

# HACIA UN CINE PICTÓRICO

Por Luciano Berriatúa

## CINE

**H**A pasado ya un cuarto de siglo desde que un conocido crítico de arte vaticinase en las páginas de *La Galerie des Arts* que el cine sería la pintura del futuro. En esos años parecía cobrar fuerza la plástica en el cine o en los entonces sorprendentes filmes de Godard a la estética publicitaria.

Hoy en día esas tendencias personales y vanguardistas han dejado paso al dominio absoluto de lo descaradamente comercial. Más que nunca, el cine parece un producto de consumo para un mercado que nada tiene que ver con la creatividad y la libertad artística. Y nunca como hoy el cine parece alejarse más de la pintura. En un mundo que, en apariencia, avanza hacia su uniformidad y estancamiento, el cine muestra síntomas evidentes de estandarización y penuria creativa. Muchas de las posibilidades que tiene en potencia apenas se han desarrollado.

El cine ofrece, desde luego, una posibilidad única de retroceder en el tiempo, de transportarnos a otros lugares y a otras épocas. La televisión ha cubierto una de estas opciones y ha hecho desaparecer prácticamente el documental de las pantallas y el interés del espectador por fondos exóticos para tramas filmadas. Ya no tiene sentido rodar un film de Tarzán para que el espectador pueda ver en él a las fieras en su medio ambiente.

La segunda oferta sigue siendo terreno de nadie, a pesar de las numerosas series de televi-

sión ambientadas con grandes medios en un pasado no muy lejano. Al público no parece interesarle lo más mínimo visitar el pasado. Pero eso es algo que se sabe desde los inicios del cine. Ya Ernst Lubitsch decía que el espectador no desea visitar un lugar histórico ni ver a los reyes en su palacio. Lo que el espectador desea ver es a los reyes en su alcoba.

Y así, de entre sus múltiples posibilidades, el cine explota casi exclusivamente una sola: la increíble capacidad del cine para introducirse en los lugares prohibidos e íntimos, para cotillear la vida ajena. Si el cine puede ser una ventana sobre el mundo, en realidad el espectador parece estar más interesado en que sea una ventana sobre las alcobas del mundo.

No porque quieran ver sexo. Es porque en esas alcobas se descubren las frustraciones y pobreza de los más «grandes hombres».

Desde luego, el cotilleo está muy bien y es divertido, pero es una pena que el cine sea sólo eso.

Con su capacidad de envolver al espectador, la gran pantalla sacaría ventaja a la televisión en un viaje en el tiempo o en un espectáculo pictórico. Pero, hoy por hoy, tan sólo el cine parece haber desarrollado una posibilidad plástica creativa en otra de sus más fuertes potencias: la creación de mundos inventados.

### Fantasia y plasticidad

El cine fantástico es quizá hoy el único reducto de la creatividad en el cine.

De nuevo, y gracias a la necesidad de crear mundos inexistentes, se ha regresado al rodaje en estudios, única garantía de control creativo total hasta del más mínimo detalle.

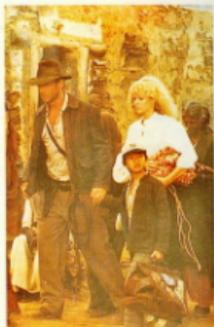
Mientras en un rodaje en decorados naturales debemos adaptarnos a la realidad que modifica nuestros sueños para una escena y que al final determina una nueva estética para todo el film que puede resultar ajena e inquietante, un rodaje con medios en un estudio permite hacer realidad los sueños apenas esbozados previamente en un papel.

Y la necesidad de recrear cada detalle permite por fin la total creación plástica. Es allí donde puede nacer el film pictórico igual que en los años veinte el rodaje en los grandes estudios alemanes de la Ufa dieron lugar a filmes de gran belleza plástica y en alguna ocasión, como en *Fausto* de Murnau, a filmes auténticamente pictóricos. *Fausto* era una sucesión de pinturas en movimiento sin dejar en absoluto de ser cine y del más puro.

¿Y qué encontramos hoy en día en los estudios americanos dedicados a la creación de universos fantásticos de sueño o pesadilla? Desgraciadamente, a veces el aparato, lo disperso y colectivo de la creación y el interés comercial acaban matando la frescura y la belleza plástica, que resultan más fácilmente alcanzables en realizaciones de cineastas independientes que, a veces rodando en 16 mm. y con un equipo mínimo, logran los más fuertes avances en la plástica cinematográfica. Como ocurre con el inquietante realizador alemán Werner Schroeter.

Hoy en día se aceptan los clásicos filmes vistos con recelo como sospechosos de nazismo tras la guerra. Es el caso de *Metrópolis* o de *Los Nibelungos*, de Fritz Lang.

Estos grandes y aparatosos films-espectáculo, rodados en estudio, son el más claro antecedente de las *Guerras de las Galaxias*, *Laberinto*, *Legend* o *Blade Runner* actuales.



Indiana Jones

Aquellos films estaban basados en la cultura plástica de moda y ante todo en la obra gráfica de los grandes dibujantes y caricaturistas de entonces. Revistas de caricaturas como *Jugend* o *Simplicissimus* eran muy populares, y un dibujante como Kubin influyó fuertemente en la estética del cine.

Hay esos grandes dibujantes existen, pero se dedican a una nueva forma de arte gráfico: el comic.

El equivalente a Kubin podría ser Darroo o desde luego Moebius, y así como en los años veinte Kubin influyó al cine fantástico alemán, actualmente el cine fantástico americano le debe mucho a Moebius, y no sólo por su participación en films como *Tron* o *Allien*, sino en su notable influencia sobre cineastas como Ridley Scott, cuyo *Blade Runner* él mismo admite estar directamente basado en la estética de Moebius. Incluso los dibujos del propio Scott para su film imitan claramente el estilo del dibujante francés.

Es en esta asimilación de la estética más plástica y creativa del comic y en experiencias como *Dick Tracy* donde reside la esperanza de un nuevo cine pictórico.

Pero también los antiguos modelos plásticos están hoy presentes en el cine. No sé por qué extraños caminos un viejo dibu-

jo de Kubin parece haber sido el verdadero modelo para el extraterrestre ET.

## Imitaciones

Y otro de los dibujantes que más fueron imitados en el pasado, Gustave Doré, cuyas imágenes cobraron vida en films como *Variété* o *La ópera de tres peniques*, de Pabst, es de nuevo la fuente de inspiración para el film de Monty Python *Las aventuras del Barón de Munchausen*, cuyas imágenes están directamente copiadas de los grabados de Doré para ilustrar la obra.

Incluso el protagonista está maquiillado imitando el retrato de R. E. Raspe, autor de la novela, dibujado por Doré.

Y una imagen del film que podría parecer de Fellini con una gorda odalisca meciéndose en lo alto del cuadro en una hamaca de cuerda, está directamente copiada de una de las ilustraciones.

Ciertamente, muchas de estas inspiraciones, o imitaciones, no se han hecho con ningún interés en realizar films pictóricos, pero la fuerza de sus modelos es tal que acaba por impregnar el film, dándole una fuerza plástica a veces superior a las aspiraciones de sus artífices.

Atrás quedaron los intentos de Kubrik en *Barry Lyndon*



El retorno del Yedi



La alfombra mágica

para hacer que los espectadores se sintieran en otra época en la que los actores se integraban estáticos en un decorado, formando con el entorno una pintura que el inconsciente del espectador reconocía como sus únicos recuerdos o referencias a ese pasado.

Durante varios siglos, la pintura sustituyó a la fotografía. Sólo conocemos aquellos tiempos y lugares por la obra de los pintores, y, por tanto, sólo reproduciendo imágenes pictóricas de esa época el espectador puede reconocer ese ambiente como auténtico.

Un film de época es la coartada perfecta para hacer un film pictórico.

Y en España, experiencias como *El Viento en la Isla*, de Gerardo Gormezano, han jugado sobre el doble sentido del encuadre como una simple ventana sobre una realidad y al tiempo como un factor organizador capaz de crear una imagen pictórica con materiales reales. En un momento de este film los personajes salen del encuadre para seguir contemplándolo vacío, como una imagen pictórica, como un espacio que quedará así, vacío, en el futuro, como una imagen de su propia muerte. Cuando los personajes se reintegran al encuadre ya se han convertido en elementos pictóricos de ese cuadro.

Pero ésta es sólo una curiosa y única reflexión insólita en nuestro cine.

¿Para cuándo un cine auténtico y conscientemente pictórico? ■

Luciano Berriatúa es director de cine.

# ALLEN Y DEMME: DOS LECCIONES DE PSICOLOGÍA

Por Violeta de la Villa Arduro

## CINE

El comienzo de la temporada otoñal nos sorprende con el estreno de dos excelentes films que, aunque muy distintos, resultan extremadamente interesantes en cuanto al estudio de la psicología femenina.

Woody Allen (*Alice*) abunda en uno de sus temas favoritos: la crisis existencial de la mujer. Pero aquí no parece haberlo trabajado con la hondura, penetración y sensibilidad que le caracterizan. Hay en *Alice*, que desde luego no es una de sus mejores realizaciones, una cierta ligereza de tratamiento, una ironía burlesca. *Alice* es un cuento, una farsa sobre algo sociológicamente muy común, la crisis de los 35-40 en la típica mujer burguesa, acomodada, católica, buena esposa y madre y terriblemente insatisfecha.

Pero *Alice* es también la pérdida de la inocencia. ¿Es posible perder la inocencia en la madurez, por haber vivido en la ignorancia total respecto a la propia realidad y la de los seres que nos rodean? Es el caso de la mujer niña, de la eterna adolescente que pasa de los padres al marido sin rozarse con la vida, sin desarrollarse profesionalmente y sin adquirir más responsabilidad que la de organizar una cena o una fiesta de vez en cuando.

Pero a *Alice* le llega la hora del despertar y le es dada la facultad de conocer de golpe, a través de las hierbas que le proporciona un médico chino que

aquí sustituye al habitual psicoanalista, la verdad de todos los componentes de su vida: cómo la quiere su marido, qué papel juega en la vida de su reciente amante, qué piensan de ella sus amistades, si es válida la educación de sus hijos, e incluso, por medio de un maravilloso vuelo nocturno, divertido homenaje a *Superman*, el acceso a las claves de su pasado.

Naturalmente, de todo esto saldrá una nueva *Alice* que, aunque no posee la solución definitiva, sí está más aclarada y opta por la ruptura con un tipo de vida que nunca la ha satisfecho o no ha tenido las suficientes dosis de un cinismo de los demás para finalmente soportar.

Woody Allen se inclina por el final más lógico y cercano a la realidad: *Alice* acaba dedicada a los demás, como su admirada Madre Teresa (este aspecto social parece ser el único válido para Allen en la religión católica, sobre la que, una vez más, ironiza), y a sus hijos, lo más fuerte y realmente suyo en su vida.

Allen se ha permitido el lujo de emplear grandes y conocidos actores para encarnar simplemente estereotipos, con lo que su labor queda como ensombrecida o enmudecida; así, William Hurt, en el papel de marido; Cybill Sepherd, Alec Baldwin o Joe Mantegna, aunque este último parece estar más suelto. La misma Mia Farrow resulta anodina a veces, y sólo está verdaderamente encantadora y chispeante cuando se insinúa de forma inesperada al que luego será su amante, o en la fiesta de su hermana, cuando todos los