

La madriguera. Revista de cine (Ediciones de intervención cultural S.L.)

Título:
El espectador clásico en su laberinto

Autor/es:
Montiel, Alejandro

Citar como:
Montiel, A. (1998). El espectador clásico en su laberinto. La madriguera. (11):58-61.

Documento descargado de:
<http://hdl.handle.net/10251/41702>

Copyright:
Reserva de todos los derechos (NO CC)

La inclusión de este artículo en el repositorio se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:



El espectador clásico en su laberinto

Alejandro Montiel

"Y nació así, quizás con el tiempo logremos apreciarlo en su justa dimensión, el último gran sistema de representación simbólico que Occidente ha logrado alumbrar: el Sistema de Representación Clásico de Hollywood."

Jesús González Requena

Se ha comprobado un millón de veces: no es raro encontrar al espectador del film clásico (ya no digamos del film de vanguardia) desorientado dentro del laborioso universo de ficción que erige un film. Desorientado no sólo en el espacio, sino también en el tiempo, e incluso en el sentido de determinadas figuras del montaje o respecto al origen y significado de los sonidos y la música que acompañan a las imágenes.

La causa primordial de este extravío estriba en que el film no vehicula un mensaje unívoco y apenas nada tiene que ver con los lenguajes fuertemente formalizados de las ciencias exactas. Luego ¿no será el lugar del espectador el lugar de la desorientación? Y, por lo tanto, ¿no serán los responsables de la realización de la película algo así como solícitos anfitriones cuya misión se cifra en acomodar en un lugar confortable a ese espectador que transita por unas estancias extrañas?

Aun con todo, las probabilidades de que el invitado no se acomode con prontitud a las convenciones del lugar son muchas. Sólo el hábito de frecuentar aquella casa de ensueño o de pesadilla, sólo el familiarizarse con sus costumbres, le capacitará, presumiblemente, para no perderse detalle e interpretar los acontecimientos con arreglo al programa (de interpretación) que el propio film propone. Así, el espectador primitivo se familiarizó pronto, según Román Gubern, con el sentido dramático del primer plano y con las violentas elipsis del relato (Griffith) o con el montaje alterno (Porter); aprendió a aceptar, según Noël Burch, la existencia de una narración lineal (los combates de boxeo, las Pasiones) y a que las escenas se interrumpieran antes de su resolución o que los cortes del montaje se hicieran mientras los actores estaban aún en movimiento, sin esperar a que salieran de campo; descubrió el enorme peso en la acción de lo que *no veía*, del fuera de campo, porque, como dice André Bazin, la imagen cinematográfica es *centrífuga*, en oposición a la imagen pictórica, que es *centrípeta*; se orientó respecto a las epifanías pasionales

de los personajes descodificando la recurrente figura del plano/contraplano, según ha analizado magistralmente la profesora Nuria Bou, etc. En fin, se liberó del maestro de ceremonias (el "explicador" que en las salas de cine le esclarecía el sentido del film) y pudo habérselas por sí mismo con ese discurso tan moderno, frenético, abigarrado y polisémico que volcaba sobre él las imágenes de la película, a menudo reunidas con las aleatorias notas de un piano nacidas de la accidentada inspiración de un músico ocasional.

Un cristal que nunca fue transparente

Desde este punto de partida teórico se comprende que una de las direcciones obligatorias que necesariamente tomó la historia del cine (aunque sólo una de ellas) fuera la de *fixar el sentido* de lo que se quería decir a ese convidado (de piedra) que es el espectador. Una de las preocupaciones (si no la primera o la mayor) del productor, del guionista, del director, del decorador, del director de fotografía, de los actores, del montador, del sonorizador del film y del músico que debía componer la banda sonora habría de ser *fixar el sentido* del relato, evitar las *fugas de sentido* de la representación, plantar batalla, una batalla sin cuartel, a las ambigüedades indeseadas (de la ubicación de cámara, de la utilización de la luz o el color, de la duración de los planos, etc.), a los mensajes que se manifiestan de modo imprevisto (a causa de un diálogo oscuro, de una mirada incomprensible fuera de campo o a cámara, de un objeto con demasiado peso simbólico que aparece en el escenario, etc.), a las ideas que parecen aflorar de modo indeliberado en el curso de la narración (a consecuencia de las previsibles *proyecciones* e *identificaciones* del espectador, que rellena *siempre* lo que no hay, que *siempre* "interpreta") y a la radical polivalencia (pues sólo la tradición les impone un inequívoco valor vectorial, una dirección inequívoca) de todo recurso retórico presente en la puesta en escena.

Pero, naturalmente, este no era el único móvil de los creadores de una película, porque la intrínseca opulencia de la imagen cinematográfica no ha constituido un valladar insalvable para la comunicación cinematográfica, ni para los emisores del film ni para el receptor que afanosamente postula el propio relato. Para los primeros, porque (nueva paradoja) *no sólo quieren hacerse*



entender. Devotos de los fundamentos de la estética contemporánea, no siempre admiten una servidumbre absoluta ante el principio superior de la fácil intelección de su discurso (de la comunicabilidad o la claridad como cortesía del intelectual, que diría Ortega), sino que preconizan la creatividad, la originalidad, la ruptura con la tradición, el estilo personal, etc., todos esos *prejuicios* vigentes que no obran en favor de aceptar y repetir lo ya acuñado y de probada eficacia, sino que mueven a la innovación o a imponer el sello del autor (recuérdese: Griffith es un cineasta que, a un tiempo, trabaja para establecer el canon clásico mientras que en su propia obra lo trasciende). Es decir, el cineasta (incluso el cineasta clásico) *también asume el riesgo de ser malinterpretado*, de suscitar ante el receptor un malentendido.

Por otra parte, nada debemos temer tampoco por parte del espectador si queremos ver completado satisfactoriamente el circuito de la comunicación cinematográfica, porque lo que el espectador no entiende, a mendo lo explica, o mejor, lo dota de una sobreexplicación. Paradójicamente también, sólo *deja explicarse* lo que entiende con claridad, lo que juzga obvio, lo que en el film está esclarecido hasta el extremo de no presentar la más mínima duda sobre su significado. En cualquier caso, este grado cero, esta transparencia absoluta del signo, no se halla en el film; muy al contrario, fácilmente se comprueba que todo en el film llamado clásico, desde la iluminación hasta la música diegetizada y "apa-

rentemente indiferente" respecto a la acción, cumplen una doble función empática y simbólica; es decir: antes que procurar naturalizar la narración como "real", la estilizan para condensar en la audioimagen una rica pluralidad de fuentes informativas redundantes o contrapuntísticas.

Por lo tanto, el arduo proyecto de establecer un cine de la transparencia (archinaturalizado a partir de la potenciación de la impresión de realidad y del borrado de las huellas de la enunciaci3n) debe ser evaluado (hoy lo sabemos) como un proceso hist3rico que procura inconsecuentemente un intento de esclerotizaci3n estilística en un medio de potencialidad narrativa extraordinariamente flexible. Dicho en t3rminos m3s sencillos: todo film cl3sico acaba traicionando y desafiando, fatalmente, la utopía de rutina y transparencia que parece presidir el cine cl3sico.

En sintonía, pues, con David Bordwell, entiendo que los *recursos* fílmicos (encuadre, movimientos de cámara, montaje, música, iluminación, color, etc.) están al servicio de la construcción de *sistemas* (espacio cinematográfico, tiempo cinematográfico y lógica narrativa), y que en el film se entablan diversas relaciones entre estos sistemas, llegando a la conclusión (también con Bordwell) de que, en el modelo clásico, los sistemas temporal y espacial están subordinados a la lógica narrativa.

Ahora bien, si esto es así, pronto se cae en la cuenta de que

por cine clásico entendemos aquí no sólo un modelo en permanente y lenta mutación (a menudo arcaizante, a menudo audaz) que utiliza libremente sus *recursos* y del modo más flexible dos de sus *sistemas* (espacio y tiempo) al servicio del más importante de ellos (la lógica narrativa), sino que entiendo que esto es así porque el Sistema de Representación Clásico se define precisamente por privilegiar ante todo y sobre todo la Identificación Narrativa (o simbólica) del espectador, es decir (tal como ha observado penetrantemente Jesús González Requena): su activa participación emocional dentro de la trama narrativa con independencia de las inverosimilitudes que ésta contenga.

El goce melodramático

Es necesario insistir, por otra parte, en que no se puede minimizar el papel de la música en los films ni descuidar el estudio de cómo repercute ésta en el placer del espectador. Hace ya muchos años que Bartnes discriminó la doble función de "anclaje" (vectorización de la polisemia de la imagen) y "relevo" (complementariedad de lo esgrimido por la imagen) que son aplicables a la música cinematográfica, y yendo aún más lejos, puede presumirse cierto "malicioso goce" en el espectador por el hecho de que la música le "adelante acontecimientos" (como ha observado la profesora Amalia Martínez), es decir, que habitualmente le coloque en una situación de saber superior a los personajes. Podemos bautizar este fenómeno, con toda justicia, como "gocce melodramático", pues es sobre todo mediante la música como el espectador adquiere una halagadora sensación de omnicomprensión y control previo de las desdichas dramáticas que les esperan de forma inminente o mediata a los personajes.

Así, en *The Night of the Hunter* (*La noche del cazador*, Charles Laughton, 1955; música de Walter Schumann) cuando las cuatro terribles notas asociadas como leitmotiv al personaje de Harry Powell (Robert Mitchum) se sincronizan con el tren que velozmente aproxima al cazador hacia sus inocentes víctimas (los Harper), la música cumple una función figurativa (designa a Powell) que sirve de *anclaje* de la imagen de un tren, el cual deja de ser un tren cualquiera para pasar a ser el tren que trae a Harry, y de *relevo*, complementando la neutralidad de esa imagen y do-

tándola de un carácter siniestro, amenazante y densamente cargado de sentido. Pero es que, además, su irrupción *anticipa* al audioespectador el inminente y fatídico encuentro entre la ingenua Willa (Shelley Winters) y el perverso "barbarroja".

Sea o no "malicioso", el goce detectable en el espectador en este caso es un goce derivado del fecundo maridaje entre música y drama visual, reunión que sólo para él ha sido convocada, pues el espectador entonces adquiere sobre el acontecer de la historia un conocimiento superior al de los vulnerables personajes, saber que compromete sus emociones y activa sus conjeturas. Este es el goce melodramático; un goce que consiste en adquirir

un plus de saber que lejos de dejar satisfecho, estimula un apetito insaciable de saber más, de saber cuándo, de saber cómo.

Goce, pues, melodramático: he aquí un goce propio del espectador del cine clásico.



Participación versus interpretación

Y ¿para qué provee el dispositivo clásico de este goce? Para estimular una *iniciación*.

El film es un artefacto fragmentario. Sin la cooperación del espectador para ordenar las teselas del mosaico tan sólo se percibiría un mero furor audiovisual. Pues el film fundamenta su estrategia narrativa en la sinécdoque, parte de un todo que

el espectador debe completar; en la elipsis, agujero que el espectador debe rellenar; en la metáfora, forma virtual que el espectador debe sustituir; en la yuxtaposición de lo heterogéneo, suma de lo discontinuo que el espectador debe interpretar como continuidad de lo homogéneo; en un espacio sin fuera de campo de ficción que el espectador debe construir; en un tiempo indefinido cuya lógica consecutiva el espectador debe comprender; en un frágil entramado de vagas emociones entre personajes apenas bosquejados que el espectador debe convertir en enfrentamiento entre caracteres; en el impreciso valor connotativo de los objetos que el espectador debe conocer previamente; en el suspense, cuyo mecanismo no se pone en marcha sin las conjeturas del espectador; en la presentación de un conflicto, en última instancia *ético*, que el espectador debe juzgar; en la verosimilitud, esa convicción que se impone en el contrato del film de ficción y que reclama la aquiescencia del espectador...; en definitiva, el film destaca, excita, cataliza y sostiene un

deseo, es un artefacto concebido para la administración de un deseo: el deseo del espectador.

Completar, rellenar, sustituir, construir, identificarse, proyectarse, saber previamente, conjeturar, juzgar, convenir, desear; en última instancia: saber para gozar, gozar para saber. He aquí la suma de una experiencia estética compleja. Y es por esa experiencia por la que hemos querido interrogarnos; es decir, por la vivencia única y fugaz, durante la proyección del film, de esa figura irreductible que es el espectador, no por la institución del *público*, concepto que corresponde con todo derecho al campo de la Sociología.

En este sentido, el espectador no es un ente estadístico. Su contorno y definición se averigua explorando los componentes de un artefacto construido con el propósito de proporcionarle goce, el film, y sólo analizando su funcionamiento se detecta en su interior un lugar específico acondicionado para el que mira, para el que oye, para el que interpreta y para el que se deleita; un lugar ideal en el centro del dispositivo, desde el cual todo se activa.

Un par de conclusiones

Dos conclusiones pueden adelantarse, a tenor de lo dicho.

La primera: los análisis que se interrogan por la posición del espectador en los distintos tramos del film a lo largo del mismo, por su atención a los más menudos detalles o por su intelección de la lógica narrativa general, se han revelado muy productivos, incluso, en mi opinión, elocuentes. Y es que no es la mera elucidación de los materiales de la obra de lo que debe ocuparse sólo la historia del cine (paradigma *inmanentista*, según Roger Odin), sino también de la impresión que causan dichos materiales en el encuentro con su receptor (paradigma *pragmático*, siguiendo la misma terminología). Deberíamos considerar al espectador *no* (sólo) como el intérprete del film, sino como alguien que *participa* muy activamente en dotarle de sentido y en poner en marcha los mecanismos de placer que el film potencialmente entraña. Y ello por una razón muy sencilla: el film clásico es un relato emocionante que pone en comunicación a un narrador ausente y un espectador inexistente, comunicación que se funda en

gran medida en lo que el film no ofrece. Esta retahíla de paradojas no aspira a confundir, sino, muy al contrario, en primer lugar, a emplazarse contra ciertos tópicos de la teoría del autor (responsable, en mi opinión, de un discurso desorientador e impreciso sobre el film); a enfatizar el hecho de que todo film se realiza *para* alguien que no está (con el gran margen de incertidumbre y error que esa estrategia comporta); y, por último, a recalcar que el espectador, proyectándose en el film, realiza el trabajo más decisivo para que la obra *funcione*.

La segunda: para llevar a cabo, pues, una historia del cine

deberá ir sacándose a la luz, explorándose pacientemente, minuciosamente, su *continuidad*, y no aspirando, con demasiada precipitación y entusiasmo investigador, a deslumbrantes descubrimientos, hitos revolucionarios y *discontinuidades* que habrían jalonado su inequívoca "evolución" (¿?). De esa historia más precisa (y, en cierto modo, más preciosa) estamos aún lejos, y será bueno que los análisis se comprueben, se prolonguen, se discutan y se revisen: habrá que trazar esa línea hecha de minúsculos sobresaltos que va, ininterrumpidamente, desde 1895 hasta hoy. En este sentido, la historia del espectador inducido por el film (también continua) va desde la sorpresa inaugural hasta la vigente

aprobación masiva de ciertas formas de entretenimiento poco exigentes, que pueden catalogarse, con todo rigor, como *neoclásicas*. Por otra parte habría que preguntarse en qué se diferencia el trabajo del espectador clásico con el que debe hacer el espectador *dentro* (¿dentro?) de un film de Godard, de Cassavettes o de Chantal Akerman. Pero eso, quizás, es harina de otro costal.

Resumen del artículo (6 líneas)

La perspectiva que privilegia en el análisis filmico el punto de vista del espectador ha venido produciendo, en opinión de este autor, la mayor rentabilidad para la constitución de la ya centenaria teoría cinematográfica. La historia del cine se ha construido a base de sutiles continuidades y discontinuidades que han emplazado al espectador a una incesante operación de ubicarse de nuevo dentro de cada film ♦

