

PAISAJE CON FIGURAS: EL ESPACIO HABITADO DEL CINE

Áurea Ortiz Villeta

Departament d'Història de l'Art

Universitat de València

*A mis alumnos, que se dejan fascinar por el cine
y de quienes tanto aprendo*

LA ILUSIÓN DE REALIDAD

Rodeados por todas partes de imágenes cuesta mucho sustraerse a su influencia y a un cierto estado de confusión. Y así, decimos que hemos visto tal cosa o tal otra, cuando, en realidad, solo hemos visto su representación audiovisual o icónica, un discurso, construido según determinadas reglas, sobre un referente al que nunca accedemos de forma directa puesto que sólo lo hemos visto a través de la televisión, el cine, la fotografía o el ordenador. En general, tendemos a creer que aquello que recoge una cámara, lo que aparece en el encuadre, existe, al margen de esa cámara. Se dirá, con razón, que tanto en la fotografía como en el cine en algún momento el referente fue real, esto es, en el momento de la captación de la imagen hubo un cuerpo humano de carne y hueso y un espacio real en torno a ese cuerpo que la cámara captó y, sin duda, ahí radica una parte de la enorme capacidad del cine para hacernos creer en la ilusión; pero una vez reducido a imagen, a representación, no hay realidad que valga, puesto que ya se ha convertido en discurso. Esto es así también para el cine documental. Esta ilusión de realidad se impone incluso cuando estamos ante una producción claramente ficcional. De hecho, al decir cine, la mayoría de la población piensa exclusivamente en una película de ficción, donde a una serie de personajes les suceden cosas. Como espectadores, nos dejamos llevar por una historia que es a la vez ajena (les sucede a otros) y nuestra (ahí están nuestros deseos, nuestros temores...) y, en un juego sutil y no del todo aclarado, aunque somos conscientes de que esa imagen que miramos y sentimos es una construcción, ponemos en suspenso ese saber para dejarnos llevar, gozosamente, por la ilusión y olvidar algo tan obvio como que estamos ante una representación de la realidad y no ante la realidad misma.

El supuesto fragmento de mundo que la película ofrece a nuestra mirada nos parece real y continuo, pero en realidad no lo es. Nunca la “ventana abierta al mundo” de Alberti pareció más cierta que con el cine, de forma que resulta difícilísimo evitar la sensación de que nos asomamos a un trozo de mundo, que continúa más allá de los bordes de la pantalla. De hecho, el espacio que la imagen de la pantalla desvela es siempre imaginario, pero ha de pasar por posible y debe ser, ante todo, verosímil. Y verosímil no quiere decir real. No olvidemos que por muy tridimensional que parezca, la película es una superficie plana, tiene altura y anchura, pero no profundidad. El espacio filmico es siempre un espacio ilusorio, construido mentalmente mediante la unión de fragmentos que dan la impresión de continuidad espacial, como si lo que estuviéramos viendo fuera sólo un trozo de la realidad, aunque de hecho sean imágenes fragmentarias, planos, unidos por el montaje. Eso que nos parece una parte del mundo real sólo es un fragmento ilusorio, construido para la ocasión.

Pero la ilusión de realidad que proporciona el cine es muy potente, mucho más que cualquier otra de las artes visuales como la pintura o la fotografía, debido a la presencia del movimiento. Cuando nació el cinematógrafo las reacciones ante las primeras imágenes en movimiento lo expresaron claramente (citas extraídas de Letamendi-Seguín, 2003, 43): “Un humo negro sube del horno: se ve enrojecer el hierro en el fuego, alargarse conforme se le bate, producir luego, cuando se le hunde en el agua, una nube de vapor que se eleva lentamente en el aire y que un golpe de viento dispersa de repente” (Lyon republicaine 26-1-1896); “A lo lejos, los árboles se agitan, se ve venir la ráfaga de viento que levanta el cuello del niño” (La Poste, París, 20-12-1895); “El viento sopla y las olas levantadas se deshacen sobre las rocas que inunda de espuma. Hasta hay un momento en que la ola oscurece completamente la vista y estamos convencidos de que, como nosotros, los numerosos visitantes del cinematógrafo no podrán contener el grito de emoción que nace del espectáculo de los elementos desencadenados” (Le Progrés, Lyon, 6-4-1896). El efecto de realidad que el movimiento añade a la imagen en el cinematógrafo es tan poderoso que nadie parece percatarse de la ausencia de sonido y, especialmente, de color (de hecho el periódico dice: “se ve enrojecer el hierro”). Sólo Máximo Gorki, en su famoso artículo “El reino de las sombras”, donde cuenta las nefastas impresiones que le produjo su primera visita al cine, parece ser consciente de estar ante una representación y no ante la realidad: “La noche pasada estuve en el reino de las sombras. Si supiesen lo extraño que es sentirse en él. Un mundo sin sonido, sin color. Todas las cosas –la tierra, los árboles, la gente, el agua y el aire– están imbuidas allí de un gris monótono. Rayos grises del sol que atraviesan un cielo gris, grises ojos en medio de rostros grises y, en los árboles, hojas de un gris ceniza. No es la vida sino su sombra, no es el movimiento sino su espectro silencioso. (...) Ante ti se despliega una vida, una vida carente de palabras y despojada del espectro de los colores vitales: una vida gris, muda, desolada y lú-

gubre” (citado en Geduld, 1981, 17 y 18)¹. Pero Gorki fue la excepción. Todos señalaron la extraordinaria capacidad del cine para reproducir la realidad, nunca antes vista. El cine parecía añadir a otras formas de representación visual (pintura, fotografía, pero también panoramas, dioramas, espectáculos de proyecciones) precisión y verdad, gracias a la ilusión de movimiento (el estremecimiento de las hojas, las olas que rompen, la nube de vapor) que el nuevo artilugio proponía a la mirada del espectador.

En este estado de complaciente indefensión, seducidos por el artificio cinematográfico, podríamos decir, asomados a la ventana albertiana, asistimos a una sucesión de lugares que tendemos a entender en un sentido estrictamente funcional, como si el paisaje en la imagen cinematográfica fuera sólo el sitio donde suceden los acontecimientos y donde habitan y se mueven los personajes de ficción. Pero nada más lejos de la realidad, incluso en las propuestas cinematográficas más realistas. El único lugar donde suceden las ficciones es en una pantalla plana y bidimensional, donde se crea la ilusión de un espacio continuo y en tres dimensiones. Espacio construido simbólicamente por el espectador gracias al encuadre, el marco y el montaje. Es decir, en el cine, el espacio, en el sentido más amplio y diverso del término, y con él, el paisaje que incorpora, son siempre imaginarios. Como en la pintura.

EL PAISAJE HABITADO

Hay una diferencia esencial entre lo que entendemos como paisaje en la pintura o en la fotografía y lo que ofrece el medio cinematográfico. El paisaje del cine está habitado. O dicho en otras palabras, es un escenario donde suceden cosas. Algunas películas concretas adscribibles al documental de creación, como *Koyaanisqatsi* (*Koyaanisqatsi, Life out Balance*, Geoffrey Regio, 1982), *Baraka* (*Baraka*, Ron Frickie, 1992) y las sinfonías urbanas (de las que luego hablaremos), o los documentales más convencionales del National Geographic y similares, independizan el paisaje y lo convierten en el tema del film, aunque de hecho, acaban contando una historia: la de la degradación de la naturaleza y la destrucción del planeta por la acción humana (*Koyaanisqatsi*) y la de la relación entre el ser humano y la naturaleza (*Baraka*). Pero el resto de la producción cinematográfica básicamente cuenta historias que suceden en lugares. Lo cual no quiere decir que el paisaje sea un simple fondo por el que transitan los personajes. Cualquiera es capaz de recordar películas donde el paisaje, el lugar, adquiere una gran importancia y define la película. *La misión* (*The mission*, Roland Joffe, 1986), *París, Texas* (*Paris, Texas*, Wim Wenders, 1984), *El contrato del dibujante* (*The Draughtsman's Contract*, Peter Greenaway, 1982), *La selva esmeralda* (*The Emerald Forest*, John Boorman, 1985), *Primavera, verano, otoño, invierno... y primavera* (*Bomo yeoreum gaeul gyeoul geurigo bom*, Kim Ki-Duk, 2003), *Master and Commander* (*Master*

¹ El texto de Gorki también se puede consultar en internet: <http://www.ladefuncion.com/cine/archivos/001cine/Articulo-Cine.html>



1. Un paisaje para meditar. *Primavera, verano, otoño, invierno... y primavera* (*Bomo yeoreum gaeul gyeoul geurigo bom*, Kim Ki-Duk, 2003).

and *Commander*, Peter Weir, 2003), *En la ciudad blanca* (*Dans la ville blanche*, Alain Tanner, 1983), por poner ejemplos de escenarios diversos y películas de muy variada condición, tienen en el paisaje y en la mirada que el cineasta le aplica una de sus principales bazas, y parte del disfrute del espectador está en la apreciación de la belleza o la singularidad de los lugares. Algunas de estas películas y las de cineastas como Theo Angelopoulos o Andrei Tarkovski, pero también Woody Allen en su fascinación por Nueva York, en el fondo nos proponen que nos dejemos llevar por la pura contemplación.

Lo que el cine añade a la imagen, el movimiento, o sea, el tiempo, establece duraciones, recorridos y provoca sucesos, incluso aunque no haya alguien realizando acciones, incluso aunque el plano muestre solo un paisaje sin habitantes humanos. Si cae una hoja, si llueve, si el viento se agita, se introduce una acción y con ello un relato, el que la cámara construye para nuestra mirada: el de la hoja que cae y transforma al árbol, el de la lluvia que empapa y cambia la luz, el del viento que mueve los objetos. Y esto ciñéndonos a lo estrictamente visual, sin contar con los efectos de sentido que el sonido provoca. Esta cualidad estrictamente cinematográfica es la que ha generado ciertas propuestas audiovisuales, situadas en el cine experimental más radical, especialmente en los años 60. *Empire* (1964), de Andy Warhol, en sus casi ocho horas de duración muestra un plano único del Empire State Building que revela la transformación que la luz de los diversos mo-

mentos del día provoca en el edificio. *La Région Centrale* (1971), de Michael Snow, explora durante tres horas de movimiento continuo de cámara la cumbre de una montaña de Québec. Lo que éstas y otras obras en la misma línea (de autores como Jonas Mekas o Stan Brackage) pretenden, es desafiar la complaciente mirada del espectador y plantear tanto nuevas formas de percibir el mundo a través de la imagen, como de relacionarnos con ella, que no pasen por la narración ni por la representación cinematográfica convencional. Experimentan con el tiempo y la duración y nos obligan a detenernos en la pura contemplación del mundo. Aquí, el paisaje construido por la cámara adquiere una nueva dimensión que, paradójicamente, le devuelve su condición de lugar para ser mirado y disfrutado, la que tenía antes de la llegada del cine, en la pintura y la fotografía.

Sintomáticamente, los planos sin gente, sin personajes, se llaman planos vacíos. Sin embargo, nada más falso, puesto que están llenos de sentido o emoción. Esta es otra de las características del paisaje en el cine: siempre es un paisaje emocional. Está teñido de los sentimientos, de las emociones, del sentido de las acciones, nunca es objetivo. Es funcional en dos sentidos: sirve como decorado para que las acciones tengan lugar y los seres humanos que lo pueblan actúen, pero también funciona en clave emocional, como paisaje moral.

EL PRINCIPIO

La naturaleza se independiza como tema pictórico durante el siglo XIX, cuando el paisaje deja de ser subsidiario y se convierte en uno de los géneros más importantes. Paisajes sublimes o cotidianos, humanizados o salvajes, domésticos o exóticos, conforman una galería de imágenes que a lo largo del siglo XIX, el de la industrialización, la técnica y el progreso, dan cuenta de una profunda creencia en el sometimiento de la naturaleza, vale decir, de la realidad, por parte del sujeto. En ese sentido, la aparición del cinematógrafo, de la máquina toma vistas, capaz de atrapar el mundo en un encuadre e incluso de evacuar a la muerte, como muchos señalaron, resulta un colofón adecuado de este afán posesivo. La primera sesión del cinematógrafo Lumière ante el público tuvo lugar el 28 de diciembre de 1895, y a ella le sucedieron inmediatamente muchas más. El éxito fue fulminante. A lo largo del año siguiente, 1896, sus inventores, los hermanos Lumière, consolidaron una gran red de operadores y distribución que permitió mostrar el invento en todas partes, pero también filmar en cualquier rincón del mundo. Las vistas Lumière son películas de aproximadamente un minuto, filmadas en los últimos años del siglo XIX, que muestran en un plano único un fragmento del mundo, en el que puede haber un acontecimiento (un baile, una carrera, un desfile, una ceremonia) o no. Muestran calles de Londres, París o Moscú, jardines japoneses, desiertos africanos, llanuras americanas, monumentos europeos, las ciudades más modernas, los pueblos más bellos, los paisajes más exóticos. Las vistas Lumière son claramente una continuación de ciertas imágenes (vistas urbanas, paisajes remotos, etc.) que ya ofrecían la pintura, la fotografía y determinados espectáculos ópticos



2. El mundo al alcance de todos. Una vista Lumière: *Las pirámides* (*Les pyramides*, 1897).

como la linterna mágica o los panoramas. En fondo no hay nada nuevo... salvo que la imagen se mueve. Y el mayor efecto de realidad que el cinematógrafo ofrece le convierte en el instrumento idóneo para cumplir simbólicamente con el impulso burgués que recorre todo el siglo XIX, el dominio del mundo por parte del individuo, que se materializa en la industrialización, el colonialismo, el desarrollo de los transportes y las comunicaciones, pero también en la dominación a través de la mirada. Las vistas Lumière son hijas, indudablemente, de una idea colonial del mundo y responden a una concepción claramente positivista en su voluntad cartográfica, de descripción y catalogación (hay que recordar que están referenciadas más de 1400 vistas Lumière). También satisfacen la necesidad de exotismo de la mentalidad dominante en una sociedad europea, urbana y burguesa cómodamente instalada en su vivienda y su negocio. En suma, ofrecen, a través de la mirada, maravillada pero confortable, el mundo registrado, controlado y al alcance del sujeto moderno.

A partir de aquí, cualquier paisaje es posible. El operador de Lumière ponía su cámara en una calle, y en el proceso de selección de un tema, un encuadre y una

distancia extraía algo que se parecía a la realidad, pero que no lo era. Un registro de la realidad que, con apariencia de ventana, en verdad es una representación, otro cuadro. La calles de París o Lyon que vemos en sus películas nos recuerdan a las pinturas impresionistas: "...en un hipotético "origen de las especies" artísticas, yo diría que Lumière desciende del impresionismo más o menos como el hombre desciende del mono. Es decir –¿hay que explicarlo?– de ningún modo, aunque el parentesco tenga en él efectos visibles. Y esto debería bastar también para decir en qué es el *último*: aunque él mismo no sea un pintor impresionista, ya no los habrá después de él; no puedo haberlos ya, puesto que en la *vista* Lumière, la "impresión" se objetiva como fundamentada en la naturaleza, realizando y anulando las más locas esperanzas pictóricas" (Aumont, 1997, 29).

Las imágenes Lumière se ofrecían al espectador como sucedáneo placentero de la realidad y permitían viajar a Japón o a Londres o a México sin desplazarse, de manera mucho más eficaz y satisfactoria que antes lo había ofrecido la fotografía, la linterna mágica o los panoramas. Pero otros creadores entendieron que el cinematógrafo también incluía la posibilidad de inventar el paisaje, acudiendo a recursos que utilizaban el teatro y los espectáculos ópticos. Y así, George Méliès añadió los lugares de la imaginación al catálogo de paisajes que el cine estaba elaborando: *Viaje a la luna* (*Voyage à la lune*, 1902), *Viaje a través de lo imposible* (*Voyage à travers l'impossible*, 1904), al fondo del mar, al espacio, etc. A partir de aquí, tomando como referente la realidad o tomando como referente la imaginación se va a construir la historia del cine y dentro de ella otra historia, que es la de la construcción del mundo como paisaje cinematográfico.

EL CINE CONSTRUYE LA CIUDAD

El nacimiento y desarrollo del cine está claramente vinculado al desarrollo de una clase burguesa, industrial y urbana que lo asume como su forma principal de espectáculo. El cine fue creciendo con las ciudades y, de algún modo, convirtiéndose al mismo tiempo en un reflejo especular de ella, hasta el punto de que podemos afirmar, sin temor a ser exagerados, que la ciudad se constituye en el paisaje cinematográfico por excelencia (Ortiz, 1998 ofrece un estudio detallado de la cuestión). Las vistas Lumière, además de ofrecer imágenes de un mundo existente mucho más allá del entorno del espectador, aportaron un catálogo visual de la vida en la ciudad: ciudadanos de acá para allá, trabajadores en sus tareas, coches y tranvías, edificios singulares, personalidades, eventos históricos... La cámara, la imagen en movimiento, parecía creada *ex profeso* para atrapar la velocidad y el trasiego de una metrópoli moderna.

La ficción se impuso en el medio cinematográfico y la máquina que nació como una curiosidad científica acabó por dedicarse a contar historias y a provocar emociones. Las películas de aventuras, acción y suspense como las realizadas por Griffith desde 1908 o las protagonizadas por Pearl White desde 1910, coparon las pantallas y, además de satisfacer la necesidad de emoción del público, crearon un



3. Uno de los primeros paisajes de la imaginación: *Viaje a la luna* (*Voyage à la lune*. Georges Méliès, 1902).

lenguaje visual que cristalizaría en lo que llamamos cine clásico o modo de representación institucional, basado en el *raccord*, el montaje transparente y la continuidad espacio-temporal. En esta evolución jugó un papel destacado un género, *a priori* frívolo y banal, cuya única pretensión es la de divertir. Ese género es el *slapstick* o cine cómico, repleto de persecuciones, caídas y equívocos que basan toda su eficacia en la utilización de estos mecanismos narrativos que se centran en la creación de un espacio continuo que transmita sin fisuras una perfecta ilusión de realidad. Esas películas de 10 o 20 minutos de pura acción física, las que realizaban e interpretaban cómicos como Buster Keaton o Charles Chaplin, contribuyeron a perfeccionar en grado máximo el montaje transparente que ocultaba los cortes entre planos y los distintos tipos de *raccords* (de mirada, movimiento y dirección) que creaban la perfecta ilusión de la continuidad espacio-temporal. La mirada del espectador quedaba atrapada en los desplazamientos del cuerpo del actor y la acción constante y no percibía el ajustado proceso de construcción de la imagen que sustentaba las ficciones.

En general, el escenario donde sucedían todas estas peripecias era, inequívocamente, la ciudad. No hay que entender aquí por escenario simplemente un lugar



4. El principal escenario cinematográfico: la ciudad. *El hombre mosca* (*Safety last*, F. C. Newmeyer y S. Taylor, 1923).

donde suceden cosas; ese escenario tiene una importancia visual y conceptual mayúscula y configura tanto el desarrollo narrativo como la concepción del encuadre. Esta idea se refleja a la perfección en la famosa imagen de Harold Lloyd colgado de lo alto de un rascacielos con la ciudad a sus pies, que corresponde a la película *El hombre mosca* (*Safety last*, F. C. Newmeyer y S. Taylor, 1923). El plano así concebido destaca la ciudad no sólo como fondo de la acción, como lugar desde el que se cuenta la historia, sino como espacio con una función dramática y plástica esencial. Y plantea también el meollo del discurso fílmico: la problemática relación entre lo humano y lo urbano.

En el cine cómico mudo se refleja la concepción de un mundo urbano muchas veces incómodo, pero también heterogéneo y aglutinador. Ese mundo era el mismo en el que el espectador de la sala vivía, de modo que la película acababa reflejando simbólicamente y eficazmente la lucha cotidiana por la supervivencia de las clases trabajadoras que acudían al cine. La ciudad que reflejan estas películas es al mismo tiempo acogedora y hostil, como podía serlo en la vida real. Es, en teoría, el lugar donde todo el mundo puede tener cabida, tanto el vagabundo Charlot, como el probo empleado que solía interpretar Harold Lloyd o los trabajadores buscavidas que encarnaban Laurel y Hardy, lo que refleja a la perfección el papel contem-

poráneo que las ciudades norteamericanas están cumpliendo en las primeras décadas del siglo XX como centros receptores de grandes flujos de inmigrantes de diversa procedencia, tanto internos como externos. Pero aunque sí parece haber lugar para todos bajo el sol de la ciudad, encontrar ese acomodo no es tan sencillo. A los espectadores de la sala puede que no les persiguieran cien policías, o un huracán, o unos fornidos malos con bigote, pero sí el desempleo, las deudas, el cansancio tras muchas horas de trabajo, la inseguridad, la dificultad de llegar a fin de mes. Y el héroe-a-su-pesar que ven en la pantalla, más bien bajito y no muy guapo, les representa a la perfección. Edificios que resultan una trampa mortal, persecuciones por las calles con policías en un Ford T, puertas que se resisten y escaleras inaccesibles, conforman un género cuya efectividad radica sobremanera en la falta de entendimiento entre el protagonista humano y los objetos y lugares, en general, hostiles; en suma, la inadecuación de un hombre a un entorno, y el subsiguiente y necesario despliegue de ingenio y habilidad para solucionar los problemas y lograr esa adecuación. La comicidad de Buster Keaton, Harold Lloyd, Stan Laurel y Oliver Hardy o avanzando en el tiempo, Jerry Lewis y Jacques Tati radica en este principio. En el fondo se trata de una lucha entre la emoción y la razón, entre el deseo y la ley. El hombre intenta adaptarse o adaptar el entorno a sí mismo; da igual, en ambos casos surgirá el caos. No en vano, muchas películas del *slapstick* de las décadas de los diez y veinte acababan con los policías (la ley) persiguiendo al protagonista que con su comportamiento ha trastocado el orden.

Pero a pesar de la lucha que el ciudadano debe emprender con su entorno urbano, lo cierto es que estas películas, con sus planos repletos de rascacielos, coches, grandes avenidas y barrios residenciales, transmiten una cierta mitificación de la ciudad entendida como el espacio de la modernidad y el progreso. El posterior desarrollo de la comedia clásica, en los años 30 y 40, incidirá claramente en esta visión. La escala de los grandes rascacielos de Nueva York puede que sea sobrehumana, pero no cabe duda de que también es fascinante.

Llevando hasta sus últimas consecuencias la concepción del *slapstick*, pero añadiéndole una mordaz crítica al progreso urbano, se encuentra la obra insólita y alejada de cualquier tendencia, y tal vez por ello generalmente incomprendida, del francés Jacques Tati, que ha tomado a la ciudad como tema único de varias de sus películas, particularmente en *Mi tío* (*Mon oncle*, 1958), *Playtime* (*Playtime*, 1967) y *Trafico* (*Traffic*, 1970). En las dos primeras Tati se burla de forma inmisericorde de la arquitectura moderna, cuyo recurso a la línea recta y el orden geométrico resultan trampas para el sentido común y una auténtica traba para la comunicación. *Playtime* es una de las reflexiones más lúcidas que podamos encontrar acerca de los excesos del racionalismo en la arquitectura y el urbanismo. La primera parte de la película transcurre en un edificio de oficinas férreamente geométrico y simétrico con infinidad de despachos divididos por tabiques al modo de las oficinas de hacienda actuales. El espacio resultante es un laberinto en el que no parece haber direcciones ni punto de referencia alguno y en el que el ciudadano está atrapado sin saber jamás dónde se encuentra exactamente ni hacia dónde debe dirigir sus



5. La ciudad deshumanizada. *Playtime* (Jacques Tati, 1967).

pasos. Los grandes ventanales de cristal reflejan al propio edificio, contribuyendo aún más a la confusión visual y mental.

La ciudad en la que se encuentra el edificio es una prolongación de esa situación, calles repletas de coches, rascacielos modernos como el que hemos comentado, edificios de viviendas como colmenas, luces de neón y tiendas impersonales. Además, los planos del film están saturados de hormigón, cristal y acero. Lo sorprendente es que esa ciudad es París. París es sin duda una de las ciudades mimadas y mitificadas por el cine (junto con Nueva York)². La ciudad del amor y de la luz, donde todo sueño romántico es posible, en *Playtime* pierde toda su personalidad y se muestra intercambiable con cualquier otra. De la ciudad de la literatura y de las películas de Hollywood sólo vemos reflejos en cristales y ventanales: cuando alguien abre una puerta de cristal de un edificio o en las ventanillas de los autobuses se vislumbra el reflejo de alguno de los símbolos que identifican a París, como la Torre Eiffel, el Arco de Triunfo o el Sacre Coeur. *Playtime* se revela como una cruel sátira del mundo contemporáneo, mostrando la degradación de una concepción arquitectónica que en su afán estético y racional perdió de vista al ser hu-

² Creo que es un hecho innegable el enorme papel que ha jugado el cine en la creación de un imaginario colectivo en torno a cuatro ciudades: Nueva York y París principalmente y, en menor medida Roma y Los Ángeles, construidas todas en la mente de cualquier espectador aun sin haberlas visitado. También sucede con otras ciudades reales, pero a escala mucho menor (p. ej. el Madrid del desarrollismo para los espectadores españoles).

mano y ofreciendo en sus imágenes el árido e impersonal paisaje arquitectónico en que transcurre gran parte de nuestra vida.

MIRADAS SOBRE LA CIUDAD

La ciudad no es la misma en el cine negro, caracterizada como oscura, hostil y caótica, que en la comedia, un espacio blanco, luminoso, geométrico y ordenado. Aún tomando como referente la misma ciudad real (Nueva York o Los Ángeles, pero también París) los paisajes que reflejan uno u otro género son antagónicos: un espacio incómodo, el de la corrupción y el mal, frente a otro amable, donde el amor y el bien triunfan.

El cine negro añadió al imaginario colectivo un aspecto nuevo del paisaje urbano. Desde *La ley del hampa* (*Underworld*, Joseph von Sternberg, 1927) fue configurándose un género que no se concibe fuera de la ciudad. Temas absolutamente urbanos y contemporáneos que requerían calles oscuras y siniestras oficinas otorgaron al ámbito urbano una nueva visión estética. La ciudad del cine negro es nocturna, de rincones y callejones oscuros y cruzada permanentemente por sombras amenazadoras, ya que es el espacio del crimen y la corrupción. Es siniestra pero también protectora puesto que en ella cualquiera se puede ocultar o dejar atrás un pasado sombrío. El cine negro manifestó las lacras de la sociedad americana, el otro lado del *american way of life* en perfecto contrapunto con el género de la comedia que se desarrollaba en blancos escenarios sin sombras y con tranquilizadores finales felices. Desde el momento de máximo apogeo en los años 40, el *thriller* ha continuado bajo diversas variantes y es hoy en día uno de los géneros más visitados por la industria de Hollywood, debido a su vinculación absoluta a la contemporaneidad y a la sociedad. Naturalmente sigue siendo la ciudad el escenario de las ficciones. No en vano, una operación nostálgica sobre el cine negro como *L.A. Confidential* (Curtis Hanson, 1997) adopta el nombre de la ciudad en su título y no cualquier otra referencia. Y más recientemente, tres de las series televisivas de más éxito se configuran en torno a la visión diferenciada de tres ciudades distintas y fuertemente caracterizadas en la realidad y, por ende, en la ficción: *CSI Las Vegas* refleja una ciudad básicamente nocturna, con profusión de neones y contrastes lumínicos; *CSI Miami*, por el contrario, muestra un entorno urbano diurno, con una fotografía muy luminosa y brillante que destaca la saturación cromática, y *CSI Nueva York* exhibe una ciudad post 11-M mucho más gris y dramática que las otras, mediante un cromatismo mate y rebajado, y un tratamiento fotográfico con grano, notablemente más áspero que las otras dos.

Fuera del ámbito de Hollywood, el Neorrealismo y la Nouvelle Vague también le concedieron a la ciudad un lugar destacado y la miraron y descubrieron con nuevos ojos. El Neorrealismo supuso un punto de inflexión importante en el tratamiento del paisaje, puesto que en su concepción del ser humano como ser social no concebía su representación sin el entorno que le influye y determina. Las películas neorrealistas están rodadas siempre en escenarios naturales y en plano gene-



6. El otro lado de la ciudad. *Ladrón de bicicletas* (*Ladri di biciclette*, Vittorio de Sica, 1948).

ral, preocupadas por mostrar al hombre y su entorno y han producido algunas de las obras cumbres en la representación de la vida urbana como *Roma, città aperta* (Roberto Rossellini, 1945) o *El ladrón de bicicletas* (*Ladri di biciclette*, Vittorio de Sica, 1948). Ambas muestran una Roma populosa, antigua, viva y vital, pero con cicatrices y totalmente alejada de los tópicos del concepto de “ciudad del arte”. Y aunque son películas de ficción mantienen, en el modo de colocar la cámara y encuadrar, una innegable impronta documental que favorece la pretensión de realismo. Por su parte, *La terra trema* (Luchino Visconti, 1948) trasladará esta misma visión a un ámbito fuera de lo urbano, al contar la difícil vida cotidiana de los pescadores sicilianos. En este caso será el mar el paisaje vital que rodeará a los protagonistas. Un mar omnipresente en las imágenes del film, puesto que determina la existencia humana, ya que de él depende su alimento, su bienestar, su identidad, su vida y su muerte. El tono documental es aquí mayor que en las otras obras neorealistas citadas, ya que son los mismos pescadores sicilianos los que interpretan la película y todo su mundo, sus casas, sus barcas, el agreste entorno de la costa siciliana, el duro trabajo en el mar, será reflejado con total veracidad. La importancia del paisaje, el uso del plano general, la profundidad de campo y el tono documen-

tal, no son elecciones solamente estéticas, sino ideológicas y morales. Se trata de mostrar la realidad de las condiciones de vida de los marginados, los pescadores sicilianos en *La terra trema*, los trabajadores durante la posguerra en *El ladrón de bicicletas*, la resistencia a la ocupación nazi en *Roma, città aperta*, los niños sin hogar en *El limpiabotas* (*Sciuscìa*, Vittorio de Sica, 1946), los jubilados empobrecidos en *Umberto D.* (De Sica, 1952).

Años más tarde, los cineastas de la Nouvelle Vague, siguiendo parte de la estela de los neorrealistas italianos, pero sin su implicación social e ideológica, aplicarán sobre París una mirada nueva, sin tópicos y con naturalidad en películas como *Los cuatrocientos golpes* (*Les quatre cents coups*, François Truffaut, 1959) y *À bout de souffle* (Jean-Luc Godard, 1959), que devuelven la imagen de una ciudad viva y real. Las lecciones del Neorrealismo y la Nouvelle Vague también llegaron a Hollywood y las cámaras salieron a la calle, a filmar la realidad. Algo que incluso hizo el musical, género del artificio por excelencia, como lo demuestra el caso de *West Side Story* (Jerome Robbins, Robert Wise, 1961), rodada en Nueva York y sobre temas realistas: la guerra entre las bandas y las dificultades económicas y sociales de los barrios marginales.

Hoy en día la ciudad es el paisaje por antonomasia del cine y las películas muestran las múltiples caras, amables o despiadadas, de la vida contemporánea en el entorno urbano. Películas como *Un día de furia* (*Falling down*, Joel Schumacher, 1993), *El día de la bestia* (Alex de la Iglesia, 1995), *Todos dicen I love you* (*Everybody says I love you*, Woody Allen, 1996), *Eyes wide shut* (Stanley Kubrick, 1999), *Little Senegal* (Rachid Bouchared, 2001), *En construcción* (José Luis Guerin, 2001), *Ciudad de dios* (*Cidade de deus*, Fernando Meirelles, 2002), *En la ciudad* (Cesc Gay, 2003), *Lost in translation* (Sofia Coppola, 2003) o *El cielo gira* (Mercedes Álvarez, 2004), nos ofrecen paisajes urbanos y miradas muy distintas: el documental (*En construcción*, *El cielo gira*), el artificio del musical (*Todos dicen I love you*), el esteticismo y la fascinación plástica (*Lost in translation*), la denuncia social (*Ciudad de dios*), la mirada desde del tercer mundo (*Little Senegal*), el espacio íntimo de los sentimientos (*En la ciudad*), el escenario sentimental espectacularizado (*Eyes wide shut*), el lugar de la violencia y lo siniestro (*Un día de furia*, *El día de la bestia*).

EL PAISAJE DE LA VANGUARDIA

En la década de los 20 del siglo pasado se produce un fértil encuentro entre el nuevo medio expresión, el cine, y los artistas plásticos vinculados a las vanguardias, que dará como resultado un buen número de películas muy diversas realizadas por artistas con una concepción revolucionaria y vanguardista en las antípodas del cine comercial. Y muchas de esas obras utilizarán a la ciudad como motivo artístico y de reflexión, filmando los diversos escenarios donde vive el hombre moderno. De todos es sabida la defensa a ultranza que hace el futurismo de las máquinas, los coches, la velocidad y todo aquello que conforma la vida urbana. Sin

llegar a tales extremos, el resto de los movimientos vanguardistas, como el constructivismo, el cubismo y el dadá, comparten esta valoración de la ciudad. Las imágenes urbanas se suceden sin cesar: transeúntes, calles, edificios, puentes, coches nos asaltan con fuerza desde los planos de películas como *Vormitagspukk* (Hans Richter, 1928), *Ballet mécanique* (Ferdinand Léger, 1924), *La inhumana* (*L'inhumaine*, Marcel L'Herbier, 1923) o *Jeux de reflets et de vitesse* (Henri Chomette, 1923). En algunos casos la ciudad es el único tema de la película, dando lugar a lo que se conoce como poemas urbanos o sinfonías urbanas: *Manhatta* (1921), de Paul Strand, sobre la ciudad de Nueva York, *Entreacto* (*Entreacte*, René Clair, 1924) sobre París y *El hombre de la cámara* (*Chelovek s Kinoapparatom*, 1929) de Dziga Vertov. Las más conocidas de ellas son *Berlín, sinfonía de una gran ciudad* (*Berlin, die Symphonie der Grosstadt*) realizada por Walter Ruttmann en 1927, que adopta la forma de un documental sobre la metrópoli alemana y *À propos de Nice* (Jean Vigo, 1930), sobre la ciudad de Niza. Se trata de películas que están muy lejos del documental convencional, ya que no se conciben en esos términos, ni pretenden un registro objetivo de la realidad. Se trata de obras de creación, ensayos (en el sentido en que se emplea ese término en la literatura) en imágenes. El montaje, que no persigue la continuidad como en el caso de Hollywood, prima lo visual despreciando lo narrativo y tiende sobre todo a crear ritmos, rimas visuales y asociaciones entre imágenes de gran valor plástico. Lo que sí que es cierto es que todas estas películas tuvieron una gran influencia en el desarrollo de las escuelas documentales de los años 30, puesto que dieron a la ciudad valor estético por sí misma, no como escenario de relatos variados.

Y aunque son obras claramente narrativas, varios de los muy importantes films realizados durante el período de la vanguardia cinematográfica soviética comparten esta misma concepción. Las obras maestras de S.M. Eisenstein, *Octubre* (*Oktiabr*, 1927) o *El acorazado Potemkin* (*Bronenosez Potiomkin*, 1925) recogen imágenes urbanas de gran efectividad. Los planos de la escalera de Odessa o los del barco y el puerto en *El acorazado Potemkin*, los del palacio de los zares o el puente que se eleva durante la represión comparado visualmente con las esfinges egipcias, en *Octubre*, por poner sólo algunos ejemplos, son una buena muestra. La precisión en el encuadre de cada plano, concebido por Eisenstein como un cuadro resuelto en términos plásticos, singulariza fragmentos de edificios, lugares o efectos arquitectónicos, que otorgan una importancia máxima a la ciudad y a la arquitectura en la configuración visual de las películas.

Las obras experimentales de la vanguardia, el cine soviético y las sinfonías urbanas comparten con el cine cómico al que nos hemos referido anteriormente, y del que son estrictamente contemporáneas³, la admiración y mitificación del espa-

³ De hecho, gran parte de los artistas de la vanguardia admiraban las obras de cómicos como Keaton y Chaplin en los que encontraban una tendencia a la abstracción y un espíritu surrealista y dadá muy de su gusto. La primera imagen de *Ballet mecánico* muestra un muñeco articulado de Charlot que presenta la película.

cio urbano como lugar de la modernidad y el progreso y señalan la creciente importancia que las ciudades y su desarrollo van a tener durante todo el siglo XX.

EL WESTERN

Uno de los primeros paisajes que el cine prácticamente inventará para el imaginario colectivo es el del *western*. Ciertamente que los paisajes ya existían antes, no solo como referente real, sino también en la pintura y la fotografía⁴. Pero sólo el cine consiguió dar imagen a la epopeya que constituye el relato fundacional de la nación americana: la conquista del oeste, mezcla casi indisoluble de historia y mito. Se trata de una narración épica, hecha de lucha, enfrentamiento, violencia, sufrimiento, ética y sacrificio, como cualquier otro relato similar, sea la historia del rey Arturo en el origen de la nación inglesa, la de los Nibelungos para la nación alemana, o la reconquista para el caso español. Dicho relato se articula en torno al concepto de frontera, que irá sucesivamente avanzando hacia el oeste, en un recorrido implacable que se entiende como la conquista y apropiación del territorio y la naturaleza por parte de la civilización. Hay que aclarar que dentro del concepto de “naturaleza” quedan incluidas las tribus indias, pobladores de ese espacio a conquistar y ejemplo de lo “salvaje” opuesto a lo “civilizado” que representan los blancos descendientes de europeos recién llegados; tal como se construirá el mito que justificará la realidad (desde luego no siempre positiva ni agradable), el imparable y necesario impulso civilizador no puede más que someter o exterminar a los indios ante la imposibilidad de integrar lo salvaje.

El cine, con su gran penetración social y su enorme capacidad de difusión, va a dar forma definitiva al mito del oeste, configurándose el *western* como género cinematográfico desde fechas muy tempranas. Cuando nace el cine, la conquista del oeste, que se desarrolla principalmente a lo largo del siglo XIX, no es aún del todo Historia, puesto que a finales del siglo todavía da sus últimos coletazos. Los protagonistas están vivos y gran parte del público ha vivido o conoce de primera mano lo sucedido y está inmerso en el proceso de urbanización que conllevó la ampliación hacia el oeste de la frontera. Las películas del oeste, además de configurar arquetipos de personajes y sucesos que todos conocemos bien (el pistolero, la chica del saloon, el sheriff, el duelo, el ataque indio, la caravana, etc.) integran al paisaje como un elemento visual y dramático de primer orden, puesto que la historia básica que cualquier *western* cuenta es, en última instancia, la de la conquista del territorio. Y es en el territorio donde tienen lugar las acciones: las persecuciones, las cabalgadas, los desplazamientos, el traslado del ganado, la extensión del ferrocarril. La imagen se resuelve en un conflicto de escala: por un lado, la escala humana, el hombre solo o el jinete con su caballo, el tren, la caravana, y frente a ella la gigantesca escala del entorno, la montaña, el desierto, el río que hay

⁴ Entre estas representaciones del oeste destacan las pinturas de Frederic Remington (1861-1909), las fotografías de Timothy O’Sullivan (1840-1882) y las novelas de Zane Grey (1872-1939).



7. Hombre y naturaleza: la conquista del territorio. *Centauros del desierto* (*The searchers*, John Ford, 1956).

que cruzar, las extensas llanuras, el desfiladero que hay que sortear. El *western* requiere del plano general para revelar la inmensidad del territorio a dominar y del travelling para mostrar el itinerario, el recorrido, el desplazamiento que garantiza el avance de la frontera y que construye el relato. La tensión entre la casa y el exterior, el dentro y el fuera, la arquitectura y el paisaje, configuran visualmente el género, que erige al paisaje como protagonista en películas como *La diligencia* (*Stagecoach*, John Ford, 1939), *Dodge ciudad sin ley* (*Dodge City*, Michael Curtiz, 1939), *El hombre que mató a Liberty Valance* (*The man who shot Liberty Valance*, John Ford, 1962) o *Cimarron* (Anthony Mann, 1960). En *Centauros del desierto* (*The searchers*, John Ford, 1956) se aprecia ese juego de manera clara. El inicio y el final de la película con la cámara desde el interior el hogar, reencuadrando el paisaje infinito, dándole límites, domesticándolo y acotándolo visualmente, en una perfecta metáfora de aquello que la película y todo el género del *western* en general cuenta.

La *road movie*, la película de carretera, tiene muchos puntos de contacto con el *western*, del que deriva en cierta medida. El relato es el viaje, y el hombre enfrentado a los grandes espacios, en vez de a caballo en coche, será el motivo visual

fundamental del género, filmado en planos generales amplísimos y largos *travellings*. Los planos se tiñen de connotaciones de soledad e incomunicación, perceptible en la diferencia de escala, pero también en los numerosos espacios vacíos, sin presencia humana, que aparecen en películas como *Carretera asfaltada en dos direcciones* (*Two-Lane Blacktop*, Monte Hellman, 1971), *París, Texas* (*Paris, Texas*, Wim Wenders, 1984), *Thelma y Louise* (*Thelma and Louise*, Ridley Scott, 1991) o *Y tú mamá también* (Alfonso Cuarón, 2000). Al mismo tiempo, esa concepción paisajística transmite simbólicamente el anhelo de libertad que está en el origen del viaje que la *road movie* cuenta. Los paisajes se cargan de sentido y se tiñen emocionalmente de los deseos y angustias de los seres humanos que los transitan.

PAISAJES DE LA IMAGINACIÓN

Si hay un paisaje que el cine ha creado es el del futuro, aunque más bien habría que hablar de paisajes, en plural. Obras como *Metrópolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1926) y *El mundo futuro* (*Things to come*, William Cameron Menzies, 1936), plantearon un futuro tecnológico y altamente tecnificado, de arquitecturas vanguardistas, basadas en el racionalismo y la geometría. Sin embargo, sus propuestas de utopía difieren notablemente. *Metrópolis* presenta un mundo injusto y desigual, basado en la explotación del hombre por el hombre. Por el contrario, la película de Menzies proyecta una sociedad igualitaria y libre. Desde el punto de vista plástico, ambas resumen en sus propuestas las aportaciones de la vanguardia, planteando visiones dignas del Bauhaus y el Movimiento Moderno o de los proyectos visionarios del arquitecto futurista Sant'Ellia. Este modelo de ciudad ha ejercido una influencia enorme en las películas que vinieron después y de hecho, no podemos dejar de pensar en *Metrópolis* ante determinadas imágenes de *Blade Runner*, de *El quinto elemento* (*The Fifth Element*, Luc Besson, 1997) o de *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), o en *La vida futura* ante *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997). *Metrópolis* contiene una gran complejidad visual y arquitectónica que enmascara una sorprendente endeblez argumental. Es una mezcla de romanticismo y racionalismo muy propia de la cultura alemana y que se encuentra en muchas de las películas de este periodo, menos complejas que la película de Lang. Lo racional y lo irracional, la magia y la ciencia, lo medieval y lo moderno se funden de manera admirable para crear una obra tremendamente germinativa. Por ello, más allá de su influjo posterior en el diseño de mundos futuros, otros aspectos han inspirado al cine fantástico posterior: la caracterización del científico, su laboratorio, el robot o el diseño de las grandes máquinas (Pedraza, 2000, lleva a cabo un exhaustivo e imprescindible análisis de la película). Por su parte, *La vida futura* como muy bien ha explicado Juan Antonio Ramírez: “con muebles transparentes, paredes curvadas y desnudas, volúmenes inmensos con formas militares, etc., es una síntesis entre el expresionismo a lo Mendelsohn, el futurismo, el diseño industrial y las experiencias de la vanguardia europea más radical” (Ramírez, 1993, 264). Un aspecto muy interesante es el modo en que presenta augurios de diseños



8. Paisaje del futuro. *Blade Runner* (*Blade Runner*, Ridley Scott, 1982).

arquitectónicos posteriores como el Museo Guggenheim de Nueva York, creado por Frank Lloyd Wright (inaugurado en 1956) o los hoteles Hyatt, obra de John Portman, realizados en los años 60 y 70.

Pero la visión que, sin duda y de forma más inmediata, acude a nuestra cabeza cuando pensamos en cómo será el mundo futuro es la que plantea *Blade Runner* (*Blade Runner*, Ridley Scott, 1982). Su permanencia en el imaginario colectivo se debe, además de a su innegable capacidad para plasmar en imágenes el pensamiento de una época, al hecho de que su influencia posterior es inmensa y no se detiene sólo en el cine, sino que también se ha reflejado en la publicidad, la moda y el diseño. *Blade Runner* muestra un Los Ángeles del año 2019 estremecedor tal vez porque resulta totalmente creíble; desgraciadamente, algunas de las ciudades actuales no andan muy lejos de este modelo. Las incómodas calles sin luz y abigarradas de gente y el espacio saturado de publicidad configuran una ciudad claustrofóbica en la que no hay aire para respirar, decididamente hostil y amenazadora. Si en *El mundo futuro* percibíamos la fe en la ciencia y en la capacidad de la inteligencia humana para hacer un mundo mejor, en *Blade Runner*, manifiesto posmoderno de nuestro tiempo, igual que no hay resquicio para la luz, tampoco lo hay para la utopía. Las últimas propuestas de mundos futuros se mueven, en lo visual, entre la visión caótica de *Blade Runner* y el mundo hipertecnificado de *La vida futura*. El uso de las técnicas informáticas y la posibilidad de construir en el ordenador cualquier paisaje virtual que se imagine ha propiciado la aparición de films como *Ultravioleta* (*Ultraviolet*, Kart Wimmer, 2006) y *Aeon Flux* (Karyn Kusama, 2005), que no pretenden ser más que películas de acción y aventuras en espacios virtuales, lejos de cualquier reflexión mínimamente seria acerca del futuro, y que, a pesar de estar basadas en sendos cómics, derivan de los video-juegos tanto en su formulación visual, resuelta en paisajes transformables y móviles construidos en el ordenador, como narrativa, ya que la acción consiste básicamente en un ejercicio

similar al de pasar pantallas eliminando cualquier obstáculo en pos del objetivo final. Sorprendentemente, algo de esto está también en *Hijos de los hombres* (*Children of men*, Alfonso Cuarón, 2006), excelente demostración de que se puede unir la estética del video-juego con el planteamiento de relevantes problemas sociales y éticos. Especialmente la segunda parte de la película, una larguísima persecución, es claramente un videojuego de acción en el que adoptamos el lugar y el punto de vista del protagonista mientras intenta salir vivo de la situación y conseguir su objetivo. La diferencia con las otras muchas películas que utilizan esta estrategia, al margen de la indudable calidad técnica e interés dramático del film de Cuarón, es que aquí los paisajes por donde transitan los protagonistas, vale decir, las pantallas que hay que superar, muestran una terrorífica y bastante verosímil visión de un futuro inmediato que nos sobrecoge y nos incita a la reflexión.

Otros paisajes de la imaginación han sido construidos por el cine y han pasado a formar parte del imaginario colectivo. Paisajes del sueño, como los optimistas y alegres delirios *art deco* del musical de los años 30 o del mundo de Oz en *El mago de Oz* (*The wizard of Oz*, Victor Fleming, 1939). O lugares de pesadilla como los que recreó el cine mudo alemán con *El gabinete del doctor Caligari* (*Das Kabinett der dr. Caligari*, Robert Wiene, 1919) en cabeza, con sus sombras y ángulos pintados y sus decorados distorsionados no realistas. *El golem* (*Der Golem*, Paul Wegener, 1920), *Las tres luces* (*Der mude Tod*, Fritz Lang, 1921), *Nosferatu* (1922) o *Fausto* (*Faust*, 1926), ambas de F. W. Murnau, utilizan el paisaje en términos parecidos pero a través de la iluminación expresionista y no de la distorsión arquitectónica. La luz arroja sombras inquietantes y moldea los edificios y los lugares de forma dramática y expresiva, vale decir, expresionista. Sin duda, los lugares de la acción, arquitectónicos o naturales, tienen una personalidad muy marcada en estos films: las casas medievales de Praga de formas picudas y orgánicas de *El golem*, los bosques brumosos y romantizados o el altísimo muro que rodea la vivienda de la muerte en *Las tres luces*, los castillos geométricos o el enclave rocoso y salvaje donde habita Atila de *Los Nibelungos* (*Die Nibelungen*, Fritz Lang, 1924), etc. Pero si a esta concepción claramente romántica del paisaje y la naturaleza le aplicamos el tratamiento expresionista de la luz el resultado es de una riqueza visual y conceptual extraordinaria. Los argumentos de casi todos estos films son terroríficos pero el terror y la angustia derivan sobre todo de la configuración visual, de la manipulación del paisaje concebido de forma estrictamente emocional, mediante una puesta en escena que logra transponer a la pantalla de forma convincente y eficaz el mundo de la pesadilla. La función simbólica y metafórica del paisaje nunca fue tan evidente como en el caso de este periodo del cine alemán.

La manipulación emocional del paisaje, a través de la luz o mediante el trabajo de dirección artística permite dar forma a decorados muy cargados de intención y que dotan de sentido por sí mismos al contenido del film. Dos ejemplos en este sentido, muy distintos entre sí, tanto por sus temas como por sus características de producción, son *El proceso* (*Le procès*, 1963) de Orson Welles y *Batman* (1989) de Tim Burton. La película de Welles lleva a la pantalla la obra de Kafka, con de-

corados que superan la escala humana para mostrar la indefensión del protagonista, realizados por la utilización sistemática de la profundidad de campo como ya hiciera en *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941). Es en el juego de escalas entre la pequeñez del hombre y el gigantismo del paisaje arquitectónico donde se revela la profunda angustia que la obra de Kafka transmite. Por su parte, *Batman* es una insólita y pesimista recreación del héroe de los cómics, defensor del bien en una ciudad siniestra, Gotham City, que en ocasiones recuerda a Los Ángeles de *Blade Runner*. El Batman de nuestro tiempo es un héroe escindido y angustiado en su doble personalidad que resulta tan siniestro como la propia ciudad o como su doble/antagonista, el Joker (“yo soy como tú”, le dirá Joker a Batman). Gotham City es oscura, desproporcionada, cruzada por sombras e inhabitable, escenario así idóneo para la lucha entre unas personificaciones del bien y del mal tan ambiguas como la propia naturaleza humana. Esta visión cinematográfica del hábitat del superhéroe hizo extraordinaria fortuna y se ha convertido prácticamente en un lugar común de cualquier película del subgénero ‘superhéroe con poderes’, sea Spiderman, Daredevil, El cuervo o Blade.

EL AUTÉNTICO PAISAJE DEL CINE

El verdadero paisaje del cine, uno que el medio cinematográfico ha inventado, el único que probablemente sólo existe porque una cámara de cine se acercó a él, es el rostro humano. La aparición del primer plano supuso una novedad absoluta porque instauró un punto de vista nuevo y una nueva escala visual. El resto de planos de los que se sirve la construcción del espacio cinematográfico, tienen su equivalente en otras representaciones visuales anteriores. El plano general fluctúa entre la representación de una o varias figuras humanas junto con su entorno, y el retrato de cuerpo entero que hemos visto tantas veces en la pintura. El plano medio equivale al retrato de busto que la pintura y la escultura ya practicaron desde antiguo. Pero el primer plano, ese que coloca ante nuestra mirada un rostro sin más elementos, no existe antes del cine y supone una transgresión rotunda de los límites del espacio clásico, el que construyó la pintura desde el renacimiento y del que la fotografía y el cine son herederos. La concepción espacial de la perspectiva impone una jerarquía estricta: lo lejano es pequeño, lo cercano es grande. El primer plano deja sin efectos esta distancia, esta escala, y hace estallar el espacio homogéneo, forzando los límites de la visión convencional. “El primer plano (...) desempeña a la vez un papel terrorista y revolucionario” (Bonitzer, 1985, 88). Es revolucionario porque impone un nuevo punto de vista, un nuevo lugar desde el que mirar la realidad, eliminando jerarquías y escalas, y es terrorista porque invade la pantalla, anula el espacio entre nosotros y la película y no deja elección alguna al espectador. En palabras de los cineastas Néstor Almendros y Carl Th. Dreyer: “Mi paisaje favorito en el cine es el rostro humano. (...) Nada más excitante y variado que iluminar un rostro” (Almendros, 1990, 108). “No hay nada en el mundo que pueda compararse a un rostro humano. Es una tierra que uno no se cansa jamás de explorar, un paisaje (ya sea árido o apacible) de una belleza única. No hay experiencia más noble, en un



9. El auténtico paisaje del cine. *La pasión de Juana de Arco* (*La passion de Jeanne D'Arc*, C. Th. Dreyer, 1928).

estudio, que la de constatar cómo la expresión de un rostro sensible, bajo la fuerza misteriosa de la inspiración, se anima desde el interior y se transforma en poesía” (Dreyer, 1999, 90). Sin duda, el paisaje más hermoso.

BIBLIOGRAFÍA

- ALMENDROS, N. (1990): *Días de una cámara*, Barcelona, Seix Barral.
- AUMONT, J. (1997): *El ojo interminable. Cine y pintura*, Barcelona, Paidós.
- BONITZER, P. (1985): *Décadrages*, Paris, Éditions de l'Étoile.
- DREYER, C. T. (1999): *Reflexiones sobre mi oficio*. Barcelona, Paidós.
- GORKI, M. (1981): El reino de las sombras, en Harry M. Geduld, *Los escritores frente al cine*, Madrid, Fundamentos.
- LETAMENDI, J. y SEGUIN, J. C. (2003), Público y recepción de las películas Lumière’, en *La construcció del públic dels primers espectacles cinematogràfics*, Girona, Fundació Museu del Cinema-Col·lecció Tomás Mallol, Ajuntament de Girona.
- ORTIZ VILLETA, A. (1998): *La arquitectura en el cine. Lugares para la ficción*, Valencia, Universidad Politècnica.
- PEDRAZA, P. (2000): *Metrópolis*. Barcelona, Paidós.
- RAMÍREZ, J. A. (1993): *La arquitectura en el cine. Hollywood, la edad de oro*. Madrid, Alianza Editorial.