorno cambia, propiciando una elipsis que indica el paso del tiempo.

PUNTOS SELECTOS DE LA ACCIÓN

Este apartado se refiere a la necesidad de eliminar los fragmentos de acción que no son trascendentales, y de incluir solamente aquéllos que fluyen de manera armoniosa. Finalmente se remata con un cambio de ángulo para indicar la elipsis.

NO ACCIÓN COMO PUNTUACIÓN

Si en la pantalla no se desarrolla ninguna acción al principio o al término de una secuencia, esto permite una fácil transición entre una toma y la siguiente. Basta con utilizar un paisaje, una pared en blanco o un edificio vacío.

TOMAS SENCILLAS COMO PAUSAS EN LA NARRACIÓN

En ocasiones, la conclusión de una secuencia se arruina por un cambio abrupto, especialmente si la que le sigue tiene un ambiente totalmente opuesto al suyo. En estos casos se necesita una pausa visual como puente, que puede lograrse con una pantalla negra, prolongando la última toma más allá de su clímax dramático o utilizando una toma relacionada o no con la primera. Con la pantalla negra la audiencia estará en una pausa emocional completa. El segundo recurso se utiliza para diluir nuestra atención y relajar la

concentración. El tercero es el que más se emplea, y sólo tiene un efecto emocional.

UNA SECUENCIA ENTERA USADA COMO PAUSA NARRATIVA

Se utiliza este recurso cuando, una sola toma no es pausa suficiente entre dos secuencias de diferentes ambientes; o bien cuando dos puntos en la historia no deben competir entre ellos y es necesario colocarlos aparte.

IMÁGENES FUERA DE FOCO

Este efecto se ve con mayor frecuencia en la televisión que en el cine. La técnica es simple: la escena que concluye en una secuencia se desenfoca deliberadamente hasta que se convierte en un borrón. Cuando cortamos a una nueva secuencia, ésta comienza con la imagen desenfocada y gradualmente se enfoca. La nueva imagen se ubica en otro lugar y otro tiempo.

PANTALLA OSCURA

Una pantalla oscura puede utilizarse efectivamente para separar tomas o escenas. El efecto de aislamiento es total y en cada escena toma al espectador por sorpresa, provocándole un mayor impacto emocional. La audiencia espera que una imagen aparezca en la pantalla, pero no sabe a ciencia cierta cuándo lo hará. Esto confiere cierto tipo de suspenso a la secuencia, y cada toma (o grupo de tomas) tendrá mucha fuerza.

PUNTUACIÓN MEDIANTE MOVIMIENTOS DE CÁMARA

El avanzar o retroceder la cámara puede aislar o presionar al personaje, o a la situación en la pantalla. Por ejemplo, un movimiento de cámara que antecede a una línea hablada por un actor presiona esa línea; pero si el movimiento viene después de que la frase ha sido expresada, presiona la reacción del personaje. Si, durante un largo discurso, la cámara avanza hacia el personaje principal, el sentimiento de intimidad se ha ganado. Si retrocede, el personaje pierde énfasis y el ambiente gana importancia.

CUADRO CONGELADO

Con la técnica del cuadro congelado, el tiempo cesa de moverse físicamente en la pantalla. Muchas películas concluyen con un congelado repentino de la imagen, interrumpiendo así el flujo del movimiento. Otros realizadores utilizan este efecto para terminar una secuencia; la imagen es parada y después de un momento, se desvanece. A la mitad de una secuencia o a veces al final de una toma, es congelado, en el centro de la acción, un hecho, o personaje. Una toma sencilla puede ser congelada momentáneamente en cualquier cuadro, una o más veces. También el uso del color cambia en el cuadro congelado, puede variar a sepia, o a blanco y negro. Esta técnica pasó de su uso en el cine a su utilización en la pantalla chica, generalmente en series cómicas o en caricaturas.

CAPÍTULO IV

Stanley Kubrick

4.1 BIOGRAFÍA³⁸



Ilustración 1 Gertrude Kubrick con el pequeño Stanley

Director, productor, guionista, editor, Stanley Kubrick nació un jueves 26 de julio de 1928 en el Bronx, Nueva York, Estados Unidos. Comenzó a asistir a la escuela pública en septiembre de 1934. Su padre era doctor y se llamaba James Leonard; su madre, Gertrude. Durante sus años escolares y hasta que ingresó a la secundaria casi no asistía a las clases, y en la primavera del 45 fue reportado por ausentismo. Sus padres dirían que su hijo no estaba utilizando su máximo potencial.

³⁸ <http://www.filmakers.com/artists/kubrick/biography/> Y <http://www.archiviokubrick.it>



Ilustración 2 Gertrude y Jacques Kubrick

Después de intentar que su hijo tomara varias clases en casa y de darse cuenta de que tenía resultados insatisfactorios en distintas facetas de su vida escolar (personalidad, juegos y trabajo en equipo, trabajo completo, cuidado en general, respeto a los derechos de los demás, expresión verbal clara), los Kubrick decidieron enviarlo a California con su tío Martin Perveler. Martin era un empresario que comenzó una cadena de farmacias en la Costa Oeste. Por medio de numerosos negocios e inversiones, Martin llegó a ser multimillonario. Se cree que el Dr. Kubrick pensó que el tiempo en la Costa Oeste le haría bien al niño inquieto.



Ilustración 3 Stanley en una foto escolar

Stanley regresó al lado de sus padres un año después y volvió a ingresar a la escuela para cursar el octavo grado. Durante este tiempo, obtuvo resultados por encima del promedio en los exámenes de lectura e inteligencia proporcionados por el sistema escolar de Nueva York. Sus padres y la escuela vieron que este misterioso niño poseía un potencial escondido.

Para estimular en su hijo otro tipo de intereses, el Dr. Kubrick le dio su cámara *Graflex*, lo introdujo a la literatura y le enseñó a jugar ajedrez. Este juego se convertiría en un vínculo creativo muy fuerte al desarrollar sus películas, pues Kubrick consideraba el ajedrez como una disciplina mental que le permitiría desarrollar un arte imaginativo, como el cine.

“Si el ajedrez tiene alguna relación con el quehacer cinematográfico”³⁹, decía Kubrick, “sería en cuanto a que el ajedrez ayuda a desarrollar paciencia y disciplina para elegir entre varias alternativas, en momentos en que una decisión impulsiva parece muy atractiva. De otra manera se requeriría tener una intuición perfecta y ésta es muy peligrosa para que un artista se sustente en ella”⁴⁰.

³⁹ Nota de la autora. Los textos que aparecen entre comillas a lo largo de este capítulo corresponden a publicaciones que no están disponibles en español, por lo que ofrezco una traducción de los mismos, mencioné la cita bibliográfica al inicio del capítulo.

⁴⁰ WALKER, Alexander. *Stanley Kubrick, Director. A visual analysis*, 3ª edición, Editorial Norton & Company, Inc., United States of America, 2000, pág. 11

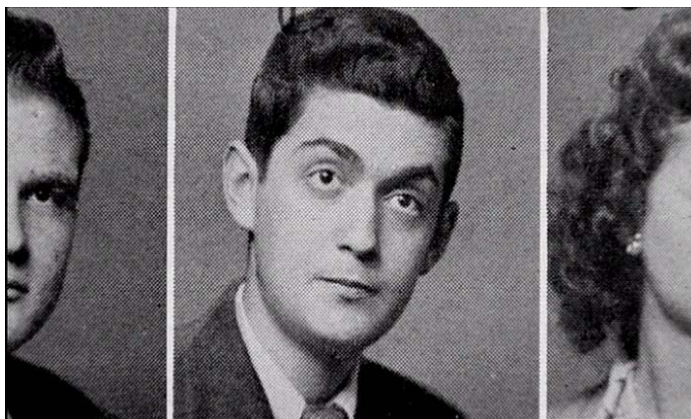


Ilustración 4 Foto del anuario de la *Taft High School*

Hay claras analogías que amplían esta relación entre ajedrez y cinematografía; por ejemplo, el tiempo limitado de una partida, sobre todo si se juega a nivel profesional, es semejante al riguroso marco de presupuesto y horario fílmico, y de manera concreta al tiempo al que deben sujetarse el director y su equipo para realizar una toma. En la filmografía de Kubrick, concretamente en *Dr. Strangelove*, las secuencias están estructuradas como una carrera contra reloj, al subrayar sólo la importancia de los «movimientos» de los personajes u objetos.

Después de mudarse varias veces entre 1942 y su graduación de la escuela preparatoria William Howard Taft, Stanley conoció Marvin Traun, quien también compartía su amor por la fotografía, y como Marvin había instalado un cuarto oscuro en su baño, era muy fácil para estos dos ambiciosos jóvenes dedicar mucho tiempo a su *hobbie*, mientras la mayoría de los jóvenes de su tiempo pertenecían al Club Atlético Social.

En la escuela William Howard Taft, Stanley además de ser miembro de la banda, pertenecía al club de fotografía; de ahí que le

encomendaran el trabajo de tomar fotos tanto de los eventos deportivos, como de los eventos patrocinados por la escuela para la revista escolar. En ese tiempo, su asistencia a la escuela seguía siendo deficiente; sin embargo, Stanley nunca se perdió una película en los cines locales.



Ilustración 5 La música era una de las pasiones de Kubrick

En la banda escolar, llamada «Ensamble Taft», tocaba las percusiones. Con esta afición, se juntó con otros miembros de la banda y formó la «*Taft Swing Band*». Ahí se hizo amigo de Robert M. Sandelman. Stanley también comenzó a explorar su lado artístico, se inscribió, en febrero de 1943, en un curso sabatino, en la liga de estudiantes del arte de Nueva York, y en una clase de acuarela.



Ilustración 6 Kubrick viendo el mundo a través del objetivo

Durante su último año, continuó tomando fotografías regularmente. Después de la muerte del presidente Kennedy, Stanley tomó una foto de la reacción de un vendedor de periódicos que sostenía un ejemplar con la noticia de la tragedia. El joven aprovechó la oportunidad y capturó una gran serie de fotos que simbolizaba el sentimiento nacional de tristeza. Vendió las fotos a la revista «*Look*» por 25 dólares. Continuó tomando fotos para la revista el resto de su último año escolar y fue publicado con frecuencia. Esta oportunidad no sólo le permitió que rompiera con sus inhibiciones artísticas, sino que le proporcionó un trabajo al salir de la escuela.



Ilustración 7 Logo de la revista «*Look*»

En aquellos días, al graduarse de la preparatoria, los jóvenes necesitaban una materia de especialización. Stanley no sabía cuál elegir, entonces su maestro de arte, Herman Setter, le aconsejó la

clase de arte y le aseguró que sus fotografías eran arte. En esta clase, Stanley conoció a Alexander Singer. Alexander también se especializaba en arte y escribió e ilustró para la revista literaria de arte de Taft. En su clase, el maestro Setter hizo un comentario a los muchachos acerca de las películas de arte que había hecho y les mostró diferentes técnicas, lo cual despertó la curiosidad de Kubrick por las películas.

Mientras los Kubrick continuamente se mudaban alrededor de Nueva York, Stanley se enamoró por primera vez, su nombre era Toba Metz, se convertiría en la primera de sus tres esposas.



Ilustración 8 Toba Metz, primera esposa de Kubrick

Debido al bajo promedio final que obtuvo Kubrick (70.1%) y al flujo de veteranos de guerra que cubrían los puestos en las universidades de todo el país, un futuro en la universidad no era muy probable para el joven Stanley Kubrick. Por esta razón, después de la preparatoria se inscribió a una escuela nocturna, el *City College* de Nueva York. Después de hacer un buen trabajo para la revista «*Look*» el año anterior, el editor de fotografía le dio un trabajo, y Stanley dejó la escuela.

Stanley siempre mostró gratitud por las personas de «*Look*» que lo ayudaron durante los tiempos difíciles. En una ocasión le dijo a

Michael Ciment "trabajé para la revista «*Look*» de los 17 a los 21 años. Fue un milagro para mí obtener este trabajo después de graduarme de la preparatoria. Le debo mucho al entonces editor de fotografía, Helen O'Brian, y al editor administrativo, Jack Guenther. Esta experiencia fue invaluable para mí, no sólo porque aprendí mucho acerca de fotografía sino porque me proporcionó además una educación rápida acerca de cómo suceden las cosas en la vida real".

En este tiempo, Stanley comenzó a desarrollar su pasión por la aviación (que más tarde adaptaría en un film). El 15 de agosto de 1947, Stanley recibió su certificado de piloto privado.

El 25 de mayo de 1948 Toba Metz y Stanley Kubrick, novios desde la preparatoria, se dispusieron a dejar el Bronx y comenzar una vida juntos. Se mudaron a *Greenwich Village*, comunidad de actores, escritores y músicos. Se casaron el 29 de mayo de 1948, a las 10:30 de la mañana, en la casa del actor Judge Harry Krauss. Toba era una secretaria de 18 años, y Stanley, un fotógrafo de 19.

Stanley tuvo que viajar mucho porque su trabajo en «*Look*» así se lo exigía, sin embargo, se aburría con la mayor parte de los trabajos que le asignaban; y al referirse a su primer empleo reconoció: "Era muy divertido para mí a esa edad, pero finalmente perdió fuerza, especialmente desde que mi máxima ambición fue hacer películas. Por lo general, la materia principal de mis tareas en la revista «*Look*» era muy poco inteligente. Cómo podía hacer historias a partir de temas como «¿Un atleta es más fuerte que un bebé? », y fotografiando a un jugador de fútbol americano que imitaba la tierna posición que adoptaría un niño de 15 meses. Sólo ocasionalmente tenía la oportunidad de hacer una historia interesante. Con la fotografía

ciertamente di el primer paso hacia las películas. Para hacer un film por ti mismo en su totalidad, como lo hice en un principio, puedes carecer del conocimiento de todo lo demás, pero debes saber acerca de fotografía.”

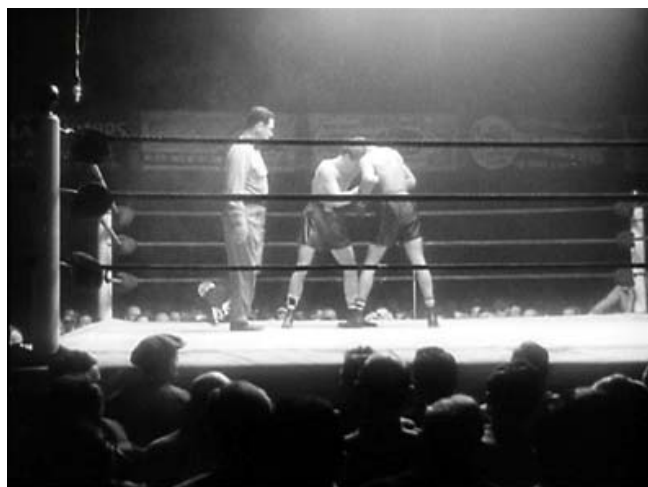


Ilustración 9 *Day of the fight*, documental

En 1950, Stanley se apartó por un tiempo del fotoperiodismo para trabajar en su primera película. El sujeto era Walter Cartier. *Day of the Fight* era un documental de 19 minutos sobre la vida de un boxeador, mientras se preparaba para entrar en el *ring* a dar una gran pelea. Esta lucha era contra Bobby James, y se filmó en vivo para el documental. Su presencia en el *set* y detrás de la cámara era evidente, pues era muy obvio quién estaba a cargo. Vincent, quien tenía mucho que ver con la producción de esta película dijo: “Stanley llega preparado como un luchador para una gran pelea, sabe exactamente lo que está haciendo, lo que hará y lo que quiere lograr. Conoce los retos y los supera.”

Stanley pidió dinero prestado a familiares y amigos para cubrir el presupuesto de 3900 dólares para la película. El film se vendió a RKO-

Pathe en 4000 dólares. Lo más importante fue que la RKO le dio 1500 dólares para su siguiente corto. La RKO exhibió la película en las series *This is America* y en el *Paramount Theatre*, en Nueva York, el 26 de abril de 1951.

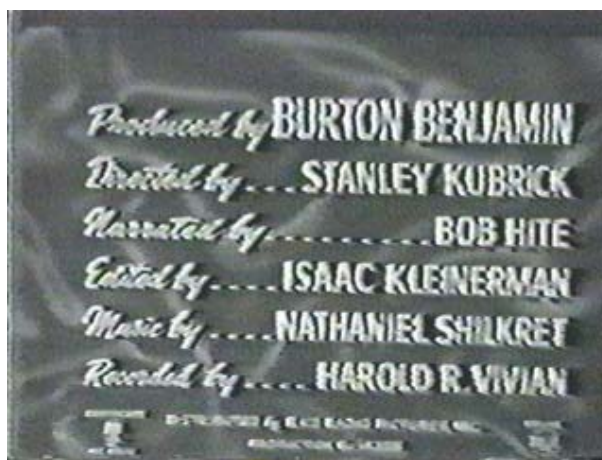


Ilustración 10 Créditos de *Flying Padre*

Para hacer el siguiente corto, Stanley pidió más dinero a sus amigos y parientes. *Flying Padre* (1951) es un documental de interés humanista de 8 minutos y medio que trata sobre la vida de un sacerdote, el reverendo Fred Stadtmueller. También aprendía técnicas fílmicas al preguntarle a los técnicos, distribuidores, y realizadores acerca de la mecánica de la creación en este campo. Así mismo asistía regularmente a los programas fílmicos del Museo de Arte Moderno y leyó una pequeña biblioteca de libros de cine que estaba disponible.

El siguiente proyecto se lo ofreció la Unión Internacional de Marineros, en 1953. Le dieron la comisión de hacer un promocional industrial de 30 minutos. *The Seafarers* (1953) fue su primera película a color. Tenía poca creatividad, así que para Kubrick resultó un poco aburrido.

Su siguiente película fue un largometraje. Para conseguir dinero, Stanley jugó ajedrez en el *Washington Square Park* donde ganaba 30 dólares por semana. También consiguió 10,000 dólares de amigos y parientes y le rogó a su tío millonario que lo apoyara en la empresa. Su tío accedió pero insistió en ser asistente de producción. *Fear and Desire* (1953) fue una producción independiente en su totalidad. Trabajaron con un *crew* de 13 personas. En una escena para obtener el efecto de bruma, Kubrick utilizó un spray y casi asfixió a todo el *cast* y el *crew*.



Ilustración 11 S.K. con su esposa Toba (esquina superior derecha) en la producción de *Fear and Desire*

Stanley utilizó una cámara *Mitchell* que aprendió a utilizar en la Compañía de Equipos de Cámara. Para cubrir los gastos inesperados, Kubrick recibió un préstamo de Richard de Rochemont. El film narra la historia de cuatro soldados atrapados tras líneas enemigas, durante una guerra desconocida; mientras las mujeres habían sido tomadas como rehenes.



Ilustración 12 Ruth Sobotka, segunda esposa de Kubrick

Durante la producción Kubrick conoció a otra mujer, Ruth Sobotka, y comenzó un nuevo amorío. Como resultado Toba Metz le pidió el divorcio. Ruth era estudiante de la Escuela Americana de Ballet y formaba parte del Ballet de la ciudad de Nueva York. Emigró a Estados Unidos a la edad de 14 años. Se casaron en Albania, Nueva York el 15 de enero de 1955. Stanley se mudó con ella a *East Village*, un barrio tranquilo poblado de ucranianos.

Un amigo de Kubrick, David Vaughn, recuerda la obsesión de Stanley por el cine: “Solíamos ir al cine todo el tiempo porque Stanley veía todas las películas. Veíamos dos funciones en la calle 42 simplemente porque Stanley quería ver todo lo que se exhibía. Sólo le interesaba la manera en que el film estaba estructurado visualmente. Si los actores comenzaban a hablar mucho, empezaba a leer su periódico con la poca luz que había hasta que dejaban de hablar”.



Ilustración 13 Cartel de la Película *Killer's Kiss*

En su siguiente proyecto, *Killer's Kiss* (1955), el principal proveedor económico fue Morris Bouse, dueño de una farmacia quien aportó 40,000 dólares para la realización del film. Después Kubrick describiría este estilo de hacer cine como «*guerrilla-filmmaking*». Literalmente filmaban en las ocupadas calles de Nueva York y con regularidad se veían forzados a sobornar a los policías de Nueva York para mantenerlos alejados. Durante la producción de este film se manifestó el dominio y control que Kubrick demandaba de su *staff*.

El sonidista Nat Boxer recuerda esta situación en una entrevista en 1976 con «*Filmmakers Newsletter*». "El no nos quería ahí, pero finalmente aceptó. Estaba muy bien iluminado, pero cuando entramos y colocamos el micrófono donde normalmente lo hacíamos, debe haber habido 17 sombras en la toma. ¿Qué saben los fotógrafos acerca de los problemas en una película? Bueno, vio el *set* y dijo '¿Así es como lo hacen? Van a poner el micrófono ahí? Eso es imposible.' 'Pero esa es la manera en que lo hacemos', dije. Y entonces el actor se movió y todas las sombras comenzaron a moverse con él y Kubrick gritó '¡Corte!, no se puede hacer una película así, ¡están todos despedidos!'. En su siguiente película, *The Killing* (1956) con Sterling Hayden, contrató a

un profesional para que iluminara". Ésta no sería la última vez que Stanley establecería su manera de hacer las cosas y su filosofía en el set.



Ilustración 14 Cartel de la película *The Killing*

Kubrick mantuvo su pasión por el ajedrez y se unió al exclusivo *Marshall Club* en Manhattan donde se reunían algunos de los más hábiles jugadores a nivel mundial. Finalmente Kubrick ganaría el respeto de muchos de estos jugadores. En ese club Stan conoció a Alton Cook, un crítico de películas para el *New York Telegram and Sun*. Por esos días, Stanley comenzó a afianzar su camino a Hollywood a pesar de residir en Nueva York, logro poco frecuente en esa época.

Alex Singer, fotógrafo de las últimas películas de Kubrick y antiguo compañero de clase, conoció a James B. Harris en los Cuerpos de señal de la guerra de Corea. Los dos comenzaron a hacer películas de entrenamiento y compartían su gusto por el cine. Singer le habló a Harris sobre su amigo Stanley Kubrick. Se reunieron y acordaron formar un equipo de director y productor, lo que después se conocería

como Producciones Harris-Kubrick. Harris colaboró en el financiamiento de muchos de los proyectos y ayudó a conseguir fuentes de trabajo para su empresa independiente.



Ilustración 15 Kubrick y su amigo James Harris

Para su primer esfuerzo en grupo, Harris sugirió el libro *Clean Break* de Lionel White. A Stanley le gustó la idea y Harris compró los derechos del libro en 10,000 dólares. En colaboración con Jim Thompson, presentaron *The Killing* a *United Artists (UA)*. *UA* aceptó con la condición de que un actor firmara de aval. Después de buscar, propusieron a Sterling Hayden, pero *UA* quería esperar, 18 meses, a que Victor Mature estuviera disponible. Harris y Kubrick no quisieron esperar, así que se conformaron con el presupuesto de 200,000 dólares que *UA* les ofrecía sin condiciones.

La unión de camarógrafos forzó a Stanley a contratar un camarógrafo más, y él eligió al bien conocido y respetado Lucien Ballard. Stanley y Lucien no se llevaron bien y un día el control del *set* casi se pierde. Alex Singer recuerda el incidente "Stanley miró a Lucien Ballard y dijo: Lucien, o mueves tu cámara y la pones en donde debe

estar para un 25 mm o te largas del set y nunca regresas. Se hizo un largo silencio y yo esperaba que Lucien dijera las cosas adecuadas en dos o tres idiomas para contestarle a este joven; pero no, puso la cámara donde debía estar y nunca más hubo una discusión sobre distancia focal ni sobre lentes. Para mí fue un momento decisivo. No creo que Stanley lo hiciera de manera casual, lo hizo sin dudar. Lo hizo en forma calmada, sin histeria y muy sinceramente. Marcó, desde el comienzo, el tipo de control y los nervios de acero que se requerían en el trabajo.”

Durante el proceso de producción de la película, Stanley pasaba mucho tiempo en el set. Lo que le acarrearía el fin de su segundo matrimonio.



Ilustración 16 Carteles y portada del DVD *Paths of Glory*

Para el siguiente film, Harris y Kubrick escogieron *Paths of Glory* (1957). UA rechazó el guión en los dos primeros intentos, pero les aseguró que si conseguían a un gran actor, lo considerarían. Después de una larga búsqueda encontraron a Kirk Douglas. Los términos del contrato no eran muy buenos para Kubrick y Harris. El trato era que Kirk Douglas obtendría 350,000 dólares, comodidades de primera

clase, *staff* para trabajo en locación y el envío en 16 mm de la impresión del film. "Harris-Kubrick tenía que firmar un contrato con Bryna por cinco películas", recuerda Harris, "en dos de las cuales estaría Douglas, y en tres de las cuales no tendría que estar. Así que trabajamos para Kirk desde ese momento, por nuestro futuro".

Para rematar, *UA* les daba un presupuesto bajo, en este caso, de 850,000 dólares, cuando la película costó 950,000 dólares. El film se filmó en Munich, Alemania, por dos razones principales: primero, porque necesitaba un efecto de trincheras de la primera guerra mundial, y segundo, porque era imposible filmar en Francia, pues se generaría una tensión con los franceses, debido a que en el film ellos eran «los malos». Desde un principio, Kubrick y Douglas no se llevaron bien. Douglas llegaba al set y al darse cuenta de que el guión había sido ligeramente modificado, se ponía furioso y retomaba el guión original. También a la defensiva, Kubrick, a lo largo de la película, colocó carteles que decían «Producciones Harris-Kubrick son responsables del film, pero Bryna tiene los derechos».



Ilustración 17 Katherina y Stanley

Kubrick conoció a su última esposa, Katherina Christiane, en el set de *Paths of Glory*. Actuaba de muchacha alemana que cantaba a los soldados. Katherina nació en la Alemania nazi y se había divorciado

cuatro años antes de un actor alemán, Werner Bruhns. Le gustaba pintar y dibujar.

Cuando la película se exhibió en Europa, las tropas francesas permanecieron frente a los cines en actitud de protesta. La película fue censurada en toda Europa, pero finalmente se legalizó en 1974. Ganó un premio como mejor película extranjera en Italia.

En el siguiente proyecto de Kubrick, Marlon Brando hizo equipo con él. La película se llamó *One Eyed Jacks*. Desafortunadamente los egos de Kubrick y Brando tuvieron choques. Kubrick percibió que nada constructivo saldría del excéntrico Brando. Las reuniones en casa de Brando con *gongs* y pies descalzos; así como los constantes juegos de póquer, dominó o ajedrez, impidieron que se llegara a un buen final. Posteriormente Kubrick fue removido del proyecto.

1959 se acercaba. Stanley y Christiane se mudaron a Beverly Hills. Katharina, la primera hija de Christiane, tenía seis años; en tanto que Christiane esperaba el primer bebé de Stanley.



Ilustración 18 Los abuelos y la primogénita de Kubrick, Anya Renata

Kirk Douglas se unió a Stanley y a Harris en el siguiente trabajo, y les sugirió la novela *Spartacus* de Howard Fast. El agente de Douglas,

Lew Wasserman, los persuadió de que se necesitaba a un director renombrado, y substituyó a Kubrick por Anthony Mann. El 27 de enero de 1959, el proyecto comenzó a filmarse en el Valle de la Muerte. Mann rodó el film durante tres semanas, pero como menciona Vincent LoBrutto: "Douglas consideró que el director le estaba permitiendo al actor Meter Ustinov dirigirse a sí mismo, debido a su dócil aceptación ante las sugerencias del actor". Entonces llamaron a Kubrick. Llegó al set el fin de semana y a los cuantos días ya estaba dirigiendo. La mayoría del *staff* no estaba conforme. Kubrick ordenaba, cada vez más, repetir tomas. Loren Janes recuerda: "Dije, bueno, la única forma de filmar lo que pide será colocando la cámara en el piso. Probablemente vendrá, cavará un hoyo y pondrá la cámara en el hoyo, y, mientras decía eso, cinco hombres vinieron y comenzaron a cavar. A Kubrick le encantaban los ángulos de cámara raros e inusuales". Muchas veces, durante el rodaje de esta película, ocurrió que el *cast* pensó que Kubrick nunca conseguiría la toma que quería. La película tuvo éxito en las taquillas y ganó cuatro Óscares, pero ninguno fue para Kubrick.

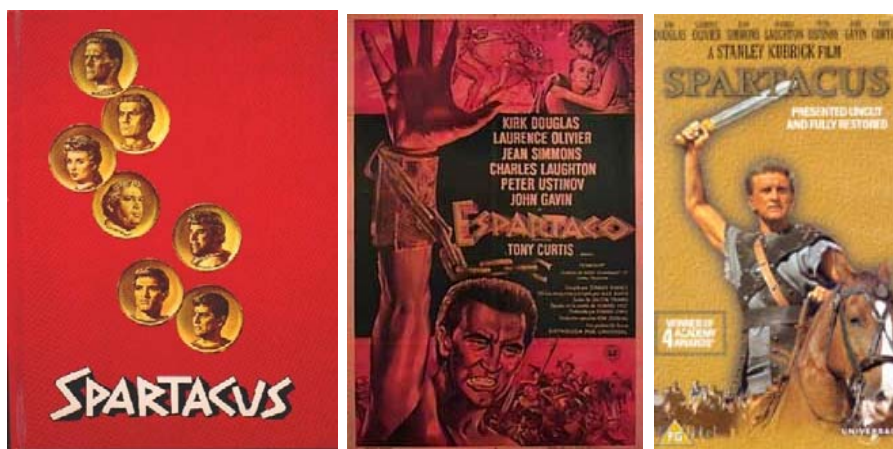


Ilustración 19 Carteles de la película *Spartacus*

Durante la producción de *Spartacus*, nació la hija de Chris, Vivian Vanessa, el 5 de agosto de 1960.

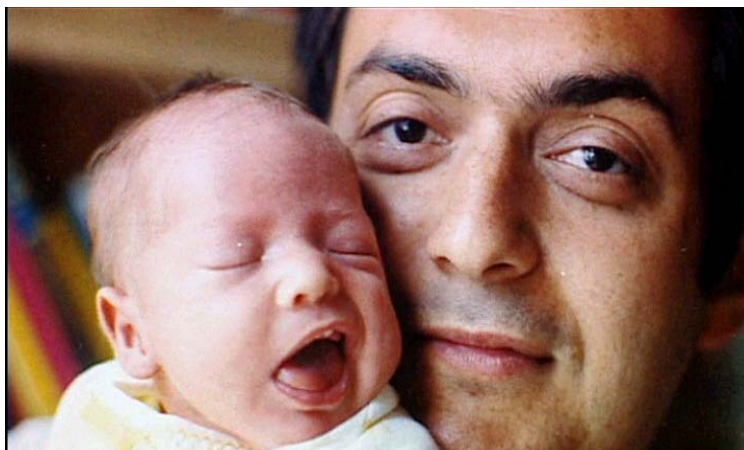


Ilustración 20 Vivian Vanessa Kubrick

Las películas que a continuación se describen son las ocho últimas en la filmografía de Kubrick. Decidí enfocarme en ellas porque a partir de *Lolita* el director tuvo oportunidad de expresarse sin depender de socios; es decir, con libertad artística y sin restricción de tiempo.

4.1.1 LOLITA

Durante el otoño de 1962, Kubrick se mudó a Inglaterra y fundó su propia, casa productora a la que llamó *Hawk Films*. La siguiente en la lista sería *Lolita* (1962). Había querido comenzarla desde el rodaje de *One Eyed Jacks*, pero *Spartacus* tuvo prioridad por la sociedad con Kirk Douglas. Ya habían comprado los derechos del libro y habían convencido al autor Vladimir Nabokov de escribir la adaptación a la pantalla. Ésta fue la última película que realizó Kubrick en sociedad con Harris, debido a que este último se dedicó a dirigir sus propias películas. El libro de *Lolita* era muy popular y conocido mundialmente. La historia trata sobre de un hombre mayor que se enamora de una

niña de catorce años. Harris pidió un millón de dólares a Kenneth Hyman para la realización de la película.

“Las reglas literarias básicas para una historia de amor son que debe finalizar ya sea con la muerte o la separación de los amantes; es decir, que nunca debe existir la posibilidad de que permanezcan juntos. También es esencial que la relación amorosa afecte a la sociedad o a sus familias. Los amantes deben enfrentar obstáculos. Sin embargo, es muy difícil construir una historia moderna que sea creíble y se ajuste a estas reglas. En este sentido considero que es apropiado afirmar que *Lolita* puede calificarse como una de las pocas historias de amor modernas creíble y que respeta dichos criterios.”⁴¹ S. Kubrick



Ilustración 21 Carteles de *Lolita*

⁴¹ WALKER, Alexander. *Stanley Kubrick, Director. A visual analysis*, 3ª edición, Editorial Norton & Company, United States of America Inc., 2000, pág. 24

Esta película tuvo muchos opositores, pues en los años 60 había una gran represión social y el tema sexual aún era tabú. La Legión de la Decencia, que después fue rebautizada como «Oficina Católica Nacional de Cinematografía», condenó drásticamente la película e incluso se quejaba por detalles como en el que aparece la urna contenedora de las cenizas del papá de Lolita junto a una imagen religiosa. Le alegaron a Kubrick que yuxtaponer la ilustración católica con una evidencia de cremación era totalmente inaceptable; de tal manera que, al final, se empleó un proceso fotográfico para hacer borrosa la imagen religiosa.

Optaron por filmar la película en Inglaterra en los estudios *Elstree* porque era más barato y también porque Stanley se estaba hartando de *Hollywood*. Tuvieron que eliminar muchas escenas debido al tema controversial. Finalmente consiguieron la aprobación de la película, que costó 2,000,000 de dólares, pero que obtuvo 4,500,000 en taquilla. Esta película fue muy exitosa; poco a poco Kubrick estaba consiguiendo el respeto que se merecía. Stanley dijo a *Newsweek*, en 1972: "Si me hubiera dado cuenta de las limitaciones que íbamos a enfrentar, probablemente no hubiera hecho el film". Kubrick no sintió que la película realmente fuera a representar el trabajo del novelista, Nabokov, a pesar del éxito económico.

Kubrick creó varias traducciones visuales de efectos sugeridos en el guión de Nabokov, el cual era más teatral y poético que cinematográfico. Por ejemplo, el cigarro con boquilla y el lenguaje corporal de Charlotte (mamá de Lolita) denotaban su deseo de sentirse moderna, de estar a la par con su huésped europeo y su anhelo por encontrar pareja.



Ilustración 22 Humbert ve por primera vez a Lolita

Kubrick reconoció que no logró representar la obsesión sexual de Humbert para Lolita con todo el erotismo que tiene la novela de Nabokov, pues el único acercamiento íntimo en el que se manifiesta el dominio de Lolita sobre Humbert ocurre como metáfora visual al desplegarse los créditos principales. El pie de la joven se extiende; detrás de él, un fondo borroso, y frente a él, unas manos de hombre lo reciben y colocan pedazos de algodón entre los dedos para pintar las uñas.



Ilustración 23 Lolita con su Hula-hula

Humbert está en el patio leyendo un libro, pero lo que hace en realidad es observar a Lolita, un momento después llega Charlotte con su cámara fotográfica y rompe el encanto.

Otro de los momentos que dejan ver la obsesión de Humbert, es cuando entra al cuarto de Lolita y se acuesta en su cama, después de que Charlotte mandó a Lolita a un campamento de verano.



Ilustración 24 Princesa, héroe, ogro

Hay una serie de secuencias que muestran la relación que va a desarrollarse entre los personajes principales: cuando Humbert llega al patio, observa a Lolita y queda prendado de ella. Después, en el autocinema, se ve el cuadro de una película de horror con monstruo, y luego los tres personajes principales con Humbert en medio, se establece la conexión de princesa, héroe y ogro.



Ilustración 25 En el autocinema

La profundidad de campo es un elemento que utilizaba Kubrick; por ejemplo, cuando Humbert observa al automóvil misterioso que se mantiene a una distancia constante y los va siguiendo.



Ilustración 26 Un auto misterioso los sigue

Kubrick establece el carácter y el ambiente de la película, por medio de áreas claramente definidas de iluminación y sombra; como en la escena del motel, en la que logra manifestarse lo aislado y temeroso que está Humbert.

Para delinear a Quilty como personaje siniestro, Kubrick lo acompaña con una iluminación semejante a la de los filmes góticos y de horror; por ejemplo, cuando personifica al Dr. Zempf, que espera a Humbert en la sala, o cuando Quilty está a un lado de Lolita, en su presentación escolar, y ella permanece absorta.



Ilustración 27 En la presentación escolar

Un rasgo característico de las películas de Kubrick es transformar una escena totalmente normal en otra que raya en la locura, por ejemplo cuando Humbert va por Lolita al hospital y de pronto los doctores se le echan encima cuando entra en pánico, porque su Lolita se ha ido con un extraño.

En la escena final se observa un retrato de una dama al estilo Gainsborough, cuya belleza es traspasada por las balas que acaban de matar a Quilty, metáfora de la obsesión trágica de Humbert por Lolita. Al final de la película, Humbert repite el nombre de Quilty, como lo hace al principio, para llamarlo; este hecho tiene similitud con la repetición de la palabra *Rosebud*, principio y fin de *El ciudadano Kane*, de Welles.

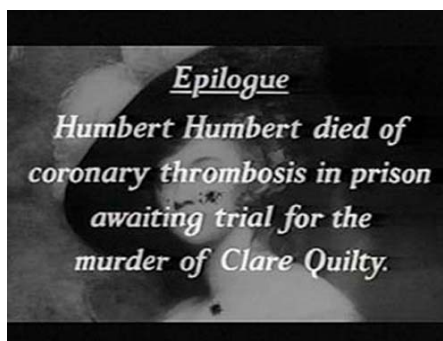


Ilustración 28 Quilty yace detrás de la pintura

4.1.2 DR. STRANGELOVE OR HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB

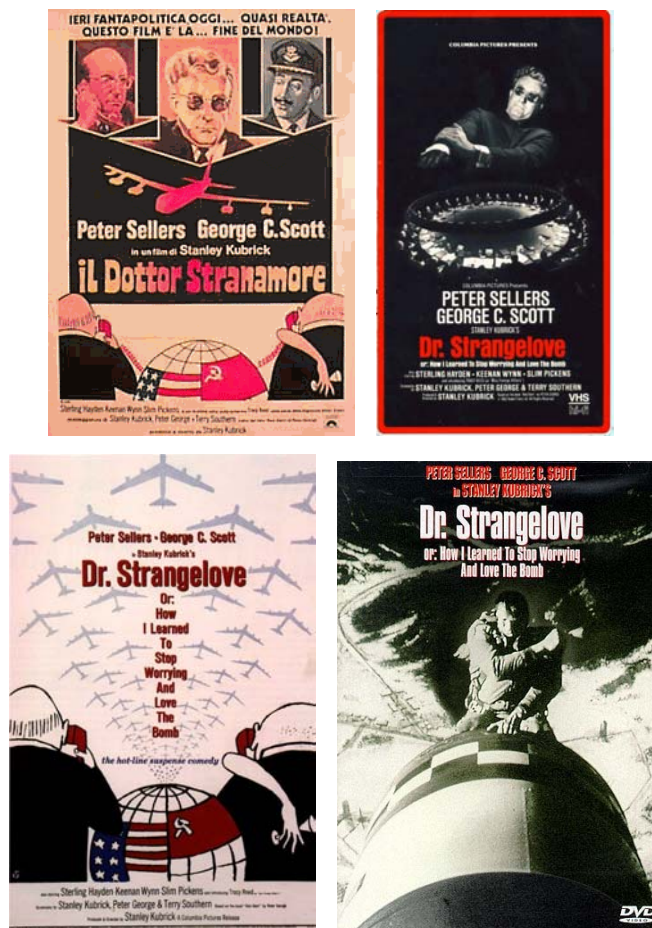


Ilustración 29 Carteles de *Dr. Strangelove*

"El mundo es una comedia para aquellos que piensan, una tragedia para aquellos que sienten."

HORACE WALPOLE

En la década de los 50, Stanley comenzó a leer libros referentes al arte de la guerra y a adquirir suscripciones acerca de estrategias militares; se dirigió al Instituto de Estudios Estratégicos y solicitó guías

para una lectura seria al respecto. El jefe de este instituto le recomendó *Red Alert* de Peter George. Este libro contiene dos ingredientes irresistibles para Kubrick: una historia poderosa y una premisa brillante. La segunda sostiene que es imposible construir un plan perfecto, porque, inevitablemente, todo sistema infalible, tiene en sí mismo una contradicción. Kubrick compró los derechos de *Red Alert* por 3,500 dólares y comenzó a trabajar en el guión del *Dr. Strangelove or How I learned to stop worrying and love the bomb*.

Harris y Kubrick habían formado un gran equipo, pero sus carreras tomaban rumbos distintos. Harris regresó a los Estados Unidos, mientras Kubrick decidió filmar de nuevo en Inglaterra. Después del asesinato de JFK, Kubrick hizo algunos ajustes menores y la película fue lanzada el 22 de noviembre de 1963. Aunque en esa época recibió críticas variadas, actualmente, *Dr. Strangelove* se considera una de las más grandes películas de todos los tiempos; entre otros medios, por el *American Film Institute*.

Esta película se caracteriza por mezclar el realismo, mediante *sets* sumamente detallados con una estilización visual y verbal muy surrealista. En el contexto de una probable guerra nuclear accidental, Kubrick involucra al espectador en la tecnología de la política nuclear, y en la complejidad de sus procedimientos y sistemas de comunicación; así como en el papel que la presencia humana desempeña en convertir un aparato «a prueba de errores» en una arma para la destrucción mundial.

A medida que trabajaba, junto al autor del libro, en el tratamiento del guión, Kubrick se daba cuenta de que sólo había un enfoque capaz de dotar a la película de un elemento distintivo, la

comedia. Por esos mismos años, en la candente situación que se vivía debido a las especulaciones generadas por la guerra fría, se habían exhibido dos películas con tema similar, *On the Beach* y *Fail-safe*, pero ninguna tan original como la de Kubrick, pues fue la única que expuso de manera satírica y exagerada la situación en la que se encontraba el país entero.

Al igual que en su producción anterior, Kubrick dependió del diálogo y de las actuaciones para transmitir sus ideas respecto a la guerra. Los actores principales se muestran en posturas exageradas y hacen contorciones faciales que los identifican como caricaturescos.

Dr. Strangelove es un científico loco cuyo brazo derecho es mecánico y posee vida propia, que saluda varias veces seguidas, al estilo *seig heil* o *Mein führer*, revelando un tic neonazi. Este personaje permanece aislado hasta los momentos finales. Cuando es inminente la catástrofe, es tomado en *close-ups* y *medium shots*, siempre rodeado por una aura de oscuridad y por patrones de luz que se reflejan sobre él.



Ilustración 30 Dr. Strangelove, Mandrake y Muffley, 3 hilarantes personificaciones de Peter Sellers

El general Jack D. Ripper es un psicótico obsesionado con la idea de que los comunistas envenenaron el agua y que conspiran para contaminar sus «preciosos fluidos corporales»; este singular personaje tomó su nombre del famoso asesino serial. Kubrick acentúa la horizontalidad de la oficina de Ripper al utilizar una lente gran angular, con lo que obtiene la sensación de un techo más bajo y una geometría horizontal. Al principio este personaje se encuadra en *close-ups*, desde abajo, para denotar su grandeza. A medida que aumenta su locura y se colapsa su mundo mental, también lo hace su mundo material, al ser alcanzado por las balas de soldados de su mismo bando.



Ilustración 31 General Jack D. Ripper

El mayor Kong se presenta leyendo un ejemplar de «*Playboy*»; este hecho contrasta enfáticamente la tecnología del avión que transporta con los instintos primarios que lo gobiernan. Sus subordinados muestran un espectáculo similar cuando juegan una partida de cartas en la cabina del bombardero B-52; cuya construcción impresionó a unos oficiales reales que fueron a visitar las locaciones durante la filmación y se admiraron del realismo de la réplica creada

por Kubrick; luego realizarían una investigación para saber el origen de tan detallada imitación.



Ilustración 32 Kong matando el tiempo en el bombardero

Turgidson es un personaje cuyo primitivismo se manifiesta, por ejemplo, cuando se soba la panza al despedirse de su amante quien al principio de la escena adopta la misma postura que la joven de la portada de «*Playboy*» o al mascar chicle compulsivamente durante la reunión en el cuarto de guerra.



Ilustración 33 Turgidson y su «secretaria»

El cuarto de guerra se situó en el Pentágono, es un *set* triangular con una mesa redonda al centro e iluminado con luces fluorescentes,

hay una gran pantalla con mapas y signos complejos sobre los diálogos triviales y primitivos que se desarrollan abajo.



Ilustración 34 *Set del cuarto de guerra*

Kubrick maneja el elemento temporal, ubicando la acción en tres lugares distintos y traslada al espectador a cada uno de ellos mediante cortes directos que intensifican el tiempo narrativo: el cuarto de guerra, el bombardero B-52 y la base aérea en el Pentágono; cada uno de ellos está alejado de los demás, pero todos están relacionados en una continuidad temporal de eventos hasta que la bomba H se colisiona, accionada por la máquina del día final; después los une en un apocalipsis general y termina con toda la relevancia temporal. A Kubrick le gustaba exponer situaciones en las que las personas no pudieran comunicarse entre sí y se encontraran virtualmente aisladas; utiliza este recurso para acrecentar la ansiedad y el miedo, como posteriormente lo hizo en *The Shining*.

El humor grotesco en *Dr. Strangelove* tiene como base el uso de la narrativa, los contextos visuales y el lenguaje, para expresar un concepto de pesadilla dentro de lugares cotidianos. En palabras de Kubrick: "Confronta a un hombre que está en su oficina con una alarma nuclear y tendrás un documental. Si recibe la noticia en la sala de su

casa, tienes un drama. Y si lo confrontas en el baño, el resultado es una comedia.”⁴²



Ilustración 35 El teléfono, aparato tan común y de cuyo funcionamiento depende la seguridad mundial

La alegoría sexual es uno de los diversos niveles manejados en *Dr. Strangelove*, así como la regresión a situaciones propias de la infancia y a aquéllas relacionadas con la maternidad. Por ejemplo cuando el general Ripper gatea, a medida que su mente degenera; o bien cuando el avión bombardero B-52; al ser abastecido de combustible, en el aire, sale del avión más grande sugiriendo un nacimiento, e incluso los créditos iniciales están escritos con trazos delgados que semejan las primeras letras de un niño. Para mí, la ironía suprema tiene lugar cuando los personajes se ven entre máquinas que una vez les sirvieron como herramientas de comunicación y progreso, pero que al final se convierten en destrucción y retroceso; tema que daría pie a su siguiente película.

⁴² ALLEN NELSON, Thomas. *Kubrick, inside a film artist's maze*, New and expanded edition, Editorial Indiana University Press, USA, 2000, pág. 93

4.1.3 2001: A SPACE ODYSSEY



Ilustración 36 Varios Carteles y Portadas de Space Odyssey

*"A veces pienso que estamos solos,
otras pienso que no lo estamos.
En ambos casos, la idea me resulta
sorprendente."*

S. KUBRICK

2001: A Space Odyssey (1968) fue el siguiente film de Stanley, realizado a partir del libro *The Sentinel* de Arthur Clarke. Como señala el mismo Kubrick se trata de "un documental mitológico"⁴³. Mientras su película anterior servía como alerta a la humanidad para evitar su autodestrucción, esta película se aventuraba a crear nuevos mundos

⁴³ WALKER, Alexander, op. cit. pág. 162

para hacernos reflexionar sobre la existencia de vida extraterrestre inteligente. Clarke y Kubrick trabajaron juntos en el guión, en Nueva York. Para conseguir el efecto que quería, Stanley contrató a especialistas en efectos visuales, tales como Harry Lange, quien ayudó a hacer vehículos espaciales para la NASA, y Frederick Orsay que también trabajó para la NASA. Así mismo integraron el equipo de efectos especiales de Wally Veevers, Douglas Trumbull, Con Pederson y Tom Howard.

“Finalmente, el naturalismo no evoca los ecos misteriosos contenidos en mitos y fábulas; estas resonancias se ajustan mejor a una película que a cualquier otra forma artística. La gente en el siglo veinte se interesa más y más por la magia, las experiencias místicas, las necesidades trascendentales, las drogas alucinógenas, la creencia en inteligencia extraterrestre, etc.; así que, en ese sentido, la fantasía, lo sobrenatural, el documental mágico, llamémoslo como quieras, es más cercano al sentir de la época que el naturalismo.”⁴⁴

2001 desafiaba la estructura general de las películas, pues no se ajustaba a la noción que tenían los espectadores de que un film estaba integrado por diálogos, nudos dramáticos, un clímax bien definido y los mismos personajes que intervenían hasta el final. En lugar de eso, Kubrick llevó a la audiencia a una experiencia provocada exclusivamente por sonido e imagen, a la experiencia estética, a sentir el film para luego entenderlo. Tal como sucede cuando alguien se acerca a una obra de arte y no entiende conscientemente su función o su significado. Este último proviene no solamente de la obra terminada, sino también de cómo ha sido trabajada.

⁴⁴ Idem pág. 13



Ilustración 37 El hombre-mono descubre la primera herramienta primitiva, un hueso.

Kubrick emplea el recurso de *slow motion* en el momento en el que el hombre-mono descubre la primera herramienta primitiva, un hueso, lo cual amplía su alcance físico y permite a su mente hacer el *link* de función. Empleada también como arma, la herramienta guarda además la idea de destrucción, una característica de la ironía de Kubrick. Un nuevo orden de vida se gesta a partir de ese descubrimiento. En el momento en que el pedazo de hueso está en el aire, Kubrick lo convierte en un vehículo espacial del año 2001, mediante un corte asociativo que da como resultado una elipsis, que muestra claramente cómo el progreso evolutivo viene del desarrollo tecnológico.



Ilustración 38 El cuadro en el que se hace la transición de la tecnología-evolución.

Los temas a los que daba más importancia Kubrick en la realización de 2001 fueron el concepto de la inteligencia y su transformación, y el concepto de comunicación, pues afirmaba que un cineasta que asume la comunicación como una característica central en su vida de trabajo, fácilmente la aplicará en el concepto intelectual de su película.

Lo que distingue a este film es el predominio de la experiencia visual no verbal. Al principio, Kubrick creyó conveniente explicar, mediante una narración en *off*, lo que sucedía; luego confirmó que de haber dejado la narración, no hubiera conseguido la misma intensidad que resultó con la experiencia visual pura.



Ilustración 39 El escritor Arthur C. Clarke y el director Stanley Kubrick

A Kubrick le entusiasmaban los avances tecnológicos; a medida que su carrera evolucionaba, se le facilitó explorar y utilizar herramientas tales como la computadora, para realizar su trabajo. Por otra parte, le atraía enormemente la ironía y, al preproducir *2001*, encontró un ejemplo sofisticado de ella, pues HAL 9000 sufre una avería, lo que pone de manifiesto la errónea fe que tiene el ser humano en alcanzar la perfección mediante objetos construidos por él mismo.

Después de que los ejecutivos de la *MGM* vieron la proyección de *2001* opinaron que era muy larga y aburrida. Así que antes de la premier mundial, le cortaron diecisiete minutos. Cuando finalmente fue lanzada rompió récord de taquilla, a pesar de las críticas. Multitudes de 30 años y menos fueron a verla. En su libro, *Stanley Kubrick A Biography*, Vincent LoBrutto: "Durante una proyección, un joven corrió,

durante la escena del viaje, y se estrelló contra la pantalla gritando: 'veo a Dios'. El olor de la marihuana invadía los cines, se veía gente joven con pupilas dilatadas y mentes estimuladas con el poder del film”.



Ilustración 40 Kubrick en un set de 2001

Kubrick confiere propiedades dramáticas al silencio, al sonido y a la velocidad a lo largo de la película. La única ocasión en que hay una toma con cámara en mano es cuando Bowman, tras haber forzado su entrada al *Discovery*, flota en el banco de memoria de HAL para desconectarle todas sus funciones inteligentes y convertirlo en un aparato mecánico de monitoreo básico. En las acciones de Bowman no hay muestras de enojo y la carga emocional de la escena se sustenta en la distorsión de la voz de HAL antes de que se extinga. El hecho de que nos identifiquemos con él, aun cuando se trata de una máquina, es muestra del talento de Kubrick para conseguir humanizarlo, mediante rasgos propios de la naturaleza del hombre.

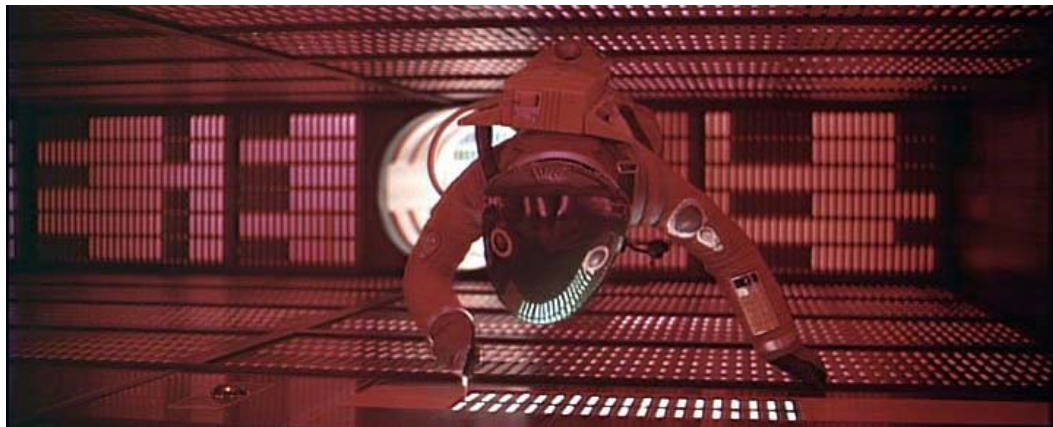
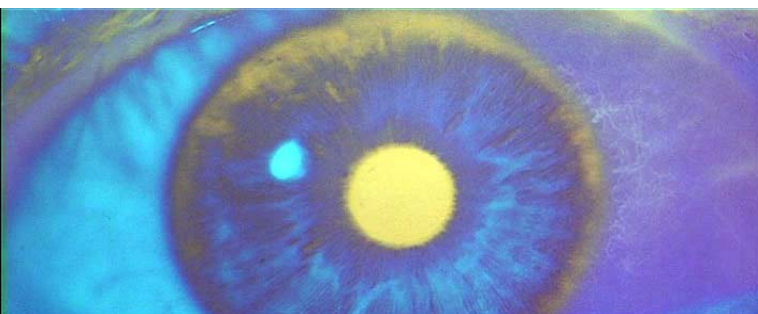
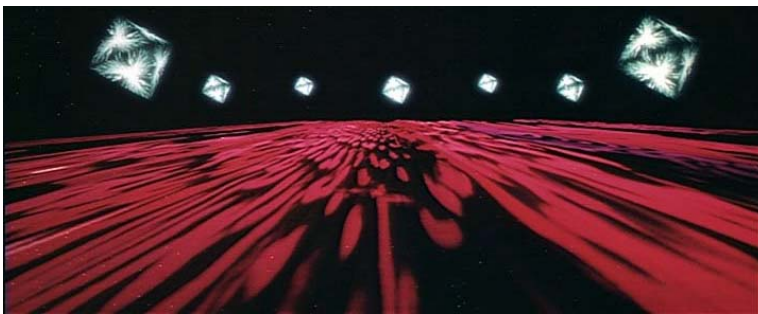
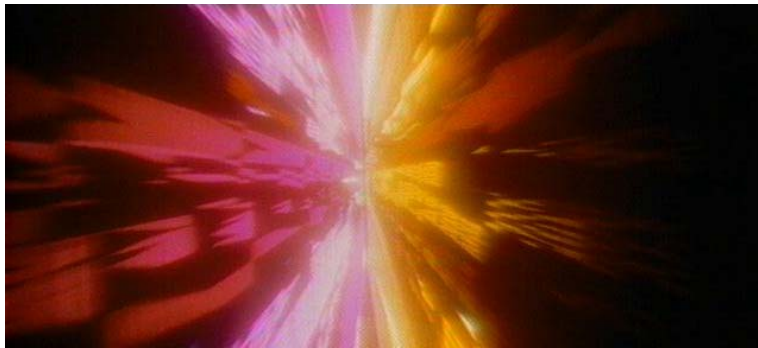
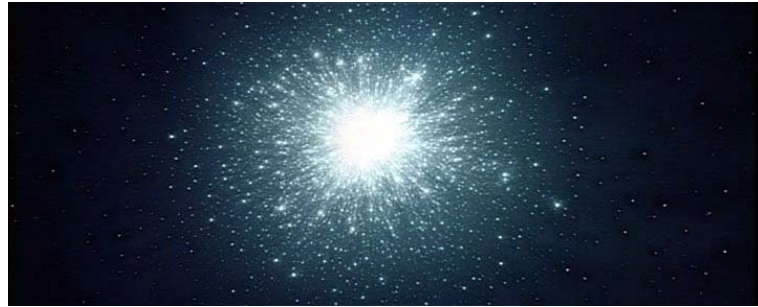


Ilustración 41 Bowman en el banco de memoria para desconectar a HAL

Aparentemente, como consecuencia de la extinción de HAL, se activa un mensaje pregrabado, informando que el monolito representa la primera evidencia de vida inteligente en la tierra "ha permanecido totalmente inerte; su origen y propósito aún son un total misterio", dice el mensaje. Esto lanza a Bowman a la penúltima secuencia de la película y regresa el desarrollo lineal no verbal. En un momento dado, Kubrick convierte la pantalla en un lienzo expresionista; en otro, estallan constelaciones, aparecen efectos ópticos, pueden verse luces como parpadeos; todos ellos patrones móviles parecidos a los que experimentan pacientes anestesiados o alucinaciones inducidas por LSD.



Ilustración 42 Bowman emprende el viaje de transformación...



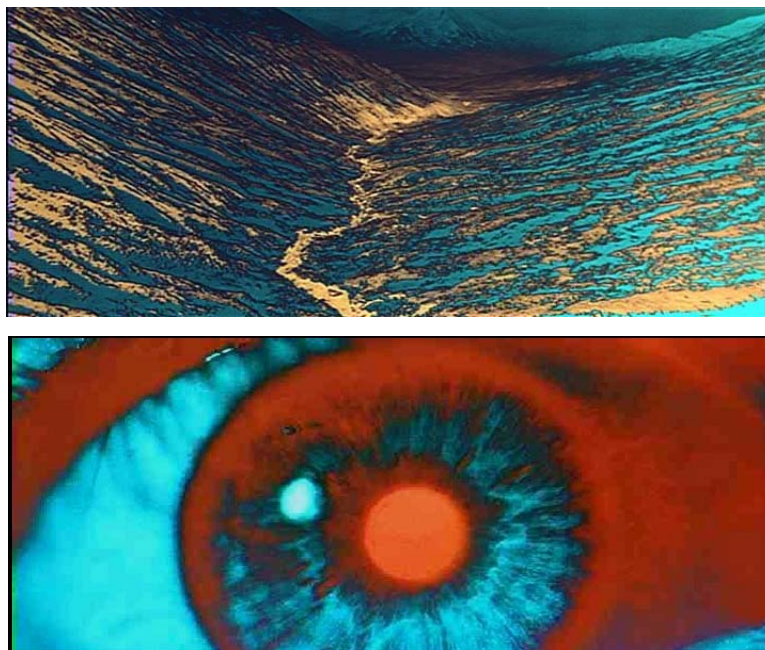


Ilustración 43 ... los colores psicodélicos reflejados en la pupila de Bowman

Bowman es parte de todas las experiencias; cuando regresa a la realidad, está en una extraordinaria habitación decorada al estilo Luis XVI. Se ha especulado en cuanto a que este cuarto pudiera ser una especie de jaula en un zoológico astral. Se escuchan voces, compuestas y distorsionadas, especialmente por el compositor György Ligeti, que indican la presencia de algo sobrehumano. Luego, Bowman recorre las etapas del crecimiento, la muerte y la resurrección. Kubrick muestra estas etapas empalmando las escenas (*overlap*) temporal y visualmente. El periodo en el que Bowman está cautivo parece no tener tiempo; como en un sueño, es imposible determinar su duración. El personaje parece suspendido.



Ilustración 44 Habitación de Bowman

En la penúltima escena, Bowman se sumerge en el monolito, en una luz radiante que crece y lo transforma en un embrión, en un niño de las estrellas, que se mueve alrededor de la esfera terrestre, lugar de donde proviene. El film termina con esta imagen luminosa.

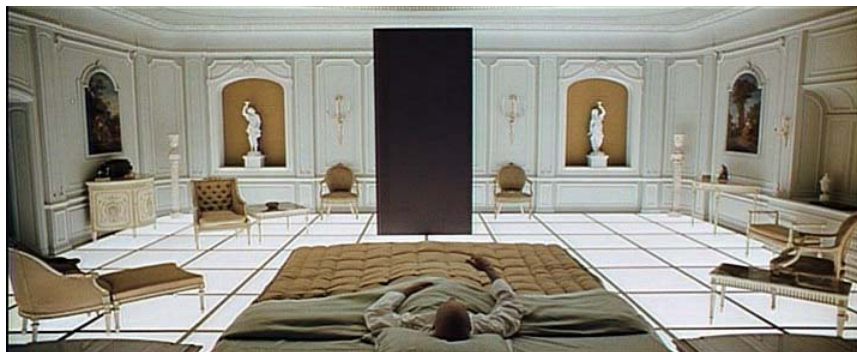


Ilustración 45 El último contacto con el monolito

Al dejar los ojos del niño de las estrellas fijos en el espectador, Kubrick deja libre la interpretación de lo que sucederá. Este final ha dividido a los críticos, pues involucra dos puntos de vista, uno optimista y otro pesimista, sobre las capacidades del hombre y su destino.



Ilustración 46 Con esta imagen del niño de las estrellas, el hombre completa su odisea

Después de filmar varias películas en Inglaterra, Stanley decidió permanecer allí definitivamente y establecerse en el campo de *Hertfordshire*. Después de un incidente aéreo casi fatal, se cree que Kubrick se volvió temeroso y dejó de ir a los Estados Unidos. Además les ordenaba a sus choferes que nunca manejaran a más de 35 millas por hora. Mientras *2001* aún seguía haciendo millones, Stanley ya pensaba en su siguiente proyecto. Se obsesionó con la vida de Napoleón. El film nunca llegaría a realizarse; entre otras cosas, porque ya había una película con tema similar, llamada *Waterloo*, y porque los ejecutivos no querían correr el riesgo en invertir en un proyecto de alto presupuesto.

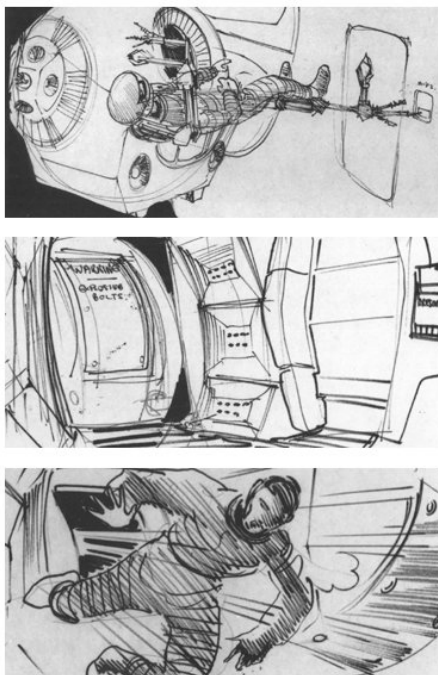


Ilustración 47 Fragmento del *storyboard* de *2001*

4.1.4 CLOCKWORK ORANGE



Ilustración 48 Posters de *Clockwork Orange*

El siguiente proyecto de Kubrick se desarrolló a partir del libro *A Clockwork Orange* de Anthony Burgess. Stanley consiguió que *Warner Bros.* comprara los derechos por 200,000 dólares y él mismo escribió el guión. En la novela, el autor explora características de la vida moderna en un futuro cercano. La premisa sostiene que es mejor ejercer el libre albedrío, aun si se emplea para pecar, que convertirse en un paradigma mecánico de la virtud. *Naranja Mecánica* explora las ventajas y

desventajas de que el Estado convierta a criminales en ciudadanos modelo, pero sin mente propia.

Un rasgo brillante, característico de la novela de Burgess, fue la creación de un lenguaje adolescente llamado *Nadsat*, al entenderlo se establece una conexión entre el protagonista y la audiencia. “Este lenguaje se deriva de la fusión de: ruso, argot gitano, modismos rítmicos del bajo Londres , palabras infantiles que connotan una regresión y expresiones onomatopéyicas que suenan como la violencia que describen.”⁴⁵

La película contiene algunas escenas extremadamente agresivas en las cuales el personaje principal, Alex, interpretado por Malcom McDowell, comete violaciones y crímenes brutales; sin embargo estos ataques no se muestran de una forma sangrienta, sino que se exponen de una manera estilizada. Por la naturaleza de algunas escenas, la película fue clasificada de X por la *Motion Picture Association of America*. Andrew Sarris de *Village Voice*, escribió una crítica muy dura sobre la película; ahí se señalaba: “Lo que tenemos aquí es simplemente una falsedad pretenciosa”.

La mayoría de los comentarios expresaban la conmoción provocada por la película y el hecho de que definitivamente Estados Unidos no estaba preparado para recibirla. Fue muy popular en Europa, especialmente en Inglaterra. Al considerar que esta película influyó en una serie de actos de violencia en ese país, fue censurada por veinte años.

⁴⁵ WALKER, Alexander. Op. cit., pág. 36



Ilustración 49 Nuestro «humilde narrador» en el bar *Korova*

Clockwork Orange comienza con la imagen y la narración de Alex, un joven rubio que de no ser por las pestañas postizas que ostenta en su ojo derecho, el elemento grotesco hubiera sido descartado de su rostro casi angelical. Como vemos en *2001* el elemento de simetría es la advertencia de que un hecho ominoso está por ocurrir. El *dolly* hacia atrás en la escena-overtura representa la cúspide de la habilidad de Kubrick para traducir en un concepto visual perfecto la idea que quería expresar en el film.

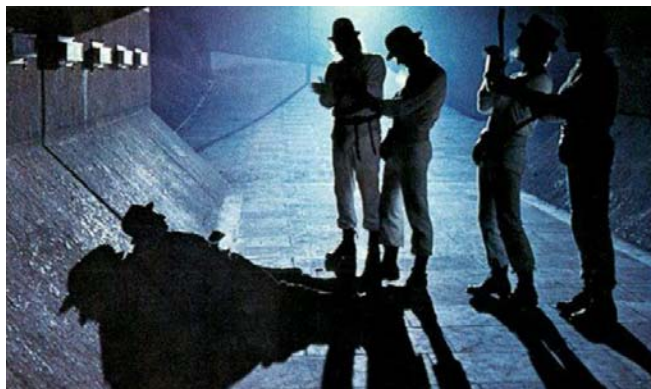


Ilustración 50 Las sombras que proyectan los *droogs* ponen de manifiesto su intención

A través de los fluidos movimientos de cámara, Kubrick expresa un efecto de baile o coreografía que tiene conexión directa con la música; este efecto también lo logra gracias a que sostiene la toma por más tiempo de lo que se esperaría. El hecho de llegar a convertir la

violencia en movimiento hace que su contenido se diluya y se transforme en una metáfora de la violencia.

Alex es fotografiado en ángulo bajo y cámara lenta como una réplica del simio, en *2001*, en el momento en que aprende a usar su hueso como arma letal. Kubrick ve al hombre como un simio erguido, en el que aún permanece el instinto evolutivo de violencia. La toma en *low-angle* tiene su contraparte en la segunda mitad de la película, cuando la cámara toma a Alex desde arriba, sumiéndolo hasta la posición de víctima.

La escena del tratamiento Ludovico es iluminada para que resulte más realista, e incluso el doctor que mantiene humectados los lagrimales de Alex, es médico en la vida real.



Ilustración 51 Alex recibe su dosis del tratamiento Ludovico

Robert Hughes señala: "es idea popular del siglo XIX, y aceptada aún en la actualidad, que el arte es bueno para todos, que el propósito de las bellas artes es provocar una elevación moral. El mensaje de Kubrick, amplificado a partir de la novela de Burgess, es lo opuesto: el arte no tiene propósito ético. No hay una religión de la belleza. El arte

sirve, en lugar de eso, para promover la conciencia extática. El tipo de éxtasis dependerá de la persona que lo está experimentando.”⁴⁶

La orgía en el cuarto de Alex fue una toma de 28 minutos condensados en un destello de 40 segundos mediante el movimiento acelerado y con la *William Tell Overture* de fondo.

La fuerza con la que Kubrick muestra el ambiente que rodea a los personajes con frecuencia llega a definirlos; así como la moralidad de sus actos; un ejemplo es la decoración en la casa de salud de la mujer con gatos y la iconografía presente en la habitación de Alex.



Ilustración 52 Mujer con gatos en su retiro de salud

Durante la escena de la pelea con la mujer de los gatos, Kubrick hizo varias tomas, con su *Arriflex* en mano, para crear las imágenes *over the shoulder* y subjetivas. Alex usa como arma una estatua fálica y la mujer se defiende con un busto de Beethoven, anticipándonos que la suerte cambiará para Alex y la relación repulsiva que le provocará la música de Beethoven en el tratamiento Ludovico.

⁴⁶ Idem, pág. 208

2001 y *Naranja Mecánica* tienen en común la convicción de Kubrick de que "el hombre es más que un producto terminado del condicionamiento, herencia o medio ambiente, él puede trascenderse y redimirse a sí mismo."⁴⁷

A medida que avanza el film y Alex es traicionado por sus *droogs*, puede distinguirse la simetría; es decir los elementos presentados al inicio toman una forma cíclica y provocan un sentimiento de conclusión. Alex es presa de los terrores que él mismo sembró, llega a su casa y su habitación está ocupada por un desconocido dispuesto a defender a sus queridos "P" y "M"; un *zoom* lento, cuando Alex está ante el Támesis, proyecta su melancolía; en ese momento se encuentra con el viejo que golpeó al principio, éste lo reconoce e incita a sus amigos a darle su merecido; Alex es rescatado por dos policías, sus examigos Dim y Georgie, quienes tampoco esperan para cobrarse lo que les hizo. Después llega a un lugar muy familiar, a la casa de Alexander, el escritor que habían dejado paralítico y a cuya esposa habían violado; éste no lo reconoce, pero Alex se delata al cantar *Singin' in the rain*, otro elemento simétrico que se torna en su contra.

Cuando Alexander lo reconoce decide vengarse: lo droga y cuando Alex despierta, se ve anegado en la novena de Beethoven, recurren a su mente asociaciones tan horribles que el joven decide suicidarse. Para hacer esta toma, Kubrick lanza la cámara por la ventana, una *Newman-Sinclair* protegida con cajas de goma; la lanzó seis veces y obtuvo un efecto de mareo subjetivo que identifica al

⁴⁷ Idem, pág. 215

espectador con Alex; también simboliza la caída de su calidad mecánica a un estado natural.

Alex no muere, despierta en un cuarto de hospital en donde un representante del Estado le da la bienvenida a la sociedad, le regalan un gran estéreo y un par de amplificadores, le dan de comer en la boca. "Ya estaba curado" dice nuestro «humilde narrador».

4.1.5 BARRY LYNDON

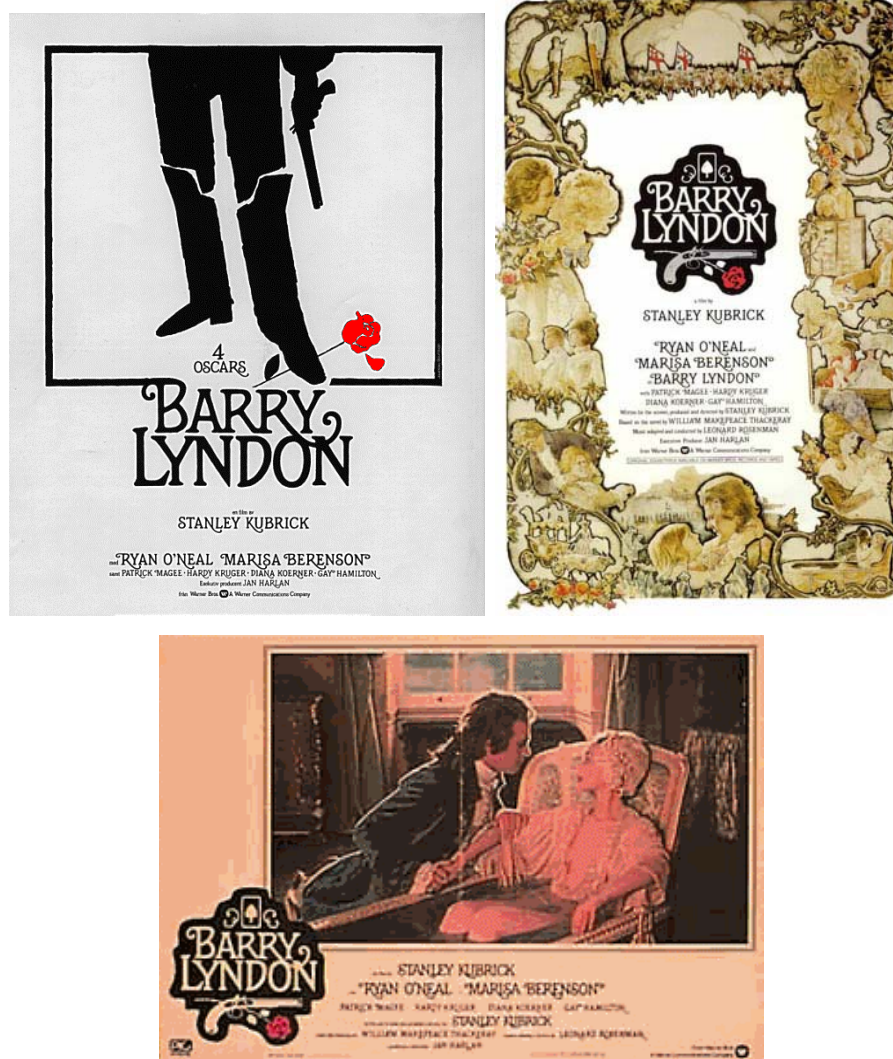


Ilustración 53 Carteles de Barry Lyndon

Después de *Clockwork Orange*, la audiencia esperaba pacientemente la siguiente obra de Kubrick. El director mantuvo en secreto su proyecto, nadie sabía a ciencia cierta lo que la mente maestra estaba preparando. Se llamaría *Barry Lyndon*, realizada a partir de la novela de William Makepeace Thackeray *The Luck of Barry Lyndon* (1844). Para el papel protagónico, Kubrick eligió a Ryan O'Neal. La película se estrenó el 18 de diciembre de 1975. Recaudó más de 11 millones de dólares, cantidad superior a lo que los críticos habían predicho. Michael Billington de el *London Illustrated News* escribió: "Barry Lyndon es una película egocéntrica, realizada por un hombre que ha perdido el contacto con sus semejantes, sus críticos y su audiencia." Esta severa crítica, junto con muchas otras, sólo contribuyó a incrementar la fama de Stanley de hermitaño y alejado de la sociedad; sin embargo el secreto que rodearía esta producción y las que le siguieron, se debió al impacto que produjeron en Kubrick las campañas para impedir que no se exhibiera la *Naranja Mecánica* y la hecho de que se responsabilizara directamente a esta película de la ola de violencia en Europa.



Ilustración 54 Una de las primeras escenas, el sentido de distancia subraya la ausencia de emoción

La novela se ubica en el periodo de la guerra de los siete años. Establece un panorama general de la milicia europea, su estructura y los campos de batalla durante ese periodo. La mayor parte de la película se filmó en Irlanda e Inglaterra; el resto, en Alemania.



Ilustración 55 Barry con su madre antes de emprender el viaje

Kubrick tomó a los espectadores por sorpresa, ya que sus películas anteriores se enfocaban en la visión de un futuro colectivo o individual, mientras que Barry Lyndon exponía un hecho histórico, pero desde un punto de vista personal; aun cuando retrataba estilos de vida y niveles sociales de la época, concentraba su atención en las acciones de los personajes.

Una vez más, Kubrick hace uso del recurso del narrador; la voz en *off* de Michael Horden nos guía, ya que da ritmo y dirección a la película, anticipándonos lo que va a ocurrir. Al conocer de antemano lo que le sucederá al protagonista, el nivel de suspenso se aminora, lo que permite al espectador centrar su atención en la manera en que transcurre la vida, y en observar cómo el destino, los accidentes y la suerte de Barry toman un giro trágico.



Ilustración 56 Asaltan a Barry camino a Berlín

Kubrick decide presentar al protagonista como un peón, su actuación está estructurada en un principio pasivo y en una actitud calmada, por lo que su actuación no tiene peso en la pantalla; su rostro carente de emoción, le impide expresar momentos álgidos. Casi no se emplean *close-ups*; lo que provoca la sensación de estar observando, en un museo, alguna obra de arte o concretamente un cuadro, a los cuales no nos está permitido acercarnos. Las tomas largas facilitan que las costumbres de la época describan el nivel de vida de los personajes.



Ilustración 57 Las miradas se cruzan, Barry conoce a Lady Lyndon

Con frecuencia se acomodan y reacomodan composiciones casi pictóricas, semejantes a las de una galería. El director encargó la modificación de un lente Zeiss al mismo Carl Zeiss, en Alemania. De esta manera con la sola iluminación provista por las velas, fue capaz

de obtener imágenes nítidas e impregnadas de romanticismo. Los rostros aparecen como revestidos de barniz en un retrato, y adquieren una aura histórica que contrasta con la ambición y la duplicidad que yace en cada uno de los personajes.



Ilustración 58 Boda de Barry Lyndon

El esposo de Lady Lyndon es un aristócrata inglés inválido, que aparece por primera vez en un paseo con su esposa y su pequeño hijo, Lord Bulligndon. El aristócrata ocupa un lugar que Kubrick ha reservado a personajes malignos, una silla de ruedas; lo que denota que su poder se ha visto menoscabado, como es el caso del Dr. Stangelove, y el del Sr. Alexander, de la *Naranja Mecánica*.



Ilustración 59 La contemplación de la vida, único deber de la aristocracia

A Kubrick le gustaba contrastar los rituales diarios con los dramas que vivían los personajes; por ejemplo, mientras la condesa, durante la ceremonia del baño, asistida por una persona que lee para ella en francés, por dentro está sumamente afligida debido a que su esposo la engaña.

El sonido emitido por las palomas que generalmente se asocia con paz y tranquilidad, Kubrick lo emplea de manera irónica durante el duelo de caballeros.



Ilustración 60 Durante el duelo de Barry con su hijastro

La historia finaliza con Barry herido, sin una pierna, en quiebra y de regreso a casa de su madre; es decir, vuelve al lugar del que partió para iniciar sus viajes; así queda manifiesta la ominosa simetría de una película que conspira contra su héroe. Otro ejemplo de esta simetría es el hecho de que Barry llega a desplazar a Sir Charles Lyndon, se apodera de su mujer y de su riqueza para más tarde ser desplazado por Lord Bullingdon en venganza por el trato que le dio a su madre. En esta película, el protagonista es vencido no por una máquina sino por la sociedad.

La historia culmina con una escena funesta, en la que Lady Lyndon endosa una orden pagadera a Barry, por una cantidad mínima, a manera de pensión. Kubrick subraya el hecho, mediante la fecha, 1789, año de la revolución francesa, cuando terminaron los privilegios y una era llegó a su fin.

Aunque la película no tuvo mucho éxito en Estados Unidos, en Europa fue aclamada como una de las mejores películas de todos los tiempos.

4.1.6 ***THE SHINING***



Ilustración 61 Carteles de *The Shining*

Una vez más, Stanley tomaría ventaja de algunos avances tecnológicos, como los *steadycams*, que fueron especialmente inventados para esta película, por Garret Brown y operados por él mismo; su uso fue decisivo para las escenas de persecución. La película se realizó a partir de la novela homónima de Stephen King, en la que un escritor, Jack Torrance, enloquece e intenta matar a su mujer, Wendy, y a su hijo Danny. Shelley Duval actuó en el papel de la esposa y Jack Nicholson en el del escritor. Shelley no estaba preparada para afrontar las exigencias que imponía en el trabajo Stanley Kubrick.

Respecto a *The Shining*, Kubrick señala: "La novela perfecta para hacer una película es aquella en que la vida interna de sus personajes proporciona el compás absoluto de adaptación de lo que el personaje está pensando o sintiendo en un momento dado."⁴⁸



Ilustración 62 *Overlook Hotel*

⁴⁸ Idem, pág. 272

El título de la película se refiere a los poderes de clarividencia que poseen Danny y su padre para ver acontecimientos pasados y futuros, especialmente aquéllos relacionados con el trágico pasado del *Overlook Hotel*. Otro de los temas principales de la película es la comunicación; pues el colapso de este medio, en la vida familiar, es lo que conlleva a la violencia que; así mismo, a medida que los medios de comunicación con el mundo externo se paralizan (radio, teléfonos, escritura, vehículos), la ansiedad aumenta en los puntos cruciales.

En la época en la que se realizó *The Shining* estaba más a tono con las tendencias del gusto popular, y Kubrick la eligió como una manera de agradar a la audiencia global, pues las películas de horror y temas diabólicos estaban muy en voga; tales como *Rosemary's Baby* (1968) y *The Exorcist* (1973).



Ilustración 63 En esta secuencia se empleó el *steadycam*

Como se ha señalado, uno de los elementos predilectos de Kubrick es la composición a manera de corredor (la utilizó en el viaje,

en *2001*, y en la escena del auto, en *Clockwork Orange*); en este caso, los pasillos del *Overlook Hotel* se convierten en puertas de entrada y salida hacia otro mundo y otro tiempo.



Ilustración 64 Danny juega, no hay nadie alrededor...

La alfombra sobre la que juega Danny posee una intrincada estructura, similar a un laberinto. Y la repentina aparición de la pelota sugiere que estaba rodeado por fuerzas invisibles.

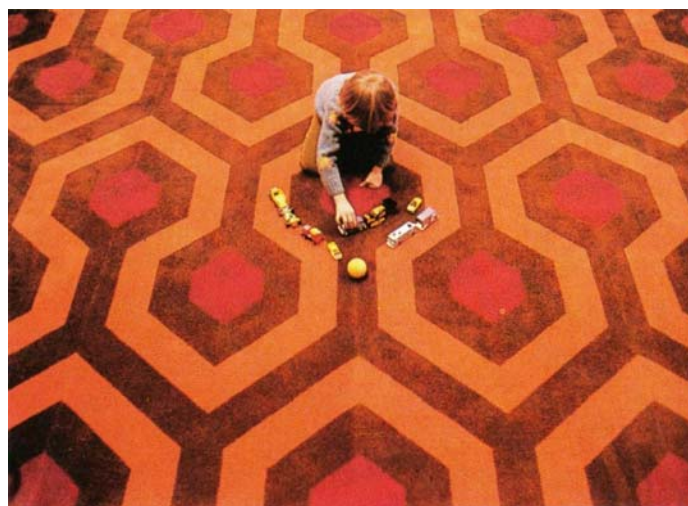


Ilustración 65 ...una pelota amarilla llega hasta donde él está.

Kubrick utiliza de nuevo los ángulos bajos para poner énfasis en la perturbación mental de Jack, como lo hizo en *Dr. Stangelove*, con el general Jack D. Ripper.



Ilustración 66 *Low angle* indica la demencia de Jack Torrance

Halloran, el cocinero, posee la misma capacidad paranormal de Danny, y Kubrick emplea *close-ups* para hacer más intensa la sensación de una conexión sobrenatural entre ellos.



Ilustración 67 Halloran en *close up* durante una visión



Ilustración 68 El clima extremo de las montañas rocosas es un elemento crucial para el aislamiento

En el transcurso de la película aparecen cuatro baños y en todos ellos ocurre algún evento paranormal o violento: en el baño del departamento de la familia Torrance, donde Tony, el amigo imaginario de Danny, le adelanta que su papá acaba de firmar el contrato; en el baño verde del cuarto 237, el cuerpo de una mujer que trata de seducir a Jack aparece en descomposición; en el baño blanco del pequeño departamento del *Overlook*, Jack quiere derrumbar la puerta con un hacha, y en el baño rojo del salón dorado, el espectro de Delbert Grady convence a Jack de que mate a su familia.

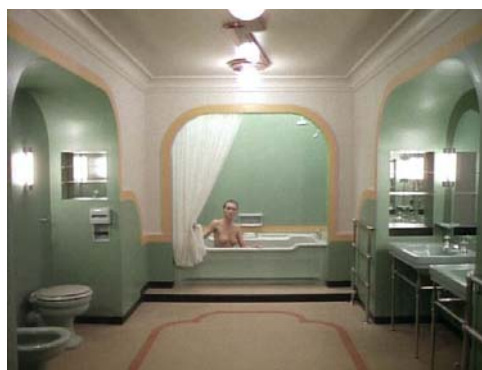




Ilustración 69 Los baños, sitio terrible para estar en una película de Kubrick

Con frecuencia, como ya se ha señalado, Kubrick utiliza la simetría para anunciar que algo malo va a ocurrir; por ejemplo, los dos elevadores por donde sale el torrente de sangre; las dos hijas gemelas de Grady; el rostro de Wendy cuando descubre el secreto de Jack.

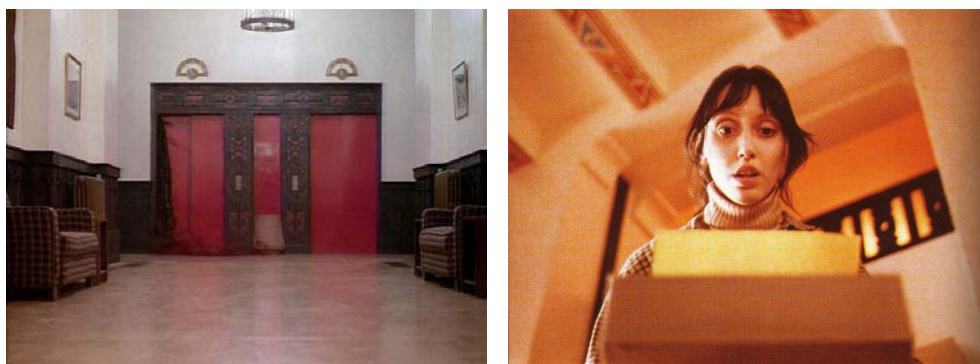


Ilustración 70 Simetría = Horror

En el momento en que Wendy confronta a Jack y sube a la escalera hay un ángulo subjetivo de ella hacia arriba, y otro hacia abajo, de Jack, dándole un papel de fuerza a Wendy y de debilidad a Jack.

Para las tomas aéreas y exteriores del *Overlook Hotel* se utilizaron las locaciones reales de el *Timberline Hotel* en la Reserva Nacional del Monte *Hood*, en Oregon. Para las escenas en interiores se creó una estructura que ocupaba toda el área de los *Elstree Studios*. El

decorado del interior del Hotel es rico en tonalidades rojizas, semejantes a la sangre seca. Kubrick quiso un *set* tan suntuoso como el expresionismo alemán y su fantasía cinematográfica y teatral; de tal manera que si el film hubiera sido en blanco y negro, se hubieran destacado las sombras en habitaciones y corredores; sin embargo, en *The Shining* se trataba de crear la ilusión de terror, mediante el color y una área iluminada, de donde los espectros no se pudieran ir si se encendiera la luz.



Ilustración 71 La iluminación desde abajo acentúa los rasgos macabros de Nicholson

También la actuación de Jack Nicholson se adaptó para exagerar su lenguaje corporal, a la usanza de la tradición alemana: repleta de monstruos, *golems* y personajes extravagantes, casi como mimos.

Una vez más, por ejemplo, cuando la conciencia de Jack se perturbada y su mente se deforma, Kubrick utiliza la composición de corredor para indicar una fuerte transformación; y para mostrar la metamorfosis de padre a asesino. Cada vez que Jack Torrance está a punto del colapso, los ángulos de cámara cambian dramáticamente.



Ilustración 72 Jack Torrance congelado

Al final, Jack muere congelado afuera del laberinto; sin embargo, para él la muerte física no representó un final definitivo, sino una transformación que lo condujo a 1921, donde moraría con los espectros que lo atormentaban.

Durante la producción de *The Shining* hubo un incendio que dañó un *set* y costó dos millones y medio de dólares su reconstrucción. Antes de la premier en Londres, Kubrick editó 27 minutos de la película, pensando, probando y articulando el mensaje para que reflejara mejor su estilo. La película se estrenó el 23 de mayo de 1980 y fue muy bien aceptada en Estados Unidos.

4.1.7 FULL METAL JACKET



Ilustración 73 Carteles de *Full Metal Jacket*

En su siguiente película, Kubrick volvió al tema de la guerra para cautivar a su audiencia. *Full Metal Jacket* tiene como base el libro *The Short-Timers* de Gustav Hasford. La historia cuenta los terribles sucesos que un grupo de hombres jóvenes vivieron antes y durante de la guerra de Vietnam. Kubrick estaba deprimido durante el rodaje, debido a la muerte de sus padres, Gertrude Kubrick murió el 23 de abril de 1985; y Jacques Kubrick, el 19 de octubre. Por otro lado, el 20 de enero de 1985 nació su nieto, Alexander Phillip Hobbs.



Ilustración 74 Kubrick y su nieto

Kubrick explica el significado del título de la película: “*Full Metal Jacket* se refiere a un diseño de bala utilizado tanto por la policía, como en el mundo de la milicia, que consiste en recubrir una bala de plomo con una funda de cobre (*cooper jacket*). Sirve para alimentar más fácilmente la pistola y también evitar que el plomo se expanda dentro de la herida: hecho que se discutió en la convención de asuntos de guerra de Ginebra, para que fuera más humana, supongo”.⁴⁹

En una de las primeras escenas de *Full Metal Jacket* rapan a los jóvenes, lo cual refleja la pérdida de su identidad personal para convertirse en parte del pelotón; ahora, los muchachos pueden convertirse en máquinas listas para matar. En el campo de batalla, el cabello les crece de nuevo, algunos logran recuperar su humanidad.

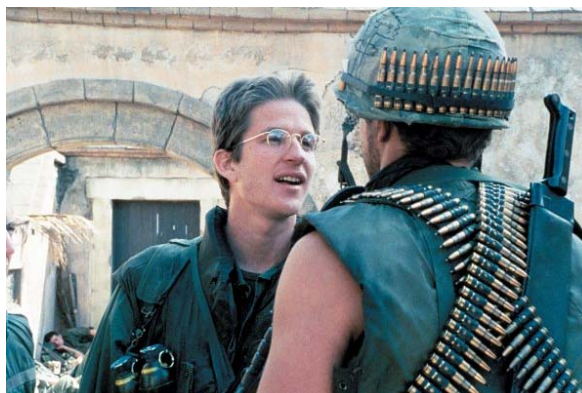


Ilustración 75 *Joker* es nuevo en el pelotón

El personaje principal es, como en el caso de Barry Lyndon, una especie de antihéroe, su apodo es *Joker* (bromista), usa lentes y está flacucho; le interesa el periodismo de guerra. Este personaje es interpretado por Matthew Modine que en los ochenta era una estrella joven. Por ser el protagonista se esperaba que el peso de la película

⁴⁹ Idem, pág. 315

recayera en su actuación; sin embargo, sólo durante la segunda parte se distingue de los demás.



Ilustración 76 Un día de entrenamiento

En la parte que corresponde al entrenamiento resalta la actuación de Vicent D’Onofrio, como Pyle; es un joven obeso que se convierte en blanco de los ataques verbales del sargento y de sus compañeros, pues falla constantemente y todos son sancionados por su culpa, pues, de acuerdo a una de las reglas de entrenamiento, si uno falla, todos pagan. Hay una escena donde los «camaradas» de Pyle lo golpean con jabones, como represalia por un castigo que se les impuso debido a que Pyle ocultaba donas en su baúl, este acto desencadena la perturbación total de Pyle y se abstrae aún más.



Ilustración 77 Posteriormente, un *close up* a Pyle indica su trastorno mental

En la novela, Hastford emplea un vocabulario similar al creado por Burgess, pero enfocado más al argot adolescente, característico en la camaradería de esa generación; por ejemplo, en batalla se emplea la frase «barre y limpia» en lugar de «busca y destruye».

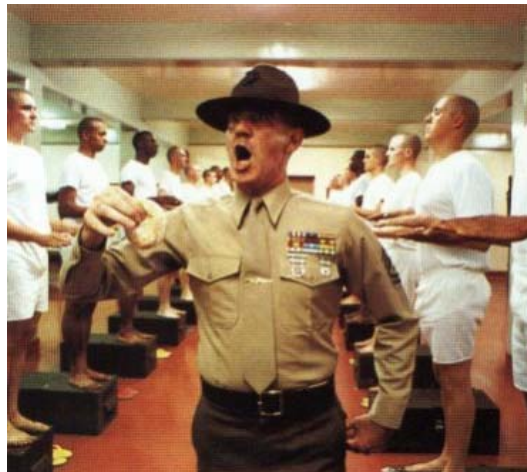


Ilustración 78 "Soy dueño de sus nombres, tengo sus traseros. No reirán. No llorarán. Aprenderán por números"

El sargento que los entrena es interpretado por un veterano de guerra real, Lee Ermey, se encarga de rebautizarlos con apodosos humillantes y les exige mental y físicamente hasta el límite. El humor que se maneja a lo largo de la película es oscuro. Con Ermey, Kubrick obtuvo un actor natural, capaz de improvisar con un autocontrol impresionante.

Oración de los muchachos a la hora de dormir: "Mi rifle es mi mejor amigo. Es mi vida. Sin mi, mi rifle es inútil. Sin mi rifle, soy inútil."

Coronel.- "Escribes 'Nacido para matar' en tu casco, pero, ¿ostentas un botón de la paz?"

Joker.- "Creo que estaba tratando de sugerir algo acerca de la dualidad del hombre, señor."

En oposición al orden establecido durante el entrenamiento, las tomas del campo de batalla se hicieron con movimientos serpenteantes, para dar la idea de un documental de guerra, y para expresar el caos que se vive en la comunidad durante la batalla. El set fue construido en Inglaterra; la jungla urbana de Vietnam se recreó al incorporar palmeras y anuncios espectaculares vietnamitas.



Ilustración 79 Intentan recuperar a un amigo herido

Esta película expresa la visión de Kubrick sobre el daño que la guerra le provoca al hombre, revela la inflexibilidad de los soldados al ser programados para obedecer órdenes y la lucha interna que tienen que ganar para sobrevivir.

La ironía no puede faltar, al marcharse, los soldados entonan al unísono la canción de «*Sábado por la mañana con Mickey Mouse*», una regresión a la seguridad infantil.



Ilustración 80 Kubrick durante la filmación de *Full Metal Jacket*

Full Metal Jacket se exhibió el 26 de junio de 1987. En los primeros diez días generó más de cinco millones de dólares y en los primeros 50 días, más de treinta y ocho millones. El film no obtuvo críticas negativas y también fue éxito de taquilla.

Para su siguiente proyecto, Kubrick pensaba en una película acerca de los campos de concentración, con esta idea realizó una gran investigación y eligió un nombre para el film: *Aryan Papers*, pero desistió; pues sería similar a *Schindler's List* que se dio a conocer en aquel tiempo. La siguiente película que ideó fue la llamada *AI (Artificial Intelligence)*. Sin embargo, Kubrick consideró que la tecnología no estaba lo suficientemente desarrollada como para conseguir los efectos especiales que imaginaba y terminó por hacer a un lado también ese proyecto.

4.1.8 EYES WIDE SHUT



Ilustración 81 Carteles de *Eyes Wide Shut*

Después de ver *Jurassic Park*, Kubrick tuvo una corazonada y antes de comenzar *AI; Dream Story* de Arthur Schnitzler llegó a sus manos. El guión tomó el nombre de *Eyes Wide Shut* y lo estelarizaron Tom Cruise (Bill) y Nicole Kidman (Alice). Es una historia acerca de la confianza dentro del matrimonio. Esta película enfrentó algunos problemas para obtener la clasificación *B*, porque contiene escenas de sexo, así que durante el proceso de edición se colocaron estratégicamente imágenes generadas por computadora para ocultar las escenas de sexo explícito.

De pronto, deja caer su vestido al piso, por un instante está desnuda. La pantalla va a negro, como si un párpado se cerrara para enmascarar lo que ha visto, así comienza *Eyes Wide shut*.



Ilustración 82 Composición tipo corredor

Una composición tipo corredor que enmarca imágenes domésticas, anuncia un cambio en los personajes: pues la armonía matrimonial está por terminar, se suscitan celos en la aparente feliz pareja.

Durante la fiesta navideña, el anfitrión, Victor Ziegler, manda llamar a su amigo, el Dr. Bill, porque su amante sufrió una sobredosis, La amante de Víctor se encuentra en el baño (lugar terrible, en las películas de Kubrick. Recapitulando: Jack Torrance se encuentra con el espectro de la muerta, en el baño verde; con Grady, en el baño del salón dorado, y por su parte, Pyle comete homicidio y suicidio en el baño blanco), Bill la atiende y la salva.

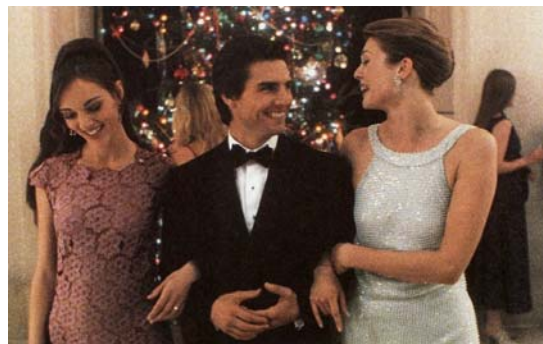


Ilustración 83 Bill es seducido por dos modelos

A raíz de que Alice observa a su marido coquetear y alejarse con dos mujeres, durante la fiesta, al llegar a casa decide encararlo y discuten; además le cuenta que tuvo una fantasía con un oficial naval que vio un verano. La secuencia de la discusión se consiguió después de repetir exhaustivamente las tomas; las actuaciones resultaron tanto pensadas como sentidas.



Ilustración 84 Las cortinas rojas enmarcan el rostro de Alice mientras le hace una confesión a su marido

Kubrick representa los celos recurrentes que vienen a la mente de Bill por medio de imágenes en blanco y negro. En busca de emociones sexuales, Bill se disfraza con capa y máscara, y consigue entrar a una orgía, pero es detectado, lo interrogan y condenan; luego lo salva una mujer misteriosa que encuentra después en la morgue; él supone que se trata de la misma joven a la que salvó la vida en el baño de Ziegler.



Ilustración 85 La luz viene desde abajo como en la conversación de Lloyd y Torrance, en *The Shining*



Ilustración 86 Alfombra roja, inminente peligro para Bill, hasta que es misteriosamente salvado

El director no viviría para ver proyectada esta película en la gran pantalla. A un mes de que fuera estrenada, el 7 de marzo de 1999, a la edad de 70 años, Stanley Kubrick murió de causas naturales durante el sueño, en *Harpden, Hertfordshire*, Inglaterra. La película fue número uno en taquilla. Algunos críticos argumentan que tal vez no tuvo el final

que Kubrick hubiera querido, porque él siempre se involucraba en gran parte del proceso de edición.



Ilustración 87 Kubrick y Cruise durante la filmación de *Eyes Wide Shut*

Por lo que respecta a *AI*, Steven Spielberg retomó el proyecto en el punto en el que lo dejó Kubrick.

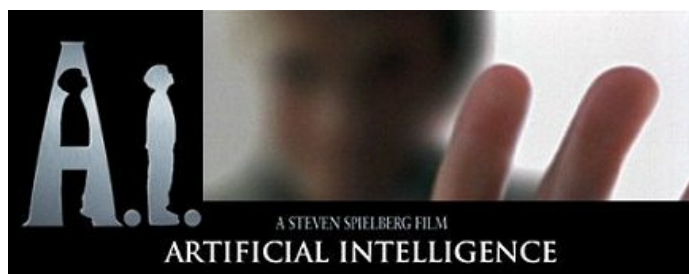


Ilustración 88 Proyecto inconcluso de Kubrick

Stanley Kubrick desarrolló un estilo diferente de hacer películas, al concentrarse en el arte visual, en lugar de preocuparse por los diálogos y la narración. Por este motivo, algunos lo consideran uno de los mejores directores que le han dado prioridad a la imagen cinematográfica, y cuya influencia está presente en el trabajo de directores como Steven Spielberg, Oliver Stone y Tarantino; en actores como Tom Cruise y Nicole Kidman; en la obra musical de David Bowie, Pink Floyd y Blur; en videastas como Alex & Martin; en escritores como Arthur C. Clarke; e incluso en «*The Simpsons*».

CONCLUSIÓN

Las grandes obras literarias, pictóricas y musicales que dejaron huella en la concepción tradicional de estética, fueron realizadas durante los años previos a la primera guerra mundial, época en la que el cine estaba en sus primeras etapas, y era considerado una novedad de feria. Fue cuando aparecieron las primeras pinturas impresionistas, cuando Freud hizo sus más importantes descubrimientos y cuando las teorías en semiología y semiótica vieron la luz.

Los primeros teóricos del cine surgieron en los años veinte, por ejemplo Eisenstein; en París nació el movimiento *avant-garde*, y en Alemania, el Expresionismo. Posteriormente, la incorporación de sonido a las películas revolucionaría la industria-arte. Luego *Hollywood* estaría en la cima de su esplendor con el *Technicolor*. Y, finalmente, la tecnología evolucionaría hasta permitir que el ciudadano promedio tuviera acceso a la creación de películas caseras.

Stanley Kubrick nació en los años veinte, y durante su adolescencia ya tenía a su alcance la realidad tecnológica que le permitiría descubrir su pasión y desarrollar su arte. Así como los pioneros de la cinematografía, que al carecer de sonido crearon el «cine puro», de la misma manera Kubrick se encaminó a perfeccionarlo. Su obra cumbre fue *2001*. Kubrick aspiraba a llevar al espectador a una experiencia universal, no verbal, y a envolverlo en el sueño del cine absoluto.

Los rasgos distintivos de la obra de Kubrick son su capacidad para manipular la forma cinematográfica y convertirla en una variedad

de significados. Su capacidad para explorar los complejos confines de la imaginación y mente humanas, su grandeza y banalidad. Y capacidad para transformar su visión de la realidad, en la que aun la guerra, poseía su estética.

Las películas, gracias (o a pesar), de que son un producto comercial, pueden tocar y transformar la vida de millones de personas. Este hecho también se debe a que las herramientas que nos permiten realizar películas aún siguen perfeccionándose, tanto cámaras y equipos de iluminación, como programas de computadora que ofrecen infinidad de efectos y maneras de editar nuestros cortos y largometrajes. El trabajo de Kubrick colaboró en este avance con aportaciones tan notables como la incorporación del *steadycam*, y de maneras tan sutiles como la inmersión a mundos que sólo él podía imaginar.

Al comprender que debe considerarse la forma como un elemento indispensable para hacer el mensaje más accesible al receptor, el cineasta prestará más atención a la composición y su estética, con la finalidad de que el cine sea apreciado no sólo por su discurso sino porque la imagen provoque el deleite de ver una obra de arte en movimiento.

Mi propósito es que este trabajo sea de utilidad para incrementar el interés del realizador neófito por el estudio de tan multifacético arte.

BIBLIOGRAFÍA

- ALLEN NELSON, Thomas. ***Kubrick, inside a film artist's maze***, New and Expanded edition, Editorial Indiana University Press, USA,2000, pp 333
- ARIJON, Daniel. ***Grammar of the film language***, 8ª edición, Editorial Silman-James Press, United States of America, 1976, pp 624
- AUMONT, Jacques. ***El ojo interminable***, 1ª edición, Editorial Paidós, España,1997, pp 208
- AUMONT, Jacques. ***Estética del cine, espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje***, 3ª edición, Editorial Paidós, España, 1993, pp 331
- C. SÁNCHEZ, Rafael. ***Montaje cinematográfico, arte de movimiento***. 1ª edición, Editorial Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, México,1994, pp 342
- CARMONA, Ramón. ***Cómo se comenta un texto fílmico***, 2ª edición, Editorial REI, España,1991, pp 323
- EISENSTEIN, Sergei M. ***El sentido del cine***, 8ª edición, Editorial Siglo XXI, México, 2003, pp 204
- GERNSHEIM, Helmut and Alison. ***A Concise History of Photography***, 1ª edición, Editorial Thames & Hudson, Germany, 1965, pp 314
- GOMEZ DE SILVA, Guido. ***Breve diccionario etimológico de la lengua Española***, 2ª reimpresión, Fondo de Cultura económica, México, 2001, pp 736
- GUTIERREZ SAENZ, Raúl. ***Historia de las Doctrinas Filosóficas***, 28ª edición, Editorial Esfinge, México, 1997, pp 238
- J. BENET, Vicente. ***La cultura del cine Introducción a la historia y la estética del cine***, 1ª edición, Editorial Paidós, España, 2004, pp 317
- MITRY, Jean. ***Estética y psicología del cine, 1. Las estructuras***. 5ª edición, Editorial Siglo XXI, México, 1998, pp 514

- POSADA V., Pablo Humberto. ***Apreciación de cine***. 3ª edición Editorial Alambra Mexicana S.A. de C.V., México, 1992, pp 103
- RAULY POUDEVIDA, Antonio. ***Diccionario Porrúa de la lengua Española***, 46ª edición, Editorial Porrúa, México, 2001, pp 848
- SADOUL, Georges. ***Historia del cine mundial desde los orígenes***. 12ª edición, Editorial Siglo XXI, México, 1991, pp 828
- STAM, Robert. ***New Vocabularies in film semiotics***, 8ª edición, Editorial Routledge, Great Britain, 2002, pp 239
- WALKER, Alexander. ***Stanley Kubrick, Director. A visual analysis***, 3ª edición, Editorial Norton & Company Inc., United States of America, 2000, pp 376

OTRAS FUENTES

- <http://apuntes.rincondelvago.com/estetica-antigua.html>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Montaje>
- <http://members.tripod.com/iberaz/historia/>
- [http://revista-arbil.iespana.es/\(11\)este.htm](http://revista-arbil.iespana.es/(11)este.htm)Apuntes de estética
- <http://www.answers.com/lascaux>
- <http://www.archiviokubrick.it>
- <http://www.film-makers.com/artists/kubrick/biography/>
- <http://www.portaldearte.cl/terminos/estetica.htm>

- http://www.portalplanetasedna.com.ar/pagina_nueva_5.htm
- <http://www.precinemahistory.net/introduction.htm>
- Programa de televisión de BBC World. *Art that shocked the World*. Manet. MMI.