

Nuevas pantallas y obras audiovisuales

POR **DEMETRIO E. BRISSET**

En nuestro ciber mundo, con la desmaterialización de los objetos artísticos y la multiplicidad de escrituras que permiten las nuevas tecnologías, nos invaden fantasmas icónicos que configuran una nueva cultura visual y modifican nuestra interpretación de unos discursos contruidos con imágenes creíbles aunque sean irreales. La sociedad posterior al inminente [apagón analógico] tendrá en su vanguardia creativa a la primera generación formada en la era digital.

A través de las pantallas que nos rodean (cine, televisión, monitor, ordenador, consola, teléfono móvil) visionamos imágenes que mezclan la realidad y su recreación, con un vertiginoso ritmo, a menudo con distorsión cromática y cámara en mano; donde se integran elementos de diversa procedencia en el mismo espacio visual. Se ralentiza, acelera o congela el movimiento; se efectúan asombrosos desplazamientos de cámaras controladas por ordenador, con agresivos encuadres. Los planos pasan abruptamente de generales a detalle y viceversa. Se acumulan pantallas en escena; se fragmenta la superficie de la proyección. El espectador, habituado a los cambios de emplazamiento de la cámara y a seguir una historia contada con saltos temporales, ahora se enfrenta a bruscas y heterogéneas agrupaciones de planos que solicitan su interés, como reflejo de los continuos cambios de atención en nuestra frenética vida cotidiana.

En un par de décadas la [industria de los sueños] ha perfeccionado el uso de la tecnología digital y la mezcla de actores humanos e infográficos en escenarios virtuales es frecuente (1). Además, el cine entra en una nueva etapa: la multimedia, con su fusión entre soportes y lenguajes, siendo las normas constructivas desbordadas ante la «proliferación polisémica» (Stam, 2001: 367).

Ahora bien, en lo que afecta a las obras audiovisuales, ¿se puede hablar de la emergencia de un nuevo sistema expresivo, diferente al de la etapa analógica? De hecho, a la hora de unir los diversos fotogramas, *frames* o imágenes de síntesis, cualquier principio es válido. Las leyes del transparente montaje clásico, basadas en el *raccord* o continuidad ilusoria, han dejado de respetarse. Se impone la mera acción como aspecto hegemónico, adornado por el tratamiento plástico y rítmico. La brillantez formal domina sobre las ideas.

Para recorrer esta problemática expresiva (2), nos centraremos en las nuevas pantallas y técnicas de construir los discursos audiovisuales, cuya materialización culmina con los sistemas de montaje digitales.

Cine y artes plásticas

Podemos partir de la exposición que el Centro Pompidou de París acogió entre abril de 2006 y febrero de 2007, sobre esa esencia del siglo XX que es la imagen en movimiento, mostrando cómo se elevó el cine [tras dialogar con la fotografía, la pintura y la literatura] al estatus de [obra artística] y corroborando la bidireccional relación que mantuvieron cine y vanguardias.

Entrado el siglo XXI, las disciplinas creativas se encuentran más próximas que nunca, ya que triunfan las obras de arte mixtas, obtenidas a partir de diversos procesos técnicos, basadas en las composiciones practicadas con materia prima luminosa. El cine consiguió encadenar espacialmente imágenes, prolongando la fotografía en la duración, pero desde mediados de los años 60 los cineastas experimentales elaboraron filmes hechos sin cámara (como por ejemplo, *Zen for Film*, 1964/65, de Nam June Paik, proyección continua de película virgen; o los pintados directamente sobre película por Brakhage) junto con proyecciones de simples haces luminosos, y se aceptó que «todo arte que active una mezcla de efectos espacio-temporales puede ser considerado como cine, sin necesitar la presencia material de la película» (Renan, 1967: 257).

Entre los procesos de hibridación tecnológica en curso, destaca la incrustación de unas imágenes en otras, la división o fragmentación de las pantallas y el uso de los teléfonos móviles como terminales audiovisuales. Para valorar en qué medida estas novedades expresivas rompen con las prácticas anteriores, revisaremos la base del arte audiovisual: la organización de sus elementos.

En torno al montaje artístico

El montaje es «el creador de la realidad cinematográfica» (Pudovkin, 1928) (3), y en la pintura se tendría cierto equivalente en los trípticos medievales y los *collages*. Los cubistas actualizaron esta técnica que permitía la fragmentación de la superficie pictórica, distorsión de la perspectiva, contraste de dimensiones y desaparición del fondo. Una temprana aplicación del principio cubista a la escritura fílmica es el fragmentado filme de Léger *Le ballet mécanique* (1924), especie de *collage* cinematográfico de montaje ultrarrápido.

Por entonces, los constructivistas vinculan el *collage* con la fotografía, llegando Rodchenko en 1923 a elaborar foto-narraciones dinámicas unidas por técnicas del montaje en cine (mezclaría positivo y negativo en 1927); y los surrealistas aportan una apariencia de coherencia al espacio imaginario y psíquicamente fracturado, como en *La femme 100 têtes* (1929) de Ernst.

De esta vía creativa surgirán los [ensamblajes] pop y posmodernos, que engarzan múltiples imágenes en una única secuencia, reuniendo en la simultaneidad lo que la práctica del cine despliega en sucesión, y produciendo un equivalente estático del encadenamiento de planos. Como ejemplo se tendría la yuxtaposición pictórica de Rosenquist en *President Elect* (1960), que entremezcla la cara de Kennedy, unas manos femeninas partiendo un bizcocho y un lateral de automóvil.

Mientras la *nouvelle vague* reformula el montaje fílmico, en ciertas obras experimentales se llega a la supresión de cualquier montaje. Casos significativos son los de Warhol filmando en plano fijo un durmiente en *Sleep* (1963) o la videoinstalación de Nauman *Going around the Corner Piece* (1970), compuesta por un cubo blanco y cuatro cámaras de video-vigilancia emplazadas en cada ángulo, apareciendo en pantalla lo captado por dichas cámaras: movimientos de espectadores convertidos en improvisados actores. En el terreno de la ficción fílmica, la vieja aspiración de rodar una historia compleja con total continuidad espacio-temporal, en un único plano-secuencia, fue materializada con virtuosismo por Sokurov en *El arco ruso* (2002), grabando en vídeo digital 97 minutos de acciones seguidas dentro del Museo del Ermitage.

La edad de oro del montaje

En 1896, con Louis Lumière empalmando cuatro rollos de planos fijos de un minuto (sobre el trabajo de los bomberos) y Méliès utilizando *jump cuts* o saltos en la filmación de las tomas, nacería el montaje, proceso mecánico de unificar trozos de película. El recurso de Griffith a unir planos de diferente tamaño visual o que mostrasen acciones distintas, variando su frecuencia según la intensidad dramática, priorizaba la narración.

Contra esta dependencia narrativa se rebelaron los cineastas soviéticos, interesados por las conclusiones ideológicas. Así, Eisenstein liberó la acción del tiempo y espacio concretos, valorando los conflictos entre imágenes contiguas en términos de contrastes. Al irrumpir el cine sonoro en 1927, tanto él como Pudovkin pensaron que debía buscarse la [no coincidencia] entre lo sonoro y lo visual, para llegar a «un nuevo contrapunto orquestal de imágenes-visiones y de imágenes-sonidos» (1928).

La Gran Depresión coincidió con la apoteosis del fascismo, y la reacción técnica de Hollywood fue filmar con colores que asemejasen los naturales. Así, el optimismo cromático de *The Adventures of Robin Hood* (1938), de Curtiz y Keighley, consagra el género de aventuras y romanticismo; para triunfar al año siguiente otros prototipos, tanto el musical de cuentos de hadas como el melodrama épico (*The Wizard of Oz* y *Gone With the Wind*, respectivamente, ambos filmes realizados por Fleming). La mayor preocupación al iluminar los nuevos filmes

para hacer visibles los colores se reducía a adecuadas exposiciones y equilibrio tonal.

Para utilizarlos de modo creativo, era aplicable el mismo planteamiento diferenciador hecho para las bandas de imagen y sonido. En su escrito póstumo, Eisenstein (1948) opinaba que «la primera condición de una participación lógica del elemento color en el filme consiste en que este color se integre como factor dramático y dramaturgico», aspecto que comparte con la música. Para ello, «debe disociarse la idea de relación indisoluble entre el color del objeto y su timbre coloreado. Al igual que el crujido se disociará de la bota que cruje para convertirse en un elemento expresivo, también la noción de rojo-anaranjado debe separarse del colorido de la mandarina, para que el color pueda integrarse en un sistema de medios expresivos utilizados conscientemente». Con el marginado Welles filmando en profundidad de campo y en plano-secuencia (o montaje en el interior del plano) y forzando las posibilidades de unión de planos obtenidos en momentos y lugares diferentes, llegaría a su cumbre el arte del montaje, cuya historia escribiría Reisz en 1952.

Por su parte, para reforzar unos diálogos convertidos en eje narrativo, la industria del cine sonoro tendió a filmes con planos cada vez más fijos y largos, con un montaje lineal al servicio de la palabra.

Renovaciones audiovisuales en la Guerra Fría

La psicosis generada en EEUU por la posesión soviética de armas nucleares favoreció la cruzada anti-progresista encabezada por el senador McCarthy, expulsando del cine, el teatro, la universidad y los puestos del gobierno a los intelectuales radicales. Simultáneamente, se extendía el nuevo medio de comunicación casero que era la televisión, y la respuesta de Hollywood fue aumentar el tamaño de las pantallas, mediante formatos alargados como el Cinerama (su primera proyección fue en el otoño de 1952 en Nueva York, igual que un filme en 3D); siguiendo el CinemaScope de *The Robe* (1953) o *La túnica sagrada*, de Koster, en el año en que se inician las emisiones de televisión en color.

Para la industria fílmica, el despliegue visual debería vincularse a planos generales, paisajes y acción espectacular. Pero la profusión de detalles en las inmensas pantallas originaba un problema de montaje ya que, según el director de fotografía Lassally, el ritmo fílmico dependía «del tiempo necesario para que el espectador absorba toda la [información] contenida en un plano, y cuanto mayor sea la superficie de pantalla, más largo habrá de ser ese tiempo». Para Rivette (1954), en el plano estético «la aparición del CinemaScope es mucho más importante que la del sonido [por su contribución al] estallido del marco vetusto».

En esta década de 1950, la televisión fue cambiando a la sociedad. Y siendo heredera del lenguaje cinematográfico, debido a sus fundamentos tecnológicos, a su vez incidió en la construcción de los filmes. Por un lado, tenemos su uso de varias cámaras captando la misma acción; por otro, los efectos electrónicos disponibles.

Respecto al empleo de múltiples cámaras, ya en el cine mudo se llegaron a utilizar ocho cámaras para filmar una misma escena, como en *Ben Hur* (1925), de Niblo, con las consiguientes complicaciones a la hora de elegir entre tomas similares.

Un cineasta pronto interesado por las posibilidades creativas de la televisión fue Renoir, quien planeaba realizar *Le testament du Docteur Cordelier* (1959) con diversas cámaras, «en el espíritu de la televisión *en vivo*», tal como contó a Bazin. Preveía hacerlo «como si fuera una transmisión directa, filmando cada escena una sola vez, mientras los intérpretes imaginan que el público está recibiendo directamente sus palabras y sus gestos. Tanto los intérpretes como los técnicos deben saber que no habrá planos sustitutivos [y que] cada movimiento será único e irrevocable». Añadió no desear «que los movimientos de los actores sean determinados por la cámara, sino que los de ésta sean determinados por los del actor. Esto sería trabajar como lo haría un cameraman de un noticiario»; lo que sintoniza con el *cine vérité* que entonces surgía a partir del documental etnográfico.

En esa misma entrevista a cargo de Bazin se hallaba Rosellini, quien dudaba de la importancia del montaje ante la emergencia de la televisión, por lo que se debían abandonar viejos mitos: «Al comienzo, el cine fue un descubrimiento técnico, y todo, incluso el montaje, estaba subordinado a ese aspecto. Después, en el cine mudo, el montaje representaba el lenguaje. Del cine mudo hemos heredado este mito del montaje, aunque haya perdido la mayor parte de su significado. En consecuencia, es en las imágenes mismas donde el artista creativo puede apoyarse».

Contra la creencia en la mágica realización televisiva [en directo] como lo específico del nuevo medio se alzaría Eco en 1963, porque «de hecho el realizador selecciona y monta» (Eco, 1968: 340). Por otro lado, en la televisión priman los planos cercanos, entre primer plano y plano americano (hasta las rodillas).

En cuanto a los trucajes que permiten los diversos efectos electrónicos, su antecedente se halla en el mago Méliès, quien en 1900 utilizaba seis categorías de trucos con los que conseguía apariciones, desapariciones, metamorfosis y desdoblamiento de personajes, así como cambios de decorados. A partir de su larga experiencia en el ilusionismo teatral, Méliès dirá en 1907: «introduje en el cinematógrafo los trucos de maquinaria, de mecánica, de óptica, de prestidigitación, etc. Con todos estos procedimientos mezclados entre sí y utilizados con maña, no vacilo en afirmar que actualmente es posible realizar con el cinematógrafo las cosas más inverosímiles».

Con la irrupción de la *nouvelle vague* tuvo lugar una revuelta anticlasicista en la concepción del montaje, especialmente a través de la acronología de *Hiroshima mon amour* (1959), de Resnais, y las agresivas elipsis y saltos bruscos de la rítmicamente sincopada *A bout de souffle* (1959), de Godard. Ambos cineastas, que habían sido montadores antes que directores (4), no respetaron las convenciones técnicas, rechazando las leyes de la temporalidad y de los *raccord* de continuidad, y cambiaron radicalmente la forma de montar (5). Godard, en un texto de 1956 sobre el montaje, subraya la interdependencia entre la puesta en escena y el montaje, y reivindica la improvisación. En su mítico primer filme tampoco respetaba la separación entre documental y ficción; inspirado en Vigo, Rosellini y

Rouch, lo rodó cámara al hombro en plano-secuencia en exteriores e interiores naturales, como si se tratase de un reportaje.

Otra novedad, calificada como «progreso técnico sobre el montaje en el cine mudo», consistió en el abandono de fundidos y encadenados, que ralentizaban el ritmo, como hizo Malle en *Vie privée* (1962). Volvía a notarse la influencia del documental y el reportaje televisivo en esta revalorización del corte neto o montaje *cut*. «El ojo del telespectador de los cincuenta estaba habituado, en parte gracias a los telediarios, a la ausencia de vínculo, de transición. Algunos técnicos hacen responsable a la televisión de la decadencia del montaje», debido al *instant television editing* (Villain, 1994: 113).

Las incrustaciones

Siguiendo con la televisión, ésta posee un recurso electrónico propio que hubiera hecho feliz a Méliès: el *chroma-key*. Con él se pueden discriminar o hacer invisibles los elementos del mismo color que un fondo pintado en verde o azul puro, y superponer los restantes sobre cualquier tipo de fondo o escena grabado en otro espacio o momento; popularizado con los mapas de los «hombres del tiempo», se convertiría en mágico juguete en manos de imaginativos cineastas.

Quizás el primero en sacarle partido fuera Allen en *Zelig* (1983), sobre la supuesta vida de un camaleónico personaje capaz de mimetizarse con el entorno, que abrió la vía de los falsos documentales o *mockumentaries*. Con guión suyo, utilizaba por igual montajes fotográficos, materiales de archivo y reconstrucciones con ropas de época (ensuciando la película para envejecerla), e incrustando en algunas escenas a los actores sobre escenarios filmados décadas antes, a fin de otorgar verosimilitud. Un buen hallazgo fue incluir entrevistas con intelectuales de la talla de Sontag, Bettelheim y Bellow, que autentificaban la ficticia biografía.

El más sorprendente logro del efecto electrónico del *chroma-key* o croma, quizás sea el logrado por el polaco Rybczynski en *Steps* (1987), un recorrido turístico dentro de la épica secuencia de *El acorazado Potemkin* (1925) en la que los guardias disparan contra la multitud en las escaleras de Odesa. Actores reales en color se mezclan con los personajes del celuloide en blanco y negro, originando un meta-montaje actual, que refleja críticamente tanto a la sociedad estadounidense de los turistas del presente como la soviética del guía. Rybczynski, cineasta de vanguardia interesado por los videoclips, llevaba años tratando de experimentar con «un material como el del primer filme con un montaje moderno, pero en Polonia no me autorizaron». En un gran plató de EEUU, con sonido directo y a base de improvisaciones, consiguió materializar su sueño de «conseguir lo que antes era imposible: cambiar algo del pasado. Es una oportunidad que nos brinda la tecnología contemporánea, poder viajar en el tiempo. [Esta obra] tiene distintos significados, es algo relacionado con ambos sistemas políticos, o el sistema que hemos creado», dirá en 1994 (6).

Esta nueva vía creativa fue imitada de modo menos intelectual en la aclamada *Forrest Gump* (1994), de Zemeckis, donde Hanks se codeará con ilustres personajes del reciente pasado

estadounidense. En esa línea, en España se grabó a la actriz Penélope Cruz en compañía de The Beatles, en *El amor perjudica seriamente a la salud* (1996), de Gómez Pereira. Desde entonces, la técnica se ha extendido, y nos limitaremos a mencionar dos impactantes ejemplos: el videoclip en el que Nat King Cole años después de fallecido canta a dúo con su hija y el *spot* en el que un Hopper actual se enfrenta a sí mismo cuando actuaba en *Easy Rider* (1969).

El ritmo acelerado

Otra de las características formales del cine contemporáneo es su tendencia a muchos y breves planos. Es un lugar común indicar la influencia del vertiginoso ritmo visual de los *spots* publicitarios y los videoclips musicales, lo que contribuye a que muchos directores procedan del campo publicitario. Ahora bien, ya en 1945 Balász había reflexionado sobre la problemática de los ritmos acelerados: «La condición previa para un montaje rápido, en el que las imágenes permanecen menos de un segundo ante nuestros ojos, es que el espectador sea capaz de captar y reconocer las imágenes».

De hecho, aunque se pueda considerar que *spots* y *clips* reflejan la frenética y enloquecedora vida contemporánea, cuentan con ilustres precedentes plásticos en Pabst (1919), Gance (en *La Roue*, 1921-24, algunos planos son de un único fotograma) y Eisenstein (como la competición entre segadores abstracta por tan vertiginosa, en *La línea general* de 1929); y estructurales en Len Lye (*Rhythm*, 1957), donde en un minuto muestra el proceso industrial de la fabricación de un automóvil Chrysler, con los ruidos de la maquinaria como banda sonora.

El montaje virtual

En el cine actual, una producción fílmica media consta de unos mil planos, con una media de dos tomas por cada uno, lo que se convierte en más de dos mil fragmentos, de los que se suele aprovechar uno de cada veinte. Estos datos los ofrece el *oscarizado* montador Murch (2003: 14), quien trabajó con Coppola en su desmesurado *Apocalypse Now*, para el que se filmaron más de 230 horas, utilizando al final sólo una de cada 95 tomas, siendo su media de trabajo efectivo de 1,4 cortes por jornada.

Basado en su amplia experiencia profesional, Murch aporta sugerentes ideas sobre las nuevas perspectivas que ofrece el montaje a través del ordenador, que se puede calificar como «montaje virtual» (7). En éste, las imágenes en sí mismas no se alteran, sólo se le dan instrucciones al equipo informático para organizarlas, pudiendo crearse numerosas versiones y compararlas al instante. «Esta es una diferencia fundamental sobre los sistemas mecánicos, que crean lo que, de manera bastante dramática, se denomina un *montaje destructivo* de la película. En un sistema mecánico tenemos que deshacer la versión A para crear la versión B (destruyendo la primera en el proceso)». La nueva forma de montaje electrónico de acceso aleatorio añade grandes ventajas: mayor rapidez, menor coste y

personal, fácil acceso al material, uso sofisticado del sonido e integración con los efectos especiales electrónicos.

Murch estuvo vinculado al montaje controlado por ordenador desde sus balbucesos californianos en 1968, cuando su compañero de estudios Lucas investigaba el sistema CMX junto a Coppola. Los tres trataron de utilizarlo para montar partes de *El Padrino* (1972), pero su capacidad operativa era insuficiente. Convencido de las posibilidades del montaje virtual, Coppola instaló un sistema simple de edición de vídeo lineal (ni ordenador ni acceso aleatorio), con el que probó con Murch diferentes estructuras argumentales para los planos de *Apocalypse Now* (1979). A partir de entonces, Coppola grababa en vídeo desde la propia cámara de cine, visionando y premontando las cintas magnéticas en equipos de edición electrónica junto al set. En 1989, para *El Padrino III* (1990), ya dispuso de un verdadero sistema de montaje por ordenador de acceso aleatorio, aunque todavía sobre cinta de vídeo. Mientras, Lucas había puesto a punto un sistema de edición electrónica sobre discos láser, que desde 1991 fue utilizado para diversas producciones. Lo que se hacía era controlar por ordenador las máquinas analógicas donde estaban registradas las imágenes, a través de una tecnología analógica-electrónica.

La gran ampliación de la velocidad y memoria de los ordenadores permitió digitalizar y archivar las imágenes de numerosas tomas en el disco duro, y ésta fue la gran innovación en la que se basaron Avid y Lightworks para ofrecerse como sistemas de edición digital-electrónicos, que permitían a los montadores editar con rapidez las cintas de vídeo con el material filmado en el día. Y se fueron imponiendo en la industria fílmica, al irse superando la desventaja de la menor resolución de la imagen digital. El propio Murch en 1995 desde su casa montó en Avid *The English Patient* (1996), de Minghella, primer filme montado digitalmente ganador del Óscar al mejor montaje (y otro a la mezcla de sonidos, hecha también por él) (8). Convencido de las ventajas que ofrece sobre los sistemas de montaje mecánicos, Murch (2003: 144) aconseja revelar y volcar cuanto antes el negativo de 35 milímetros al ordenador, digitalizándolo a la mayor resolución posible «de forma que veamos en la pantalla el máximo de detalle», y tomar muchas notas.

La siguiente fase tecnológica, el abandono del soporte celuloide por un cine completamente digital, está ya en curso. Para el sonido, se suelen utilizar grabadoras de cintas de audio digitales (DAT), y ya se reemplazan las películas perforadas de sonido magnético por discos digitales en sincronía con el proyector.

Por otra parte, en 1999 varios filmes de Hollywood se exhibieron con proyección digital en salas especializadas de diversos países, y en 2000 Lucas rodó con cámaras de vídeo digitales Sony de alta definición un nuevo y exitoso episodio de su serie galáctica: *La guerra de los clones* (2002).

Los efectos especiales digitales asombraron en *Jurassic Park* (1993), de Spielberg. La sofisticación de los efectos ópticos (que llegan a no ser reconocibles) presagia pronto poderosas máquinas de edición capaces de realizar cualquier efecto electrónico para el cine, tal como ya sucede en televisión, lo que abocará al problema de «¿qué se puede montar dentro del *frame*?».

Por último, nuevos sistemas de edición digital profesional como el Final Cut Pro de Apple (triumfante en la televisión por cable), se complementan con otros más asequibles, como los Adobe Premier Pro y Movie Director.

La pantalla dividida

Una de las más triunfantes novedades audiovisuales es la *split screen* o pantalla partida, que a partir del cine se ha instalado en las emisiones televisivas, tanto en publicidad como en deportes, informativos y demás géneros.

En el cine primitivo, ya se utilizó cierta división de la superficie de la pantalla para incluir dos tomas distintas en comedias de un rollo, pero como modalidad formal será el francés Gance quien diseñe un nuevo sistema de rodaje y exhibición fílmica para su biografía hagiográfica de *Napoleon* (1925-27). Llamada *polyvisión*, esta técnica consiste en proyectar en tres pantallas contiguas, que pueden mostrar tanto la imagen total repartida entre los tres sectores, como una misma imagen repetida en dos o tres de ellos; o imágenes diferentes, a veces configuradas por múltiples sobreimpresiones. Por entonces irrumpía en el cine la revolución sonora, y esta innovación eclipsó la propuesta visual de Gance, quien obtuvo un rotundo fracaso (sólo en Francia tuvo cierto eco), ya que la complejidad de este tipo de proyección obligaba a adaptar las salas de cine con nuevo equipamiento. Por ello, no pudo completar la trilogía prevista, reducida a su primera parte, que abarcaba desde la infancia de Bonaparte hasta su victoriosa campaña de Italia.

Gance (1929) consideraba que «la imagen de la vida en la pantalla es más bella que la propia vida», siendo inútil tratar de «copiar la realidad». También se autoproclamó inventor del «montaje rápido» que «en *Napoleón* se manifiesta por la movilidad [de cámara] y por una utilización especial de la sobreimpresión que hace aparecer por delante de los personajes y sus rostros la imagen translúcida de sus pasiones y sus pensamientos [...] Fue entonces cuando inventé la triple pantalla. Y la armonía visual se convirtió en sinfonía. Pude proyectar en tres pantallas, dispuestas en forma de tríptico, tres escenas diferentes pero siempre armonizadas, y ensanchar así el campo de nuestra visión espiritual». Décadas después, tras arruinarse con el experimento, Gance (1954) recordará con nostalgia «el choque emocional del montaje horizontal simultáneo», presagiando que «el cine jugará la carta de la Polyvisión [ya que] sobre el arroyuelo de la narración en pantalla única, yo abro a capricho las compuertas de los afluentes que toda la orquestación visual simultánea pone a mi disposición», para rematar con que «no se debe sacrificar el cine a la narración».

«¡Quizás no había llegado su hora!», razona Bazin en 1954, añadiendo que «utilizaba menos su triple pantalla como una extensión del campo visual, que como multiplicación en el espacio de los efectos del montaje». Este fracasado intento sería, sin embargo, imitado en los circuitos artísticos de vanguardia a partir de los años 60 a través de los diaporamas o *slide shows* (varios proyectores de diapositivas sobre una o múltiples pantallas, acompañados de sonidos sincronizados) y de las videoinstalaciones desde los años 80.

Una propuesta plástica similar sería el cuadro dividido en dos franjas horizontales pintado por

Ray en 1934: *À l'heure de l'observatoire, les amoureux*, con unos enormes labios en el firmamento situados sobre una mujer desnuda echada de espaldas al espectador.

En el cine, hubo que esperar a la sofisticada comedia de Gordon, *Pillow Talk* o *Confidencias a medianoche* (1959), para que la amplia pantalla de cinemascope explorase las posibilidades humorísticas de esta técnica, como su división vertical para ubicar en cada lado a la pareja protagonista (Hudson y Day), quienes conversan por teléfono desnudos, inmersos en sus respectivas bañeras jabonosas, con los pies alzados y apoyados en la ilusoria pared que separa sus imágenes; o la fragmentación de la pantalla en tres triángulos para mostrar a los miembros del trío sentimental que causa el conflicto argumental, hablando cada uno por su teléfono.

La contracultura de los años 60 influyó en el uso de nuevas formas expresivas, y un replanteamiento creativo de esta variación formal fue desarrollado por Fleischer en su filme serie B *The Boston Strangler* (1967), poco después del asesinato real de trece mujeres en dicha ciudad. Con cierto tono documental, el desdoblamiento psíquico del asesino (Curtis) es significado por la partición de la pantalla, que lo muestra en sus dos aspectos de feliz padre y sádico asesino. En la secuencia en la que la policía detiene a los delincuentes sexuales fichados, la pantalla se llega a dividir hasta en ocho partes, adecuando los encuadres a los formatos resultantes, con un montaje de gran complejidad.

En otro nivel, el coreano Paik, precursor del videoarte (en el que introdujo efectos electrónicos como inversiones y solarizaciones, así como el *chroma-key*), en una pieza de 1971 consiguió una ejemplar división horizontal de la pantalla, al mostrar las piernas de dos bailarinas de modo normal en la mitad inferior, mientras que en la superior se las veía distorsionadas.

En Hollywood, hasta fines de los años 90 no se difundiría la división de la pantalla con fines narrativos, destacando en los trabajos de Palma y de Gallo. Este último, en *Buffalo 66* (1999) llega a fraccionar la pantalla en quince cuadros distintos, que representan diversos momentos de la vida del infeliz protagonista: un trayecto en auto se ve desde la posición del conductor y desde un plano general picado; en otra escena, un pequeño cuadrado central se va ampliando hasta abarcar casi toda la pantalla, mostrando en *flash-back* un hecho del pasado. Al año siguiente, el alemán Tykwer en su híbrido filme experimental *Corre, Lola, corre* (1999) desdobra la pantalla para mostrar acciones simultáneas de sus personajes en su hipertensa lucha contra el reloj.

También en 1999, el francés Gondry, quien permutó la batería en un grupo de rock parisino por la realización audiovisual, introduce en el *videoclip* un brillante uso de esta técnica. *Sugar Water*, tema musical de la banda Cibo Matto, es plasmado en una pantalla escindida verticalmente, que muestra en un lateral el recorrido efectuado por la protagonista desde que inicia su jornada, mientras que en el lado opuesto se ven las acciones en orden cronológico inverso, de manera que cuando en un lateral se llega al final, en el otro se regresa al principio.

Una sorprendente innovación en el nivel narrativo fue planteada por el británico Figgis,

también antiguo miembro de grupos rockeros, con experiencia en el teatro experimental. En su filme grabado en DV-Cam, *Timecode* (2000), se divide en cuatro la pantalla, desarrollándose cuatro historias de modo simultáneo y en tiempo real, para confluir todas en el mismo final. Al presentarla fuera de concurso en el Festival de Cine de Sitges, Figgis manifestó su confianza en que el público acepte este nuevo lenguaje fílmico: «Los espectadores, que son inteligentes, están listos para ello, porque ya están aburridos del viejo sistema». Luego opinó que la industria del cine, y en particular la distribución, son los peores enemigos de la innovación: «El negocio del cine es muy conservador, y este conservadurismo va en aumento. De manera que las producciones son cada vez más reaccionarias, y más políticamente de derechas». A pesar de los problemas de subtítulo y doblaje (a veces coinciden hasta tres conversaciones), declaró el interés de este experimento tanto para el creador como para el espectador, ya que «nadie ve la misma película» (*El País*, 9 de octubre de 2000).

Bajo similares premisas, al año siguiente Figgis realizó en el Hotel Lido de Venecia una improvisada comedia negra grabada simultáneamente con cuatro cámaras de vídeo digital, proyectándose luego en una pantalla que pasaba de estar dividida en cuatro, a serlo en dos, y luego en única imagen, a medida que las historias se entremezclaban. El montaje de este *Hotel* (2001) resultó una tarea ciclópea.

Muchos de los jóvenes directores han sido atraídos por las posibilidades estéticas y discursivas de la ruptura del cuadro único. Para no alargar las menciones, nos limitaremos a resaltar el filme brasileño *Cidade de Deus* (2002), de Meirelles, quien juega con primeros planos en un lateral y planos generales de la misma escena en el otro; y *L'auberge espagnole* (2002) o *Una casa de locos*, de Klapisch, que muestra las diversas peripecias de su jovial grupo de estudiantes [erasmus] en Barcelona en una pantalla segmentada en múltiples cuadros de distintos tamaños.

Este recurso formal cinematográfico no tuvo fácil su traslado a la pequeña pantalla doméstica, pero a medida que se comercializaron los televisores panorámicos, los publicistas se fueron sintiendo en un terreno más propicio, y su empleo fue perdiendo timidez para triunfar en las campañas de 2003 y 2004. Visualmente impactantes fueron los *spots* del perfume Gaultier (pantalla dividida verticalmente, sucesión de imágenes, tanto de dos rostros enfrentados como de plano detalle de un frasco y un cuerpo femenino); los autos de las marcas Suzuki y Opel (pantalla segmentada en diversos formatos) y la cerveza Voll-Dam (mostrando las mismas acciones [transporte al bar, parroquianos bebiendo en la barra] en distintas épocas, en una mitad el pasado en sepia y en la otra el presente en color).

Otro ámbito de la vida cotidiana en el que es habitual que la pantalla de un monitor se escinda para mostrar lo que está ocurriendo en diversos escenarios es el de la videovigilancia. Las cámaras de control se multiplican, y los vigilantes deben atender a las múltiples solicitudes visuales. Esta actividad ha sido irónicamente representada en la ficción en el cortometraje británico *Metro amoroso* (2004), de Stroud. En sus 2'38" de duración se nos muestra a dos empleadas de seguridad del metro de Londres, que alegran su jornada espionando y cotilleando sobre los transeúntes grabados por las cámaras. El cuadro fílmico es troceado, y las vemos en una gran ventana, mientras en otras más pequeñas contemplamos

a los diversos usuarios, con dibujos y planos en el espacio restante.

Por otro lado, en muchos videojuegos está disponible la opción de ver en una mitad de la pantalla el juego propio, y el del contrincante en la otra.

Finalmente, de espectacular se puede considerar la reciente irrupción de la pantalla partida en las retransmisiones deportivas por televisión en España. Para limitarnos al verano de 2006, en los partidos del Mundial de Fútbol a veces compartieron la pantalla imágenes de dos partidos que se jugaban al mismo tiempo, o un partido y el plató callejero o del estudio; en el torneo de tenis de Wimbledon, en una mitad de la pantalla aparecía el tenista que sacaba y en la otra el que restaba; en el *Tour* de Francia se veía al mismo tiempo pedalear al cabeza de carrera, a algunos perseguidores y al grupo del maillot amarillo; en los grandes premios de Fórmula 1 y de motos, se mostraban diversas vistas del circuito y de los competidores; en los mundiales de baloncesto, la cancha y los hinchas en Madrid. A veces, en un cuadro se emite publicidad y en un recuadro se sigue retransmitiendo la competición.

En resumen, se trata de un procedimiento que aporta al espectador un modo selectivo de valorar la imagen. Aunque la visión periférica del ojo nos permite la contemplación del conjunto, el reducido ángulo de la visión nítida nos obliga a seleccionar el objeto de interés para nuestra mirada. Y se considera libre la elección entre dos propuestas. Al alternarse los centros de atención, se produce un corte o discontinuidad narrativa: en consecuencia, se percibe fragmentado el discurso, símbolo de nuestra fragmentada sociedad.

Las mini-pantallas

El recurso al gigantismo de las pantallas cinematográficas para ofrecer un despliegue icónico que dominase las domésticas pantallas de los televisores culminó con las espectaculares proyecciones envolventes de los Imax y Omnimax. Al tiempo, nuevos fenómenos imponen la tendencia opuesta. Tras las pequeñas pantallas de los ordenadores portátiles, aparecieron las raquícas de los mini-reproductores DVD, y ahora las miniaturas integradas a los teléfonos móviles.

Los avances tecnológicos en la transmisión digital de datos convierten a los teléfonos celulares en potentes terminales individuales con sofisticadas posibilidades multimediales. Al popularizarse los móviles de tercera generación (3G), para abastecer este inmenso mercado comenzaron alianzas comerciales entre operadores de telecomunicaciones, fabricantes de electrónica y proveedores de contenidos (9).

El «gran salto» se puede datar en 2005 con la creación de los *mobisodes* (de *mobile* y *episodes*), síntesis en un minuto de programas de series televisivas de EEUU y Gran Bretaña, como la desarrollada entre la 20th Century Fox y Vodafone con la exitosa serie «24»; o series específicas como las concebidas por la Fox con Verizon, o la comedia «Head and Body» sobre los avatares de un cuerpo y cabeza separados, elaborada por MTV junto a Motorola y Amena. Por otro lado, la productora Endemol lanzó dos canales para los móviles: uno de comedias y

otro con clips del mundo del espectáculo. Un dato sobre la relevancia de estas producciones es que la edición 2006 de los Premios Emmy incluyó la nueva categoría "Programas no convencionales", para aquellos exhibidos a través de Internet, telefonía móvil o iPod. En cuanto a España, donde en mayo 2006 el número de teléfonos móviles ya superó al de habitantes, el operador Amena, tras coproducir con Globomedia la serie "Los villanos" (episodios de 3 minutos) se alió con *Tele 5* para la edición de programas especiales de "Caiga quien caiga", "Camera café", "TNT" y "Aquí hay tomate".

Otro fenómeno en auge es el de las plataformas de distribución televisiva para móviles (10). La propuesta pionera surgió en 2003 en EEUU con Mobi TV, que actúa como operador de cable, recibe canales de televisión vía satélite (11) y los distribuye por Internet a los móviles 3G. La feroz competencia entre los operadores transnacionales se manifiesta en que en España el 22 de mayo 2006 la plataforma de Vodafone ofreció once canales de televisión (algunos en directo, como *CNN+*, *Fox*, *Eurosport*, *MTV*, *Discovery*), replicando el día 26 Amena (comprada por Orange) con su oferta de 19 canales (tres en directo), a un precio de 0,50 euros el minuto.

Un apartado especial merece la británica Rok Player (fundada en 2002), que revolucionó este sector industrial al diseñar un microchip para introducir en el hueco para tarjetas MMC (Multi Media Card) incorporadas a los móviles de 2.5G y 3G. Este nuevo soporte, llamado DVCT (Digital Video Chip for Telephones) almacena filmes, series, deportes y *clips* musicales (tienen un acuerdo con la BBC para usar su archivo) que se pueden ver cuantas veces se desee, al precio de 25 euros, sin usar la red telefónica. Así, el móvil se convierte en una especie de minúsculo reproductor DVD. Al mismo tiempo, Rok Player no abandona el terreno de la recepción por ondas GPRS, ya que ofrece por suscripción varios canales de televisión. Un dato indicador de su ascenso es la alianza firmada en mayo 2006 con el Shanghai Media Group, empresa que suministra contenidos al mayor operador de redes de telefonía móvil del mundo, China Mobile.

A nivel mundial, en agosto 2006 ascienden a 2.200 millones los teléfonos móviles, con una alta tasa de renovación. Hasta ahora los móviles ejercían como objeto de consumo, pero están en plena transformación sus posibilidades expresivas respecto a la imagen. La inclusión de una minicámara capaz de grabar y enviar fotos y secuencias audiovisuales, convierte en creadores a sus usuarios, que en Internet tienen un abierto medio de exhibición, con sitios como YouTube y sus cien millones de videos colgados en poco más de un año. Es interesante la aparición de festivales de cortos rodados con los móviles, pero es lamentable la moda juvenil (amplificada por el tratamiento mediático) de los *happy slappers*, enviar al grupo de amigos bromas pesadas que llegan a la agresión.

Una curiosa amalgama entre cine y tecnología de telefonía móvil fue propuesta en junio 2006 por los italianos Seghezzi y Mencarini, al rodar un largometraje de 93 minutos con la videocámara de su Nokia N90. Titulado *Nueva encuesta sobre el amor* (2006), documenta la relación de los italianos con la sexualidad, prolongando la mítica y polémica película-reportaje en blanco y negro que realizó Pasolini en 1965 en el más puro estilo de *cinéma vérité* o cine antropológico. Ahora Seghezzi y Mencarini efectuaron 600 entrevistas, en primeros planos con sonido directo, e incluyeron un centenar en el filme, destacando la

espontaneidad de las declaraciones sobre sexo, según los autores debida a que se sentían mucho menos intimidados ante un simple teléfono móvil que ante una gran cámara con un amplio equipo de técnicos, añadiendo que: «Ha sido interesante hacer una película sin el rigor, la disciplina, las ansias y las tensiones que subyacen en las producciones cinematográficas tradicionales» (*El Mundo*, 29 de junio de 2006). Pero con muchas más opciones de experimentación formal.

Para potenciar proyectos similares, el fabricante Nokia apoya un laboratorio creativo llamado Play the Lab, en el que participan directores como Wenders y Gilliam, junto con artistas y estudiosos interesados en las perspectivas comunicativas que ofrecen los teléfonos multimedia 3 G.

La incógnita sobre el futuro de las minipantallas de los móviles es la disposición de los usuarios para contemplar obras audiovisuales en un soporte de tan reducida superficie. Y para facilitar su esfuerzo, se imponen condicionantes formales, como son la síntesis de relatos breves, el empleo mayoritario de planos cortos y primerísimos planos, la sencillez argumental, y quizás con gran peso, la inmediatez de la noticia y la posible sorpresa o impacto de las imágenes.

Bibliografía

ROMAGUERA, J. y ALSINA, H. (eds.): *Textos y manifiestos del cine*, Cátedra, Madrid, 1989.

ECO, U.: *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*, Lumen, Barcelona, 1968.

FAIRSERVICE, D.: *Film Editing: History, Theory and Practice*, Manchester University Press, New York, 2001.

GUBERN, R.: *Del bisonte a la realidad virtual*, Anagrama, Barcelona, 1996.

MICHAUD, P. A.: *Le mouvement des images*, Centre Pompidou, Paris, 2006.

MURCH, W.: *En el momento del parpadeo*, Ocho y medio, Madrid, 2003.

PÁRAMO, J. A.: *Cine y TV: terminología técnica*, Espasa, Madrid, 2002.

PINEL, V.: *El montaje: el espacio y el tiempo del film*, Paidós, Barcelona, 2004.

REISZ, K.: *Técnica del montaje cinematográfico*, Taurus, Madrid, 1990.

RENAN, S.: *An Introduction to the American Underground Film*, E. P. Sutton, New York, 1967.

STAM, R.: *Teorías del cine*, Paidós, Barcelona, 2001.

VILLAIN, D.: *El montaje*, Cátedra, Madrid, 1994.

