

# ÍNDICE

Prólogo .....	9
Introducción .....	11
1. El plano .....	13
2. Angulación y punto de vista .....	37
3. Movimientos .....	51
4. Transiciones .....	65
5. Efectos técnicos .....	79
6. Recursos narrativos .....	91
7. Articulación del discurso fílmico .....	107
Anexos	
1. Las películas .....	119
2. Estilos cinematográficos .....	137
3. Géneros cinematográficos .....	153
Glosario .....	171
Bibliografía .....	189

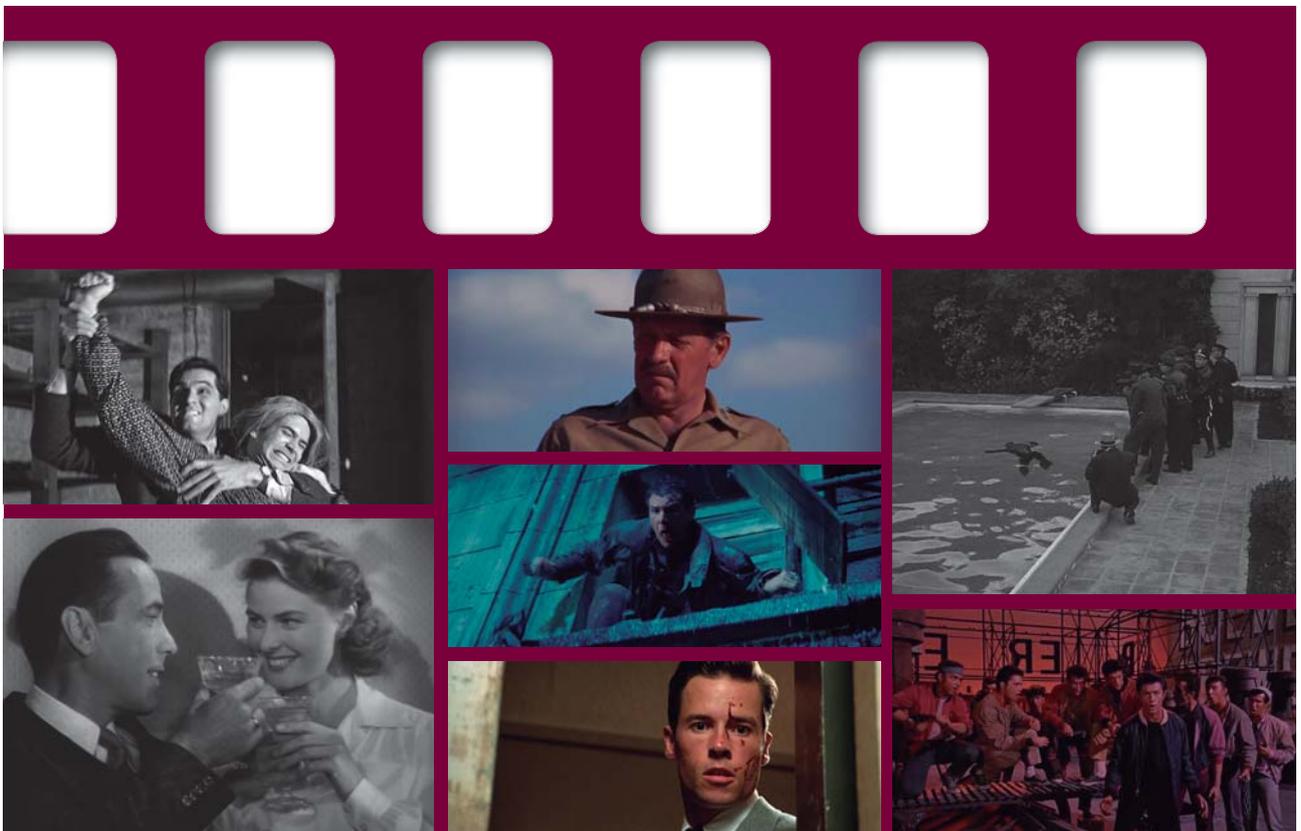
# 6

El guionista Joe Gillis (William Holden) acaba de morir en la casa de Norma Desmond (Gloria Swanson). Suena su voz *en off*.

—Gillis: “Ya ven que se ha encontrado el cuerpo de un hombre flotando en la piscina de la mansión, con dos tiros en la espalda y uno en el estómago. Nadie importante, un simple escritor de guiones con un par de películas de segunda clase en su haber. ¡Pobre tipo! Siempre quiso una piscina... Bueno, al final consiguió una, sólo que el precio resultó ser un poco alto. Retrocedamos seis meses hasta el día en que todo empezó”.

*El crepúsculo de los dioses* (1950),  
guion de Charles Brackett y Billy Wilder

## RECURSOS NARRATIVOS



NO ES TAREA FÁCIL la de explicar en esta pequeña introducción qué se esconde exactamente tras el título “recursos narrativos”, con que se abre este sexto capítulo. Porque, en definitiva, ¿qué tienen en común procedimientos tan dispares en apariencia como el montaje por acciones paralelas, la inserción de un *flash-back*, o el recurso a la *voz-en-off*?

Podríamos decir básicamente que todos los elementos tratados en el presente capítulo constituyen medios o técnicas de conducción narrativa usuales dentro del lenguaje cinematográfico. Realizando un símil con el lenguaje verbal, si hasta aquí nos habíamos ocupado de la utilización de las palabras y sus combinaciones más simples, ahora nos disponemos a hablar sobre aquellos recursos que afectan a la organización global del relato filmico.

Se trata de procedimientos de un nivel mayor de abstracción, que hacen referencia a aspectos de la película tales como la ordenación temporal de la historia, la interrelación de las diferentes tramas que intervienen en ella, el punto de vista desde el cual se enfoca la narración, el proceso de gradación de la tensión dramática, etc., y que en el fondo no son completamente ajenos a otras artes de naturaleza discursiva como la prosa literaria. En el cine, sin embargo, estos recursos adoptan notas particulares ligadas al hecho de materializarse a través del lenguaje audiovisual y no de otro, y por esta razón merecen ser estudiados de manera específica.

### **Acciones paralelas**

Se pueden definir las acciones paralelas o más rigurosamente, el montaje por acciones paralelas, como la técnica consistente en intercalar alternativamente imágenes correspondientes a dos o más acciones argumentales que transcurren normalmente en tiempos simultáneos pero en espacios diversos.

Habitualmente, las acciones paralelas avanzan progresivamente hasta alcanzar una culminación común, momento en el cual suele decirse que las acciones “se encuen-



Figs. 6.1 y 6.2. *Grupo salvaje*.  
Acciones paralelas.

tran". No es absolutamente necesario, sin embargo, que esta convergencia tenga lugar materialmente, pudiendo resolverse los distintos hilos de forma independiente en el espacio o incluso en el tiempo.

Para precisar con mayor propiedad el concepto de acciones paralelas, puede resultar ilustrativo recurrir a la secuencia inicial de *Grupo Salvaje*. En ella, las imágenes de la banda de Pike cabalgando hacia el banco se alternan primero con las de un grupo de niños que juegan al borde del camino y luego, con las de Deke y sus hombres tomando

posiciones en los tejados. En el primer caso, los planos de los niños que se divierten viendo como unas hormigas matan a un escorpión constituyen, más que una acción paralela en sentido estricto, un contrapunto de carácter expresivo de la acción principal. En efecto, frente a la aparente tranquilidad de los jinetes, la crueldad de los niños genera una atmósfera inquietante que prelude certeramente lo que está por llegar (Fig. 6.1).

Tras esta serie de insertos comienzan a intercalarse los del grupo de Deke Thornton, en lo que esta vez sí representa el modelo de unas acciones paralelas “clásicas”. Ambas líneas se hallan directamente relacionadas entre sí, se desarrollan en paralelo creciendo paulatinamente en tensión, y finalmente acaban confluyendo en el tiroteo y la huida posterior (Fig. 6.2).

Otros dos excelentes ejemplos de la enorme potencia expresiva del montaje por acciones paralelas los constituyen los desenlaces de *Psicosis* y *Blade Runner*. En el primero de los títulos, Vera Miles inspecciona la mansión de los Bates mientras Sam entretiene a Norman en la recepción de los apartamentos. Poco a poco, la tensión crece en ambas acciones: Vera Miles nos adentra en la alcoba de la señora Bates y en la habitación de juegos de Norman, al tiempo que Sam acorrala a Norman cada vez más con sus incisivas preguntas. El fragmento de montaje por acciones paralelas simula haber finalizado con el forcejeo y la puesta fuera de combate de Sam. Sin embargo, al continuar adelante con la escena no tardamos en comprobar que la esperada confluencia se produce, tras una serie de planos singularmente larga de Vera Miles, cuando ésta se adentra en el sótano de la mansión. Es allí donde, con milimétrica precisión, Hitchcock desencadena toda la tensión acumulada hasta el momento (Fig. 6.3).



Fig.6.3. *Psicosis*. Acciones paralelas.



Fig. 6.4. *Blade Runner*. Acciones paralelas.

Al final de *Blade Runner*, la técnica de montaje por acciones paralelas se utiliza para realizar uno de los elementos argumentales clásicos de este tipo de tratamiento: la persecución. Esta vez, la prolongada serie de imágenes paralelas de Deckard y Roy Batty a través de la casa de Sebastian alcanza su clímax con el memorable plano de las manos entrelazadas: el replicante, que se sabe a punto de morir, ha decidido salvar la vida del humano (Fig. 6.4).

La secuencia de *West Side Story* que antecede a la pelea de bandas, posee un tratamiento bastante más sofisticado al tiempo que inusual del montaje por acciones paralelas, y ello por diversos motivos. En primer lugar, la secuencia está concebida en su totalidad como un número musical, con todo lo que ello conlleva de sumisión al



Fig. 6.5. *West Side Story*. Acciones paralelas.

ritmo y a la estructura propios de la canción. Segundo, se trata en esta ocasión de hasta cinco acciones paralelas considerablemente heterogéneas entre sí: dos de grupo (las dos bandas) frente a tres individuales (María, Tony y Anita); tres en movimiento (las dos bandas y Tony se dirigen al lugar de la pelea) frente a dos estáticas (María canta desde su ventana y Anita desde el interior su habitación). Finalmente, el conjunto no culmina de forma inmediata con una confluencia física en el escenario acordado para el enfrentamiento. Por el contrario, será en las escenas posteriores cuando se desarrollará la pelea, y María y Anita conocerán el desenlace de la misma. El resultado constituye sin duda una de las secuencias técnicamente más brillantes de la película, dotada de un ritmo absolutamente arrollador que crece progresivamente hasta sumergir al espectador dentro en un deslumbrante torbellino de imagen y sonido (Fig. 6.5).



Fig. 6.6. *L.A. Confidential*. Elipsis.



Fig. 6.7. *Blade Runner*. Elipsis.

### Elipsis

Entendemos por elipsis la omisión consciente de un fragmento de la acción dentro del montaje final del relato.

Conviene distinguir dos usos diversos de este recurso: el primero de ellos posee carácter funcional y constituye una de las convenciones clásicas del lenguaje cinematográfico. Consiste en presentar los fragmentos significativos del relato omitiendo los pasajes narrativamente superfluos. El espectador percibe con naturalidad el lapso de tiempo transcurrido sin echar en falta nada en concreto. A ello contribuyen ciertos tipos de transiciones características como fundidos, iris, cortinillas, etc.

El segundo empleo característico de la elipsis tiene, en contraste con el anterior, una intencionalidad fundamentalmente expresiva. Se trata en este caso de omitir un fragmento que el espectador echará en falta, bien inmediatamente o a posteriori. La pretensión ahora no es tanto sugerir el paso del tiempo como escamotear un pasaje.

Según puede intuirse, el procedimiento de montaje más eficaz para conseguir este propósito, no es otro que el corte simple.

La entidad del elemento omitido puede variar desde un simple plano hasta secuencias completas. En *L.A. Confidential*, por ejemplo, no nos es mostrada la imagen del cadáver del hombre de color que el agente Exley abate en el interior de un ascensor durante el transcurso de una redada. El efecto se acentúa por medio del inteligente montaje a base de planos objetivos y subjetivos alternados en la persecución precedente. Así, en el momento culminante, la ausencia del previsible plano subjetivo conteniendo la visión que Exley tiene del cadáver provoca en el espectador esa característica mezcla de reparo y curiosidad tan propia de este tipo de figura estilística (Fig. 6.6).

La elipsis del asesinato de J.F. Sebastian en *Blade Runner*, constituye un ejemplo típico de omisión de un episodio narrativo completo. Tras la sobrecogedora escena de la muerte del Dr. Tyrell —filmada con violenta explicitud— Roy se vuelve hacia Sebastian, que inmediatamente huye despavorido. Las imágenes que siguen, un inserto del búho robot con sus extrañas pupilas blancas y un inquietante plano de Roy descendiendo ya en el ascensor, sugieren que el segundo asesinato ha podido tener lugar. Sin embargo no es hasta la escena siguiente cuando el espectador escucha, a través de la radio de la nave de Deckard, que el cuerpo de Sebastian ha aparecido sin vida junto al del Dr. Tyrell (Fig. 6.7).



Fig. 6.8. *Psicosis*. Elipsis.



Asimismo, en *Psicosis*, cuando el novio de la malograda Marion va al motel en busca del desaparecido Arbogast, Hitchcock muestra un plano que recoge a Norman de pie junto al borde de la ciénaga. El espectador capta perfectamente que el coche del detective acaba de hundirse hasta el fondo del pantano con el cadáver de su dueño en el interior (Fig. 6.8).

### Flash-back

Se denomina *flash-back* al inserto de un fragmento narrativo situado en un tiempo cronológicamente pasado respecto al tiempo de referencia que se considera como presente en el relato.

La utilización más común de este recurso está asociada a una evocación más o menos breve de algún episodio pasado con el fin de aportar información relevante para el desarrollo de la trama principal.

En este sentido, resulta modélico el *flash-back* de *Casablanca* ambientado en París, a través del cual se introducen todos los antecedentes de la relación que Ilsa y Rick mantuvieron en el pasado. Toda la tensión insinuada hasta ese punto de la trama queda justificada, al tiempo que se impulsa la escena inminente del encuentro nocturno con nuevo vigor (Fig. 6.9).

La concepción del *flash-back* de *Casablanca*, que podríamos denominar clásica —el desarrollo de una pequeña “historia dentro de la historia” a través de una sucesión de escenas perfectamente articuladas—, es llevada hasta sus últimas consecuencias en *El crepúsculo de los dioses*. Aquí, el *flash-back* ya no es un inserto con la función más o menos instrumental de apoyar o servir de complemento a la trama principal, sino que constituye en sí mismo el relato único y esencial de la película. Su identidad como *flash-back* se conserva sólo gracias a las escenas inicial y final, que fijan de forma inequívoca un presente de referencia desde el cual se plantea y resuelve todo el resto de la historia.

Fig. 6.9. *Casablanca*. Flash-back.



Fig. 6.10. *El crepúsculo de los dioses*. Flash-back.

El planteamiento que resulta de ello es una especie de “veamos cómo se llegó hasta aquí” de enorme eficacia dramática (Fig. 6.10).

En el extremo opuesto, la técnica de *flash-back* de *Grupo salvaje* opta por la brevedad combinada con la fragmentación. Los insertos del pasado, nunca más allá de una única escena, responden a preguntas puntuales acerca del pasado de Pike en el momento preciso: la razón de su rivalidad con Deke, el origen de una cicatriz en la pierna... (Fig. 6.11).

Por último, merece la pena reseñar que es precisamente esta óptica del recuerdo y de la evocación, subyacente a cualquier variante de *flash-back*, la que justifica el empleo del fundido como transición por excelencia para introducir y cerrar este tipo de elemento.

### Flash-forward

Si el *flash-back* es un inserto narrativo situado en un tiempo pasado, el *flash-forward*, como su propio nombre indica, corresponde a un inserto cronológicamente futuro respecto al tiempo presente de referencia.

Su utilización es mucho menos frecuente que la del *flash-back*. El motivo de ello es que el espectador siempre tiende a situar intuitivamente la referencia temporal en el



Fig. 6.11. *Grupo salvaje*. Flash-back.



punto cronológico más avanzado, y en consecuencia, le es muy difícil efectuar un salto de tiempo hacia el futuro sin recolocar allí el presente narrativo y recomponer todo lo anterior como parte de un *flash-back*.

Aun así existen ciertas figuras narrativas que, en contextos precisos, merecen ser llamadas *flash-forward* de forma al menos parcialmente justificada. Uno de estos casos lo constituye aquel inserto que presenta la visión particular del futuro propia de algún personaje, desde un punto de vista hipotético o incluso onírico, para volver a continuación a la realidad actual de los acontecimientos.

Otro supuesto de *flash-forward*, más discutible aún si cabe, corresponde a los saltos temporales hacia el futuro que carecen de vuelta atrás en el curso de la narración. Suelen ir introducidos por créditos o *voz en off*, y no es infrecuente que cumplan la función de coda o epílogo de la narración.

### MacGuffin

Podemos definir el *MacGuffin* como aquel elemento argumental que sirve como pretexto para introducir, desarrollar o incluso justificar toda o parte de la acción narrativa, pero que sin embargo carece de importancia real en sí mismo.

A pesar de haber sido utilizado por otros realizadores, fue Alfred Hitchcock quien bautizó, definió con precisión e hizo un uso más sistemático de este recurso a lo largo de su carrera. En su célebre entrevista concedida a François Truffaut, el director inglés declara refiriéndose al *MacGuffin*: “Un fenómeno curioso que se produce invariablemente cuando trabajo por primera vez con un guionista, es que tiene tendencia a poner toda su

Fig.6.12. *Psicosis*. MacGuffin.

*atención en él [el MacGuffin], y yo debo explicarle que no tiene ninguna importancia en absoluto”.*

No es difícil adivinar que en *Psicosis*, el *MacGuffin* lo constituye el dinero robado por Marion al comienzo de la película. Efectivamente, el robo es el motivo impulsor básico del arranque y de toda la primera parte del film, para a continuación perder rápidamente cualquier tipo de interés dramático.

Sin embargo, la utilización que Hitchcock hace en esta ocasión del *MacGuffin* esconde además una segunda intención mucho más sutil: se trata de dirigir la atención del espectador hacia Marion y su robo mediante sucesivos detalles —el motorista de la policía con ganas oscuras, el cambio de coches— con el objeto de aumentar lo inesperado y brutal del asesinato de la protagonista, cuando aún no se ha cumplido el primer tercio de la película. No es extraño que Hitchcock admitiera, en la misma entrevista mencionada antes, que *Psicosis* había supuesto su experiencia más apasionante de “juego con el público” (Fig. 6.12).

### Voz en off

Denominamos *voz en off* a una locución cuyo origen se encuentra fuera del campo visual de la imagen en pantalla.

A pesar de su aparente heterogeneidad con los recursos narrativos enumerados hasta aquí —que hacían referencia sobre todo a la esfera del guion y/o del montaje— la



Fig. 6.13. *Blade Runner*. Voz en off.



Fig. 6.14. *Psicosis*. Voz en off.

*voz en off* merece cerrar este capítulo por derecho propio. No podía ser de otro modo, constituyendo el vehículo expresivo más frecuente del que es sin duda el mecanismo de conducción narrativa por antonomasia: el narrador.

Conviene sin embargo, antes de seguir adelante, hacer cuando menos una mención de algunos otros usos comunes de la *voz en off*. Tal es el caso de aquellos fragmentos de voces o diálogos que, a pesar de hallarse directamente insertos en la acción, provienen de personajes situados fuera de campo (que hablan desde el interior de una habitación contigua, por ejemplo). Otra modalidad consiste en adelantar al final de una escena un fragmento de diálogo o de sonido ambiental perteneciente a la escena inmediatamente posterior, con el fin de impulsar la acción sucesiva.

Volviendo a la *voz en off* con papel narrativo, resulta inevitable hacer referencia en primer lugar al “caso *Blade Runner*”. Como es bien sabido, el montaje original de Ridley Scott no contenía voz en off alguna. Sin embargo, exigencias de carácter comercial —se temía que la película resultase poco menos que incomprensible para el gran público— obligaron a añadir la narración por parte de Deckard. El visionado de ambas versiones habla bien a las claras del valor explicativo y clarificador propio de este recurso. El precio que la película hubo de pagar por ello, demasiado alto tal vez, es otra historia (Fig. 6.13).

En *El crepúsculo de los dioses* es también el protagonista quien relata toda la historia, pero con el pequeño añadido de que en esta ocasión, sabemos desde el primer

momento que éste se halla... muerto. El hallazgo, que roza en un principio lo macabro, posee ese inconfundible sello, entre cínico y trágico, tan propio de Wilder.

Por último, merece la pena considerar un ejemplo algo más sofisticado procedente de *Psicosis*. Se trata de la huida en coche de Marion tras robar los 40.000 dólares. Esta vez, lo que escuchamos en *off* son las voces de su jefe y de la policía tal y como las reproduce ella en su imaginación. Asistimos, por decirlo así, a una especie de escenificación virtual (sonora), del descubrimiento y persecución del delito a través de la subjetividad de la protagonista. En el fondo, no es más que una mezcla de narración y recapitulación de lo sucedido hasta el momento; una de esas leves paradas para tomar aliento y ordenar las ideas frecuentes en Hitchcock; si bien es cierto que habilísimamente encubierta, como es habitual en él (Fig. 6.14).