

FL-PER-AV  
BDEC-CGE

David Bordwell  
Janet Staiger  
Kristin Thompson

# El cine clásico de Hollywood

Estilo cinematográfico  
y modo de producción hasta 1960

491.430973  
B7290-E  
1997  
cl

26 ENE 2007



401434

### 3. La narración clásica

La historia de una película no resplandece ante nuestros ojos sin más ni más; como espectadores, debemos construirla según la trama, el material que en realidad tenemos frente a nosotros. Las pautas clásicas para esta construcción son los principios de causalidad y motivación ya bosquejados en el capítulo 2. La trama de una película suele hacer que estas pautas sean aplicables transmitiendo información sobre la historia. Denominaré a este aspecto de la trama «narración».

El propio discurso de Hollywood ha intentado limitar la narración a la manipulación de la cámara, como indica el comentario de John Cromwell: «El modo más efectivo de contar una historia en la pantalla consiste en utilizar la cámara como narrador».<sup>1</sup> Y la propia narración del filme clásico nos insta a considerar que está presentando un mundo ficticio aparentemente sólido que sencillamente ha sido filmado para nuestro disfrute. André Bazin describe la película clásica diciendo que es como una obra de teatro fotografiada; da la impresión de que los sucesos que conforman la historia existen objetivamente, mientras que la cámara parece limitarse a darnos la mejor perspectiva y subrayar aquello que resulta adecuado.<sup>2</sup> Pero, de hecho, la narración puede aprovechar cualquier técnica cinematográfica siempre y cuando ésta pueda transmitir información sobre la historia. Conversaciones, situación de las figuras, expresiones faciales y encuentros bien planificados, todo ello funciona de un modo tan narrativo como los movimientos de cámara, los cortes o las entradas musicales.

Desde este punto de vista, la narración clásica entra en la jurisdicción de todos los tipos de motivación que hemos visto. En una película clásica, la narración está motivada compositivamente; funciona para construir la historia de modos determinados. La narración también debe estar motivada genéricamente, como cuando los artistas de un musical cantan directamente al espectador, o cuando una película de misterio mantiene en secreto cierta información crucial para la historia. Con menor frecuencia, la narración está motivada de forma

«realista», aunque un comentario en voz *over* en películas de ficción semidocumentales pueda insistir en que la historia está basada en hechos reales. La narración motivada de forma artística es muy poco común en las películas clásicas y nunca se produce en estado puro. Un director no clásico como Jean-Luc Godard puede mostrar los principios narrativos de una película, como hace al comienzo de *Todo va bien* (*Tout va bien*, 1972), en el que voces anónimas juegan con modos alternativos de comenzar la película, contratar actores y equipo y financiarla. Pero cuando una película clásica quiere poner de manifiesto la «evidencia» de su narración, debe crear un contexto que motive la puesta al descubierto de los mecanismos también por otros medios. Por ejemplo, en varias secuencias de *El hombre que ríe* (*The Man Who Laughs*, 1928), la narración nos esconde el rostro deforme de Gwynplaine (por medio de velos, muebles colocados estratégicamente, etcétera). Pero en cierta secuencia, la narración deja al descubierto esta pauta. Durante su espectáculo, Gwynplaine nos mira y revela deliberadamente su deformidad; después, un *clown* vuelve a ocultarla lentamente. Así es como este plano recrea el acto de revelación y encubrimiento que ha sido capital a lo largo de toda la narración. No obstante, esta puesta al descubierto de los mecanismos está en parte motivada por el realismo (Gwynplaine está en escena, revelando su deformidad a un público en la ficción) y por la necesidad causal (para que la historia siga adelante, una espectadora debe verle la boca y apiadarse de él). Aquí nos encontramos una vez más con la ya familiar motivación múltiple del texto clásico.

Podríamos seguir el camino marcado por Hollywood y limitarnos a etiquetar una narración tan minuciosamente motivada como «invisible». El orgullo que siente Hollywood por su maestría oculta implica que la narración es imperceptible y discreta. El montaje no debe dejar resquicios, la cámara debe estar «subordinada al discurso fluido de la acción dramática».<sup>3</sup> Algunos teóricos se han referido al estilo clásico como transpa-

rente e ilusionista, lo que Noël Burch ha llamado «el grado cero» de la representación cinematográfica.<sup>4</sup> Con esto quiero decir que la técnica clásica suele estar motivada de forma compositiva. La cadena de causa y efecto requiere que veamos un primer plano de un objeto importante o sigamos a un personaje hasta una habitación.

«Invisible» puede servir como descripción aproximada de lo poco que se fijan la mayoría de los espectadores en la técnica, pero no nos sirve de mucho si queremos analizar cómo funcionan las películas clásicas. Este tipo de conceptos restan valor a la naturaleza elaborada del estilo; un efecto transparente no nos anima a indagar bajo su lisa superficie. Este término también resulta impreciso. «Invisibilidad» puede hacer referencia a lo poco o mucho que nos comunica una narración, a la autoridad según la que conoce o comunica o al modo en que comunica. En esta «invisibilidad» hay un complejo entramado de problemas narrativos.

Entonces, ¿cómo caracterizar la narración clásica? Meir Sternberg ha expuesto una teoría muy clara que resulta útil.<sup>5</sup> Sternberg indica que la narración (o el narrador) puede caracterizarse según tres escalas.<sup>6</sup> Una narración es más o menos *consciente de sí misma*: es decir, en mayor o menor grado demuestra su reconocimiento de estar presentando información a un público. «Llamadme Ishmael», dice el narrador con un grado de conciencia de sí mismo similar al de un aparte de un personaje en una obra de teatro isabelina. Una novela que utilice al autor de un diario como narrador será mucho menos consciente de sí misma. En segundo lugar, una narración es más o menos *conocedora*. El hablante omnisciente de *La feria de las vanidades* despliega su inmenso conocimiento, mientras que los correspondientes de una novela epistolar saben mucho menos. Como indican estos ejemplos, la forma más común de limitar el conocimiento del narrador consiste en convertir en narrador a un personaje determinado. De este modo, el conocimiento implica también un punto de vista. En tercer lugar, una narración es más o menos *comunicativa*. Este término hace referencia a la disposición de la narración a compartir su conocimiento. El autor de un diario puede saber poco pero decirlo todo, mientras un narrador como el de *Tom Jones*, de Henry Fielding, puede suprimir una cantidad de información considerable. Algunas de las obras de teatro de

Brecht utilizan títulos proyectados que predicen el resultado de la acción de una escena: esto resulta menos supresivo que la narración de una obra de teatro normal, que tiende a minimizar su propia omnisciencia.<sup>7</sup>

Las tres escalas de Sternberg se pueden resumir en una serie de preguntas. ¿Hasta qué punto es consciente la narración de estar dirigiéndose a un público? ¿Cuánto sabe la narración? ¿Hasta qué punto está dispuesta la narración a decirnos lo que sabe?

Las categorías de Sternberg nos ayudan a analizar la narración clásica con un alto grado de precisión. En la película clásica, la narración es omnisciente, pero deja que esta omnisciencia sea más evidente en unas ocasiones que en otras. Estas fluctuaciones son sistemáticas. En los pasajes de apertura de la película, la narración es moderadamente consciente de sí misma y abiertamente supresiva. A medida que avanza la película, la narración se torna menos consciente de sí misma y más comunicativa. Las excepciones a estas tendencias también están estrictamente codificadas. El final de la película puede reafirmar rápidamente la omnisciencia y evidencia, o conciencia de sí misma, de una narración.

### La narración modesta

La narración clásica suele comenzar antes de que lo haga la acción. Es cierto que la secuencia de créditos puede considerarse como una parte del mecanismo gráfico, una apertura que está relativamente «abierta» a elementos no narrativos. (Desde luego, es en las secuencias de créditos donde el cine abstracto ha tenido una influencia más significativa en el estilo clásico.) Aun así, la película clásica de Hollywood suele utilizar la secuencia de créditos para iniciar la narración de la película. Ni siquiera se puede malgastar esa franja de entre cuarenta y noventa segundos. Además, en estos momentos la narración presenta un alto grado de evidencia. El acompañamiento musical ya indica la presencia de la narración, y a menudo los motivos musicales de esa obertura volverán a aparecer a lo largo de la película. Probablemente el título nombrará o describirá al protagonista principal (\**Mickey* [Mickey, 1918], \**Gidget*, \**King of the Rodeo* [1928]) o indicará la naturaleza de la acción (\**Going Highbrow*, \**Impact*

[1949]). En caso contrario, el título puede sugerir el lugar donde se desarrolla la acción (*\*Adventure Island* [1947], *Cumbres borrascosas*), un motivo de la película (*\*Aplauso* [Applause, 1929], *Balalaika*) o el tiempo de la acción (*\*The Night Holds Terror* [1955]). Los créditos que enumeran el reparto pueden reforzar el título (por ejemplo, *\*The King and the Chorus Girl* [1937], protagonizada por Fernand Gravet y Joan Blondell), pero en cualquier caso presentarán la jerarquía narrativa de la película. Protagonista, secundario, antagonistas y demás personajes principales quedarán establecidos por el orden, tamaño y tiempo de los nombres de los diferentes actores sobre la pantalla. Algunas películas refuerzan este nexo añadiendo planos de los personajes a los créditos, en cuyo caso la cantidad de espacio de pantalla que se asigna a cada actor indica la importancia del mismo (ilustración 3.1). (Compárese el efecto opuesto de los créditos que no hacen distinción entre los actores principales y los cameos, como los créditos democráticos de *Nicht Vershönt/Es Hilft nur Gewalt, wo Gewalt Herrscht* [1964], de Jean-Marie Straub y Danièle Huillet.) Incluso el logotipo de los estudios, el león de MGM o la montaña de Paramount, han sido analizados como transiciones narrativas.<sup>8</sup> Los créditos, por tanto, presentan un alto grado de evidencia, ya que se dirigen explícitamente al público.

En el período mudo, muchas películas no pasaban de esas indicaciones y se limitaban a presentar la secuencia de créditos sobre pantallas negras o fondos de diseño estandarizado (por ejemplo, telones, columnas o marcos). Algunas secuencias de créditos, no obstante, utilizaban «títulos artísticos», cuyos diseños representaban elementos narrativos de relevancia. *Mi caballo pinto* (*The Narrow Trail*, 1917), de William S. Hart, por ejemplo, presenta sus créditos sobre el dibujo de un atraco a una diligencia. Hacia 1920, este tipo de títulos artísticos era de uso común (véase la ilustración 3.2). Los tipos de letra también podían indicar el período o la localización de la historia, una práctica probablemente influida por los programas de las obras de teatro y los libros ilustrados: la narración transmitida como tipografía. En los años veinte, una secuencia de créditos podía aparecer sobre imágenes en movimiento (por ejemplo, *\*El carrusel de la vida/Los amores de un príncipe* [Merry-Go-Round, 1923]) o podía ser de dibujos animados (por ejemplo, *\*The Speed Spook*

[1924]). El cine sonoro canonizó esta estilizada «narrativización» de la secuencia de créditos asignándole una serie de funciones.

Los créditos pueden anticipar un motivo que aparecerá en la historia como tal. En *\*A Woman of the World*, el escandaloso tatuaje de la protagonista se presenta como un diseño abstracto bajo los créditos; en *\*The Black Hand*, un estilete constituye el fondo para los títulos. Las imágenes de los títulos también pueden establecer el espacio de la acción que va a desarrollarse, como hacen los pinos nevados en *\*The Michigan Kid* o la vista de la ciudad en *\*Casbah*. A menudo los créditos hacen gala de la omnisciencia de la narración y nos asombran con retazos de la acción que va a desarrollarse. Ya en *\*The Royal Pauper* (1917), nos encontramos con que los créditos resumen la historia del paso de la miseria a la riqueza mediante un fundido de la estrella vestida como una mendiga a un plano de la misma llevando ropa cara. Thierry Kuntzel ha demostrado cómo la secuencia de créditos inicial de *El malvado Zaroff* (*The Most Dangerous Game*, 1932), un plano de una mano llamando a una puerta, presenta un gesto importante en la película y anticipa varios motivos de localización y acción. La secuencia de créditos de *La fiera de mi niña* (*Bringing Up Baby*, 1938) presenta unas figuras esquematizadas de hombre, mujer y leopardo llevando a cabo acciones que reaparecerán en la película; *\*Sweepstakes Winner* emplea la misma estrategia (véase la ilustración 3.3). Como señala Kuntzel, este tipo de secuencias son explícitamente narrativas: la mano desconocida llamando a la puerta sólo puede ser la del espectador, lo que da una representación idealizada de la entrada del espectador en la película.<sup>9</sup> También se pueden ver apelaciones directas al espectador en esas «naturalezas muertas» en las que unas manos desconocidas pasan las páginas de un libro o de un álbum (por ejemplo, *\*Asesinato en la terraza*, *\*Easy to Look At* [1945], *\*Play Girl* [1941]). En el período de posguerra, la apelación directa en las secuencias de créditos también podía llevarse a cabo por medio un narrador en voz *over*. Por estos medios, la secuencia de créditos hace gala tanto de la omnisciencia de la narración como de su capacidad para suprimir aquello que desee.

Al igual que los créditos, las primeras secuencias de la acción pueden hacer grandes revelaciones sobre

la narración. Antes de 1925, la película podía iniciarse con un prólogo simbólico, caricaturizado por Loos y Emerson como «escenas visionarias del Cielo o el Infierno, de las Parcas atrapando vidas humanas en sus redes». <sup>10</sup> (Véase, por ejemplo, la ilustración 3.4 de *The Devil's Bait* [1917].) Con mayor frecuencia, las películas mudas se limitaban a utilizar títulos expositivos para anunciar los rasgos más sobresalientes de la narración. En la era del sonido, otras técnicas fílmicas se encargan del cometido de poner la narración en primer plano. Después de los créditos, *\*Partners in Crime* (1928) presenta un paisaje urbano y un intertítulo, «Gángsters y luchas entre bandas —Una ciudad saturada de crímenes» (véase la ilustración 3.5). De pronto el título se hace añicos cuando unas manos que empuñan armas lo atraviesan para disparar directamente hacia el público (véanse las ilustraciones 3.6 y 3.7). Al principio de *\*Una mujer de su casa* (*Housewife*, 1934), la cámara acompaña a un lechero hasta la puerta principal y se queda allí cuando éste regresa. Hay un corte a la alfombrilla de bienvenida, y la cámara asciende hacia el timbre y la placa donde aparece el nombre de los inquilinos. Estos planos han utilizado la cámara como si se tratase de un invitado acercándose a la casa. *\*Easy to Look At* se abre con una narración en voz *over* que nos describe la llegada de la heroína a la ciudad: «Y de este modo la población de Nueva York tiene otra habitante... ¡y qué habitante!», mientras un hombre se queda mirándola boquiabierto en la calle. Este tipo de pasajes dejan claros los conocimientos de la narración y su conciencia de estar dirigiéndose a un público.

La narración también puede utilizar los momentos iniciales para hacer hincapié en su capacidad para ser más o menos comunicativa. *\*The Case of the Lucky Legs* (1935) se inicia con unas piernas de mujer que suben a grandes zancadas por un tramo de escaleras (véase la ilustración 3.8) y después pasa mediante un fundido a un cartel (véase la ilustración 3.9) y se ven varios pares de piernas (véase la ilustración 3.10). Al final de la secuencia, mientras una ganadora anterior intenta reclamar su premio, el estafador la empuja (véase la ilustración 3.11) y la cámara hace una panorámica hacia un anuncio del concurso Piernas Afortunadas (véase la ilustración 3.12). La imagen se funde con un par de piernas extendidas (véase la ilustración 3.13) y después hace una panorámica hacia su propietaria, la

última de las mujeres estafadas, sollozando. El gratuito movimiento de cámara hacia el anuncio y la apertura de la siguiente escena aportan un comentario abiertamente irónico sobre el concurso.

La presencia explícita de la narración en estos comienzos tan explicativos se ve confirmada por la posterior aparición de la «secuencia previa a los títulos de crédito». Aquí la película comienza *in medias res*, y los créditos aparecen después de una o dos secuencias relativas a la historia del filme. Esta práctica empezó a definirse en los años cincuenta, posiblemente a causa del influjo de la técnica televisiva de presentar al espectador un avance de lo que iba a ver. El efecto de la acción previa a los créditos fue la eliminación de los créditos como unidad inequívoca y su diseminación en una breve secuencia de acción que aportaba un mínimo de información sobre la historia (por ejemplo, establecer una localización o conectar dos secuencias por medio de un viaje). El aplazamiento de los títulos de crédito garantiza de forma tácita la importancia de aquellas secuencias que abran la película.

Aun así, una vez presente en los pasajes de apertura, la narración pasa rápidamente a un segundo plano. En el transcurso de las secuencias de apertura, la narración se torna menos evidente, menos omnisciente y más comunicativa. Ejemplos flagrantes nos permiten rastrear el funcionamiento de este proceso de desvanecimiento gradual.

*\*¡Qué par de golfantes!* (*The Caddy*, 1953) tiene una secuencia de créditos de alta conciencia estilística que señala el género (comedia), repite el motivo principal (palos de golf, tartán) y anticipa sucesos de la historia (las figuras de dibujos animados). (Véase la ilustración 3.14.) El primer plano de la película muestra la marquesina de un teatro, en la que aparecen caricaturas similares a las de los créditos (véase la ilustración 3.15). El diseño del quiosco de música repite estas caricaturas, enlazando las figuras con los personajes reales que por fin vemos (ilustración 3.16). En un movimiento deslizante, las imágenes animadas de Dean Martin y Jerry Lewis han sido reemplazadas de forma gradual por los propios personajes. Un ejemplo más complejo tiene lugar en *\*The Canterville Ghost* (1944). Mientras que un comentarista nos cuenta la historia del fantasma en voz *over*, la imagen muestra un libro, *Fantasma famosos de Inglaterra*. A continuación hay un *flashback* que

nos retrotrae al año 1634, y muestra cómo el pusilánime Simon fue emparedado en un muro de su mansión. La cámara se acerca hasta un primer plano de una marca de nacimiento en el cuello de Simon (véase la ilustración 3.17), que se congela en una ilustración del libro, a la vez que se retoma el comentario en voz *over* (véase la ilustración 3.18). Mientras el narrador describe el castillo en la actualidad, el libro pasa de página; el dibujo del castillo (véase la ilustración 3.19) se funde con la misma imagen del castillo en la película, hacia el que cabalga Jessica, la heroína (véase la ilustración 3.20). La acción ha reemplazado a la voz no diegética y ya no volvemos a ver u oír la narración de un modo tan evidente.

La eliminación progresiva del narrador también resulta visible en los cambios históricos de las tácticas expositivas del cine mudo. Antes de 1917, las películas solían introducir a los personajes por medios que dirigían la atención al acto de la narración. Un título expositivo nombraba y describía al personaje adjuntando el nombre del actor; después un plano podía mostrar al personaje posando en un lugar no diegético (por ejemplo, el escenario de un teatro). Después de presentar a varios personajes de este modo, comenzaba la acción ficticia. Después de 1917, estas señales de la narración disminuyeron. Los personajes se presentaban en su primera aparición en la historia. Los comentarios explícitos de los títulos («Max, un matón») fueron sustituidos por imágenes del personaje inmerso en su comportamiento típico (por ejemplo, Max pateando a un perro).<sup>11</sup>

También varió el papel de los intertítulos expositivos. Los guionistas del cine mudo eran conscientes de que el título expositivo situaba la narración en un primer plano. Un escritor comparó el título expositivo con el coro de la tragedia griega, «alguien que está detrás de las escenas y conoce el secreto de la obra».<sup>12</sup> Otro crítico se mostró más consciente, si cabe, de esta intrusión: «Es posible que el título no diga más que “Amanecer” o “Noche” o “Casa”; pero a todas luces es el comentario introducido por alguien ajeno a la acción del que asumimos, según los propios términos del autor, que está ausente».<sup>13</sup> (Esto, afirmó, rompe el hechizo de la fascinación total.) La presencia de un narrador ficticio invisible también venía marcada, en los títulos expositivos, a través del uso del pasado, que se convirtió en algo habitual a partir de 1916. Después de 1917,

la película hollywoodiense fue basándose cada vez menos en los intertítulos expositivos y pasó a depender de los títulos de diálogo. Entre 1917 y 1921, entre una quinta y una tercera parte de los intertítulos de una película podían ser expositivos; después de 1921, los títulos expositivos constituían menos de una quinta parte del total. En los últimos años del cine mudo, nos encontramos ya con películas sin títulos expositivos. Su colocación y longitud también variaron: después de 1921, las primeras secuencias de una película contenían más títulos expositivos, y de mayor longitud, que las últimas. El perfeccionamiento del título artístico, el título expositivo adornado con un diseño pictórico, fomentaron que la imagen sustituyera al lenguaje. Las tareas expositivas pasaron al diálogo y la acción de los personajes, no sólo a lo largo del período, sino también en el interior de películas específicas.

La combinación de títulos expositivos, títulos de diálogo y acción ejemplar del personaje creó un narrador comunicativo y con bastante conocimiento. Pongamos por caso la secuencia inicial de *\*Miss Lulu Bett* (1921). La familia se reúne para cenar y un título expositivo presenta a cada uno de los miembros. El título va seguido del personaje llevando a cabo una acción que confirma la descripción del título. Después de que la narración haya identificado a la hija menor, las imágenes la muestran jugueteando con la comida. Después de que el padre haya sido identificado, va hacia el reloj de pared para comprobar si el suyo está en hora. Una vez ha sido presentada la mayor parte de la familia, otro título expositivo presenta a la hija mayor, pero añade el dato de que quiere independizarse. El título va seguido de un plano suyo en la puerta principal, cogida de la mano de un chico. Puesto que la narración ya ha caracterizado de forma adecuada a los demás miembros de la familia, confiamos en la información que nos da acerca de los deseos estrictamente privados de esta hija, información que a su vez se ve inmediatamente confirmada por su acción. La narración es omnisciente y fiable. La fluidez de este tipo de narración fue reconocida en Europa durante la era muda; un crítico parisino señaló que las películas de Hollywood siempre comienzan con un largo título expositivo que explica el tema, seguido por la rápida introducción y el bosquejo de los personajes por medio de títulos y actos. El crítico hacía hincapié en que las películas de



Hollywood evitaban la revelación psicológica gradual de los filmes alemanes y suecos de aquel período.<sup>14</sup>

¿Qué permite a la narración hacerse visible de forma tan rápida? Cualquier película narrativa debe informar al espectador de los sucesos previos a la acción que vemos. El cine clásico se limita de un modo casi absoluto a un tipo de exposición descrito por Sternberg como *concentrada* y *preliminar*.<sup>15</sup> Esto significa que la exposición queda limitada principalmente al comienzo de la trama. En su explicación de cómo escribir un guión, Emerson y Loos afirman que la apertura debe «explicar con brevedad pero de forma clara los hechos esenciales que el público debe conocer para entender la historia», preferiblemente en una sola secuencia.<sup>16</sup> Un recurso semejante puede parecer típico, pero debemos tener presente que esta elección compromete a la película hollywoodiense con un gama reducida de opciones narrativas. La exposición dispersa o demorada tiene el poder de alterar la comprensión de los acontecimientos por parte del espectador; al hacerle esperar para llenar los vacíos relativos a la causalidad, las relaciones entre los personajes y los sucesos temporales, se puede aumentar su curiosidad e incluso crear una motivación artística, mostrando los entresijos de la propia narración. Pero la narración concentrada y preliminar ayuda a la película clásica a parecer menos omnisciente y consciente de sí misma.

La narración clásica también retrocede a un segundo plano al comenzar *in medias res*. La exposición nos precipita hacia un flujo ya en movimiento de causas y efectos. Como dicen Loos y Emerson, la acción debe comenzar «con la historia en sí y no con la historia del caso que conduce a la historia».<sup>17</sup> Por tanto, cuando los personajes asumen el peso de la exposición, puede dar la impresión de que la narración se desvanece.

\**The Mad Martindales* (1942) ofrece un caso ejemplar. Después de un título expositivo («San Francisco, 1900»), la película comienza con un primer plano de una tarta en la que se lee la inscripción «Feliz cumpleaños, padre». La cámara se aleja y, mientras tanto, una sirvienta y un mayordomo decoran la tarta y hablan de asuntos relativos a la casa. La cámara sigue al mayordomo hasta el piano, ante el que está sentada Evelyn, la hija mayor. Evelyn y el mayordomo conversan. Más tarde, seguimos al mayordomo hasta el estudio, pasando junto a la hija menor, Cathy, que está escribiendo

inclinada sobre una mesa. La cámara se queda con ella y el mayordomo sale. Bob, el amigo de Cathy, mete la cabeza por la ventana, lo que da a ella oportunidad de explicar qué está escribiendo (un tratado feminista, sorprendentemente). Suena el teléfono y Evelyn contesta. El que llama es su novio Peter, quien le propone que se casen. En ese momento, llega el padre de las chicas, que acaba de comprar un cuadro de Poussin. Mientras los trabajadores desembalan el cuadro, la familia habla de la graduación de Cathy, el cumpleaños de Martindale, las noticias de Peter, etcétera. Cuando el mayordomo trae *champagne* para celebrar el cumpleaños, Cathy saca a colación el tema de las facturas pendientes; en ese momento la compañía eléctrica corta la luz. Al final de la secuencia, la familia descubre que está sin blanca y Cathy revela apenada el regalo que le había comprado a su padre: una billetera. No nos equivocamos al pensar que esta secuencia está sobrecargada de información, pero eso es típico de la acumulación expositiva del cine de Hollywood en las primeras secuencias de una película, casi al estilo de Scribe. Comenzando *in medias res* con el primer plano de «Feliz cumpleaños, padre», la película deja que los personajes se digan unos a otros lo que nosotros necesitamos saber.

La narración clásica puede resurgir de un modo más evidente en fases más avanzadas de la película, pero una reaparición de este tipo será intermitente y codificada. En el cine mudo, el título expositivo artístico puede incluir metáforas que hagan comentarios abiertos sobre la acción. Ocasionalmente, la narración reafirmará su omnisciencia por medio de un movimiento de cámara: el ejemplo típico es la panorámica desde el plano general de la diligencia a los indios vigilantes en la cima de la colina. En la película sonora, una frase solapada puede unir secuencias dirigiendo la atención hacia la narración. Muchos de los ejemplos de motivación artística y «exposición de los mecanismos» que he expuesto en este capítulo se pueden ver ahora como ejemplos de una narrativa consciente de sí misma y flagrantemente supresiva. Las intrusiones narrativas también pueden estar motivadas genéricamente: el encuadre de una parte del cuerpo del criminal mientras se comete el crimen en una película de misterio, o la conversión del narrador en «la voz de la historia» en una película histórica.<sup>18</sup> No obstante, sea cual fuere el gé-

nero, hay otro momento de la película clásica en el que la narración pasa a un primer plano: durante las secuencias de montaje.

Habitualmente, la secuencia de montaje comprime una longitud de tiempo o espacio considerable, sigue la pista a un acontecimiento a gran escala o escoge momentos representativos de un proceso.<sup>19</sup> Los ejemplos típicos son las hojas de calendario que caen, las breves imágenes de la búsqueda de un testigo por parte de un detective, la ascensión de un cantante mostrada a través de extractos de diferentes conciertos, la acumulación de recuerdos de viaje en un baúl o una sucesión de titulares. Se pueden encontrar secuencias de montaje rudimentarias en las películas hollywoodienses de la primera década de este siglo y de principios de la segunda. Hacia 1927, las secuencias de montaje eran muy comunes, y hoy en día siguen utilizándose variantes de las mismas.

Desde un punto de vista histórico, la secuencia de montaje forma parte de la reducción gradual por parte de Hollywood de la presencia narrativa evidente. En vez de un título que diga «Bajaron los botes salvavidas» o «Mientras el jurado deliberaba, McGee esperó bañado en un sudor frío», el filme puede presentar retazos de acción pertinente. Las secuencias de montaje, por tanto, trasponen convenciones de la narración en prosa al cine; Sartre cita los montajes de *Ciudadano Kane* como ejemplos del tiempo frecuentativo (equivalente a escribir «Consiguió que su mujer cantara en todos los escenarios de América»)<sup>20</sup> Además, la secuencia de montaje busca la continuidad, uniendo los planos a través de música no diegética y suaves transiciones ópticas (fundidos, cortinillas, sobrepresiones y —ocasionalmente— cortes). Aun así, la secuencia de montaje sigue haciendo que la narración destaque. Los primeros planos exagerados, los ángulos inclinados, las siluetas y otras llamativas técnicas diferencian este tipo de segmento de la secuencia ortodoxa. Cuando un periódico aparece de la nada arrastrado por el viento y se alisa ante nuestros ojos para que podamos leerlo, o cuando relojes de arena y hojas de calendario atraviesan la pantalla a toda prisa, se está dirigiendo hacia nosotros una fuerza ajena al espacio y al tiempo narrativos. Lo que mantiene bajo control las secuencias de montaje es su estricta codificación: es, sencillamente, la secuencia que hace avanzar la acción de la historia de un modo evidente. A

pesar de lo flagrante de la secuencia de montaje, su rareza, su función narrativa y su formato estrictamente convencional aseguran su estatus como el rasgo retórico más aceptable de la narración clásica.

### Causalidad, personaje y punto de vista

Tras la exposición concentrada y preliminar, y a excepción de intrusiones como las secuencias de montaje, la película clásica reduce la prominencia de la narración. Los capítulos 4 y 5 estudiarán el modo en que este proceso afecta al tiempo y el espacio cinematográficos. Por ahora, sólo quiero indicar las formas generales a través de las que la narración clásica de Hollywood revela su conciencia de sí misma, su omnisciencia y su comunicatividad.

Tras las partes iniciales de la película clásica, el grado de evidencia de la narración suele mantenerse a un nivel bajo, principalmente porque la acción y reacción de los personajes nos transmiten la cadena causal en funcionamiento. Es aquí donde el efecto de un mundo cerrado en el que se desarrolla la historia, la idea de Bazin de una obra de teatro ya existente que la cámara se limita a transmitir, alcanza su mayor intensidad. Diversos recursos del teatro realista del siglo XIX —exposición por medio de la conversación de los personajes, discursos y actos que motivan desarrollos psicológicos, entradas y salidas bien estructuradas— aseguran la homogeneidad del mundo ficticio. Esta homogeneidad ha inducido a muchos teóricos y a la mayoría de los espectadores a considerar que la película clásica está formada por un mundo diegético sólido e íntegro afectado de vez en cuando por un toque narrativo proveniente del exterior, como si nuestro compañero de asiento, en una obra de teatro, nos tirase de la manga para señalarnos un detalle. No obstante, debemos hacer un esfuerzo para ver que el mundo diegético de la película también es una construcción y, por tanto, es, al fin y al cabo, tan narrativo como el corte o el más llamativo de los comentarios en voz *over*. Aun así tenemos que reconocer lo importante que es para el cine clásico esta narración aparentemente natural y, de hecho, *oculta*. A continuación, demostraré que esta narración a través de la interacción de los personajes constituye la estratagema más habitual y menos llamativa de la narración hollywoodiense.



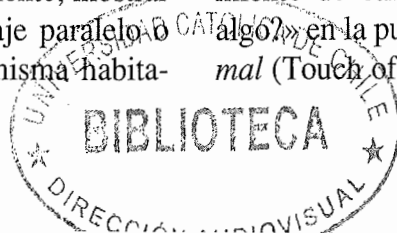
La narración refuerza la homogeneidad del mundo ficticio por medio de un recurso no teatral: el uso de fuentes de información públicas e impersonales que puedan estar motivadas, en la película, de forma realista o genérica. El instrumento más habitual es el periódico. ROSEN DECLARADO CULPABLE: el titular o artículo se convierte en un sustituto incuestionable de la presencia del narrador. En muchas películas de los años treinta, los periodistas se convierten en un coro expositivo que nos da detalles sobre la acción. Otros transmisores públicos de información incluyen la radio, la televisión, los partes informativos, los pósters, las cotizaciones, las guías turísticas y los libros de referencia (por ejemplo, el volumen de *Fantasmas famosos de Inglaterra* de *\*The Canterville Ghost*). Estas fuentes impersonales de información sobre la historia también son muy valiosas a la hora de amortiguar la autoconciencia de las secuencias de montaje.

La narración clásica es potencialmente omnisciente, como demuestran los créditos y los inicios de las películas, y como suele reconocer el propio discurso de Hollywood. A. Lindsley Lane, por ejemplo, se refiere a la «percepción omnisciente» como regla básica del cine. En el conjunto del cine de Hollywood esta omnisciencia resulta evidente en algunas ocasiones, aunque de forma muy breve, como cuando un ángulo o movimiento de cámara enlaza personajes que no se han visto entre sí.<sup>21</sup> Esta misma omnisciencia resulta evidente en las cualidades *anticipativas* de la narración: el personaje que entra en escena justo antes de que se le necesite, el movimiento de cámara que se acomoda a un gesto de un personaje justo antes de que se produzca, el corte inesperado a un timbre justo antes de que un dedo se pose sobre él, la música que nos hace esperar que aparezca un merodeador desde detrás de los arbustos. «Sólo hay un modo de rodar una escena», afirmó Raoul Walsh, «y es el modo que enseña al público qué va a pasar a continuación.»<sup>22</sup>

La prueba más evidente de la omnisciencia de la narración es su *omnipresencia*. La narración no está dispuesta a contárnoslo todo, pero sí a ir a cualquier sitio. Sin duda alguna, ésta es la razón de la tendencia al colapso de la narración por medio de los movimientos de cámara: la cámara puede vagar libremente, mostrar acciones simultáneas mediante el montaje paralelo o cambiando su posición dentro de una misma habita-

ción. «La cámara», escribe Lane, «estimula en la persona perspicaz, a través de la elección adecuada de tema y colocación, el sentido de “estar en la parte central de la experiencia, en el punto de percepción más ventajoso”.»<sup>23</sup> En algunas ocasiones esta ubicuidad sólo tiene motivaciones artísticas, como en el caso de los ángulos de cámara «imposibles» que ven la acción desde el interior de una nevera o una chimenea.<sup>24</sup> La omnipresencia espacial está, evidentemente, justificada por la acción que transcurre en un lugar determinado y también limitada por esquemas específicos, como veremos en el capítulo 5. Para evitar tratar a la cámara como a un narrador, no obstante, debemos recordar que lo que la cámara *no* muestra implica omnipresencia en sentido negativo: el lugar de una acción que no veremos hasta más tarde, la figura completa del misterioso intruso. La narración podría mostrárnoslo todo, pero se niega.

La narración clásica admite su omnipresencia espacial, pero niega tener una soltura comparable en el caso del tiempo. La narración no se desplaza al pasado o al futuro a su libre albedrío. Una vez comienza la acción y establece un presente definido, los movimientos al pasado están motivados por la memoria de los personajes. El *flashback* no se presenta como una explicación evidente por parte de la narración; la narración se limita a presentar lo que recuerda el personaje. Más restrictiva incluso es la supresión de los acontecimientos venideros en la narración clásica. Ninguna narración de ningún texto puede soltarlo todo al mismo tiempo, pero después de la secuencia de créditos, la narración clásica rara vez enseña abiertamente algo de lo que está por ocurrir. Es cosa de los personajes anunciar sucesos a través del diálogo y la acción física. Si éste es el último trabajo que van a llevar a cabo los criminales, son ellos quienes deben decírnoslo, porque la narración no se va a tornar más evidente para hacerlo. Si la relación amorosa se va a acabar, los personajes deben intuirlo: «Estas cosas nunca ocurren dos veces» (*\*Interludio de amor* [Interlude, 1957]). Como máximo, la narración puede dejar caer algunas indirectas evidentes, como señalar un detalle significativo que hayan pasado por alto los personajes; por ejemplo, el movimiento de cámara hasta el cartel de «¿Ha olvidado algo?» en la puerta de la habitación del hotel de *Sed de mal* (Touch of Evil, 1957). Con mayor frecuencia, los



motivos anticipatorios pueden incluirse si el plano ya ha sido motivado con otro propósito. Cerca del final de *De aquí a la eternidad*, el ataque a Pearl Harbor se anticipa cuando la cámara hace una panorámica para seguir a un personaje y revela un calendario con la fecha del 6 de diciembre.

De este modo, la narración clásica delega en la causalidad de los personajes y en las convenciones del género el grueso del flujo de información de la película. Cuando hay que suprimir información, se hace a través de los personajes. Los personajes pueden tener secretos entre ellos (y con respecto a nosotros). La limitación a un solo punto de vista también puede suprimir información acerca de la historia. Las convenciones del género pueden cooperar, como señalaba *Cahiers du cinéma* en su análisis de *El joven Lincoln* (Young Mr. Lincoln, 1939). En este caso la narración debe hacer juegos malabares con tres puntos de vista para ocultar cierta información al espectador. Cada uno de los dos hermanos acusados de asesinato cree que el culpable es el otro, mientras que su madre también considera culpable a uno de ellos. Cuando se reúnen los tres, sería verosímil que hablasen entre ellos y de este modo se enterasen de lo que piensan los otros. Pero si así ocurriera, el giro de la trama —que ninguno de ellos es culpable— se revelaría de forma prematura. De modo que la reunión familiar se escenifica como una vigilia silenciosa, la noche anterior al último día del juicio. Esta convención de los dramas judiciales motiva que se pueda esconder información al público.<sup>25</sup>

Cualquier texto narrativo debe repetir aquella información que sea importante para la historia, y en el cine la redundancia resulta especialmente necesaria; puesto que las condiciones de presentación implican que uno no pueda detenerse y volver atrás, la mayoría de las películas reiteran información una y otra vez. No obstante, la naturaleza de esa reiteración puede variar de una película a otra.<sup>26</sup> En una película de Godard o Eisenstein, la narración repite de forma evidente información que podría no repetirse en la historia. Las secuencias del final de *Octubre* (Oktiabr, 1928) y *Weekend* (Weekend, 1967) vuelven a presentar acontecimientos que ya hemos visto al principio de la película, y esta repetición no está motivada por la rememoración de un personaje. Una película clásica, sin embargo, asigna la repetición a los personajes. Es de-

cir, el desarrollo de la historia contiene en sí mismo redundancias que la narración se limita a transmitir. Por ejemplo, una vez han concluido los créditos de la película *\*Una mujer de su casa*, la secuencia inicial muestra a la heroína agobiada por sus tareas domésticas. Al final de la secuencia, un encuestador la llama y le pregunta por su trabajo: «Oh», dice ella, «...sólo soy ama de casa». «Ama de casa», repite el encuestador en el momento del fundido en negro. En una secuencia de *\*Pasaporte a la fama* (The Whole Town's Talking, 1935), descubrimos la profesión de un hombre en el momento en que éste entra en escena; un grupo de agentes de policía le saluda a coro:

«¡Alcaide!»  
 «¡Alcaide, jefe!»  
 «¡Hola, alcaide!»  
 «¿Qué tal, alcaide?»

Semejante redundancia no es extensiva, pues eso sería tan transgresivo como que no hubiera ninguna repetición en absoluto. En el mejor de los casos, un motivo significativo o un dato informativo deberían mencionarse en tres o cuatro momentos de forma inequívoca, como ocurre con el coro del alcaide. En realidad, tres es un número mágico en la dramaturgia de Hollywood; un acontecimiento es importante si se menciona tres veces. La regla de oro de Hollywood es presentar cada hecho tres veces, una vez para el espectador atento, otra para el espectador medio y una tercera para el lento de la última fila.<sup>27</sup> Leo McCarey recuerda: «La mayoría de los *gags* estaban basados en “la regla del tres”. Casi se convirtió en una regla no escrita». <sup>28</sup> Hay constancia de que Irving Thalberg dijo: «No es que haya que decírselo tres veces del mismo modo. Quizá se lo dices una vez a través de manera cómica, quizás otra directamente, quizás la siguiente con un giro de la trama». <sup>29</sup> En la ilustración 3.21 se puede ver un raro ejemplo de audaz repetición narrativa.

Puesto que la narración clásica comunica lo que «sabe» haciendo que los personajes vayan tirando de la cadena de causas y efectos a lo largo de la película, puede parecer lógico dar por supuesto que la película clásica suele restringir su conocimiento al punto de vista de un solo personaje. Si consideramos que el punto de vista es una subjetividad *óptica*, ninguna película

clásica, ni siquiera la tan cacareada pero siempre erróneamente analizada *La dama del lago* (*Lady in the Lake*, 1947), se limita por completo a lo que ve un personaje. Si consideramos que el punto de vista de un personaje abarca todo lo que sabe, seguiremos sin encontrar más que unos pocos filmes clásicos que se restrinjan hasta ese grado. La práctica arrolladoramente mayoritaria consiste en utilizar la omnipresencia de la narración clásica para moverse con fluidez de un personaje a otro.

La película clásica suele contener un número reducido de planos con punto de vista subjetivo (por regla general de información impresa que lee el personaje), pero éstos se encuentran firmemente anclados en un sistema de referencia «objetivo». El montaje desde el punto de vista óptico realizado en Hollywood rara vez tiene una coherencia rigurosa. Mientras que en un plano la posición de la cámara puede describirse como subjetiva, varios planos más tarde el mismo punto de vista puede ser objetivo, lo que a menudo da pie a anomalías como, por ejemplo, que un personaje entre en su propio campo visual (véanse las ilustraciones 3.22 a 3.25). De forma similar, la narración clásica se ceñirá al conocimiento limitado de un personaje, pero a menudo le sacará partido en contraste con lo que saben otros personajes. Los giros narrativos más ingeniosos suelen restringirnos al punto de vista de un solo personaje antes de revelar la situación total. Incluso los *flashbacks*, que en principio están motivados como puntos de vista limitados y subjetivos, rara vez se limitan únicamente a lo que el personaje podría haber sabido. Por estas razones, es acertado describir la narración clásica como fundamentalmente omnisciente, incluso cuando los cambios espaciales o temporales concretos estén motivados por la subjetividad de los personajes.

El cine de Hollywood no tardó en adquirir soltura con los cambios de punto de vista. Ya en *\*Love and the Law* (1919) podemos encontrar secuencias prolongadas con un montaje de punto de vista óptico (véanse las ilustraciones 16.44 y 16.45). *\*The Michigan Kid* comienza con una secuencia de montaje de una prospección aurífera en Alaska y después dirige nuestra atención hacia un garito de apuestas. En una mesa está sentado Jim Rowen, al que un intertítulo identifica como dueño del local. Hablando con dos clientes, Jim

revela que va a vender su negocio para volver a los Estados Unidos y reunirse con la chica que dejó allí. Mientras Jim hace el equipaje, mira su vieja fotografía de Rose. Esto provoca un *flashback* que presenta a Jim de niño, jugando con Rose y peleando contra el malvado Frank. El *flashback* acaba fundiéndose con el punto de vista óptico de Jim respecto a la fotografía de Rose. En ese momento, no obstante, la película amplía su visión narrativa. Se pasa por corte a un cliente del garito. Éste mira su reloj antes de apostárselo. Gracias a otro plano subjetivo, vemos la fotografía de Rose en su reloj. Así sabemos, antes que Jim, que Frank ha reaparecido en su vida. Un camarero lleva el reloj a Jim para que lo tase; nosotros estamos a la espera de si va a reparar o no en la fotografía. En un primer momento no se fija, pero después lo hace. Mientras mira la fotografía, el plano sobreimpresiona su recuerdo de Rose de niña y su fotografía de prensa de la misma. Luego pide al camarero que haga entrar a Frank. Utilizando únicamente dos títulos expositivos, la narración ha presentado los antecedentes esenciales de la historia y se ha desplazado con gran fluidez por varios grados de subjetividad. Al empezar *in medias res* y dejar que los personajes realicen la exposición, el filme clásico de Hollywood se interna en la subjetividad sólo de forma ocasional, algo perfectamente posible para una narración dotada de omnisciencia.

El ejemplo de *\*The Michigan Kid* demuestra que la narración clásica puede utilizar la omnipresencia para ocultar información que poseen personajes individuales. En ciertas ocasiones, la película clásica hace gala de este tipo de operaciones supresivas abriendo una brecha entre la amplitud de conocimiento omnisciente de la narración y su moderada comunicatividad. Pongamos por caso la apertura de *\*Manhandled* (1949), que presenta a un hombre sentado en un estudio. El encuadre oculta cuidadosamente su rostro. Su esposa y el amante de ésta regresan, pero sólo vemos sus pies. Una vez sale el amante, el marido la sigue al piso de arriba, con el rostro todavía fuera de la pantalla. Se acerca a su mujer y comienza a estrangularla. Esta secuencia parece transgresiva porque la narración ha suprimido abiertamente las caras del asesino y el amante. No obstante, al final de la secuencia hay un fundido y una voz dice: «En ese momento siempre me despierto, doctor». La evidencia de la narración queda justificada retroactiva-

mente como subjetiva. El gran énfasis que se puso en los años cuarenta en las explicaciones psicoanalíticas de causalidad creó una tendencia hacia este tipo de narración ocasionalmente explícita. De forma similar, el juego con el punto de vista es una convención del cine de misterio. *Un proceso complicado* (Through Different Eyes, 1929) y *The Grand Central Mystery* (1942) utilizan *flashbacks* para narrar los mismos acontecimientos desde puntos de vista distintos. La película subjetiva y la película de misterio pueden, de este modo, hacer que la narración sea consciente de sí misma y abiertamente supresiva, pero sólo gracias a las motivaciones compositiva y genérica. En el paradigma de Hollywood no se conoce una narración constantemente supresiva, como la de *Nicht Vershönt/Es Hilft nur Gewalt, wo Gewalt Herrscht*, o *Providence* (Providence, 1977), de Alain Resnais.

La narración clásica, por tanto, nos precipita *in medias res* y a partir de ahí empieza a reducir las señales de su evidencia y omnisciencia. La narración logra esta reducción por medio de la omnipresencia espacial, la redundancia de la información de la historia, cambios mínimos en el orden temporal y juegos entre puntos de vista restringidos y puntos de vista relativamente libres. Es a la luz de estos objetivos que debemos evaluar el poder de la tan elogiada «continuidad» de Hollywood. Puesto que no vemos brechas, nunca nos hacemos preguntas sobre la narración y, por tanto, nunca nos planteamos su origen. Cuando en *Asesinato en la terraza* la secuencia pasa de un club nocturno a un yate de lujo y sin embargo sigue oyéndose la voz del director de la orquesta, ahora procedente de una radio a bordo del yate, podemos reconocer la omnipresencia de la narración, pero tenemos la seguridad de que no se ha suprimido ninguna acción significativa para el desarrollo de la historia. Al final de una secuencia, un «gancho verbal» anticipa el principio de la siguiente (por ejemplo, «¿Vamos a comer?»)/plano general de una cafetería); esta táctica implica que la narración transmite la acción perfectamente. El montaje paralelo indica omnipresencia y un punto de vista sin restricciones, mientras que el montaje interno delega en los personajes la tarea de favorecer el desarrollo de la acción. Los capítulos 4 y 5 evaluarán el modo en que las inquietudes narrativas han dado forma a los patrones clásicos de espacio y tiempo. Llegados a este punto, merece la

pena estudiar brevemente una técnica que rara vez se considera como parte de la narración.

### La música como destino

Desde un principio, el acompañamiento musical ha aportado al cine su factor de continuidad más evidente. En el cine mudo, el piano o la música orquestal acompañaban a las imágenes realizándolas e indicando cómo debía responder el público. A principios de los años treinta la música no diegética estaba menos generalizada, pero el auge de las bandas sonoras sinfónicas en la obra de Max Steiner, Erich Wolfgang Korngold, Ernest Newman y otros reafirmó el interés del cine clásico por utilizar la música de forma que fluyera de forma continua junto con la acción. La comparación por parte de Stravinsky de la música cinematográfica con el papel pintado es apta no sólo porque aquella resulta muy decorativa, sino porque disimula hendiduras y alisa superficies rugosas.<sup>30</sup> Los realizadores reconocieron estas funciones hace tiempo. Ya en 1911, un director advirtió a los miembros de su orquesta, que tocaban en una sala de cine, que no cambiaran de tema bruscamente en el paso de una secuencia a otra.<sup>31</sup> Los compositores de Hollywood afirmaron que los arranques y las paradas repentinas podían evitarse haciendo que el volumen de la música subiera o bajara hasta desaparecer de forma imperceptible, práctica conocida en el oficio como «entrar o salir a hurtadillas».<sup>32</sup>

Este acompañamiento musical continuo funciona como narración. Sería fácil demostrar que la música cinematográfica persigue ser tan «transparente» como cualquier otra técnica: verbigracia, no sólo las entradas «a hurtadillas», sino también la neutralidad de los estilos compositivos y los usos estandarizados que se hace de los mismos («La Marsellesa» para planos de Francia, ritmos intensos para secuencias de persecución). Theodor Adorno y Hanns Eisler se burlaron de la música de Hollywood tachándola de pleonástica e inútil; Brecht comparó la «invisibilidad» de la música de cine con la hipnosis y el trance.<sup>33</sup> Aun así, decir que la música es «transparente» es tan falso y poco informativo como decir que todo el estilo de Hollywood es invisible. Si la música funciona de forma narrativa, ¿cómo lleva a cabo esas tareas características de la narración clásica?

Los orígenes de la música cinematográfica de Hollywood muestran de un modo muy claro su tendencia narrativa. En el melodrama del siglo XVIII, la música de fondo se utilizaba para subrayar escenas de especial dramatismo, en algunos casos incluso alternando con frases del diálogo. El melodrama norteamericano del siglo XVIII utilizaba esporádicamente acompañamiento musical improvisado, pero los espectáculos teatrales y las pantomimas usaban un acompañamiento musical continuo.<sup>34</sup> La influencia más importante sobre las bandas sonoras musicales de Hollywood fue la de la música sinfónica y operística del siglo XIX, y Wagner estuvo en la cresta de dicha influencia. Wagner fue el modelo perfecto, ya que explotaba las posibilidades narrativas de la música. La armonía, el ritmo y la «melodía continua» podían corresponderse con la acción dramática de la obra, y los motivos musicales podían transmitir los pensamientos de los personajes, señalar paralelismos entre situaciones e incluso anticipar la acción o crear un efecto irónico. La monografía de Adorno sobre Wagner llega a afirmar que el sueño de la *Gesamtkunstwerk* anticipaba el artefacto perfectamente racionalizado de la industria cultural, como queda ejemplificado en el cine de Hollywood.<sup>35</sup>

A principios de siglo, las publicaciones cinematográficas ofrecían solemnemente a los pianistas información extremadamente simplificada sobre el estilo de Wagner. Un pianista explicó: «Asigno un cierto tema a cada personaje y los desarrollo, en la forma adecuada a cada ocasión, sin olvidarme de utilizar compases populares en caso necesario».<sup>36</sup> Cuando Carl Joseph Breil afirmó con orgullo ser el primer compositor que había escrito una banda sonora para una película, dijo que usaba motivos para los personajes.<sup>37</sup>

Las partituras de las películas mudas, por regla general elaboradas a partir de retazos de óperas estandarizadas, música orquestal y melodías populares, se sumaron a esta tosca idea del motivo musical (véase la ilustración 12.16). Las primeras películas con sonido sincronizado en bandas sonoras musicales siguieron con esta práctica: cuando en *La marcha nupcial* (*The Wedding March*, 1928) vemos el Danubio, podemos oír «El Danubio azul». Con el resurgimiento, posterior a 1935, de las bandas sonoras musicales, Wagner siguió sirviendo de modelo. La mayoría de los compositores más importantes de los estudios ci-

nematográficos se habían educado en Europa y estaban influidos por la suntuosa orquestación y las prolongadas líneas melódicas características de la ópera vienesa.<sup>38</sup> Max Steiner y Miklós Rózsa reconocieron explícitamente la influencia de Wagner, como también hizo Erich Wolfgang Korngold, quien dijo que una película era una «ópera sin texto».<sup>39</sup> Personajes, lugares, situaciones: a todos ellos se les asignaba inexorablemente un motivo, ya fuera original o prestado. Cuando no se empleaban motivos, ciertos pasajes funcionaban como recitado para asignar a la secuencia ciertas actitudes específicas (por ejemplo, música cómica, música de suspense).<sup>40</sup> Brecht se quejó de que, con la constante presencia de la música, «nuestros actores se transforman en cantantes de ópera mudos».<sup>41</sup> Pero Sam Goldwyn ofreció el consejo más lacónico: «Escribe música como Wagner, sólo que más estrepitosa».<sup>42</sup>

Como la partitura de ópera, la partitura de la película clásica entra en un sistema de narración dotado de un cierto grado de conciencia de sí mismo, un cierto nivel de conocimiento y un cierto grado de comunicatividad. El uso de la música no diegética se refiere a la conciencia de la narración respecto de estar frente a un público, ya que la música existe únicamente en beneficio del espectador. La escala de las fuerzas orquestales empleadas y de la tradición sinfónica en sí misma crean una pantalla de sonido impersonal que se corresponde con el narrador no específico de la película clásica.<sup>43</sup> También se puede decir que la partitura es omnisciente, lo que Parker Tyler ha denominado «un instrumento vocal del destino».<sup>44</sup> En la secuencia de créditos, la música puede exponer motivos que aparecerán posteriormente, e incluso unirlos a nombres de actores. Durante la película, la música se ciñe a la regla de la narración clásica respecto a dejar únicamente entrever su omnisciencia, como cuando la banda sonora se anticipa unos segundos a la acción. En *\*Deep Valley* (1947), por ejemplo, justo antes de que el convicto se aproxime a los amantes, la música pasa repentinamente de agradable a siniestra. Como señala George Antheil, «los personajes de una película dramática nunca saben qué va a ocurrirles, pero la música siempre lo sabe».<sup>45</sup>

Cabe destacar que el acompañamiento musical sólo resulta comunicativo dentro de los límites establecidos



por la narración clásica. Como la cámara, la música puede estar en cualquier parte y puede intuir la esencia dramática de la acción. Cuando hay diálogo, la música debe desaparecer o quedar reducida a un suave fondo colorista. «Si en una secuencia hay intervalos sin diálogo, la orquestación estará dispuesta de un modo tan minucioso que resultará más densa durante los intervalos mudos. A continuación hay que convertirla en más tenue en una fracción de segundo, justo cuando entra el diálogo.»<sup>46</sup> Del mismo modo en que los movimientos de cámara o el montaje clásicos resultan más evidentes cuando hay poco diálogo, la música adquiere relevancia como acompañamiento de la acción física. Aquí la música se torna expresiva de acuerdo con ciertas convenciones (armonía estática para el suspense o el ambiente macabro, cromatismo para la tensión, ritmo marcado para las secuencias de persecución).<sup>47</sup> Una «punzada» de música puede subrayar una frase del diálogo de un modo similar a como ocurría en el melodrama del siglo XVIII.

La música también puede reforzar el punto de vista. Establece tiempo y lugar con tanta facilidad como un intertítulo o un cartel: «Rule Britannia» sobre planos de Londres, o un *pastiche* del siglo XVIII para los créditos de *\*Monsieur Beaucaire* (1946). Rózsa escribió la partitura de *El loco del pelo rojo* (Lust for Life, 1956), utilizando como modelo a Debussy para sugerir la época en que vivió Van Gogh.<sup>48</sup> A este uso «sin restricciones» de la narración musical, Hollywood contrapone la posibilidad del punto de vista musical. A menudo la música expresa los estados mentales de los personajes: música agitada para la confusión interior, acordes ominosos para la tensión, y otras por el estilo. En *El cantor de jazz* (The Jazz Singer, 1927), sabemos que Jakie está pensando en su madre cuando, al ver su retrato, oímos la melodía «Mammy» en la banda sonora. Durante la avalancha de películas subjetivas de los años 40, aumentaron los experimentos musicales (el órgano en *Recuerda*, una reverberación en *playback* en *Historia de un detective* [Murder, My Sweet, 1944]). Como señaló un crítico en aquella época, los efectos coloristas más extraños se hicieron más habituales debido a «la moda de películas que trataban sobre amnesia, conmociones, suspense, neurosis y temas psicológicos y psiquiátricos semejantes. El contrapunto musical de los problemáticos estados mentales descri-

tos en estas películas es un estilo musical que hace hincapié en la incertidumbre y la rareza, en especial en lo concerniente a armonía y orquestación».<sup>49</sup> Hacia mediados de los años treinta, la música podía ir con toda facilidad desde los puntos de vista restrictivos a los puntos de vista sin restricciones, como cuando un personaje tararea una melodía y después, al salir al exterior, la orquesta la continúa.<sup>50</sup> La música de Hollywood podía incluso crear una narración engañosa, como en *\*Uncertain Glory* (1944): cuando el prisionero Jean le dice a Bonet que quiere ir a misa para confesarse la música es sentimental, pero una vez Bonet le deja marchar, Jean se escapa y la música se hace más ligera. Ahora es evidente que el primer pasaje musical sólo estaba comentando la equivocación de Bonet acerca de la sinceridad de Jean. Este tipo de usos, a veces incluso fraudes, son la consecuencia lógica de hacer que la música como narración sea dependiente de la causalidad de los personajes.

Puesto que la narración clásica asigna a los personajes prácticamente todas las anticipaciones y recuerdos de la historia, la música no opera como una narración completamente libre. Aquí se observa una diferencia con el método de Wagner, que permitía a la música hacer gala de su omnisciencia por medio del uso irónico o profético de motivos. La partitura de Hollywood, como el estilo visual clásico, rara vez incluye recuerdos evidentes o anticipaciones extensas de la acción. La música se limita a realzar la historia paso a paso. Se permiten las anticipaciones leves, pero los recuerdos de material musical utilizado previamente deben estar motivados por la repetición de una situación o por la rememoración de un personaje. Al final de *\*Sunday Dinner for a Soldier* (1944), el saludo de Tessa a Eric va acompañado por la música a cuyo ritmo han bailado en una secuencia anterior. El texto, por tanto, confía en nuestra capacidad de establecer asociaciones sólidas a la primera entrada en escena de un motivo.

Los límites narrativos que impone la película clásica a la música quedan ilustrados de forma espectacular en *Concierto macabro* (Hangover Square, 1945). Durante los créditos, se oye un concierto de piano romántico de forma no diegética pero a la vez sin final aparente. Al principio de la película, cuando el compositor George Bone entra en su apartamento, su amiga Barbara está interpretando la obertura de su concierto, la

misma música que hemos oído en los créditos. Pero la versión de Bone también queda inacabada, y el padre de Barbara le aconseja que termine el concierto. En el transcurso de la acción, Bone se ve atormentado por ataques de amnesia criminal desencadenados por ruidos discordantes que se transmiten como subjetivos por medio de armonías cromáticas y disonantes. La finalización del concierto aleja de la mente de Bone estos ataques, pero en la secuencia culminante de la película, cuando interpreta el concierto, en una velada, sufre otra crisis nerviosa. Aun así, la interpretación continúa, y la acción de la última secuencia va acompañada de principio a fin por el concierto de Bone. La partitura romántica de Bone se impone a las disonancias psicóticas, pero sólo al hacerse idénticas a la partitura de la película, la partitura «ensayada» durante los créditos. El poder de la narración reside en el hecho de que a Bone sólo se le permite poner música a la última secuencia escribiendo la partitura que la narración «había tenido en mente» durante toda la película. Los límites de la narración se ponen de manifiesto a través de su anticipación casi completa del concierto de Bone: la película no puede acabar la pieza antes de que él lo haga. Sólo la resolución de la acción —Bone acabando la interpretación solo, en un edificio en llamas— hace que el concierto y la propia película lleguen a su final. Cuando aparece «The End» en la pantalla, la orquesta (no diegética) engulle el solo de piano; ahora la narración puede tener la última palabra. Y el último acorde.

### La narración que reaparece

El final de *Concierto macabro* también ilustra el modo en que la narración puede reaparecer de forma aparente, aunque breve, al final de la película. Esta clausura consistiría, en su mínima expresión, en un título de «The End», por regla general sobre un fondo idéntico al de los títulos de crédito, y un detalle musical no diegético. Este tipo de recursos ponen el broche final a la película, haciendo que el «narrador» sea sencillamente un discreto punto final, como el telón que cierra una obra de teatro o el «Fin» que concluye una novela. Este movimiento narrativo hacia la resolución se pone de manifiesto en los créditos de *King Kong*

(King Kong, 1933). Los créditos de apertura tienen como fondo una forma triangular que se va estrechando conforme éstos avanzan (véanse las ilustraciones 3.26 y 3.27). El triángulo no llega a cerrarse por completo hasta que no aparece el último título de crédito (véase la ilustración 3.28).<sup>51</sup> Después de 1970, según todos los indicios, las películas rara vez sacaban partido a estas posibilidades narrativas y, por el contrario, descartaron el rótulo de «Fin», situaron la mayoría de los créditos al final (como indicación de la conclusión) y ampliaron la secuencia de créditos hasta alcanzar una complejidad talmúdica.

En este punto la narración puede permitirse ser tan modesta porque la película ya ha informado al público de cuándo acabará. El capítulo 4 muestra el funcionamiento de los plazos en este sentido. Los personajes también esperan constantemente la resolución. En *\*The Arkansas Traveler* (1938), este último le dice a John: «Cuando todo esto haya acabado, quiero que recuerdes una cosa». En el momento final de *\*Play Girl*, la heroína llama a su sirvienta para que le traiga el perfume que utiliza: «La última vez, Josie, la última vez». *\*Uncertain Glory* termina cuando Jean está a punto de sacrificar su vida. Bonet: «Ha sido un largo camino». Jean: «Pero ha llegado al final adecuado». Las condiciones de la clausura también pueden ser anticipadas por la narración de forma no diegética. *\*The Shock Punch* (1925) empieza con títulos expositivos que describen a Dan Savage como un hombre que cree que la vida es una batalla y el ganador es aquel que «puede controlar la última reserva de energía física». El siguiente título continúa: «Y quería que su hijo Ranny fuera así: que diera el último golpe, el decisivo, en todo conflicto». Huelga decir que la acción acaba cuando Ranny aplasta al hombre contra el que está luchando. Al comienzo de *\*The Black Hand*, un texto que cruza la pantalla habla de los inmigrantes italianos que vivían en Nueva York a principios de siglo. La mayoría eran buenos ciudadanos, explica la narración, que lucharon contra la Mano Negra y acabaron por librar a sus comunidades de su influencia. De este modo, el título anticipa el éxito de Gio contra la Mafia. Al final de la película, un bombero dice entre dientes: «¡Estos italianos...!», y su capitán responde: «¿De dónde crees que vienen los americanos?». Su respuesta confirma la estimación inicial de las virtudes cívicas de los inmi-

grantes realizada por la narración. Como contraste, no nos estaremos refiriendo a una película de vanguardia o modernista si decimos que este tipo de películas a menudo no nos hacen saber cuándo van a terminar. Las películas de estas tradiciones sacan partido de forma deliberada de una cierta sensación de incertidumbre acerca de sus límites, como cuando, en *El año pasado en Marienbad* (L'année dernière à Marienbad, 1961), el narrador anuncia «La historia ha llegado a su final» pero se niega a añadir que la película sólo ha llegado a la mitad de su metraje.

Es posible que también se pueda entrever el trabajo de la narración clásica en el epílogo de la película: una parte de la escena final, o incluso toda una escena final, que muestra una vuelta a un estado narrativo estable. La guionista Frances Marion sugiere terminar la película lo antes posible una vez acabada la acción, «pero nunca antes de haber hecho frente a los premios y los castigos esperados... La secuencia final debería mostrar la reacción de los protagonistas cuando han logrado sus deseos. Hay que dejar al público satisfecho sabiendo que el futuro de los protagonistas está establecido».<sup>52</sup> Emerson y Loos lo llaman una breve escena de «interés humano», un equivalente del «Y vivieron felices por siempre jamás».<sup>53</sup> Todas las películas MI incluían un epílogo, por breve que fuese; en dos terceras partes, el epílogo era una escena perfectamente delimitada. *\*Love and the Law* (1919) señalaba este epílogo con un título de lo más evidente: «Paciencia, amable público, sólo una cosa más». Muy pronto, no obstante, este tipo de señalizaciones se hicieron innecesarias y un epílogo podía incluirse como algo normal.

A menudo los epílogos hacen referencia tácita a la escena de apertura, confirmando lo acertado del comentario de Raymond Bellour acerca de que en la película clásica la conclusión se acepta a sí misma como resultado del comienzo.<sup>54</sup> *\*You for Me* (1952) empieza cuando Tony es alcanzado en el trasero por una andanada de perdigones; un fotograma congelado lo capta en una postura cómica. La película acaba con un plano en el que se sienta sobre una aguja de coser, y lo muestra mediante otro fotograma congelado. *\*Sunday Dinner for a Soldier* encuadra su historia en la acción habitual de la familia de saludar a los aviones en vuelo; al principio, los aviones son anónimos, pero al final, Tessa está enamorada de un piloto. El familiar «Ahí vamos

de nuevo» o epílogo cíclico es una variante del mismo principio. El epílogo puede incluso llegar a ser consciente de su propia simetría, como en la narración enmarcada de *\*Impact*. El inicio de la película corresponde a la apertura de un diccionario por una mano anónima, a partir del cual se amplía la palabra «impacto». Un comentario en voz *over* lee la más bien improbable definición: «Impacto: fuerza por medio de la cual se unen dos vidas, a veces para bien, a veces para mal». Al final, el epílogo vuelve al diccionario, pero la definición ha cambiado: «Impacto: fuerza por medio de la cual se unen dos vidas, a veces para mal, a veces para bien». La restauración de lo «bueno» como situación estable crea un efecto explícito de equilibrio, como la acción de cerrar el libro para indicar el final de la película.

La mayoría de las películas clásicas utilizan la historia de la acción para confirmar nuestras expectativas de clausura sin que la narración tenga que darnos más pistas. Pero *\*Impact* demuestra que durante los últimos segundos de la película, la narración puede arriesgarse a resultar evidente. El típico *gag* recurrente, un motivo repetido a lo largo de la película que se resuelve en los últimos momentos, recuerda al público, hasta cierto punto, la arbitrariedad de la clausura. Otra indicación de la perspectiva evidente de la narración sobre la historia es la grúa que aleja a la cámara hasta un ángulo elevado sobre la imagen final. Un final especialmente evidente es el de *\*Cita de amor* (*Appointment for Love*, 1941), en el que un ascensorista se gira después de mirar a la pareja protagonista y guiña el ojo al público. Como cabría esperar, un gesto tan directo suele estar motivado por el género (por ejemplo, la comedia) o el realismo (como en una historia que sirve de marco y pone de manifiesto las bases objetivas de la ficción).

### El pasillo sinuoso

La creencia de que la narración clásica es invisible a menudo va acompañada del supuesto de que el espectador es pasivo. Si la película de Hollywood es un cristal nítido, el público puede verse como un observador estático. Una vez más, esto ha sido promovido por el propio discurso de Hollywood. La ocultación del artificio, afirman los técnicos, hace que ver la película

sea como observar la realidad. La cámara se convierte no sólo en el narrador, sino también en el espectador; el narrador ausente es sustituido por el «observador ideal».<sup>55</sup> Pocos teóricos de hoy en día estarían de acuerdo con la equiparación del estilo de Hollywood con la percepción natural, pero estudios contemporáneos han seguido considerando que el espectador es más bien inactivo. Por regla general, los teóricos cinematográficos han empleado conceptos tomados de la pintura perspectivística para explicar el papel del espectador. Aun así, términos como «situación del espectador», «posición del sujeto» y otras metáforas espaciales disgregan la película en una serie de puntos de vista dirigidos hacia un observador inerte.<sup>56</sup> En el capítulo 5, consideraré la «perspectiva» como una relación de la representación del espacio clásico. Por ahora, resultará útil una metáfora que implica tanto espacio como tiempo. El espectador atraviesa la película clásica como si se estuviese moviendo a través de un volumen arquitectónico, recordando lo que ya se ha encontrado, aventurando hipótesis acerca de lo que tiene por delante, reuniendo imágenes y sonidos en una forma total. ¿Cuál es, entonces, el itinerario del espectador? ¿Es perfectamente recto o se parece más a los desconcertantes «pasillos sinuosos» que Henry James tanto se enorgullecía de diseñar?<sup>57</sup>

La película comienza. La exposición concentrada y preliminar que nos precipita *in medias res* provoca unas primeras impresiones intensas, que se convierten en las bases de nuestras expectativas a lo largo de toda la película. Meir Sternberg lo denomina «efecto de primacía».<sup>58</sup> Señala que, en cualquier narración, la información que primero se aporta acerca de un personaje o situación crea una línea fija sobre la que se juzga toda información posterior. Como indican nuestros primeros ejemplos, el cine clásico juega con el efecto de «primacía». Una vez la exposición ha bosquejado los rasgos del personaje, éste debe ser constante. Esto quiere decir que las acciones deben ser inequívocas y significativas.<sup>59</sup> El *star system* propicia la creación de primeras impresiones. «La gente que actúa en películas es elegida para sus papeles debido a las precisas impresiones sobre el personaje que transmiten al público. Por ejemplo, desde el primer momento en que vemos a Walter Pidgeon en una película sabemos que no podría hacer algo malintencionado o mezquino en ella.»<sup>60</sup> To-

dos estos factores cooperan para reforzar el efecto de primacía.

Muchas películas se inician con diálogos que ofrecen una impresión del protagonista que aún no ha aparecido; cuando entra en escena el personaje (interpretado por una estrella adecuada, vista en una acción típica), esta impresión se ve confirmada. En la primera escena de *\*Relámpago* (Speedy, 1928), la jovencita dice que Speedy (Harold Lloyd) tiene un nuevo trabajo; su padre comenta que Speedy no puede conservar ningún empleo porque está obsesionado con el béisbol. La segunda escena empieza con un título expositivo identificando el partido crucial que se está jugando en el estadio de los Yankees, y a continuación hay unos planos del partido. Otro título expositivo nos explica que ahora Speedy trabaja en un sitio desde el que puede telefonar al estadio. Entonces vemos un puesto de refrescos, con Speedy como tendero, que se dispone a llamar al estadio para saber cómo va el partido. El resto de la secuencia confirma la opinión del padre acerca del personaje de Speedy a través de *gags* que presentan a este último demostrando su pasión por el béisbol en su trabajo. El título de diálogo, el título expositivo, la acción del personaje y la estrella (Harold se llamaba a sí mismo «Speedy» en *El estudiante novato*) subrayan una única primera impresión.

El efecto de primacía no está limitado a la caracterización, aunque probablemente las primeras impresiones más firmes suelen ser las de este ámbito. En algunas películas mudas, una narración extraordinariamente enfática anticipa el tema esencial y establece la lectura más coherente de lo que va a ocurrir. Por extensión, todos los recursos que «presentan» o anticipan motivos —objetos, condiciones, plazos— adquieren importancia según el efecto de primacía.

Una vez se erigen las primeras impresiones, resulta muy difícil destruirlas. Sternberg demuestra que tendemos a tomar la primera aparición de un motivo como la «verdadera», y que ésta puede soportar severas pruebas e información contraria. Cuando, por ejemplo, un personaje presentado por vez primera como amable, más tarde se comporta como un gruñón, tendemos a justificar su malhumor como una desviación temporal.<sup>61</sup> Esta táctica (una vez más, reforzada por el *star system*) es una de las que suele utilizar el cine clásico para presentar el cambio o desarrollo de los personajes. En el

inicio de *\*The Miracle Woman*, Florence Fallon está tan apenada por la muerte de su padre que denuncia la hipocresía de su congregación y lanza un sermón acerca de lo necesario de la bondad. Un promotor oportunista se aprovecha de su fervor y la convence para que se venga de la gente convirtiéndose en una falsa curandera. Cuando volvemos a verla, se comporta con cinismo. Debido a las primeras impresiones, vemos su egoísmo como una aberración momentánea, causada por circunstancias excepcionales, y por tanto no nos sorprendemos cuando el amor la reclama para que retome los ideales de su padre. El efecto de primacía ayuda a explicar por qué el cambio del personaje, en las películas hollywoodienses, no es un cambio drástico, sino un regreso al camino del que se había extraviado.

Con las primeras impresiones en su sitio, el espectador sigue adelante por la película. ¿Cómo funciona este proceso? La narración crea espacios vacíos reteniendo información e instando al espectador a que formule hipótesis. En su versión más reducida y general, estas hipótesis corresponderán a lo que va a ocurrir a continuación, pero se pueden provocar muchas otras. El espectador puede inferir qué sabe un personaje, o por qué actúa de un modo determinado, o qué acontecimiento de su pasado está intentando ocultar. El espectador también puede hacer hipótesis acerca de la narración en sí: ¿por qué me están contando esto ahora?, ¿por qué me están ocultando la información clave? Sternberg considera que cada hipótesis de observación tiene tres propiedades. Una hipótesis puede ser más o menos *probable*. Algunas hipótesis son prácticamente certezas (por ejemplo, que Bill sobrevivirá a la inundación en *\*El héroe del río*). Otras hipótesis son muy poco probables (por ejemplo, que Bill no consiga a la chica a quien ama). La mayoría de las hipótesis están a medio camino. Las hipótesis pueden ser más o menos *simultáneas*; es decir, en ocasiones tenemos dos o más hipótesis al mismo tiempo, mientras que en otros momentos una hipótesis sencillamente es reemplazada por otra. Si un hombre anuncia que se va a casar, hacemos hipótesis simultáneas (lo hará o no). Pero si un soltero recalcitrante de pronto aparece con una novia, la hipótesis del soltero es simplemente reemplazada, pues no había estado en ningún momento en competencia con otra. Evidentemente, las hipótesis simultáneas propician el suspense y la curiosidad, mientras que las hipó-

tesis sucesivas provocan sorpresa. Por último, las hipótesis pueden ser más o menos *exclusivas*. La narración puede obligarnos a articular únicamente un número reducido de hipótesis claramente distintas (en una partida de ajedrez sólo se puede ganar, perder o quedar en tablas), o la película puede ofrecer una gama de posibilidades solapadas e indistintas (al salir de viaje uno puede tener una amplia variedad de experiencias).<sup>62</sup>

Las tres escalas de probabilidad, simultaneidad y exclusividad nos hacen avanzar un buen trecho hacia la caracterización de las actividades del espectador clásico. Hablando en términos generales, la narración de Hollywood nos pide que hagamos hipótesis altamente probables y claramente exclusivas. Consideremos, como ejemplo sencillo, *\*Roaring Timber* (1937). En la primera secuencia, el propietario de una serrería entra en un bar buscando un nuevo capataz. Le dice al camarero que necesita a un tipo duro para el trabajo. Puesto que ya hemos visto a nuestro protagonista, Jim, entrar en el bar, podemos formular la hipótesis de que el propietario le ofrecerá el trabajo. Esta expectativa es bastante probable y no hay información que nos haga pensar lo contrario (ninguno de los hombres del local aparece identificado como candidato). Asimismo hay un abanico muy limitado de posibilidades (el propietario puede pedirle o no a Jim que sea su capataz). Pocas hipótesis son tan probables como ésta, pero uno de los índices de la fiabilidad de la narración clásica es que rara vez da información engañosa acerca de las pocas hipótesis más probables en cualquier momento determinado. De un modo similar, la película clásica delimita de un modo claro el abanico de nuestras expectativas. La pregunta del personaje no es «¿Qué voy a hacer con mi vida?» sino «¿Escogeré el matrimonio o una carrera?». Incluso en los casos más sutiles operan los mismos principios. *\*Mendigos de la vida* (Beggars of Life, 1928) empieza con un joven errante que entra en una granja y se encuentra en ella a un hombre muerto. Después conoce a una joven que le cuenta, en un *flashback*, cómo el granjero intentó violarla y ella lo mató. Las explicaciones alternativas (suicidio, accidente, homicidio, etcétera) se reducen a una (defensa propia), y ésta va adquiriendo consistencia a medida que la historia de la mujer va dando cuenta de detalles que el joven había percibido. Es cierto que lo absurdo de la trama permite que ocurra prácticamente cualquier



cosa a continuación, pero en este caso la improbabilidad y los límites sin definir de las hipótesis permisibles vienen motivados por las convenciones genéricas, y nosotros adecuamos nuestras expectativas a las mismas. En conjunto, la narración clásica crea hipótesis probables e inequívocas. Los objetivos de los personajes a menudo refuerzan y guían la dirección que tomarán estas hipótesis. A propósito, en *\*Roaring Timber*, Jim acepta el trabajo de capataz.

Entrelazando varias hipótesis probables y diferenciadas, participamos en un juego de expectación controlada y confirmación probable. No obstante, la actividad del espectador no acaba aquí. Cualquier narración de ficción puede dirigir nuestra atención hacia un espacio en blanco o distraernos del mismo. En una película de misterio, por ejemplo, la pista inicial puede indicarse de forma casual; el detective puede advertirla sin que nosotros lo hagamos. Si la narración nos distrae de este modo, no elaboramos una hipótesis adecuada y entonces la narración puede introducir nueva información. Estas hipótesis sucesivas, como las llama Sternberg, dan lugar a la sorpresa,<sup>63</sup> aunque es característico de la narración clásica utilizar la sorpresa con mucha moderación. Demasiados sobresaltos nos harían dudar de la verosimilitud de la narración, y se perderían las ventajas de la exposición *in medias res*, concentrada y preliminar. En nuestro itinerario a través del cine clásico, la barandilla no puede desplomarse cada vez que la tocamos.

Por esta razón, la narración clásica suele dirigir nuestra atención hacia los espacios en blanco y permitimos que establezcamos hipótesis simultáneas y opuestas. Las secuencias de *\*Roaring Timber* y *\*Mendigos de la vida* constituyen ejemplos muy claros, así como también una secuencia de *\*Interludio de amor*. La heroína hace llamar al director Tonio Fischer; el conocimiento que nosotros tenemos de este personaje es idéntico al de ella. Mientras ella le espera, la narración nos lleva hasta otra habitación, donde Tonio está interpretando una pieza para otra mujer. Esta secuencia plantea incertidumbres acerca de la identidad de esta mujer y de los rasgos del personaje de Tonio, y estos espacios en blanco nos animan a construir alternativas simultáneas que pondremos a prueba en las secuencias siguientes.

Nuestra actividad de elaboración de hipótesis pue-

de considerarse como una serie de preguntas que el texto nos obliga a hacer. Las preguntas pueden plantearse de forma literal, de un personaje a otro, como en el inicio de *\*Monsieur Beaucaire*: «¿Habrá guerra?». O pueden ser más implícitas. Roland Barthes se refiere a este proceso de planteamiento de preguntas como «código hermenéutico» y muestra cómo las narraciones tienen medios de demorar o replantear la pregunta o de no dar una respuesta clara.<sup>64</sup> Al principio de *\*Play Girl*, no sabemos si Grace es una aventurera o si el título es irónico. Pero cuando el padre de su actual amante la denuncia, no sólo no niega su escandaloso pasado sino que acepta un soborno para dejar libre al hijo. La respuesta a nuestra pregunta, en cierto modo demorada, es inequívoca.

Todos los ejemplos precedentes ilustran otra característica de los espacios en blanco que crea la narración clásica: se llenan. Sternberg distingue entre los espacios en blanco *permanentes*, que el texto, de forma autoritaria, nunca nos deja llenar (por ejemplo, los motivos de Iago), y los espacios en blanco *temporales*, que tarde o temprano podemos llenar.<sup>65</sup> Éste es uno de los medios básicos de la narración clásica para evitar los espacios en blanco permanentes. «El guión perfecto no deja lugar a dudas, no ofrece explicaciones, no empieza nada que no pueda acabar.»<sup>66</sup> Las cuestiones acerca de Tonio, en *\*Interludio de amor*, acaban por obtener respuesta. La exposición preliminar concentrada, la motivación causal, el uso del desenlace y el epílogo: todo ello tiende a asegurarse de que no queden espacios en blanco en la película. Este proceso de eliminación de espacios en blanco ayuda a crear la impresión de continuidad de la que Hollywood se jacta. Cada secuencia, cada frase del diálogo, se convierte en un modo de crear, desarrollar o confirmar una hipótesis; plano a plano, las cuestiones se plantean y se responden. Nuestro progreso a través de la película, a medida que nuestras primeras impresiones se ven confirmadas y nuestras hipótesis apuntan hacia la certidumbre, se asemeja al diseño gráfico de los títulos de *King Kong* (ilustraciones 3.26 a 3.28): una pirámide que se va estrechando hasta un punto en que resulta inteligible. Un manual de redacción de guiones lo expone a la perfección: «Al principio de la película no sabemos nada. Durante el transcurso de la película vamos acumulando información, hasta que al final lo sabemos todo».<sup>67</sup>

Una vez más, no hay que llegar a la conclusión de que la narración clásica es ingenua o superficial, ya que se pueden conseguir efectos de gran sutileza dentro de los límites ciertamente restringidos de este tipo de narración. *\*Wine of Youth* (1924) empieza con tres títulos expositivos:

En los tiempos de nuestras abuelas, las buenas chicas actuaban como si no supieran nada en absoluto.

En los tiempos de nuestras madres, admitían saber un par de cosillas.

Las chicas de hoy en día creen saber todo lo que hay que saber.

A continuación hay dos secuencias paralelas. En un baile, en 1870, un pretendiente le pide la mano a una mujer y ésta acepta: «Nunca ha habido un amor tan grande como el nuestro». En otro baile, en 1897, un pretendiente pide la mano a la hija de la pareja y ésta también acepta, repitiendo la frase que su madre había dicho años antes. La simetría es bastante exacta: situaciones similares, el mismo decorado (un sofá en una alcoba), incluso un número idéntico de planos en cada secuencia. A esta altura, la narración ha establecido su fiabilidad: las secuencias han confirmado los conocimientos sobre las mujeres transmitidos a través de los títulos, y ya nos hemos formado unas sólidas primeras impresiones acerca de cómo van a ser las «chicas de hoy en día». (La palabra «creen» indica, de un modo firme, omnisciencia.) Cuando la secuencia pasa al presente, nuestras impresiones se ven confirmadas. Vemos una fiesta salvaje llena de *jazz* y *flappers*. Mary, nieta e hija de las otras dos mujeres, se niega a casarse con su pretendiente. Formulamos la hipótesis de que, a la larga, esto no se contradecirá con la pauta establecida en las dos secuencias anteriores. A lo largo de toda la película esperamos que Mary se reconcilie con el simpático joven que la ama. Una angustiada crisis familiar demuestra tanto las tensiones como las posibilidades del matrimonio. Mary y su pretendiente están sentados en un sofá (el lugar de las dos declaraciones previas) y él le pide su mano. Ella acepta: «Nunca ha habido un amor tan grande como el nuestro». Ha sido una larga espera, pero el espacio en blanco narrativo ha quedado finalmente cerrado y, lo que es más, por medio de una repetición irónica. La narración puede incluso permitirse un giro —al abrazarse, la pareja derri-

ba el sofá—, lo que añade una pequeña sorpresa al final. Nuestras hipótesis acerca de la conclusión, establecidas como muy reducidas y con un alto grado de probabilidad, son puestas a prueba, pero acaban por resultar válidas, lo que en cierto modo también ilustra la recurrencia de la regla del tres.

Hay un género que puede dar la impresión de ir a contracorriente de todas estas afirmaciones acerca de la actividad del espectador en la narración clásica. La película de misterio, en ocasiones, hace que su narración sea muy evidente: un plano de una figura en sombras o de una mano anónima hacen que el espectador sea consciente de una narración evidente, omnisciente y supresiva. De un modo similar, la película de misterio anima al espectador a formarse primeras impresiones erróneas, confunde sus hipótesis más probables y hace hincapié tanto en la curiosidad como en el suspense. (El relato de misterio siempre depende de una exposición retardada, con la versión verdadera saliendo a la luz únicamente al final.) La narración también puede resultar poco fiable en retrospectiva. De este modo, *El halcón maltés* (*The Maltese Falcon*, 1941) ofrece un interesante contraste con *\*Wine of Youth*. La narración no sólo abandona su inicial observancia del punto de vista de Sam Spade mostrando el asesinato de su compañero Archer, sino que también se niega a enseñar al asesino (sólo vemos una mano enguantada). Cabe destacar que esa misma narración nos propone un camino equivocado en un título expositivo que aparece nada más empezar la película. Sobre un fotograma del halcón maltés, el título narra el origen de la estatuilla y acaba afirmando que su paradero sigue siendo desconocido «hoy en día» (ilustración 3.29). Cuando los personajes sólo encuentran una réplica en plomo del halcón, el título de apertura resulta ser doblemente engañoso. El halcón del fotograma puede ser el falso, y la frase «hoy en día» que nosotros podemos interpretar como «hasta el comienzo de esta historia», en realidad significa «incluso después del final de la historia». La equivocación del título inicial sólo es aparente en retrospectiva. El mismo tipo de narración engañosa funciona al comienzo de *\*Man-handled*, como ya he indicado (pág. 35). Un ejemplo más drástico, probablemente un caso límite, es el *flash-back* apócrifo de Hitchcock al principio de *Pánico en la escena* (*Stage Fright*, 1950).

No obstante, la narración evidente y poco fiable del

filme de misterio acaba por ceñirse a los preceptos clásicos. En primer lugar, la narración sigue basándose principalmente en el suspense y el impulso hacia adelante: la historia es principalmente la de una investigación, incluso si el objetivo resulta ser la elucidación de un suceso previo. En segundo lugar, la película de misterio se basa por completo en el mecanismo de causa y efecto, ya que el misterio siempre gira en torno a los eslabones perdidos de la cadena causal. En tercer lugar, estos eslabones se encuentran siempre, de modo que los espacios en blanco de la película de misterio son temporales, no permanentes. Y lo que es más importante, el evidente juego con la narración y la elaboración de hipótesis de la película de misterio suele estar motivado genéricamente. Desde Poe y Doyle, el relato de detectives clásico ha hecho hincapié en el enfrentamiento entre inteligencias que el narrador propone al lector. En este género queremos incertidumbre, esperamos que tanto los personajes como la narración intenten engañarnos, y por lo tanto nos hacemos unas primeras impresiones especiales, precavidas, provisionales, basadas tanto en las convenciones genéricas como en lo que en realidad se nos comunica. No nos sentimos traicionados por el título inicial de *El halcón maltés*, ya que es equiparable a las engañosas pero «justas» manipulaciones narrativas de ciertas novelas de Agatha Christie, John Dickson Carr o Ellery Queen. El filme clásico puede, por tanto, motivar una narración poco fiable y evidente.

El espectador avanza a través —o junto a— la narración clásica de Hollywood creando expectativas a modo de hipótesis a las que el texto da forma. La na-

rración es fundamentalmente fiable, ya que permite que las hipótesis se dispongan en orden de probabilidad y se reduzcan a unas pocas alternativas claras. La sorpresa y la desorientación ocupan un segundo plano tras el suspense hasta que se ven confirmadas las alternativas. La curiosidad por el pasado desempeña un papel menor en relación con la anticipación de acontecimientos venideros. Los espacios en blanco se abren y se cierran de forma continua y sistemática, y ningún espacio en blanco es permanente. Para no olvidar que este proceso parece evidente o natural, pensemos en una película como *El año pasado en Marienbad*, que crea una narración fundamentalmente poco fiable, una carencia de redundancia, una serie de hipótesis relativamente improbables, una mayor dependencia de la sorpresa que del suspense, una ambigüedad continua acerca del pasado que hace que el futuro sea imposible de anticipar, y que deja numerosos espacios en blanco flotando en el aire al final de la película. Éste es, claro está, un ejemplo extremo, pero otras películas narrativas contienen estrategias narrativas que no pueden calificarse de clásicas. La narración de una película puede hacer que la exposición inicial esté menos definida, como en *Sálvese quien pueda*, de Godard, o establecer un efecto de primacía para después cualificarlo o demolerlo, como ocurre en películas tan diferentes como *Dies irae* (Vredens Dag, 1943), de Carl Theodor Dreyer, y *Providence*, de Resnais. La película de Hollywood no nos lleva a conclusiones nulas, como pueden hacerlo estas películas; en la narrativa clásica, el pasillo puede ser sinuoso, pero nunca es deshonesto.