



**UNIVERSIDAD
ACADEMIA**
DE HUMANISMO CRISTIANO

UNIVERSIDAD ACADEMIA DE HUMANISMO CRISTIANO
ESCUELA DE CINE

AUSTERIDAD Y SENTIDOS MÚLTIPLES
EN LA PELÍCULA *EL HIJO*, DE LOS HERMANOS DARDENNE

Alumno: Venables Brito, Matías Cristóbal
Profesor Guía: Vidaurre Ferrada, Miguel Ángel

Tesina para optar al Grado de Licenciado en Cine

Santiago, 2019

Tabla de Contenido

INTRODUCCIÓN	pág. 4
CUERPO PRELIMINAR	
Planteamiento del problema	pág. 8
Justificación y delimitación de la Investigación	pág. 12
Objetivos	pág. 13
Hipótesis	pág. 13
Metodología de Investigación	pág. 14
CAPÍTULO I : DISCUSIÓN TEÓRICO - CONCEPTUAL	
Definiciones y discusiones	pág. 15
El método	pág. 28
Austeridad y Elementos expresivos	pág. 30
CAPÍTULO II: AUSTERIDAD	
Puesta en escena	
1.- Fraccionamiento y/o fragmentación del espacio	pág. 32
2.- Se ve al observador y después (o a veces nunca) a lo observado	pág. 35
3.- La cámara nunca ve más que el personaje (no hay planos para espectador)	pág. 37
4.- Constante encuadre hacia la nuca del personaje	pág. 39
5.- La no localización al espectador (quiénes están, donde están, qué hacen)	pág. 40

Sonido	
1.- Ausencia de música y uso de ruido y silencio	pág. 41
2.- Constante uso de sonido en off	pág. 42

Guión	
1.- La ausencia de conflicto (o la no revelación del conflicto al espectador)	pág. 44
2.- Minutaje en que se entrega la información	pág. 44
3.- Diálogos escuetos y breves en el tiempo	pág. 46
4.- Personajes dicen información fundamental de la película, sin ningún preámbulo	pág. 48

CAPÍTULO III: ELEMENTOS EXPRESIVOS

1.- Sentido de realidad (realidad que rebosa al cine)	pág. 50
2.- Película física, rítmica, dinámica	pág. 54
3.- Uso expresivo del sonido	pág. 56
4.- Construcción de personajes y Elementos narrativos	pág. 61
5.- Suspense y pistas falsas	pág. 68

CONCLUSIONES	pág. 72
---------------------	---------

BIBLIOGRAFÍA	pág. 79
---------------------	---------

Introducción

La primera inquietud desde donde surgió este trabajo, tuvo que ver con el rechazo que me generaba el uso de *música incidental** en la mayoría de las películas. Sentía que cada vez que observaba una escena y comenzaban a escucharse unos violines de fondo, el relato se me hacía inverosímil, distanciándome de lo que veía, al sentir la intención explícita del director de llevarme a un estado emocional particular. La realidad que parecía ofrecerme la película, viva en sí misma, era cortada por el gesto musical, que nublaba la posibilidad de experimentar la sensación de que aquello que veía era real y lo instalaba sólo como una representación manipulada de realidad.

Así, mi tesina se tituló provisoriamente “La relación cine- música, y su intento de ofrecer perspectivas de realidad”. Y ocupé todos mis esfuerzos en tratar de dilucidar y generar argumentos para decir por qué la música era un problema en el cine.

Sin embargo, a medida que avanzaba la investigación, me iba dando cuenta de cosas que cambiaban mi rumbo:

1. Existen muchos tipos de música y muchos modos de utilizarla, ejerciendo cada cual, un efecto diferente sobre la imagen. Supe entonces, que mi rechazo inicial no apuntaba a toda la música, sino sobre todo a un tipo de música particular, que dominó la escena cinematográfica mundial entre los años 30' y 50', y que sigue dominando – según mi visión – parte importante del cine *mainstream* actual. Este modo de utilización de la música, es lo que Michel Chion llama *Modelo Clásico de cine sonoro*, al que describe de la siguiente manera:

Modelo en que las entradas y salidas de la música están admirablemente organizadas para no romper jamás la impresión de

* Algunos autores la llaman *música no diegética*, otros como Michel Chion, la llaman *música de foso*. En cualquiera de sus acepciones, refiere a la música que no pertenece al lugar y al tiempo de la acción. Es música que no escuchan los personajes y que va dirigida exclusivamente al espectador.

continuidad. En esta concepción, la música, a la vez bastante presente (en términos de minutaje) y en un segundo plano (en términos de la atención que se le presta), se manifiesta, desde cualquier punto de vista como un puente: entre las palabras –cuyos contornos va moldeando con un ritmo recitativo- y las acciones físicas que subraya discretamente, así como entre el interior (ya que traduce la subjetividad de los personajes) y el exterior (en su faceta de hacer existir el decorado, ciudad, paisaje exótico, etc) (Chion, 1997, p. 112).

De esta manera, cargar en contra de toda la música me pareció un error, sobre todo al descubrir que ha habido muchas maneras de oponerse a este modelo, sin necesariamente rehuir de ella.

2. El cine siempre ha sido y será una representación manipulada de realidad. Por tanto buscar la *pureza* desde la no utilización de música – por considerar que la música influencia demasiado la percepción del espectador – sería exigirle a este elemento, más de lo que se le exige a otros elementos; como la cámara, los diálogos, la actuación. Desde el momento que encuadramos algo, ya elegimos y manipulamos qué cosas queremos que se vean y qué cosas no. Por tanto, no existe la pureza. No existe la posibilidad de retratar la realidad. Siempre escogemos, siempre delimitamos y siempre manipulamos.
3. Mientras analizaba la música de ciertas películas, me daba cuenta que la sensación de distanciamiento, no solo me lo provocaba la presencia de música, sino a veces el modo en que estaban dispuestos otros elementos, como la puesta en escena, las actuaciones o el guión. La música en sí no era un problema. El problema estaba en cómo se utilizaba esa música y cómo se relacionaba con el resto de elementos cinematográficos. Puede haber una música muy enfática y expresiva en una escena, propia del *Modelo Clásico de cine sonoro*, pero si esa música va de la mano con una imagen abstracta, ambigua, interesante, el efecto puede ser potente y no necesariamente generar este efecto de distanciamiento e inverosimilitud. El francés Jean Luc Godard es un buen ejemplo de esto. En momentos de

películas como *Al final de la escapada* (1960), ocupa una música completamente tradicional, propia del *Modelo clásico de cine sonoro*. Pero es tan disruptivo lo que propone desde la puesta en escena, el montaje y la narración, que la música deja de tener este efecto conductista y apaciguador. Caí en cuenta entonces, que el efecto de realidad que pueda provocar una película, remite a un problema mucho más complejo que solamente lo que refiere a la música. Un análisis íntegro sobre la estética del cine, requiere necesariamente el estudio interdependiente de los diferentes elementos que componen el acto cinematográfico. Y el resultado de una buena película, o de un buen momento cinematográfico, lo da la interrelación de los elementos, y no la solo presencia de una buena música, una mala música o la ausencia de música.

Llegado a este punto, quedé con el desafío de redirigir mi trabajo hacia un nuevo lugar, intentando mantener la inquietud inicial, pero esta vez enfrentándola desde otra perspectiva.

Si el problema no era la música, sino la interrelación de elementos. Y si la pureza en el cine no existe. ¿Dónde encontrar la problemática de mi tesina?

Parte de lo que pretendía desarrollar en la primera idea, tenía que ver con la ausencia de un elemento; la ausencia de música. Detrás de eso, aunque ya no creyera en la idea de *pureza*, sí creía que el problema de estas películas que me generaban rechazo, tenía que ver con el exceso de información que desplegaban desde sus diferentes elementos. Con que entregaban demasiada información de las motivaciones de los personajes, del contexto, de la atmósfera, de lo que yo como espectador, debía sentir.

Así fue que empecé a indagar sobre la *administración de la información* en una película, concepto clave en lo que es para mí el problema cinematográfico y el cual será explicado en detalle más adelante; cómo repercute la cantidad de información que se le entrega al espectador y el momento en que se le entrega. Y cómo la disminución o aumento de la entrega de información, puede tener distintos efectos en la percepción final del espectador.

En este contexto, me encontré con la película *El hijo* (2002), película belga de los hermanos Jean Pierre y Luc Dardenne, la cual había visto hace años y la cual

parecía cumplir dos preceptos que encarnaban el ideal cinematográfico al cual aspiraba;

Por un lado, ser una película que tiende a minimizar o suprimir muchos de los elementos que en las películas de corte comercial se suelen utilizar a destajo; no tiene música incidental, el conflicto y lo que moviliza al personaje no se revela de manera explícita, la cámara parece siempre trabajar desde el fragmento y no mostrar nunca la totalidad del espacio.

Por otro lado, ser una película dinámica, muy rica en sus matices (tanto actorales, como de guión y de sonido) y compleja e interesante desde el punto de vista de las lecturas que ofrece.

Encontrada la inquietud – la *administración de la información* – y el objeto de estudio – la película *El hijo* – aboqué mis esfuerzos en desglosar y analizar la película trozo a trozo, escena por escena, para tratar de observar cómo es el trabajo de administración de información que desarrolla y dónde radica su singularidad. Paralelamente iba construyendo los conceptos – Austeridad y Sentidos múltiples – que mejor materializaban los problemas que intentaba resolver.

Así, luego de un largo análisis, que incluyó el reiterado visionado de la película, la definición profundizada de los conceptos que guían la tesis y la contrastación de lo analizado con material bibliográfico existente, llegué a elaborar el material que aquí presento.

Aún siendo que el camino fue largo y sinuoso, siento la tranquilidad de que el trabajo final mantiene la inquietud germinal con la que inicié este proceso, y la desarrolla de manera más profunda y acotada. Como si todo el largo período inicial, hubiese sido indispensable para llegar hasta acá.

Cuerpo Preliminar

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.- Antecedentes

El cine de Hollywood y los movimientos divergentes

Para hablar del cine de Hollywood, me voy a basar en el concepto de *realismo romántico*, acuñado por el escritor y crítico de cine Mark Cousins (2005).

Cousins le llama *cine de realismo romántico*, al cine que empezó a producir la industria estadounidense una vez terminada la primera guerra mundial, cuyas películas tenían las características de “grandes filmes de aventuras e historias románticas de su tiempo, entendidos como puro entretenimiento, por lo que intentaban la mayor claridad espacial y psicológica, y estaban creados para desatar las emociones del público y para mostrar un mundo idealizado” (Cousins, 2005, p.67).

Creo – al igual que Cousins propone implícitamente – que si bien el concepto de realismo romántico se usa para referirse al cine Hollywoodense de una época particular (entre 1918 y 1945), gran parte de las películas que ha seguido produciendo la industria estadounidense – con sus variaciones y evolución – han mantenido características del realismo romántico.

En relación a la década de 1970, por ejemplo, donde el cine comercial Hollywoodense vivió un gran auge, Cousins relata sobre el éxito comercial de *El exorcista* (1973), diciendo que la intención de su director era “empezar a filmar obras que se basaran en las técnicas narrativas del realismo romántico, evitando un fondo demasiado subjetivo, autobiográfico, experimental o filosófico” (Cousins, 2005, p.380). O en relación a *Star Wars* (1977), la película con mayor éxito comercial de la historia hasta entonces, Cousins comenta “rodada con una intensa luz plana y con fundidos horizontales entre escena y escena, la película posee la claridad moral de los westerns de serie B de los años treinta, con buenos y malos, una acción trepidante y toques de romanticismo y humor” (Cousins, 2005, p.384).

Y si bien no se puede entender el cine de Hollywood como un todo, ya que en esta misma industria han surgido grandes obras, complejas y de profundo

contenido artístico como *El ciudadano Kane* (1941), *El padrino* (1972) o *2001: una odisea del espacio* (1968), hay patrones que se siguen repitiendo hasta el día de hoy, y son los cuales me interesa observar. Como dice Cousins – y quizás con la frase que me quedo – las películas del realismo romántico “evitan mostrar una imagen poco clara o que dé lugar a ambigüedades de significado” (Cousins, 2005, p.68).

A lo largo de este trabajo, utilizo diferentes maneras para nombrar a este tipo de cine; *cine de hollywood*, *cine comercial hollywoodense*, *modelo de cine hollywoodense*, *cine de corte más tradicional*, *cine de corte comercial*, *modelo hegemónico*. Todas estas acepciones, se referirán a este tipo de cine recién descrito.

Por otro lado, a lo largo de la historia del cine, ha habido diversos movimientos y directores que se han opuesto a la corriente hegemónica hollywoodense. Tanto desde un punto de vista temático, como desde los recursos narrativos y cinematográficos utilizados para plasmar sus ideas en las películas. Desde directores como Erich Von Stroheim, Abel Gance, Fritz Lang, F.W. Murnau en los primeros tiempos, a los directores de la nouvelle vague francesa después. Robert Bresson, Chantal Ackerman, Lars Von Trier, el movimiento dogma 95, los Hermanos Dardenne en Bélgica, hacen interminable la lista de directores que intentaron y siguen intentando proponer vías de expresión diferentes a las propuestas por el modelo de cine Hollywoodense.

Cuales sean las diferencias entre uno y otro tipo de cine, quiero enfocarme en un punto particular, que tiene que ver con la información que – desde sus diversos elementos cinematográficos – entrega la película al espectador. Las películas de Hollywood, muchas veces son tildadas de *excesivas* o *barrocas*, mientras que en su opuesto, el cine de autores como Robert Bresson o Carl Theodor Dreyer, es tildado de *austero* o *sobrio*, una cuestión que más allá de las temáticas tratadas, de lo innovador que puedan ser las experimentaciones en la imagen o el sonido, tiene que ver con cómo se administra la información. Cuánta información se le entrega al espectador y en qué momentos. Y qué efectos puede tener esto en el resultado total.

La administración de la información

Se puede analizar una obra cinematográfica desde muchas perspectivas; ya sea desde el contenido de su historia, el mensaje moral que se pretende entregar, su simbología, la fotografía y la imagen, el diseño sonoro, su aporte al contexto histórico en el que surge, etc. Sin embargo, el enfoque que aquí adoptaré, tiene que ver con la *administración de la información*.

Más allá de que una historia pueda ser interesante o una imagen atractiva, toda vez que un director se propone hacer una película, debe decidir cuánta información entrega al espectador, de qué manera y en qué momento.

Por ejemplo: si se tiene en mente la historia de un pescador, que por alimentar a su familia decide asesinar al dueño de la pesquera donde trabaja, es tarea fundamental del director, decidir cómo administrar esa información.

Se puede comenzar la película, con el pescador sentado en la oficina del dueño, mirando a éste de frente, quien habla distraídamente por teléfono. Entonces, mientras la imagen está en la cara del pescador, una voz en off dice “te voy a matar”. Así, comenzaría la película con el espectador sabiendo inmediatamente las intenciones del personaje y su expectativa será saber cuándo, cómo y si logrará hacerlo.

Por el contrario, se puede contar la película entera, que en ningún momento el pescador enuncie su intención de matar al dueño, y que hacia el final de la película, mientras revisan una de las turbinas de la pesquera, el dueño resbale y caiga. El pescador lo mira, duda si estirar su mano y ayudarlo, pero finalmente lo deja caer y morir. En esta versión, lo interesante no es saber cómo el pescador va a matar al dueño (ya que el espectador no conoce las intenciones del personaje), sino mostrar la relación de ambos y tratar de descubrir cómo es que el pescador pudo llegar a tomar una decisión así.

Aquí hay dos ejemplos extremos, respecto a cuánta información entregar desde un punto de vista narrativo, de guión, de las intenciones del personaje. Pero también hay otros tipos de informaciones que el director tiene que administrar. Por ejemplo, en el primer caso, donde a través de una voz en off sabemos que el pescador quiere matar a su jefe, se debe decidir cuánta información se entrega desde el punto de vista sonoro; ¿Habrá música de tensión, que potencie las

intenciones expresadas por el personaje y haga pensar al espectador que en cualquier momento el pescador va a matar a su jefe? ¿O habrá música clásica, que entregue toques de humor? ¿O no habrá música y se intentará potenciar el silencio a través del tic tac de un reloj?

También, el director debe responder a otras preguntas; ¿Cómo se filmará? ¿Cuánta información se entregará desde la puesta en escena? ¿Se mostrará todo el tiempo un primer plano frontal del pescador, para que el espectador pueda ver la rabia en el rostro del personaje? ¿O más bien se mostrará un plano general, que muestre al dueño sentado con los pies encima de un ostentoso escritorio, para que el espectador observe los lujos con los que vive el jefe y genere empatía con la rabia del protagonista? ¿O más bien será todo filmado desde la espalda del pescador, para que el espectador no conozca aún su rostro?

Así, en cada escena, en cada acción, en cada detalle, el director está constantemente decidiendo cuánta información entregarle al espectador, para que éste pueda captar el mensaje que se pretende entregar, pero a su vez procurando que el mensaje no sea demasiado evidente y haga predecible la información a la audiencia.

Son muchísimas las posibilidades que tenemos y la decisión sobre la entrega de información, será fundamental en el resultado final de la película. Cómo se administra la información, cuánta y en qué momento se entrega. Lo que desde mi visión, tendrá directa repercusión en cuan acotadas o múltiples serán las lecturas ofrecidas al espectador.

2.- Formulación del problema

La problemática principal es tratar de entender la importancia que tiene la administración de la información en la creación cinematográfica – tomando como objeto de estudio la película *El hijo* – y cómo la disminución o aumento de la entrega de ésta, puede tener distintos efectos sobre la percepción que el espectador tenga de la película.

Surgen por tanto, las siguientes preguntas que esperan resolver el problema:

Pregunta general

¿Cuál es la importancia de la administración de la información en la creación cinematográfica en sus tres niveles principales (sonido, puesta en escena y guión) y qué consecuencias acarrea sobre el espectador, una entrega de información austera?

Preguntas específicas

¿Cuáles son las operaciones formales de la película *El hijo*, que nos permiten decir que es austera en relación a la entrega de información?

¿Qué particularidad tiene la película *El hijo* en relación a la administración de la información? ¿Minimiza la entrega de información en todo momento o tiene también otros elementos que buscan hacer expresiva la entrega de información?

¿Cómo y cuándo se constituiría la relación austeridad y sentidos múltiples en el cine?

JUSTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Cuando se trata de analizar películas, muchas veces se usan modelos ensayísticos que pueden tener la desventaja de ser demasiado subjetivos y proponer un análisis carente de método. El presente trabajo justamente busca aportar en esa dirección, toda vez que pretende aportar un modelo de análisis de la obra cinematográfica, que pueda ser replicable a otros trabajos. El procedimiento de desglosar, analizar y categorizar se podrá ofrecer como propuesta metódica a otros estudiantes y/o investigadores que pretendan el estudio del tema.

Por otro lado, creo que el concepto de *austeridad* se usa mucho en cine, pero no ha habido una búsqueda de profundización de su significado, del porqué de su apuesta y de las posibles repercusiones que puede tener en el espectador. De cómo se relaciona con la administración de la información de un filme y cómo constituye una posible respuesta al problema de representación de la realidad en el cine. En ese sentido, creo que los conceptos aquí desarrollados de *austeridad* y *sentidos múltiples*, pueden ser aplicables a otras obras cinematográficas y contribuir en el campo de la investigación en cine.

El presente trabajo, abordará únicamente la película *El hijo*, sin embargo la idea será asociar el análisis de esta película con textos de autores que hayan escrito sobre la materia y con ejemplos de otras películas que nos permitan realizar un ejercicio de comparación, en búsqueda de ampliar y poner en contexto los conceptos aquí propuestos.

OBJETIVOS

Objetivo general:

Indagar acerca de la importancia de la administración de la información en la película *El hijo*, proponiendo un análisis metódico en sus tres niveles principales (sonido, puesta en escena y guión) que permita conocer las consecuencias que acarrea una entrega de información austera sobre la película misma y el espectador.

Objetivos específicos:

Desglosar la película *El hijo*, y hacer un catastro con las operaciones formales más utilizadas que nos permiten decir que es austera en relación a la entrega de información.

Analizar las particularidades que tiene la película *El hijo* en relación a la administración de la información y observar la presencia de elementos expresivos.

Establecer si es que las características específicas de la película *El hijo*, nos pueden dar luces acerca de cuándo se constituiría la relación de *austeridad* y *sentidos múltiples* en el cine.

HIPÓTESIS

De manera opuesta a lo que suele ocurrir con películas del modelo de cine hollywoodense, la austeridad en la entrega de información de la película *El hijo* (en sus tres niveles principales; sonido, puesta en escena y guión), permite y provoca múltiples sentidos de interpretación en el espectador. Tanto en el resultado final y conjunto de las operaciones (la interpretación sobre el total de la película) como en operaciones puntuales de cada escena. Esto permitiría extrapolar dicha idea a

otras obras y postular que, cuanto más austera sea una película en la entrega de información, mayor será la posibilidad de generar sentidos múltiples de interpretación en el espectador.

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

La metodología a utilizar, consistirá en realizar un análisis exhaustivo de la película, a partir de los tres elementos cinematográficos propuestos; sonido, puesta en escena y guión. Para posteriormente rescatar cuáles son las operaciones formales más utilizadas que permitan reflexionar acerca de si se cumple la hipótesis propuesta.

Para ello, el trabajo se divide en tres capítulos:

1.- Discusión teórico-conceptual

Se define y se pone en discusión el concepto de austeridad y el de sentidos múltiples, tanto en términos generales, como aplicados específicamente al cine, y se relata cuál fue el método utilizado para distinguir las operaciones formales más importantes de la película.

2.- Austeridad

Se rescatan las operaciones formales más utilizadas a lo largo de la película (referentes a sonido, puesta en escena y guión) que tengan relación con el concepto de austeridad, y se agrupan en categorías, que permitan diferenciarlas y entender su uso.

3.- Elementos expresivos

Se rescatan todos aquellos elementos que dan a la película un espesor narrativo y formal, y que permiten que, aun siendo que se suprima o minimice la entrega de información de algunos elementos, la película sea compleja y rica en su materialidad y contenido.

Capítulo I: Discusión teórico – conceptual

El objetivo del siguiente capítulo, es intentar dar luces sobre algunos conceptos que resultan claves en el desarrollo de este trabajo.

Se compone de tres apartados: *Definiciones y discusiones*, donde se escarba en las definiciones que ha habido del concepto *Austeridad* y del concepto *Sentidos Múltiples*. *El método*, donde se ilustra la metodología utilizada para analizar el film, cuestión que resultó clave en el proceso de confección de este trabajo. Y *Austeridad y Elementos expresivos*, donde propongo una lectura sobre los conceptos antes analizados, que serán la base para entender el desarrollo de los capítulos dos y tres.

DEFINICIONES Y DISCUSIONES

Austeridad

A algunos directores que se han opuesto al modelo de cine hollywoodense y que han optado por minimizar el uso de ciertos elementos usualmente explotados por aquel modelo – como Robert Bresson o Carl Theodor Dreyer – se les ha tildado de austeros. ¿Cómo podemos entender el concepto de austeridad en el cine? ¿Por qué a lo largo de la historia del cine ha habido realizadores que se han decidido a restar elementos, ocupar menos elementos en relación a lo que ocupa el modelo de cine hollywoodense? ¿Qué buscan y qué efectos tiene esto sobre el espectador?

Estas preguntas son las que me llevaron a encontrar en el concepto de *austeridad*, aquel que guía la tesis e intenta responder al problema de administración de la información en una película. Para ello, utilicé diversas fuentes intentando elaborar un recorrido que va desde el concepto de austeridad en su uso genérico, hasta el concepto de austeridad aplicado al cine.

La palabra *austeridad* se ha utilizado en diversos contextos y para describir fenómenos dispares. En política y economía, por ejemplo, se usa para nombrar el conjunto de medidas que se llevan a cabo para ajustar los gastos de un país y solventar así etapas de crisis (período de austeridad económica), casos en que según el sitio web <https://definicion.de/austeridad/>, se podría asociar con el

concepto de frugalidad. Según la misma fuente, también podría asociarse al ascetismo; “(la negación de los placeres materiales). Por eso puede entenderse a la austeridad como la mortificación de las pasiones o de los sentidos”.

Según el Diccionario de la Lengua Española RAE (<https://dle.rae.es/index.html>), *Austeridad* y *Austero* significan:

austeridad

1. f. Cualidad de austero.
2. f. Mortificación de los sentidos y pasiones.

austero, ra

Del lat. *austērus*, y este del gr. *αὔστηρός* *austērós*.

1. adj. Severo, rigurosamente ajustado a las normas de la moral.
2. adj. Sobrio, morigerado, sin excesos. En esa época, llevaba una vida austera, sin lujos.
3. adj. Agrio, astringente y áspero al gusto.
4. adj. Retirado, mortificado y penitente.

Otra definición, del sitio www.wordreference.com es:

austeridad

1. f. Severidad y rigidez en la forma de obrar o vivir:
austeridad monacal.
2. Sobriedad, ausencia de adornos:
me impresionó la austeridad del decorado.

Según el sitio www.wikipedia.org, “la palabra austeridad se utiliza cuando nos queremos referir a la modestia. Lo modesto es rehusar lo innecesario cuando lo innecesario no tiene ningún sentido”.

De esta manera vemos cómo el concepto de lo *austero* se aplica en diversos contextos y disciplinas, tanto en el campo de la economía y la política, de la filosofía y la ética, como en el campo de la estética. Pero más allá de los diferentes contextos, el concepto de *austeridad* parece estar ligado siempre a lo sobrio, lo sin excesos, la ausencia de adornos, a rehusar lo innecesario, a lo justo.

Desde mi mirada, tiene relación con el concepto de lo *esencial*. Es decir, aquello que es fundamental e irremplazable, la reducción última de una cosa.

Para esta investigación, me interesa aplicar el concepto de *austeridad* en el cine. En innumerables ocasiones se ha ocupado el término *austero* – *austera* para describir cierto tipo de cine o el trabajo que hacen algunos directores. Pero su significado, se toma como un supuesto que todos deberíamos entender de la misma manera. Pocas veces se profundiza en las particularidades que tiene este concepto en el lenguaje cinematográfico y las repercusiones que podría tener una película *austera* sobre el espectador.

En internet, por ejemplo, encontramos varios artículos que emplean o aluden al término *austero* o *austeridad*:

En una columna del sitio *El guillatún* se refieren así a la película polaca *Ida*, del año 2013, dirigida por Pawel Pawlikowski:

La película está filmada en blanco y negro con una proporción de aspecto 4:3. Sí, se trata de un cine académico, pero que ha conquistado a un público amplio gracias a la verdad sin adorno de su historia y un uso magistral de la sugerencia. La simplificación de los recursos retóricos, el uso estricto de la cámara fija y la completa dependencia en la expresividad del rostro, evocan en un ritmo alternado, la nueva ola francesa y las cumbres del neorrealismo italiano (...). Lo que demuestra una vez más, que el cine a diferencia del teatro, es un arte donde los actores y el escenario están demasiado cerca para imitar la realidad, donde el efecto de verdad se completa por la eliminación antes que la agregación de elementos verosímiles. De ahí que uno de los elementos que más haya aplaudido la crítica sea precisamente, su *austeridad*. (Contreras, J. 2015. Recuperado de www.elguillatun.cl)

Interesante por un lado, cómo el artículo ocupa el término *adorno*, mismo término con el que antes se definió el concepto de austeridad. En este caso, refiriéndose al adorno cinematográfico y en particular a la *verdad sin adorno de su historia*, como relata el texto. *Adorno* como accesorio, como aquello que está acompañando pero sin ser parte de lo esencial.

Por otro lado, interesante cómo la columna habla del *uso magistral de la sugerencia*. Un elemento sugerido, es justamente un elemento que no está explícitamente revelado al espectador. Se dan indicios y se deja que el espectador termine (o no) de completar su presencia. Asocio esto con lo que antes se explicó acerca de la *administración de la información*. La austeridad en el cine está íntimamente ligada con cuanta información se le entrega al espectador.

Por último, es interesante la manera en que el autor de la columna, compara cómo el teatro y el cine deben realizar operaciones totalmente diferentes para llegar al efecto de verdad; *el efecto de verdad se completa por la eliminación antes que la agregación de elementos verosímiles. De ahí que uno de los elementos que más haya aplaudido la crítica sea precisamente, su austeridad.*

Como si el hecho de ser austero y de eliminar más que agregar elementos, acercaran a la película hacia un efecto de verdad, cuestión que podríamos asociar con lo que antes denominamos *el problema de representación de la realidad en el cine*.

En otra columna del sitio *Espinof* se analiza la película *La cinta blanca* (2009) de Michael Haneke:

La cinta blanca está rodada con gran habilidad, tanto en lo que se refiere a la fotografía en ese precioso blanco y negro que tanto se ha comentado, como en la *austeridad* de la puesta en escena: con poca variedad de planos, encuadres clásicos y utilización del fuera de campo en un sentido literal y también en otro más extenso, es decir: que se nos dan a conocer los hechos por referencia sin incluirlos casi nunca en las escenas (Maldivia, B. 2010. Recuperado de www.espinof.com)

En este caso, se alude a que la poca variedad de planos, los encuadres clásicos y la utilización del fuera de campo, constituyen la *austeridad* en la puesta en escena de la película. Podemos interpretar por oposición, que la autora considera que la puesta en escena en una película no austera, tendería a tener mucha variedad de planos, encuadres no clásicos y poca utilización del fuera de campo, es decir, una película donde todo se ve.

Un director al que reiteradamente se le asocia con el concepto de lo *austero*, es el francés Robert Bresson. En este caso, el sitio *Correcamara* habla de su cine:

Con *Diario de un cura de aldea* (Le Journal d'un curé de champagne, 1950) manifiesta plenamente su estilo minimalista, basado en una *austeridad* narrativa casi calvinista, con el empleo de actores no profesionales —a los que llamaba 'modelos'—, una cuidada banda sonora y una estética emparentada con el realismo poético y el neorrealismo italiano (...). El cine de Bresson cautiva porque está completamente despojado de la parafernalia y la grandilocuencia que suele venderse como única opción del espectáculo cinematográfico (Lara, H. 2014. Recuperado de www.correcamara.com.mx)

Interesante cómo en primera instancia, asocia la *austeridad* con el término minimalista. Por otro lado habla de austeridad narrativa, es decir, se refiere específicamente a cómo Bresson operaba desde sus narraciones, que conocemos, suelen ser sencillas, con pocos puntos de giro y pocas sorpresas. Por último es interesante, cómo habla de que este cine de estilo minimalista, que se basa en una austeridad narrativa, *cautiva porque está completamente despojado de la parafernalia y la grandilocuencia que suele venderse como única opción del espectáculo cinematográfico*. Aquí entonces, el autor de la columna establece un estándar, del cual el director Robert Bresson se aleja. El estándar que suele venderse como única opción del espectáculo cinematográfico y que está lleno de *parafernalia y grandilocuencia*, elementos a los cuales, en las otras columnas, se les nombró de distintas maneras; como *adornos*, como aquello que no es estrictamente necesario o esencial.

Por último, vemos el periódico nicaragüense *Confidencial*, donde le hacen una entrevista al director Julio Hernández Córdón, por su película *Hasta el sol tiene manchas* (2012). Le preguntan sobre qué espera de su película, luego de que sea vista por el público, a lo que el director responde:

Nada. Es una película que me estoy regalando por mis 36 años. La hago para divertirme y con eso me quedo, aunque es probable que funcione en la gente que aspira a ver otro tipo de cine; un cine sin tantos extras, efectos,

movimientos de cámara, diálogos, emociones que parecen erupciones. Mi cine es *austero* por convicción y por mi contexto (Hernández, J. 2012. Recuperado de <http://confidencial.com.ni/>)

En este caso, el director de la película, nombra de manera explícita aquellos elementos que serían parte de la *parafernalia* o de los *adornos* (según los términos utilizados en columnas anteriores); *extras, efectos, movimientos de cámara, diálogos, emociones que parecen erupciones*. Junto a ello, menciona que es probable que su película funcione en gente que aspira a ver *otro tipo de cine*, de nuevo haciendo alusión, a que hacer este tipo de cine, es un *otro* frente a un estándar, frente a un tipo de cine hegemónico.

Por otro lado, es interesante ver los *diálogos*, dentro de los elementos a los que el director de la película nombra como parte de lo excesivo; *un cine sin tantos extras, efectos, movimientos de cámara, diálogos*.

Cuento aquí, el caso de mi primera película *Raúl* (2015), la cual escribí y dirigí. En ella, hay una altísima dosis de diálogos (deben componer cerca del 75% del total del sonido de la película) y sin embargo, creo que es una película bastante *austera*, fundamentalmente porque los diálogos que contiene no son informativos. No son para expresar las emociones del personaje (de hecho el personaje principal, que es un peluquero, nunca dice qué le pasa, ni cómo se siente), sino que son parte de los relatos que los clientes de la peluquería le cuentan día a día. Tienden por lo mismo a ser relatos que buscan expresar la vacuidad y la incomunicación.

Quiero decir con esto, que el hecho de que una película se pueda tildar de *excesiva* o de *austera*, no tiene que ver únicamente con los elementos mismos que se utilicen (si ocupa diálogos, música, efectos especiales, etc), sino con cómo se utilizan estos elementos. Cómo se administra la información a través de estos elementos. Cuanta información se entrega a través de estos elementos. Es diferente tener una película llena de diálogos, en la cual constantemente los personajes dicen lo que sienten, buscando aclarar al espectador el estado emocional de los personajes, que una película llena de diálogos donde éstos no aclaran nada y donde su función es expresar la vacuidad y la incomunicación humana.

Saliendo de las definiciones que podemos encontrar en internet, encontramos una visión interesante que hace el escritor y crítico de cine Mark Cousins en su libro *Historia del Cine*, donde establece una relación entre lo que sería el cine clásico japonés y el cine romántico de Hollywood de los años 30' y 40'. Tomando al realizador nipón Yasujiro Ozu como aquel que encarna los valores de lo clásico, habla de que su cine logra un equilibrio “espacial, formal y humano” (Cousins, 2005, p.128) que se diferencia plenamente del cine que se estaba haciendo en Hollywood en aquel entonces. Según Cousins, dentro de los elementos concretos donde se ven estos conceptos reflejados – aparte de muchos otros –, están la disminución de la importancia de la trama y el argumento, el hecho de que los personajes no realizaran ningún “viaje interior de descubrimiento, tal como suele suceder en las películas estadounidenses” (Cousins, 2005, p.127), la disposición espacial y de la cámara, siempre un poco debajo de la cintura de los personajes, situándose “en el centro de gravedad del ser humano” (Cousins, 2005, p.128). Cuando Cousins, habla de lo clásico, se refiere a la tradición clásica del arte Occidental, como muestra la siguiente cita:

Dicho todo esto, resulta difícil no ver la influencia de la tradición clásica del arte Occidental. La escultura y la arquitectura de los antiguos clásicos priorizaba el orden y el reposo por encima de la acción, rechazando todo tipo de énfasis o exageración. (Cousins, 2005, p.129)

Se puede ver la presencia de ideas similares a las que aparecen al momento de definir el concepto de austeridad, como rechazar todo tipo de *énfasis o exageración* (lo exagerado; lo innecesario, el adorno).

Es interesante después, cómo Cousins intenta proponer una suerte de panorama estético del cine mundial :

Teniendo esto claro, resulta interesante analizar el mapa estético del panorama cinematográfico mundial. Si las películas de Ozu tienen un fuerte componente clásico, ¿dónde habría que ubicarlas dentro de dicho mapa? Una cosa está clara: por mucho que Estados Unidos pasara a dominar económica y tecnológicamente la industria del cine a nivel mundial desde 1918, y que buena parte del resto del mundo hubiera hecho suyos su visión

del cine como entretenimiento, el suyo no es ni mucho menos el referente a partir del cual se ha de analizar el resto de los estilos cinematográficos existentes. A pesar de todo su esplendor y grandeza, Hollywood no es la norma a seguir. Es posible que la estética de Ozu esté más próxima a la noción de una estética cinematográfica central, con el realismo romántico a un lado y los minimalistas, como Robert Bresson, Andy Warhol, Chantal Ackerman y Béla Tarr, al otro. (Cousins, 2005, p.129)

De aquí quiero afirmarme, para construir mi propia definición de *austeridad* en el cine, que servirá para guiar y entender el posterior análisis de la película *El hijo*.

Según lo observado, las definiciones de *austeridad*, son siempre en relación a algo. Por ejemplo, según la definición de la RAE, algo austero es algo *sobrio, morigerado, sin excesos*. ¿Pero sobrio en relación a qué? ¿Morigerado en relación a qué? ¿Cuál es el límite entre lo que es excesivo y lo que no lo es? O el sitio *wordreference* dice que austero es: *Sobriedad, ausencia de adornos*. Entonces pregunto; ¿Quién define qué es un adorno y qué es parte de lo esencial?. El sitio *Wikipedia* dice: *La palabra austeridad se utiliza cuando nos queremos referir a la modestia. Lo modesto es rehusar lo innecesario*. Pregunto entonces, ¿Quién define lo que es necesario y lo que no?

Por tanto el concepto de lo *austero*, como todo adjetivo, está siempre vinculado de manera implícita a otro concepto, que expresa una noción *estándar*, una noción de consenso respecto de una cosa, una noción hegemónica dentro de las muchas nociones que pueda haber. Conceptos que son valorados y diferenciados culturalmente, haciendo que lo que puede ser *austero* en un lugar del mundo, puede ser *excesivo* en otro.

Entendiendo que el concepto de *austeridad - austero* es un adjetivo, y que por tanto su uso siempre está en relación a algo, es fundamental definir qué es ese algo.Cuál es el patrón estándar, el patrón hegemónico, sobre el cual diremos que esto o aquello es *austero*. Y ese patrón hegemónico que usaré para este trabajo, será el *cine de realismo romántico hollywoodense*, concepto acuñado por Cousins y que – según fue caracterizado anteriormente – es un tipo de cine que empezó a producir la industria norteamericana una vez terminada la primera guerra mundial, cuyas películas tenían las características de “grandes filmes de aventuras e

historias románticas de su tiempo, entendidos como puro entretenimiento, por lo que intentaban la mayor claridad espacial y psicológica, y estaban creados para desatar las emociones del público y para mostrar un mundo idealizado” (Cousins, 2005, p.67). Por tanto, cada vez que hablemos de que algo es *austero*, vamos a decir que es *justo, sobrio, sin excesos, sin adornos* en relación al patrón estándar, que es el *cine de realismo romántico de Hollywood*. Y por oposición, entenderemos que el cine de realismo romántico desarrollado por la industria Hollywoodense desde la década de 1920 es, desde una mirada general, excesivo, lleno de adornos, provocador de lecturas acotadas y entendedor del cine únicamente como entretenimiento.

Sentidos Múltiples

Para definir el concepto de *Sentidos múltiples* que voy a adoptar, tomo como base las reflexiones que hace el escritor y filósofo italiano Umberto Eco en su libro *Obra Abierta*.

Eco define la relación autor/obra/espectador (él lo llama *usuario*), de la siguiente manera:

Una obra de arte es un objeto producido por un autor que organiza una trama de efectos comunicativos de modo que cada posible usuario pueda comprender (...) la obra misma, la forma originaria imaginada por el autor. En tal sentido, el autor produce una forma conclusa en sí misma con el deseo de que tal forma sea comprendida y disfrutada como él la ha producido; no obstante, en el acto de reacción a la trama de los estímulos y de comprensión de su relación, cada usuario tiene una concreta situación existencial, una sensibilidad particularmente condicionada, determinada cultura, gustos, propensiones, prejuicios personales, de modo que la comprensión de la forma originaria se lleva a cabo según determinada perspectiva individual. (Eco, 1992, p.33)

De este modo, Eco fija su atención en la comprensión que – desde su perspectiva individual – tiene el espectador de esta forma originaria, entendiéndolo como “el

momento de una dialéctica entre la estructura del objeto, como sistema fijo de relaciones, y la respuesta del consumidor, como inserción libre y recapitulación activa de aquel mismo sistema". (Eco, 1992, p.18)

De ahí entonces, plantea que la obra puede ser comprendida desde múltiples perspectivas;

En el fondo, la forma es estéticamente válida en la medida en que puede ser vista y comprendida según múltiples perspectivas, manifestando una riqueza de aspectos y de resonancias sin dejar nunca de ser ella misma (un cartel que indica una calle, en cambio, puede ser visto sin posibilidad de duda en un solo sentido; y, si se transfigura en cualquier fantásica interpretación, deja de ser aquel cartel indicador con ese particular significado). (Eco, 1992, p.33)

Lo que lo lleva a postular el concepto de *Obra abierta*;

En tal sentido, pues, una obra de arte, forma completa y cerrada en su perfección de organismo perfectamente calibrado, es asimismo abierta, posibilidad de ser interpretada de mil modos diversos sin que su irreproducible singularidad resulte por ello alterada. Todo goce es así una interpretación y una ejecución, puesto que en todo goce la obra revive en una perspectiva original. (Eco, 1992, p.33)

Para Eco, la condición de *Obra abierta* es inherente a toda obra de arte, en todo tiempo;

La noción de obra abierta no posee valor axiológico. El sentido de estos ensayos (...) no es dividir las obras de arte en obras válidas ("abiertas") y obras no válidas, superadas, malas ("cerradas"); creemos que ya se ha sostenido bastante que la apertura, entendida como fundamental ambigüedad del mensaje artístico, es una constante de toda obra en todo tiempo. (Eco, 1992, p.17)

Y si bien Eco plantea que esta condición – la de *obra abierta* – es fundamental a toda obra de arte, y que el concepto de *obra abierta* es un modelo hipotético más

que una categoría crítica, hago aquí una relectura de dichos términos, para llegar a una propia definición de *sentidos múltiples*.

Aún asumiendo y compartiendo la idea de Eco – que toda obra de arte es en sí misma abierta –, el análisis de la estructura, del mensaje y de los significantes utilizados – puestos en un contexto cultural específico – nos pueden llegar a decir, que una obra propende en mayor o menor medida, a la apertura y a los múltiples sentidos de interpretación.

En su libro *Sociología del arte*, el historiador del arte húngaro Arnold Hauser, señala el ideal del arte, como la “transferencia de los fenómenos discontinuos, sensiblemente dispares, a un plano uniforme, homogéneo, ininterrumpido para la superación del caos de vivencias y su transformación en un mundo dominado y manejable” (Hauser, 1983, p.399-400). Entendemos por tanto, que la realidad es un conjunto de fenómenos discontinuos, sensiblemente dispares, un caos de vivencias inaprensibles por un objeto artístico. Y entendemos que la única manera en que un objeto artístico pueda aprehender algo de esa realidad, es a través de una transferencia de esos fenómenos discontinuos, a un plano uniforme, homogéneo, ininterrumpido, dominado y manejable. Pues bien, asumiendo esto como condición base, podemos decir que los grados en que se realiza esa transferencia, varían de un objeto a otro. Y que los grados en que se realice esa transferencia, nos permitirán vislumbrar si una obra propende en mayor o menor medida a la apertura y a los múltiples sentidos de interpretación.

Dada la *perspectiva individual* – siguiendo a Eco – desde donde comprendemos una obra, nunca vamos a percibir un objeto artístico de la misma manera. Sin embargo, el hecho de habitar un contexto común, donde existe el uso de códigos consensuados, hace que la interpretación de ciertos significantes pueda ser bastante similar entre una persona y otra. Más todavía, si es que la obra entrega demasiada información o información demasiado conducente a una lectura determinada. Según los elementos utilizados, la estructura de la obra misma y sobre todo la administración de la información ejecutada por el autor, habrá una mayor o menor posibilidad de provocar sentidos múltiples de interpretación en el espectador. Qué informa, cuánto informa, en qué momentos informa, si lo hace de manera repetida y predecible – en relación a los códigos ya conocidos por la

comunidad – o tiende a renovar elementos, si lo muestra todo o deja cosas sin mostrar.

Ahora bien ¿Por qué sería importante la *administración de la información* de una película y porqué los *sentidos múltiples* serían el efecto deseado?

Si la realidad es dispar, inaprensible, vivida desde múltiples perspectivas, y se ofrece una película donde todo es entendible desde una única perspectiva, el encuentro con el otro sujeto (ya sea otro espectador o el mismo director) se hará de manera demasiado forzada. Tal como si la transferencia mencionada por Hauser fuese un embudo, se estaría pasando de una realidad caótica, dispar y múltiple, a una realidad unívoca, ordenada, donde todos entendemos el mensaje de la misma manera.

Por el contrario, si en una película el espectador debe interpretar y completar lo que se está mostrando y su interpretación, es parte importante de la construcción de la misma, la disparidad de predisposiciones subjetivas, se ve potenciada ante los mensajes que entrega la película, generando sentidos múltiples de interpretación entre los diferentes espectadores. A diferencia del embudo anterior, aquí podremos ver un canal abierto igualmente por ambos lados, donde la transferencia realizada, mantiene vivas de mejor manera las características de lo dispar, discontinuo y múltiple de lo real.

Así, las obras que ocupan elementos hipercodificados, los cuales esperan una determinada reacción del espectador, ponen en riesgo la condición de múltiples perspectivas que esgrime Eco, al ofrecer lecturas demasiado acotadas sobre el objeto.

La escena relatada en la Introducción de este trabajo, por ejemplo, desde donde surgió la inquietud de esta investigación, me generó rechazo porque la encontré falsa e inverosímil. Vi de manera explícita las intenciones del director de llevarme a un estado particular ¿Por qué hay ocasiones en que las películas que vemos nos parecen falsas e inverosímiles, y otras en que nos dan una mayor sensación de realidad y verosimilitud? ¿De qué depende, lo que podríamos llamar, el *problema de representación de la realidad en el cine*?

Desde esta perspectiva, dependería – entre otras cosas – de la *administración de la información* y de la posibilidad de generar *sentidos múltiples* de interpretación en el espectador. La administración de la información y en particular el efecto de sentidos múltiples, tienen valor, toda vez que se pueden ofrecer como posible respuesta al problema de representación de la realidad en el cine; el objeto que provoque sentidos múltiples de interpretación en el espectador, mantendrá vivas de mejor manera las características de lo dispar, discontinuo y múltiple de lo real.

Otras Definiciones

La opción de analizar solo una película, desmenuzando escena por escena, para tratar de entender por qué la película provoca lo que provoca, me llevó a distinguir entre tres elementos que me parecen fundamentales en toda película, y que creo componen lo más esencial de una obra cinematográfica, a saber; Sonido, Puesta en escena y Guión.

Vamos a entender *Sonido*, como todo aquél elemento que esté dirigido al sentido del oído, distinguiendo entre tres niveles principales; la palabra, el ruido y la música.

Vamos a entender *Puesta en escena*, como todo aquello que podemos ver en un plano cinematográfico, desde el encuadre, la luz, si hay movimiento de cámara o no, la disposición de los actores y los objetos. Es decir el cómo confluyen en el plano, todos los elementos visuales pensados para una película.

Vamos a entender *Guión*, como toda aquella información entregada al espectador, que tiene que ver estrictamente con la narración; construcción de personajes y relato.

Seguido a la definición de estos tres elementos, me interesa definir el concepto de *operación formal*, que se utiliza mucho a lo largo de este trabajo. Lo escuché en mis primeros años de estudio en la *Escuela de Cine de Chile*, donde Carlos Flores del Pino y Miguel Ángel Vidaurre – profesor guía de este trabajo –, constituían el alma docente de dicha Institución. No sabría a quién atribuirle la creación de este término, pero sí me parece muy útil para este trabajo. Entenderemos *operación formal*, como toda aquella ejecución donde se relacionen los tres elementos antes

definidos (Sonido, Puesta en escena, Guión). Se puede desglosar una película entre la información que entrega el sonido, la puesta en escena y el guión – como aquí se hace – pero probablemente, el autor de una película, piensa en cómo funcionan estos elementos en conjunto, no por separado. Solo en la interacción de los diferentes elementos cinematográficos, es que se produce el efecto estético que un director espera. Y a esa ejecución, a ese acto de juntar diferentes elementos, puestos de una manera particular, en un momento particular, y que busquen provocar un efecto estético particular, le llamaremos *operación formal*.

EL MÉTODO

El presente trabajo es un estudio de caso, que pretende a través del análisis riguroso y minucioso de una obra, proyectar teorías e ideas aplicables a otras obras. De ahí, que esta investigación utilice el método inductivo.

Toda obra, querámoslo o no, provoca ciertas emociones específicas que percibimos desde nuestra perspectiva individual, como dijera Eco. Frente a esas emociones, mi interés no es hacer proyecciones simbólicas o filosóficas que signifiquen un *volcarse hacia afuera*; ya sea relacionarla con otras películas, o con conceptos históricos. Por el contrario, me interesa ver la película, sentirla y *volcarme hacia adentro*. Tratar de desmenuzar la película y entender a partir de sus operaciones formales específicas y de la *administración de la información* que se despliega, por qué provoca lo que provoca.

Así, el método utilizado para analizar *El hijo* es el siguiente:

1.- 1er barrido *Sensorial - Emocional*

En primera instancia, vi la película como si fuera la primera vez que la veía. Fui anotando todas aquellas cosas que me llamaban la atención. Todas aquellas escenas, momentos o recursos que me provocaban sensaciones particulares. Así, este primer barrido, fue un visionado desde la emoción, o desde los sentidos, si se quiere.

2.- 2do barrido *Racional*

A partir de eso, dividí la película en 30 secuencias – según criterios de espacio y tiempo – y volví a revisar la película secuencia por secuencia, de manera más analítica, tratando de desentrañar; ¿Por qué ese momento de la película – aquél

que había anotado en el primer barrido – me provocó esa sensación? ¿Qué elementos cinematográficos y qué operaciones formales están presentes? ¿Qué trabajo hace la cámara, qué trabajo hace el sonido, qué información se entrega desde el guión, qué trabajo hacen en conjunto en cada una de las secuencias?

Así, mientras el primer barrido fue desde la emoción, desde lo sensitivo, este segundo barrido fue desde la razón, tratando de entender por qué tal escena me había provocado lo que me provocó.

3.- Catastro y categorización

Una vez hecho el barrido de todas las operaciones formales que hay a lo largo de la película, vino la tarea más importante de todas, que consistió en observar, qué operaciones formales o decisiones cinematográficas se repetían de manera constante a lo largo de la película. Por ejemplo, a lo largo de toda la película se utiliza un lente 50 mm que está siempre cerca de los personajes, lo que hace que veamos toda la película en primeros planos y planos medios. O por ejemplo en las secuencias 1, 4, 9 y 16, hay un recurrente uso de sonido en off (fuera de campo), donde no vemos la fuente desde donde emana el sonido.

Una vez hecho el catastro de las operaciones formales más recurrentes, las agrupé y categoricé, poniéndoles nombre según lo que me parecía que las distinguía. Por ejemplo, al hecho de que veamos toda la película en primeros planos y planos medios (debido al uso de lente y la cercanía con los personajes), le puse de nombre “Fraccionamiento y/o fragmentación del espacio”. O al uso que hace la película de sonido en off lo titulé “Constante uso de sonido en off”. De este modo, agrupé, categoricé y le puse nombre a las distintas operaciones formales, buscando diferenciarlas y entender su uso.

En esta labor, hubo ciertas operaciones formales que no cabían en ninguna categoría, ya que su uso se hacía muy poco recurrente a lo largo de la película, por lo que no las incluí dentro del análisis.

4.- Diferenciación entre Puesta en escena, Sonido, Guión

Una vez categorizadas las operaciones formales más importantes que utiliza la película, las separé entre aquellas que pertenecen a puesta en escena, a sonido y a guión. Así, el análisis se podría hacer de manera más ordenada.

5.- Desarrollo y ejemplos

Una vez diferenciadas y agrupadas las operaciones formales, comencé a analizar y generar una definición para cada una de ellas, intentando vincularlas con la hipótesis propuesta, y con cómo, desde el punto de vista de la entrega de información, la película *El hijo* se diferencia de las películas del modelo de cine hollywoodense. Comencé a analizar también qué repercusiones tienen las decisiones formales tomadas. Qué repercusiones tiene, por ejemplo, la fragmentación del espacio. Cada una de las categorías, la acompañé de ejemplos que permitan ver a estas mismas, aplicadas en la película.

AUSTERIDAD Y ELEMENTOS EXPRESIVOS

¿Qué ocurre con este tipo de cine que evita ocupar ciertos elementos que utiliza el modelo hegemónico hollywoodense? ¿El cine que quita capas y deja de ocupar recursos que este modelo suele utilizar? ¿Es un tipo de cine vacío? ¿Es un tipo de cine precario, donde al quitar capas de información, queda como algo sin contenido, sin fuerza ni vitalidad?

Creo que no. Y justamente lo que propongo, es que un tipo de cine austero, al dejar de usar ciertos recursos, da espacio y cabida para que se visibilicen cosas que antes estaban tapadas. Al sacar algo que antes había, necesariamente se releva otra cosa. Aunque sea el vacío, el espacio que dejó aquello que había. De esta manera, la austeridad implica ausencia de algunas cosas, pero presencia de otras, como deja entrever el ejemplo de una columna del periódico digital *eldiario.es*, donde se habla de la película georgiana *Corn Island* (2014), del director George Ovashvili:

El director de Georgia bebe de la tradicional austeridad del cine japonés (...). No hay diálogos. En *Corn Island*, tampoco. Ovashvili incluye apenas un par de frases en toda la película. Hablan las miradas, los rostros, el de él tostado por el sol y el de ella pecoso y limpio, hablan los disparos que se oyen a lo lejos, los de los cazadores y los de los soldados (...). Esta parábola minimalista de Georgia no deja de ser una proeza narrativa y visual en la que la belleza de los rostros – qué hay más bello para rodar que

un rostro humano, decía John Ford– sustituye cualquier frase impostada. (Moral, P. 2015. Recuperado de www.eldiario.es)

Es interesante cómo en esta cita, se instala la idea de que al no haber una cosa (*No hay diálogos*), hablan otras cosas; *Hablan las miradas, los rostros, el de él tostado por el sol y el de ella pecoso y limpio, hablan los disparos que se oyen a lo lejos, los de los cazadores y los de los soldados*. Elementos que, probablemente, si hubiese habido muchos diálogos, no hubiesen tenido la fuerza que en esta película tienen. Y de este modo cierra la frase diciendo que *la belleza de los rostros, sustituye cualquier frase impostada*, se relevan, se cambia uno por otro.

Ahora bien ¿Al suprimir elementos normalmente utilizados por el modelo hegemónico y que se releven otros que antes estaban ocultos, necesariamente se producirá el efecto deseado? ¿Es la *austeridad*, condición suficiente para generar *sentidos múltiples* de interpretación en el espectador? Mientras más austera sea una película ¿mayor será la posibilidad de generar sentidos múltiples de interpretación?

Una de las particularidades de *El hijo*, razón por la que la tomé como caso de estudio, es que es austera en algunos niveles, pero bastante expresiva en otros. Por tanto, mi intento será desglosar y analizar su contenido desde ambas perspectivas, buscando responder de mejor manera a estas preguntas y ver si es posible refrendar la hipótesis propuesta.

De ahí que el análisis de la película, sea abordado desde dos ámbitos: *Austeridad*, entendido como todos aquellos elementos usualmente utilizados por el modelo hegemónico, que la película opta por suprimir, por evitar, por minimizar. Y *Elementos expresivos*, que son todos aquellos elementos complejos y productivos, que dan espesor y carácter a la película.

Capítulo II: Austeridad

Luego de dividir la película en 30 secuencias, hice un catastro donde observé las operaciones formales más recurrentes y las agrupé en diferentes categorías, buscando diferenciarlas y entender su uso. Las categorías se encuentran agrupadas en Puesta en escena, Sonido y Guión, y cada cual se acompaña de ejemplos que permiten ver a estas mismas, aplicadas en la película.

En el siguiente capítulo, se ilustran todos aquellos elementos que están ausentes, en relación a las películas del modelo hegemónico de cine comercial. Aquella información (emocional, narrativa, de contexto) que se suele entregar al espectador desde los diferentes elementos y que aquí se opta por suprimir o minimizar.

PUESTA EN ESCENA

1.- Fraccionamiento y/o fragmentación del espacio.

Desde una teoría clásica de puesta en escena, la escala de planos ideal a utilizar va de planos generales, a planos medios y primeros planos. Así, cuando se quiere ver el espacio donde está el personaje, se ocupa un plano general. Si interesa más la gestualidad y expresión del personaje que el espacio donde está, ocupamos un plano medio. Y luego si queremos remarcar un objeto o una expresión de alguna parte del cuerpo, ocupamos el primer plano. Entre medio de estos tres tipos de plano, existen intermedios, como el plano americano o el gran plano general. Pero más allá de cuantos tipos de plano existan, es importante entender que usualmente, se utiliza el plano general para presentar el espacio, localizar el espectador y demarcar el lugar por donde transitará la historia.

En el caso de *El hijo*, intuyo que el lente utilizado es un lente 50 mm. Lente medio, que si está cerca del objeto, tiende a dar primeros planos o incluso primerísimos primeros planos. Cuando se aleja del objeto, puede dar planos medios, o si es que se aleja mucho, planos generales.

En el caso de esta película, la cámara está muy cerca de los personajes. La mayoría del tiempo, sigue sus recorridos encima de ellos (probablemente a un metro de distancia) y pocas veces los deja moverse sin seguirlos. Esto provoca que casi nunca se muestre el espacio en su totalidad. La película transita entre primerísimos primer planos, primeros planos, y planos medios, lo que hace que no se delimite ni se muestre bien el espacio donde estamos. El espacio así, se muestra como un espacio fragmentado. Solo lo conocemos por las partes que se nos ofrecen, pero nunca como un todo.

En la SECUENCIA 3 (min 4:40), el hecho de que la cámara esté encima de los personajes, hace que todo se relate sobre el detalle, de a poco, sin entender nunca la totalidad del espacio ni ver varias cosas en simultáneo. Vemos unas manos martillando. Luego la cámara se mueve y vemos la cara, pero nunca vemos las dos juntas, ni vemos el espacio donde están. Así es como el espacio se fracciona, se fragmenta, y al no poder ver la totalidad del espacio (o al menos una buena parte de él), algunas de las acciones que acontecen quedan en off y estamos obligados a interpretar lo que ocurre en aquel espacio que no vemos.

Por otro lado, la fragmentación ayuda a tensionar el espacio y hacer más intrigante el relato. Lejos de aclarar todo lo que está ocurriendo, deja espacios vacíos que hacen más ambiguo lo que se está narrando. En la SECUENCIA 13 (min 40:50), los alumnos de carpintería realizan un ejercicio de subir la escalera con un listón de madera al hombro. Olivier, el personaje principal, le grita al niño que equilibre el peso. Al ver que el niño no puede hacerlo, Olivier se sube a la escalera e intenta ayudarlo, sosteniendo el listón desde su base. En ese momento la cámara sube, dejando de mostrar a Olivier y mostrando solo la cara del niño. Algo pasa, no entendemos bien lo que ocurre. La cámara vuelve a Olivier, quien está bajo las piernas del niño, desesperado tratando de zafarse. El plano cerrado no deja ver y por el contrario su movimiento hace más ambiguo y tenso el momento. Y de pronto, algo pasa, no entendemos. Se cae, al parecer. Pero entre los gritos y el golpe de la madera cayendo, duele y tensiona. Logra su efecto, sin que quizás haya sucedido en el set. La acción en este espacio fraccionado, se termina de construir en el espectador. Está obligado a completar lo que no vio y que pudo haber pasado.

Así, la cámara hace un trabajo de *la parte por el todo*. En la SECUENCIA 23 (1hr:09:10) partimos en la nuca de Olivier. Luego el personaje se gira y queda de perfil a la cámara. Luego se agacha. No sabemos por qué. Como el plano es cerrado, no alcanzamos a ver. Entonces la cámara de a poco baja, y entendemos que está en cuclillas, elongando las piernas. Pero mientras la cámara no baja, estamos obligados a hacernos una idea propia. Y aunque es una acción banal, poco importante para la película, el cómo está contado, sobre el detalle, fragmentando el espacio, hace que hasta las acciones más triviales, tengan un sentido de intriga, ya que no descubre de una vez, lo que está haciendo el personaje, sino que lo hace de a poco.

En la SECUENCIA 29 (1hr:32:00) y ya hacia el final de la película, vemos otro muy buen ejemplo de esto. Estamos en medio de la lucha en que Olivier logró botar al niño y ponerle las manos sobre el cuello. Comienza a estrangularlo y la cámara sube de la cara del niño a la cara de Olivier. Como estamos en plano cerrado vemos solo la cara del protagonista. De pronto, la cámara baja y nos damos cuenta de que sus manos ya no están estrangularlo el cuello del niño. Como espectadores nos sorprendemos. Porque no se nos mostró. Ocurrió en off.

Se suma al fraccionamiento del espacio provocado por el tipo de lente y por lo encima que está la cámara del objeto (lo que da por resultado el tipo de plano), el hecho de que está la mayor parte de la película grabada en un plano secuencia con cámara al hombro. Es decir, sin cortes y con un movimiento "sucio", como se suele decir. Esto genera un gran dinamismo en el trabajo de cámara, que está constantemente moviéndose de un personaje a otro.

En vez de ir desde un punto A, hacia un punto B por corte, lo hace con un paneo de cámara. Esto genera – desde mi punto de vista – una intensificación en el fraccionamiento del espacio, ya que el paneo es en sí mismo menos claro que el corte. Cuando tenemos un personaje en plano, y por corte vamos a su contra plano, la relación es más limpia, más clara. En este caso, al ser por paneo y con cámara al hombro, hay muchos recorridos de cámara en donde perdemos aún más, la noción del espacio.

Vemos ejemplos de esto en la SECUENCIA 29 (1hr:31:05), cuando muestra al chico lanzando las maderas. La cámara panea hacia Olivier y vemos que cae un madero (suena en off). Luego panea hacia el chico que lanza otro y la cámara se

mueve. El trabajo de cámara hace más violenta y más tensa la escena. Hace movimientos bruscos, en los cuales dejamos de ver a los personajes y el espacio. Y lo que se cuenta, se nos cuenta a través del sonido (como por ejemplo cuando cae el madero, que no lo vemos, ya que la cámara no alcanza a llegar).

En la persecución, corrida posterior, cuando Olivier se lanza sobre el capó del auto (1hr:31:25), nuevamente ayuda mucho el plano secuencia cerrado, que da mucho movimiento e intensidad. No solo vemos a dos personajes corriendo con vertiginosidad, sino que vivimos, sentimos esa vertiginosidad desde la cámara. Y el espacio se nos fragmenta tanto por lo cerrado de los planos, como por los recorridos de cámara bruscos, que nos hacen perder la noción del espacio.

2.- Se ve al observador y después (o a veces nunca) a lo observado

Podríamos decir, a modo muy general, que en el desarrollo de un film existen dos personajes desde donde se narra: el observador, aquel sobre el que trata la película, a quien seguimos, desde donde se instala nuestra mirada como espectadores. Y lo observado, que vendría a ser todo lo que el observador ve y que lo moviliza. El objeto de deseo.

Por lo general, esto se grafica en una constante relación de mostrar a uno y luego al otro. Es decir, se ve a observador que mira en una dirección y luego se ve lo observado. O a veces, se ve lo observado primero (ejemplo: una casa, un auto) y luego al observador (en este caso el personaje Olivier).

Sin embargo, en *El hijo* se tiende a estar la mayor parte del tiempo con el observador (Olivier) y mucho tiempo después, o a veces nunca, con lo observado. Es decir, vemos que Olivier mira algo con atención, pero no vemos qué es lo que está mirando. De este modo, es poca la información que se nos da sobre lo observado y nos obliga a interpretar.

En la SECUENCIA 4 (min 7:40) vemos un ejemplo de esto: La cámara muestra a Olivier inquieto. Quiere ver algo, observamos su estado, pero no vemos qué es lo que ve. Y al no poder ver qué es lo que le provoca esa reacción, se abren los caminos de interpretación. Nos deja a nosotros espectadores imaginar, observar, tomar un sentido de interpretación.

Muy distinto a lo que haría una película de corte tradicional, donde es fundamental mostrar lo observado, ya que es información pura, es el objeto de deseo, de

movimiento. Es la manera de incluir en el conflicto al espectador; así reconoce las caras, reconoce los bandos y las intenciones de cada uno de ellos.

En el caso de *El hijo*, al no ver lo observado, nos hace menos parte del conflicto (cosa que veremos también más adelante en relación a Guión), dado que nos muestra a un personaje afectado, movilizado, pero no nos deja ver la causa. Solo vemos su estado.

En SECUENCIA 8 (min 20:45) vemos otro ejemplo: Olivier va al camarín a buscar al chico nuevo. Estamos atrás de él, así es que solo vemos su espalda y luego su perfil. De pronto se detiene. Algo mira con atención, lo sorprende, lo recorre con su mirada. Y como espectadores, nos imaginamos cualquier cosa. Estamos obligados a interpretar sobre qué puede ser lo que está mirando, que le provoca esa reacción. Está un largo tiempo así. Hasta que se acerca. La cámara gira junto con el personaje y vemos lo observado; el niño durmiendo. Pero mientras eso no se muestra, es *austero* en relación a la información que entrega y por tanto se nos abren y multiplican los sentidos de interpretación, acerca de qué puede ser aquello que le causa ese estado.

En SECUENCIA 12 (min 28:15) Olivier camina con vehemencia por la calle. La cámara se centra solo en él, en ángulo $\frac{3}{4}$ espalda. El plano es cerrado así es que solo lo vemos a él, y ni siquiera podemos ver hacia delante, la vereda por donde va o el lugar donde se encuentra. Avanza rápidamente, cuando de pronto, se detiene y comienza a devolverse. Camina en el sentido que venía, como escapando de algo. Como espectadores no entendemos qué pasa, ya que la imagen se ha centrado únicamente en la figura de Olivier. Y entonces, en off escuchamos a alguien que grita "Monsieur". Olivier sigue caminando y se vuelve a escuchar el grito "Monsieur". Es el niño, que lo llama. Y él, ya descubierto, está obligado a darse la vuelta y enfrentarlo.

Y si bien podíamos presumir que era el niño de quien escapaba, ya que en la imagen anterior lo estaba siguiendo, la disposición de puesta en escena igualmente nos desorienta. Esa manera extrema de ver solo al observador nos desorienta, nos sorprende y nos abre los sentidos de interpretación acerca de por qué se devuelve, por qué está escapando. Vemos solo su reacción, y tenemos que esperar hasta ver por qué reaccionó así.

Desde aquí, podemos decir que *El hijo* es una película sin contra planos. A veces hay contra planos, dentro de un mismo plano secuencia, pero cuando ya hemos estado mucho tiempo en el observador. Es decir no se da la lógica de un cine más tradicional, donde toda vez que hay más de un personaje interactuando (aunque el segundo personaje sea accesorio para la historia) se muestra el plano y el contra plano del segundo personaje.

En SECUENCIA 11 (min 31:55) por ejemplo, cuando entra el primer cliente, en vez de mostrarlo, o de mostrar un plano general, la cámara se queda exclusivamente con Olivier, y todo lo que ocurre con el cliente se relata por el sonido en off. Como espectadores debemos imaginarnos lo que ocurre allá, en off, en el espacio que la cámara no muestra. No sabemos nada de lo que pasa con el cliente ni con la emoción de la mujer. Y es incómodo quedarnos con Olivier. Queremos ver más, qué ocurre. Pero no, estamos obligados a completar nosotros, espectadores.

3.- La cámara nunca ve más que el personaje (no hay planos para espectador)

Por lo general, aunque en la narración de una película estemos siendo conducidos desde un personaje-observador, la puesta en escena y la cámara, muestra imágenes que se disocian de ese observador. Es decir, muestra imágenes que el observador no podría ver. Y que por ende suelen ser planos aclaratorios, dirigidos exclusivamente hacia el espectador.

En *El hijo* no existen estos planos aclaratorios, y por el contrario, se busca hacer parecer como si la cámara nunca pudiera ver más que el personaje. Entonces, si Olivier espía una conversación y ve apenas por una rendija, la cámara muestra exactamente eso, con la dificultad y la poca claridad que eso implica. Así, en vez de entregarnos información aclaratoria sobre qué es lo que ve o qué es lo que no ve el personaje (muy común en el *cine de realismo romántico*), se nos muestra un plano que entrega poca información y que nos obliga a interpretar sobre qué es lo que podría haber al otro lado de la rendija.

En SECUENCIA 2 (min 3:25) vemos un ejemplo: En un comienzo, la cámara muestra a Olivier y luego panea para mostrar la oficina a la cual mira Olivier, donde apenas vemos a una Señora, un computador y unas manos. La cámara

acompaña y nos permite ver lo que el personaje ve. Se pone a un lado del personaje, casi como peleando el puesto para lograr ver algo más. Y por ende, es muy poco lo que relata. Es poca la información que se entrega; una señora hablando con otra persona.

En un cine de corte más tradicional, donde existen planos directamente hechos para el espectador, se mostraría al personaje intentando observar algo y luego vendría el plano de lo observado, que suele ser claro y revelador. Como si la cámara tuviera más poder que el personaje mismo. En este caso no. La realidad, la situación es confusa. Olivier se encuentra en un lugar dificultoso para observar, y la cámara a un lado de él, retrata la misma situación. Como si más que realmente querer mostrar lo observado, quisiera mostrar y hacer sentir la dificultad del personaje en su búsqueda.

En SECUENCIA 7 (min 17:05), la cámara se queda detrás de Olivier, quien pasa a ser un personaje casi sagrado por su cuerpo, por su visión. Como si el personaje nos restringiera qué es lo que podemos ver y qué es lo que no. Y la cámara fuera una partícula menor que intenta captar, retratar fragmentos de esa realidad. Es todo lo contrario al poder que tiene la cámara y los planos, en un cine más tradicional, donde lo saben todo, lo revelan todo. Revelan la ilusión de realidad.

Por otro lado, el hecho de que la cámara no vea más que el personaje, tiene total consonancia con la búsqueda en la que está el personaje; una búsqueda lenta, dubitativa, torpe y siempre escabullida. Como muestra el ejemplo de la SECUENCIA 7 (min 17:50): Más que saber quién es el chico, cómo es, si empatizamos o no con él, la puesta en escena va a la par con el personaje, con su tímida búsqueda, con sus movimientos torpes y erróneos. Y de ninguna manera nos va a dejar ver más que el personaje. Si Olivier lo espía de a poco, si tiene una confusión de emociones que no le hacen saber cómo enfrentar al chico, la cámara va a la par de todo eso. Ve poco, muestra de a poco. Nunca sabe más que los personajes. Está con ellos, en su desconocimiento, en su confusión.

4.- Constante encuadre hacia la nuca del personaje

Es una constante en el cine, ver el rostro de los personajes. El rostro expresa emoción. Ya sea tristeza, alegría, enfado, o incluso, cuando queremos que el rostro no exprese nada, está expresando un cierto tipo de emoción (como pasividad, frialdad o distanciamiento). Nos entrega información sobre el estado emocional en el que se encuentran los personajes.

Sin embargo, en *El hijo*, hay un constante encuadre hacia la nuca del personaje por sobre el rostro. La película comienza por ejemplo, con su nuca. Y en varias ocasiones de la película solo vemos su nuca, lo que nos da menos información sobre el estado emocional del personaje y abre para el espectador, los sentidos de interpretación sobre qué siente frente a lo que está viviendo.

En la SECUENCIA 1 (min 1:00), Olivier está de espaldas a la cámara y lee una hoja al frente de una Señora. Cuando se va la Señora, Olivier sigue de espaldas a la cámara, solo vemos su nuca, por lo que no podemos saber si le importa o no le importa aquella hoja que está leyendo. No sabemos qué le pasa. No sabemos qué espera. Y así, habrá que esperar a que los niños llamen a Olivier, que Olivier vaya en su auxilio, para que recién vuelva a encontrarse con la Señora y hablen sobre la hoja que estaba leyendo. Y solo entonces entendemos de qué se trataba y la emoción que le provocaba.

En la SECUENCIA 22 (1hr:04:40) vemos otro ejemplo: Dentro del auto, están Olivier y el niño. Todo está grabado con un plano secuencia en primer plano, que muestra su nuca, su oreja derecha y los lentes. Ni siquiera la nariz, excepto cuando se gira. Hablan cosas muy importantes y la cámara se pone atrás, como queriendo que cueste ver su expresión. Como si la cámara no quisiera verle la cara todo el tiempo, ni tampoco mirar el camino que está adelante. Y Olivier le pregunta cosas como “¿Qué hiciste para entrar en Frapoint a los 11 años?”, haciendo la conversación cada vez más álgida, acercándose a la verdad, que suponemos, Olivier le quiere contar al niño. Y sin embargo, no vemos sus rostros. Nos mantenemos desde atrás, suponiendo que Olivier está sintiendo muchas cosas, pero sin que se nos den indicios de las emociones a partir de la expresión del rostro. Y la conversación está llena de silencios, donde uno como espectador supone que hay emoción. Pero nos mantenemos siempre desde atrás. Y de vez

en cuando, Olivier gira la cabeza para mirar al niño, y entonces podemos ver parte de la expresión de su rostro. Pero luego vuelve a mirar hacia adelante, y nos quedamos solo con su nuca.

Y en la SECUENCIA 29 (1hr:32:50), una de las escenas finales de la película, podemos ver otro ejemplo. Luego de que Olivier casi estrangula al niño, se sale de encima y ambos están sentados en el suelo. Un momento cúlmine, de resolución. Donde sería esperable ver el rostro de los personajes – desde el punto de vista de un cine tradicional – para saber qué les ocurre, cuáles son sus emociones. Sin embargo, en el plano de los dos sentados, solo vemos perfiles. Y de hecho, perfiles $\frac{3}{4}$ nuca, ni siquiera perfiles enteros. No vemos sus rostros de frente. No hay información explícita de sus emociones a través de sus gestos. La respiración y el cuerpo expresan. Y no queda más que completar, a partir de nuestra propia interpretación, el resto.

5.- La no localización al espectador (quiénes están, donde están, qué hacen)

Dentro de los códigos cinematográficos de un cine de corte tradicional, es fundamental localizar al espectador; en qué lugar están y qué hacen los personajes. Se entrega un contexto, para que el espectador pueda situarse y comenzar a entender desde ahí, lo que se está narrando. Uno de los recursos clásicos en torno a la localización, que en esta película no se usa, son los planos de contexto. Aquellos planos – comúnmente planos generales– que dan una entrada a la escena y contextualizan sobre “dónde se está”. En esta película, por el contrario, un mismo lugar se filma de diferentes maneras, buscando que el espectador no pueda asociar fácilmente dónde se encuentra el personaje.

En la SECUENCIA 15 (min 45:08), en vez de presentar el lugar, el edificio, desde el mismo lugar que lo vimos antes, cuando Olivier espiaba (plano general de frente al edificio), para que así el espectador lo pueda reconocer y asociar, entramos a la escena con una puerta y unos timbres en primer plano, que no conocemos. Un espacio que no asociamos. Así, al espectador le cuesta más localizarse. Tiene que esperar a que avance la escena y entonces puede entender que está en el edificio en el cual vive el chico.

Por otro lado, la no localización al espectador viene a ser consecuencia también, de otros elementos. En parte producto de la *fragmentación del espacio*, en parte producto de que *se ve al observador y luego a lo observado*, en parte producto de la ausencia de planos de contexto, es que hay escenas donde en su comienzo, se hace difícil entender dónde se está y qué están haciendo los personajes.

Por ejemplo en la SECUENCIA 28 (1hr:25:34): Plano de inicio completamente descontextualizado. Vemos a ambos personajes de espaldas, Olivier detrás del niño. Pareciera que Olivier se agacha en dirección del niño. No entendemos por qué, ni qué hacen. Nos cuesta, como espectadores, localizarnos. Se mueven luego para un lado. Olivier se acerca al niño. Al parecer quiere ver algo que está escribiendo. La poca información entregada, nos hace imaginar cualquier cosa; podría estar Olivier abusando del niño. Solo entonces, la cámara baja, y entendemos que están midiendo las maderas.

Perfectamente pudo haber sido grabado de frente, o partir desde las maderas y las manos midiendo, y subir a los cuerpos. Pero no, aquí hay una intención de no entregarnos toda la información fácilmente.

SONIDO

1.- Ausencia de música y uso de ruido y silencio.

A grandes rasgos, podríamos definir que el sonido en el cine se compone de tres elementos; la música, la palabra y el ruido. Desde el cine mudo, la música fue el elemento preponderante, que sirvió para aunar, dar la sensación de continuo y atraer la concentración del espectador, además de expresar y potenciar las emociones de los personajes. Con la aparición del sonoro, el cine hablado fue adquiriendo protagonismo y la palabra pasó a ocupar junto con la música, los lugares más importantes dentro del sonido de una película, dejando siempre en un lugar posterior al ruido, tanto desde un punto de vista de intensidad (siempre más bajo que música y diálogos) como de valoración (siempre como un accesorio, pocas veces como un recurso expresivo). Esta relación jerárquica que tenían los elementos del sonido dentro de una película, se fue perfeccionando y evolucionando hasta llegar a constituirse en lo que Michel Chion llama "Modelo

clásico de cine sonoro” (Chion, 1997, p. 112), generado a partir de la década de 1930, y que según mi visión, sigue presente hasta el día de hoy.

En *El hijo*, no hay presencia de música (ni incidental ni diegética) y contrario al *Modelo Clásico de cine sonoro*, hay una alta presencia de ruido y de silencio.

La presencia de música – con todas sus variantes – entrega información al espectador. Por muy abstracta que sea la música de una película, como espectadores contemporáneos, tendemos a conocer los códigos y asociarlos con un estado emocional particular; alegría, tristeza, erotismo, tensión, o confusión. Por lo tanto al no haber música, la película deja de entregar información emocional.

El ruido y el silencio, en cambio, aquellos elementos que más utiliza *El hijo*, no tienen melodía, ni acorde, ni ritmo organizado. No tienen una emocionalidad clara. De este modo, con la ausencia de música y alta presencia de ruido y silencio, se le entrega menos información al espectador acerca de “qué sentir” y por tanto se le abren los sentidos de interpretación respecto a cómo traducir lo que está viendo.

Podemos describir un ejemplo de cómo la película opta por ocupar los elementos de ruido y silencio, por sobre el elemento clásico de música cinematográfica. En la SECUENCIA 15 (min 45:25), hay un momento tenso, cuando Olivier está en el edificio del chico y busca la puerta de entrada a su departamento. Avanza cuidadosamente por los pasillos. Sube las escaleras y mira cauto, por si es que aparece alguien. Encuentra al parecer la puerta, e intenta introducir la llave. Desde un cine de corte tradicional, este sería el momento ideal para la música incidental. Para poner frecuencias bajas o algunas notas de tensión. Sin embargo los directores, optan por relatar todo en un absoluto silencio, sin entregar ni un acorde o nota que nos entregue información adicional.

2.- Constante uso de sonido en off

Gran parte del sonido de la película (compuesto principalmente por ruido y palabra) está en off. Esto quiere decir que está fuera de campo, que no vemos la fuente que emite el sonido, ya que está afuera del cuadro que describe la imagen.

Este recurso, muy común en todo tipo de cine, se hace particularmente presente en *El hijo*. El sonido (y en particular el ruido) describe muchas veces algo que no entendemos. Ya que no vemos la fuente que emite el sonido y ya que la materialidad del ruido es poco común. Son ruidos, por tanto, inquietantes, que entregan poca información sobre su causa y que incita a los espectadores a interpretar.

Vemos un ejemplo al comenzar la película, en SECUENCIA 1 (min 0:52): Partimos con sonidos muy fuertes, martillazos, al parecer una sierra. Todo en off, por lo que no podemos saber exactamente qué son, si son incidentales o diegéticos. La no "claridad emocional" que produce la ausencia de música y la presencia solo de ruido, se suma al hecho de que casi todo el ruido está en off, por lo tanto no sabemos de dónde proviene.

Luego vemos otro ejemplo en la SECUENCIA 10 (min 26:58), cuando Olivier está dentro del auto, intentando espiar al chico. El sonido inquieta. Tiende a describir algo que no entendemos. Al parecer Olivier intenta abrir la puerta. Pero luego no, se escucha el motor, el auto comienza a andar. Y estamos en plano $\frac{3}{4}$ casi nuca, o sea no vemos nada hacia delante. No sabemos qué busca el personaje ni qué es lo que quiere. Y se escuchan ruidos, los cuales no vemos su fuente y nos cuesta asociarlos con una causa.

Es importante destacar que la presencia de sonidos en off que generan intriga, tiene que ver además, con que el sonido general de la película tiene mucha presencia. Es decir, por un lado es muy nítido y por otro lado, el volumen tiende a estar muy alto. Tanto para la palabra como para el ruido. Incluso cuando son ruidos accesorios, cotidianos, como abrir una lata de conserva o escribir en la libreta. El sonido está en primer plano. Y eso, sumado al hecho de que no podamos ver la fuente que emite el sonido (cuando está en off) y sumado a que hay ruidos de una materialidad extraña que no son fáciles de distinguir, hacen que el ruido sea muchas veces inquietante.

GUIÓN

1.- La ausencia de conflicto (o la no revelación del conflicto al espectador)

La tradición clásica de guión cinematográfico, que tiene gran parte de su base en los escritos de Robert McKee – la cual a su vez tiene correlación con la estructura clásica de Aristóteles – nos habla de tres fases muy marcadas en cualquier relato, que son la Presentación, el Desarrollo del conflicto y el Desenlace. El conflicto es aquel que moviliza las acciones de la película y deja en claro al espectador, las motivaciones de los personajes. Le permite por tanto, identificarse con uno u otro personaje, con una u otra situación.

En *El hijo*, hasta el minuto 30 aproximadamente, no se sabe ni se tiene información certera de cuál es el conflicto que moviliza la película. El personaje principal busca algo (en este caso a alguien) que no sabemos quién es, ni por qué lo busca.

En la SECUENCIA 11 (min 32:50), Olivier habla en la gasolinera con su ex mujer, y ella dice “¿Estás loco? Mata a nuestro hijo y quieres...”. Este es el momento revelador de la película, donde se entiende para atrás, el porqué de la actitud del protagonista. Pero hasta antes de eso, la información que se ha entregado es: Un personaje (Olivier) que trabaja de carpintero enseñando a niños, le piden recibir a un chico. Dice que no. Algo le pasa con eso, al parecer lo inquieta. Luego lo busca y lo acepta. Al parecer lo quiere tener cerca. Entre medio, su ex mujer, le dice que está embarazada y que va a casarse. Olivier, aparentemente tranquilo lo acepta, pero luego, en vez de recriminarla, le pregunta solamente “¿Por qué hoy día? ¿Por qué me lo dijiste hoy día y no otro día?”. Algo le pasa al personaje Olivier, no sabemos qué. Claramente lo inquieta el chico que acaba de entrar. Él está en conflicto, pero no sabemos por qué. No se revela al espectador cuál es ese conflicto.

2.- Minutaje en que se entrega la información

Vinculado con lo anterior, las informaciones narrativas se entregan tarde, en relación a los tiempos en que se suelen entregar en la tradición de la estructura

clásica. Siguiendo el modelo de estructura clásica de guión propuesta por McKee, no solo son necesarias las tres fases, sino que además son deseables ciertos momentos en que los giros deben ocurrir. Por ejemplo si una película dura 90 minutos, es deseable – según este modelo – que la primera fase de presentación dure aproximados 15 minutos, luego de lo cual viene el primer giro. El desarrollo del conflicto debe durar unos 60 minutos, momento en que viene el segundo giro, para posteriormente tener 15 minutos de desenlace.

En *El hijo*, nada de esto ocurre, y por lo general la información (ya sean giros narrativos, presentación del conflicto o información de personaje) llega tarde en relación a este modelo. Por lo tanto pasamos gran parte de la película sin que se nos dé información explícita; ¿Qué es lo que está pasando? ¿Por qué el personaje hace eso? ¿Cuál es el conflicto?

Mientras más tarde se da la información narrativa, más tiempo pasamos en un estado de incertidumbre y nos vemos a obligados a interpretar y completar por nuestra cuenta.

Por ejemplo, vemos cómo se entrega información de relevancia del personaje por primera vez en SECUENCIA 5 (min 12:00): Vemos a esta mujer, que no sabemos quién es. Le dice que se va a volver a casar, que necesita empezar otra vez. Podría ser su hija. Pero por las miradas, más bien parece su ex mujer. “¿Y tú, no has conocido a nadie?”, pregunta clave, que nos hace entender que eran pareja. Finalmente remata diciendo “También quería decirte que estoy embarazada”. Sabemos entonces que Olivier estuvo antes con esta mujer. Que se separaron, que tuvo una vida con ella.

Luego, recién en la SECUENCIA 8 (minuto 22:10) Olivier se enfrenta por primera vez al antagonista (el chico) de frente: primera vez que se enfrenta a la razón de su conflicto, de su movilización. De ahí se explica también su lentitud y el cuidado que tiene para observarlo.

Recién en SECUENCIA 11 (min 32:50) es donde se da la información reveladora, que nos aclara el conflicto y las motivaciones de los personajes: Olivier dice “Francis Thiron ha salido”. No sabemos quién es Francis Thiron, pero entendemos que es el objeto de deseo de la película, por la cual Olivier se ha estado

movilizando. Ella dice “¿Estás loco? ¿Mata a nuestro hijo y quieres...?”. Y lo entendemos todo para atrás. Entendemos el porqué del comportamiento de Olivier y nos involucramos en el conflicto.

SECUENCIA 26 (1hr:18:30): Nuevamente, información que revela todo para atrás, como información iluminante. El chico explica cómo y por qué mató al hijo de Olivier: “Atrás había un chico que no había visto. No quería soltarme. Lo agarré del cuello hasta que me soltó”. Es hacia el final de la película, que Olivier enfrenta al chico y lo obliga a declarar lo que hizo. Es como si toda la información dura de la película; revelar quién es el chico y saber por qué lo hizo, se dejara para el final.

Y lo mismo ocurre hacia el final de la película, cuando Olivier lo enfrenta y le dice “El chico al que mataste era mi hijo”, en SECUENCIA 29. Estamos en 1 hora y 28 minutos de película, es decir faltan seis minutos para que acabe. El desenlace llega muy tarde en relación a los tiempos que propone la estructura clásica de guión. Y además, dura poco. Luego de que Olivier le dice, viene la persecución. Olivier atrapa al niño e intenta estrangularlo. No pasa mucho más, no se aclara qué ocurrió entre ellos dos. Se da poca información respecto a la resolución, a cómo queda Olivier y cómo queda el chico.

Así en general, hay una desproporción respecto a lo que es deseable según la estructura clásica de guión. La información sobre el conflicto llega tarde, las informaciones de personaje llegan tarde, el enfrentar el problema llega tarde y así el desenlace llega tarde. Como consecuencia, el espectador está obligado por largo tiempo, a tomar sus propios caminos mientras no se le confirme la información.

3.- Diálogos escuetos y breves en el tiempo

Un uso muy común dentro del cine, es que los diálogos de los personajes, tengan por objeto situar e incluir al espectador en lo que está aconteciendo. Para ello, los personajes dicen información como si fuese la primera vez que se ven, siendo que se supone, se conocen hace años. Es muy útil para aclarar, localizar e incluir al espectador en lo que está sucediendo, pero tiene como desventaja, el hecho de parecer inverosímil.

En el *El hijo*, muchos textos importantes en términos informativos, apenas se dicen en una mínima frase. Se asume que los personajes lo saben, lo tienen integrado y no tienen que revelarlo explícitamente al espectador. De esta forma, los espectadores podemos llegar a sentirnos ajenos, al margen de lo que está sucediendo. Los personajes dicen algo y al principio no entendemos. Tenemos que esperar a que transcurra la escena y a veces que transcurran varias escenas, para ir completando.

El ejemplo más claro de esto, se encuentra en la SECUENCIA 11 (min 31:55), momento fundamental para la narración, cuando Olivier y su ex mujer hablan sobre el chico nuevo que acaba de entrar: Aquí la información es clara, no hay austeridad ni ambigüedad desde el punto de vista de lo que se dice. Pero sí austeridad en el cómo se dice. Apenas en una mínima frase, Olivier dice: “Francis Thiron ha salido”. ¿Quién es Francis Thiron? ¿Ha salido de dónde? podríamos preguntarnos como espectadores. No sabemos quién es, ni de dónde ha salido. Pero podríamos asociar que tiene que ver con el niño por el cual Olivier se ha estado movilizand. Tenemos entonces que esperar a que transcurra toda la escena para entender de quién hablan.

Luego, la otra información fundamental (min 32:50), que es cuando Magaly le dice “¿Estás loco? Mata a nuestro hijo y quieres...” es nuevamente escueta, concisa y muy breve en el tiempo. Es aquella información que revela todo, y sin embargo, se dice de esa manera, porque se asume que los personajes ya lo tienen integrado en sus vidas. No es necesario hacerlo más explícito.

Si en esos breves segundos el espectador agachó la cabeza para comer pop corn, no va a entender nada de la película para adelante. En ese sentido, la película te obliga a estar activo, a estar con todos tus sentidos dispuestos. De hecho, aun siendo que el espectador lo haya visto, puede que no le quede del todo clara la información; “¿Cómo? ¿Mató al hijo de ellos dos?” podría preguntarse el espectador. Y solo después, hacia el final de la película se nos reconfirma, cuando Olivier enfrenta al chico y le dice que mató a su hijo. Así, la información entregada desde los diálogos, es escueta y breve.

Así, no se le adelanta nada al espectador. No se le entrega información explícita para incluirlo y que entienda de qué están hablando los personajes. Los directores deciden priorizar el sentido de realidad – personajes hablando en sus propios códigos, con su propia historia – por sobre la claridad y localización al espectador. Y como espectadores, nos cuesta situarnos y se nos abren los sentidos de interpretación acerca de qué están hablando los personajes.

4.- Personajes dicen información fundamental de la película, sin ningún preámbulo.

En un cine más tradicional, las informaciones fundamentales de una película son anteceditas de datos o pistas que permiten al espectador vislumbrar lo que va a ocurrir y llegar así mejor situado al acontecimiento. Ya sean pistas en términos de acciones o de diálogos. En *El hijo*, las informaciones más importantes de la película, aquellas reveladoras, se dicen sin ningún preámbulo. Sin ningún adelanto o pista que nos haga sospechar que los personajes van a decir lo que dicen. Así, los textos nos sorprenden, nos descolocan.

En la SECUENCIA 11 (min 31:28) vemos un primer ejemplo – ya usado anteriormente – de cuando Olivier le habla a su ex mujer acerca del chico: El hombre entra a la tienda y al parecer, genuinamente contento, le pregunta sobre el bebé que va a tener. Le pide una botella de agua. Le pregunta si será niña o niño. Y de un momento a otro, dice: “Francis Thiron ha salido”. Sin ningún preámbulo. La información es directa, sin anticipar nada.

Un ejemplo típico de anticipación desde el diálogo que hubiese usado otro tipo de película, hubiese sido que Olivier dijera: “Tengo que contarte algo”, o “Hay algo que debo decirte, pero no quiero que te alteres”.

Luego en la SECUENCIA 24 (1hr:11:05) vemos otro ejemplo, donde el niño le dice a Olivier sin preámbulos: “¿Quiere ser mi tutor?”. Es una pregunta importante, que abre la película, erosiona probablemente las intenciones o las emociones que tenía Olivier respecto al niño. Y se lo dice así, sin nada que lo anteceda, descolocando visiblemente al personaje y también a nosotros espectadores.

Es posible también, que este *ir directo al grano*, sin preámbulos, exprese una cuestión cultural. Que en culturas como la belga (de donde proviene esta película) actúen así y que no responda a una cuestión únicamente de recursos cinematográficos. Pero el hecho es que el ir tan directo, ser tan sobrio y austero en relación a la información previa a cada diálogo, nos sorprende y descoloca.

En la SECUENCIA 26 (1hr:17:30), nuevamente uno de los personajes dice una información o una pregunta fundamental, sin adelantar nada, sin preparar el terreno. Olivier le pregunta al chico: “¿Por qué lo mataste?”

Finalmente, en la SECUENCIA 29 (1hr:28:20), se dice la información más importante de la película, de golpe. Estamos esperando, como espectadores, qué irá a pasar entre Olivier y el chico. En qué momento y cómo, Olivier le dirá al chico que a quien mató, fue a su hijo. Y asumimos que preparará el terreno, que se nos darán pistas, tal como hace un cine más tradicional. Pero no es así. Sin preámbulos, Olivier lo lanza. Ambos están aparentemente concentrados en el trabajo. Luego de medir un listón de madera, el niño dice “5 metros 80”. Y Olivier responde “¿5 mts 80 dividido 2?”. El chico dice “2 mts 90”, después de lo cual vuelve a medir otros listones para comenzar a cortarlos. Y de repente, de la nada, Olivier dice “El chico al que mataste era mi hijo”. De hecho tan sorpresivo es, que el texto empieza en off, cuando la cámara está en el chico. Olivier empieza a decir la información y la cámara panea hacia Olivier. Nos descoloca la manera en que Olivier dice esta información fundamental, sin preámbulos ni pistas.

Si se adelantaran pistas o se adelanta el momento y la forma en que se va a decir la información, el espectador puede especular acerca de las soluciones, acerca de cómo los personajes van a reaccionar una vez que se diga la información. Aquí, en cambio, al decirse de manera directa, sin preámbulos, no tenemos posibilidad de especular. Nos sorprende, nos descoloca y se nos abren las posibilidades de interpretación respecto a cómo van a reaccionar los personajes.

Capítulo III: Elementos expresivos

El presente capítulo tiene por objetivo exponer todos aquellos elementos que dan a la película un espesor narrativo y formal, y que permiten que, aun siendo que se suprime o minimice la entrega de información de algunos elementos, la película sea compleja y rica en su materialidad y contenido.

Elementos expresivos, complejos, productivos, que aparecen y se visibilizan, en parte, gracias a la ausencia de otros elementos suprimidos.

1.- Sentido de realidad (realidad que rebosa al cine)

Como ya se citó en el primer capítulo de este trabajo, en su texto Sociología del arte, Arnold Hauser señala el ideal del arte como “la transferencia de los fenómenos discontinuos, sensiblemente dispares, a un plano uniforme, homogéneo, ininterrumpido para la superación del caos de vivencias y su transformación en un mundo dominado y manejable” (Hauser, 1983, p.399-400).

Por muy abstracta y polisémica que intente ser una obra, siempre hay una delimitación de realidad. Siempre hay un encuadre, algo que se elige mostrar y algo que se elige no mostrar. Y con ello, ocurre el fenómeno de transferencia del total de la realidad (discontinua, caótica y dispar) a una porción de realidad, que es más manejable, homogénea y reducida.

Sin embargo, y como antes señalé, pueden existir diferentes grados de realización de esta transferencia. Y mientras en el modelo de cine comercial hollywoodense, se opta por adaptar la mayor cantidad de fenómenos de la realidad posible, procurando que el espectador comprenda con claridad el mensaje que se quiere entregar, en *El hijo* hay una apuesta por quebrar algunas de esas convenciones y desarrollar ciertos elementos que mantienen las nociones de lo discontinuo, dispar, y ambiguo de la realidad. De ahí la idea, de que *El hijo* despliega un potente sentido de realidad, lo que provoca, a fin de cuentas, la sensación de que la realidad rebosa, desborda al cine. De que el cine, a diferencia de lo que dijera Hauser, no es capaz de captar ni controlar todo lo que ocurre en la realidad, y se ve desbordado por esta última.

Algunos ejemplos donde vemos reflejado esto, son:

- Nivel de ruido, por sobre nivel de los diálogos

Es muy común en la práctica cinematográfica, que para hacer audible al espectador los diálogos que emiten los personajes, se baje el nivel de ruido exterior. Un truco cinematográfico, por así decirlo, que en la realidad no ocurre. Si se está en medio de la construcción de un edificio, con máquinas sonando y se quiere oír lo que habla una persona que está a cinco metros de uno, no lo vamos a oír. Es justamente lo que se despliega en la película, donde en algunas escenas del taller de carpintería, el nivel de ruido es más alto que el de los diálogos, lo que podría perjudicar el entendimiento de los textos de los personajes. Pero en cambio, provoca un potente sentido de realidad.

En la SECUENCIA 3 (min 5:05) vemos un ejemplo de esto, donde los sonidos de martilleos son molestos al oído, pero totalmente verosímiles del contexto. Si el hombre es maestro de carpintería, escucha martillazos todo el día. Y así es su vida. Y así lo tiene que vivir el espectador. Se prioriza el sentido de realidad, por sobre la comodidad entregada al espectador.

- Cámara tiende a llegar tarde a las acciones que están ocurriendo

A diferencia de otros tipos de cine, donde los actores deben adaptarse a los movimientos de cámara, en *El hijo*, los hermanos Dardenne – directores de la película – le dieron libertad de movimiento a los actores, y es la cámara la que se tiene que adaptar a ellos. Esto provoca que en muchas ocasiones la cámara llegue tarde a las acciones, a cuando un personaje comienza a hablar o al lugar donde están sucediendo las cosas.

Investigando acerca de la manera de trabajar de los hermanos Dardenne, leí que en algunas escenas, la cámara aparenta no saber lo que va a ocurrir, en el sentido de que el equipo de fotografía y cámara sí sabe las acciones que va a hacer el actor, por lo que perfectamente podría anticiparlo o llegar a tiempo. Pero es por indicación de los directores, que

fuerzan a la cámara a llegar tarde, para que parezca que se sorprende y generar así un mayor efecto de realidad.

Por ejemplo en la SECUENCIA 5 (min 9:45), al ir a abrir la puerta, el personaje Olivier no espera a la cámara. Se adelanta, la cámara queda atrás y él abre la puerta en fuera de campo.

Luego en la SECUENCIA 18 (min 56:45), se ve desplegado este recurso de manera muy interesante, cuando la mujer se desmaya. Y el niño le habla en off, ofreciéndole ayuda a Olivier. La cámara gira rápidamente para ver al niño y al volver, Olivier ya se fue. Es una situación urgente, se vive la urgencia. El personaje no puede esperar a la cámara.

- Uso de plano secuencia y el oficio de la carpintería

A diferencia de lo que sería narrar una escena a partir de varios planos, con varios puntos de cámara y con ello, varios cortes – fragmentando el tiempo y revelando la ilusión de realidad –, en *El hijo*, gran parte de la película está filmada a partir de planos secuencia, es decir un solo plano, sin cortes, lo que ayuda a provocar un mayor sentido de realidad.

A esto se suma el hecho de que gran parte de los planos secuencia, muestran escenas donde se están haciendo labores manuales de carpintería, las cuales verdaderamente requieren de conocimiento del oficio.

En la SECUENCIA 9 (min 25:35), el espacio y la relación con los sonidos es completamente orgánica. Realmente pareciera que todo está ocurriendo ahí, que son alumnos de verdad, trabajando en el taller. Se escuchan ruidos de martillos en off, luego el personaje se acerca a la fuente del sonido, y está efectivamente un niño trabajando, emitiendo aquel sonido en sincronía con el sonido antes escuchado en off. Es decir, no se revela el doblaje por falta de sincronización, como en muchas películas ocurre. De este modo, es interesante cómo se muestra el trabajo que realizan en el taller de carpintería. Cómo en vez de grabarlo a partir de varios planos (lo que facilitaría el trabajo de producción) se graba en plano secuencia. Vemos por

tanto, que el trabajo que hacen es de verdad. Cuando clavan, clavan de verdad, cuando lijan, lijan de verdad, cuando se equivocan, se equivocan de verdad, y eso le da un sentido de realidad muy potente a la película.

- Conversaciones interrumpidas

En la SECUENCIA 11 (min 32:40), momento en que Olivier y su ex mujer están en la gasolinera e intentan hablar sobre el chico, entran clientes que interrumpen la conversación. Cuando como espectadores, queremos comenzar a entender qué pasa, cuando Olivier dice “Francis Thiron ha salido” y queremos saber quién es Francis Thiron, entra un cliente e interrumpe. Luego de que el cliente hace su compra y se va, retoman la conversación. Los personajes Olivier y Magaly se van emocionando, hasta que, desde el texto, se entrega una información fundamental; “¿Estás loco? Mata a nuestro hijo y quieres...”, momento exacto en que entra otro cliente a la tienda, obligando a los personajes a esconder sus emociones e interrumpir la conversación. Y obligándonos a nosotros, espectadores, a estar en un estado incómodo. Como esperando a que se vaya el cliente para poder seguir. Buscando potenciar este sentido de realidad, los directores nos hacen sentir a los espectadores, tan incómodos como parecen sentirse los personajes.

Esta operación de interrumpir conversaciones importantes para el desarrollo de la película, ocurre en varias ocasiones, cuestión que es improbable de ver en un tipo de cine más tradicional, donde la información se intenta entregar de manera clara e ininterrumpida.

- Relación Puesta en escena y Sonido

En SECUENCIA 7 (min 18:20), hay un ejemplo del trabajo conjunto entre puesta en escena y sonido, donde ayudan a provocar un potente sentido de realidad. Justo en el momento en que queremos ver quién es el niño por el que Olivier se ha obsesionado, la cámara panea y tan solo alcanzamos a ver una espalda, una cabeza rubia y nada más. En vez de mostrar al objeto de deseo, de movilización, de conflicto. Tan solo escuchamos su voz, y cuando nos giramos a verlo, el personaje en cuestión ya se dio la vuelta. Y

no podemos saber nada más. Estamos obligados a completar nosotros, espectadores.

Este es un ejemplo claro de la conexión (o más bien no conexión) de puesta en escena y sonido. El sonido en off guía la acción. Y produce mayor intriga en la medida en que la cámara no muestra la fuente y se mantiene en el personaje Olivier. Y llega tarde. Y pareciera que nunca se conecta con el sonido. Como si estuvieran disociados. Como si el mundo fuera demasiado complejo para poder abarcar los dos. La cámara intenta registrar cosas, pero el sonido siempre es mayor, es más envolvente. Están pasando cosas en off todo el tiempo. Y la imagen no alcanza a capturarlas. Y no entendemos todo lo que pasa.

2.- Película física, rítmica, dinámica

Una de las grandes funciones que se le atribuyen a la música cinematográfica, es la de otorgar ritmo y dinámica a las películas. Sin embargo, constatamos cómo *El hijo*, sin una pizca de música, desarrolla un gran trabajo rítmico y dinámico, marcado principalmente por los cambios de cinética, donde movimientos de personaje, trabajo de sonido, movimientos de cámara y trabajo de montaje están implicados.

En relación a *movimientos de personaje y dinamismo de la cámara*, se da una constante, que también se ve reflejada en otras películas de los directores belgas, como el caso de la película *Rosetta* (1999). El dinamismo de la cámara de los Dardenne, tiene directa relación con la energía que tienen sus personajes. La cámara movidiza y dinámica de *Rosetta* y *El hijo* no se podría lograr si es que sus personajes fueran tipos quietos, parcos o sin energía. Van directamente de la mano.

Se suma a esto, el hecho de que gran parte del trabajo de *cámara* se sustenta en planos secuencia, con lentes cerrados y con la cámara encima del personaje, lo que hace que al intentar seguir los movimientos de éste último, se genere una gran vertiginosidad, con una cámara en constante movimiento.

El trabajo de *montaje*, es fundamental en el constante ejercicio de cambios de cinética, que ayudan a provocar el ritmo y dinámica de la película. Se desarrolla una suerte de montaje abrupto, entendido como el paso de una acción a otra acción, que tienen una dinámica y unos tiempos radicalmente opuestos entre sí. Sin uso de planos de transición, ni nada que nos adelante el paso de una escena a otra. Es decir, en un plano, el personaje Olivier está quieto en su casa mirando hacia la pared, en silencio, y corte, en el plano siguiente, aparece corriendo por la escalera, con ruido de fondo y un gran dinamismo de cámara, como se ve en la SECUENCIA 5 (min 13:05) : Estando en la cocina, Magaly le cuenta a Olivier que está embarazada. Y en vez de seguir, con su reacción, o con su despedida, o con una respuesta por parte de Olivier, que sería lo más tradicional, la película corta a escena siguiente con él corriendo por las escaleras. En el momento, no sabemos por qué. No entendemos qué le ocurre. Nos sorprende. Y genera a su vez un gran cambio de cinética.

Sumado a esto, es importante mencionar la rapidez con que se sale de las escenas. Es decir, hay una acción que está transcurriendo, esa acción termina de transcurrir, y rápidamente se corta a la siguiente escena. No da espacio para la pausa, el intento de entender quién era un personaje u otro. Y tampoco hay planos de descanso ni de contexto. Con suerte, el personaje alcanza a salir de cuadro y corte, pasamos a la siguiente escena, que es otra acción. Lo opuesto a lo que tendería a hacer una película del modelo hegemónico hollywoodense. En la película *El día de la marmota* (1993) de Harold Ramis, podemos ver un ejemplo de este modelo, donde a propósito, se dan pausas narrativas y rítmicas (por lo general con planos de contexto y música incidental de fondo), para que el espectador descanse, haga otra cosa, se pare del sillón de su living o coma palomitas de maíz.

El mejor ejemplo de este montaje abrupto, es el último plano de la película. Una ida a negro, abrupta, en medio de una acción, luego de lo cual comienzan a caer los créditos. Recurso opuesto al fade out a negro, que nos indica a los espectadores “terminó la película”.

Finalmente, el *sonido*, es otro de los elementos que ayuda a generar el ritmo y dinámica de la película. Apoyando los cambios de cinética del montaje y

generando, a partir del ruido del taller de carpintería, una rítmica muy particular al interior de las mismas escenas. El ruido tiende a dinamitar y tensionar la imagen. El ruido tiene además, un recorrido dinámico dentro de la misma escena.

En la SECUENCIA 29 (1hr: 28: 30) tenemos un ejemplo donde se pueden ver todos los elementos vistos en este apartado, operando en conjunto. La persecución de Olivier al niño. Muy cortada por planos. Con cambios de ritmo (que pasan de Olivier corriendo, con mucho ruido de fondo, a Olivier caminando, buscándolo en silencio). Con la cámara llegando tarde, no pudiendo cubrir todo lo que ocurre. Con sonidos en off que le dan pistas a Olivier y a nosotros sobre dónde podría estar el chico.

El ritmo y la dinámica de la película, sumados al trabajo sonoro que hay, generan la sensación de ser una película muy física, donde todo suena, donde todo se puede tocar. La cámara, casi siempre en plano secuencia, con un lente cerrado y en constante movimiento. El sonido, compuesto en gran parte por el ruido que proviene del taller de carpintería, por lo que son ruidos fuertes que generan una especie de violencia, dureza, de un mundo áspero. La conjunción de estos dos elementos, hace que en escenas donde aparentemente no ocurre nada, como la secuencia de inicio de la película, tengan una gran fuerza y energía, constituyéndose esta sensación de lo físico, de la encarnación de lo material.

3.- Uso expresivo del sonido

En *El hijo*, junto a la ausencia de música incidental, se despliega un diseño sonoro tremendamente interesante y complejo, donde el sonido es usado como recurso expresivo, generador de tensión y también de información.

Esto, lo vemos reflejado en cuatro recursos utilizados a lo largo de la película: el uso de contraste sonoro, el ruido como generador de tensión, el sonido como encarnación del mundo y el sonido como recurso narrativo.

- Uso de contraste sonoro:

Ligado a lo explicado en el apartado anterior en relación a la *película física, rítmica, dinámica*, el sonido realiza un trabajo fundamental en la generación

de contraste entre una escena y otra. En directa relación con los lugares por los que deambula el personaje, se pasa, a través de un contraste sonoro abrupto, de una escena con mucho ruido (Olivier en el taller de carpintería por ejemplo), a una escena en completo silencio (Olivier en el auto o en su casa). Lo que genera contraste cinético y otorga dinamismo. Por otro lado, tiene que ver con no adelantar que viene un cambio. Como las pausas típicas, de las películas de corte más tradicional, donde parecen decirnos, “vendrá un cambio de escena”.

El efecto de contraste sonoro, se provoca también al interior de las escenas, no solamente en el cambio de una escena a otra. En la SECUENCIA 13 (min 41:20), Olivier enseña a sus alumnos a subir a la escalera con listones de madera al hombro. El chico tiene problemas, por lo que Olivier intenta ayudarlo. En ese momento hay mucho ruido, por los gritos de Olivier, y por el ruido de ambos en la escalera. De pronto, ambos se caen. Luego de la caída, por oposición a lo que había antes, hay un silencio total que en el contraste genera mucha tensión.

El uso de contraste sonoro, se da también a lo largo de la película. No al interior de una escena, ni entre una escena y otra. Los mundos en los que habita el personaje Olivier, tienen cualidades sonoras muy propias, que al pasar de uno a otro, generan una sensación de contraste muy potente. Así, el taller de carpintería, es siempre un lugar muy ruidoso, lleno de ruidos como sierra eléctrica, martillazos o gente conversando. En cambio, su casa, es un lugar que tiende a ser más silencioso, donde solamente están el ruido de la grabadora y de las acciones que él hace. De este modo, su contraste intensifica la distancia entre un mundo y otro, como vemos en la SECUENCIA 5 (min 10:15): Interesante el silencio que se provoca cuando entra Magaly y están de frente. Por primera vez hay silencio después de todo el ruido que hay en su trabajo y después del ruido que tenía con la grabadora y la cocina. Se provoca un efecto de contraste, entre su mundo laboral activo y su mundo personal, solitario, que va a ser una tónica durante esta primera parte de la película.

- El ruido como generador de tensión:

Es muy común que se atribuya a la música, la capacidad de generar tensión, mediante melodías o trabajos rítmicos particulares. Sin embargo, lo interesante aquí, es cómo, a partir de un elemento *diegético* (los ruidos de la carpintería), *El hijo* logra generar tensión. Esto ocurre desde la primera escena de la película, cuando como espectadores, no sabemos dónde estamos situados, y se escuchan fuertes sonidos de martillos y sierras. Al acercarse el personaje Olivier a la fuente sonora, entendemos todo. Deja de ser abstracto y se justifican los sonidos antes en off. Olivier se acerca hasta una sierra desde donde emana el ruido, que se hace cada vez más fuerte. Es un sonido ensordecedor que apenas deja oír los diálogos. Genera una extraña sensación de tensión, como de que algo fuera a pasar. Genera tensión además el aparente error que provocan los estudiantes, el cual Olivier trata de solucionar.

También se puede ver otro ejemplo al final de la película, SECUENCIA 28 (1 hr 25: 45), cuando no sabemos que hará Olivier con el niño, y de pronto prende una sierra eléctrica, que en sí mismo parece tener la cualidad de generar tensión. Entre medio del silencio que había, genera un ruido desagradable, tensionante, de que algo puede pasar.

- El sonido como encarnación del mundo:

Con el sonido como encarnación del mundo, me refiero a la nitidez, crudeza y extrema presencia que tiene en general el sonido a lo largo de la película. Tanto el ruido de los objetos que toma el personaje, como el ruido de presencia del personaje, el ruido de su respiración y la nitidez de las voces.

Hay una importancia en los objetos, en el ruido que provocan. No tienen una importancia desde el punto de vista de guión, no son un implemento narrativo, como una pistola o algo así. Es otra la importancia que tienen. Son la encarnación del mundo, la presencia material del mundo que rodea al personaje. Que no se vean, pero que estén siempre ahí. Por eso casi siempre la cámara está en los rostros de los personajes, pero escuchamos muy nítidamente y en off el mundo alrededor, el ruido de los objetos.

Este ruido, en general, es tan nítido – como cuando en la SECUENCIA 5 (min 11:00) el personaje Olivier toma una caja de fósforos y prende uno para preparar sopa – que es como si lo viéramos, aunque no esté realmente apareciendo en imagen. Como si para trabajar con sonido en off, fuera un requisito que sea nítido y claro. Que lo podamos sentir, sin verlo.

Y en ese sentido, a veces pareciera que el nivel de los ruidos estuviera muy alto. Incluso más de lo que están en la vida real. Hay un trabajo aquí que no necesariamente es “realista”. No es realista escuchar tan fuerte, sonidos que son tan mínimos en la realidad. Sin embargo, se justifican – en parte – por el tiro de cámara, por la cercanía que hay entre la cámara y el personaje. La cámara esta siempre encima y eso es en extremo coherente con la nitidez de los ruidos, con que esté de fondo una máquina sonando, pero igual escuchemos la respiración del protagonista.

En la SECUENCIA 6 (min 14:05) vemos otro ejemplo: Cuando fuma (se escucha la aspirada del cigarro), cuando se saca el cinturón de cuero que se pone en la espalda, al respirar mientras hace abdominales, cuando apaga el cigarro, al apretar botones del teléfono. Sólo es posible y justificable por la cercanía del plano. Hay una valoración de los objetos, de los ruidos que provocan las cosas mundanas, que es bastante particular.

Todo esto es parte de la gran riqueza sonora que tiene la película. Siempre hay sonidos de fondo, el silencio nunca es total. Toda esta cantidad de sonidos, va muy ligado además, a las acciones y al constante movimiento que tiene el personaje.

- El sonido como recurso narrativo:

En relación al sonido como recurso narrativo, tomo en primer lugar, la *respiración del personaje*, que se escucha constantemente a lo largo de la película. No lo sitúo en la categoría *sonido como encarnación del mundo*, pues me parece, que no solo es parte del mundo que habita el personaje, sino que además se utiliza como recurso para generar tensión y para describir al personaje. En la SECUENCIA 6 (min 15:30), la respiración se escucha muy fuerte, se percibe el esfuerzo del personaje. Es un sonido

crudo, real, visceral. Se escuchan sus inspiraciones y da la sensación de que le costara respirar, como si tuviera las fosas nasales obstruidas.

Luego en la SECUENCIA 29 (1hr:31:50), hay otro ejemplo. Vemos que Olivier le pone las manos en la garganta al niño y la cámara sube. Por lo que no podemos ver el estrangulamiento, está en off, no sabemos qué puede pasar. Y es justo en ese momento, que la respiración de Olivier, se intensifica. Genera mucha tensión. Pareciera que le va a dar un ataque. Suelta toda su vida por esa respiración, que se siente cada vez más fuerte, generando una gran tensión y expresando el estado en que se encuentra el personaje. Trata de contenerla, de controlarla, lo que lo hace más tenso todavía.

Luego, en la misma escena, vemos que Olivier le saca los brazos del cuello al niño y que no lo mata. Se sale de encima, se sienta a un lado. Su respiración sigue escuchándose muy fuerte. Pareciera que toda su energía, su tensión, su rabia, su dolor, se expresan a través de esa respiración, que trata de controlar. Por momentos, se mezcla con pequeños gemidos.

Luego en la SECUENCIA 17 (min 53:20) hay otro ejemplo del sonido como recurso narrativo. En esta secuencia, todo está narrado por el sonido. Al comienzo Olivier se limpia con la manguera que tira aire. Vemos la fuente de sonido, la reconocemos. Luego Olivier se va del lugar, pasan unos segundos, y mientras se está lavando las manos, escuchamos el mismo sonido de la manguera de aire (que ya reconocemos) en off. Olivier mira sorprendido. Va en dirección de la fuente de sonido y es el niño limpiándose. Unos minutos más adelante, mientras Olivier limpia su ropa, se escucha un silbido en off. Asumimos que es el niño, pues es el único presente en el lugar. Al parecer, a Olivier le molesta. Son las primeras notas musicales que escuchamos en toda la película. Es el chico, asesino de su propio hijo, expresándose. Tomándose, probablemente para Olivier, mucha libertad. El sonido como elemento expresivo, provocador, narrativo. Y es interesante cómo todo este mensaje es entre líneas. Nada es claro ni explícito. Ni la molestia de Olivier, ni el por qué habría de molestarle, ni qué le pasa con eso. Todo está en un campo sutil, sugerido, austero, que abre los sentidos de interpretación.

Finalmente, podemos ver un ejemplo del sonido como recurso narrativo, basado en la palabra. En la SECUENCIA 7 (min 18:35), Olivier está en el comedor del taller de carpintería, supuestamente buscando algo para comer, pero en realidad con su atención puesta en el niño nuevo. Mientras lava su cuchillo y pela una manzana, mira de reojo hacia el sector donde están todos los alumnos. Y justo en el momento en que deja de mirar en esa dirección, el sonido en off, la palabra, es reveladora. Se escucha la voz de un joven que dice "Me pone sopa por favor". A lo que la cocinera responde: "20 francos. ¿Eres nuevo?". Entonces, como espectadores, asociamos y sabemos que aquel que habla, es el niño nuevo, aquél que le provoca cosas a Olivier. De modo que, la escena está guiada y narrada a través del sonido en off, de la palabra en off, que genera un cambio en la actitud y disposición del personaje.

4.- Construcción de personajes y Elementos narrativos

Uno de los elementos fundamentales, desde donde se le da peso y complejidad a la película, es desde la construcción de personajes y las relaciones que establecen entre ellos. Olivier, presentado como un tipo contradictorio, complejo, frágil e inocente, pero violento y vigoroso a la vez. Y Francis, el chico, de por sí victimario, pero obediente y generoso en sus acciones y que solo parece estar necesitado de cariño.

Sumado a esto, quiero rescatar varias acciones, elementos narrativos, que son muy expresivos, pero sobre los cuales no se explica su causa. No sabemos por qué los personajes lo hacen. Como frenar el auto para que el niño se vaya para adelante. Como no darle la mano. Como los abdominales que hace el personaje Olivier.

- OLIVIER, PERSONAJE REDONDO Y COMPLEJO

El personaje de Olivier encarna toda la complejidad ética y moral de la película. Es, en sí mismo, un personaje contradictorio; frágil e inocente, pero violento y vigoroso a la vez. Es, lo que desde la literatura, se llamaría personaje redondo, toda vez que muestra cualidades, muchas de ellas contradictorias entre sí, y que a lo largo de la película se van transformando. Por tanto, muchas veces sorprende

su actuar. Es dubitativo, errático, impaciente. Todo aquello narrado a través de lo físico, de su constante movimiento, de su respiración.

Vemos algunos ejemplos:

En la SECUENCIA 9 (min 25:18), la mirada de Olivier es intrigante. No tenemos información de qué siente ni en qué piensa, pero su mirada dice mucho. Los lentes lo hacen ver como un hombre frágil. Pero a su vez su mirada expresa rabia y fuerza. Y nunca nos dice nada, qué siente respecto a lo que ve. Por lo que estamos obligados a interpretar.

En la SECUENCIA 11 (min 32:20), una vez que Olivier le cuenta a su ex esposa Magaly, que Francis Thiron fue a buscar lugar en el Centro, la mujer, angustiada le pregunta a Olivier: “¿Y qué dijiste?”. Olivier responde “Nada. No necesito decir nada. No había sitio, ya somos cuatro.” La mujer replica “¿Y si vuelve?”. A lo que Olivier responde “No, le mandaron a otro sitio”. Nosotros, como espectadores, sabemos que eso no es así. Y sabemos, por tanto, que Olivier está mintiendo a Magaly, ocultando el hecho de que lo aceptó en el Centro. Esta actitud del personaje, nos deja en expectativa de qué pretende hacer con él.

El elemento ambiguo de los abdominales, que realiza Olivier, no sabemos si es por sus problemas de espalda (que la ex mujer nos reveló que tenía) o porque quiere tener fuerzas para hacer algo con el chico.

También el *cinturón de cuero*, que a comienzos de la SECUENCIA 11 (min 29:35) se lo desabrocha. Luego, antes de bajarse del auto se lo abrocha. No sabemos si es por el dolor de espalda, pero termina siendo un objeto importante, casi representativo de la emoción del personaje.

En la SECUENCIA 12 (min 34:55) vemos otro ejemplo: El actuar de Olivier siempre es dubitativo. Entra al auto, mira. Sale del auto. Está parado. Mira nuevamente. Expresa y nos hace parte de su confusión. Ya que nos hace entrar a un lugar. Luego salir de él. Luego entrar. Cosa que un cine tradicional no haría. Probablemente, se creería que hacer eso es muy confuso para el espectador, y preferiría tener al personaje en un solo lugar y que diga “estoy confundido”. Habla también, de cómo se narra todo a través de lo físico. No necesitamos que los

personajes nos digan cómo se sienten, porque su cuerpo, sus movimientos, sus acciones nos lo dicen.

En la SECUENCIA 14 (min 44:03), vemos por un lado, esa parte del personaje que es preocupado por sus alumnos, les da consejo, quiere que se liberen de sus problemas y sean autosuficientes; “¿No puede (tu madre) dejarte vivir tu vida?” le dice Olivier a uno de los alumnos del Centro. Y por otro lado, vemos a ese Olivier rudo, incluso violento. Nos da esta nueva dimensión que podemos asociar al estrés que le significa todo lo que ha pasado con el chico. Como liberando tensión por otro lado y con otra gente. Sobre todo con el hombre, que apenas le dice “cálmate” y Olivier lo agarra del cuello y lo jala con violencia.

Nos aporta también la idea de que Olivier puede ser un tipo potencialmente violento. Y puede descargar esa fuerza contra Francis. Nos abre la posibilidad de que algún final trágico pueda venir.

En la SECUENCIA 15 (min 46:15), el personaje Olivier entra a la pieza del chico, lo que abre desde guión, nuevas dimensiones del personaje. Comienza a revelar rasgos que se podrían catalogar de psicópatas. Y nos da pistas sobre dónde podría desembocar esto. Quizás en la venganza total, el asesinato. Todo lo mira con atención. Se sienta en su silla. Y finalmente se acuesta en su cama. Quizás para sentirse como él. Nada se dice ni nada se explica. Son solo acciones, que como espectadores nos vemos obligados a interpretar.

En la SECUENCIA 18 (min 57:50), Olivier ve que Magaly, su ex mujer, lo estaba espiando y se baja del auto para frenarla. La mujer le reprocha el por qué está con el niño que asesinó a su hijo. “Nadie haría esto” le dice Magaly, luego de haberse desmayado. “¿Por qué lo haces?” le pregunta a Olivier. A lo que el hombre responde “No lo sé”. De este modo, nunca sabemos de manera explícita las intenciones de los personajes. Por qué hacen lo que hacen. Habla también de la ambigüedad o de las lecturas abiertas que quiere generar la película. No quiere cerrar interpretaciones, quiere abrirlas.

Podríamos pensar que después de esta escena, donde el personaje Olivier se ve enfrentado a la conciencia de sus acciones, va a echar al niño o al menos va a dejar de buscarlo. Pero no. Al día siguiente lo invita al aserradero, en SECUENCIA

19 (min 59:00). Se nos abre una vez más, el campo de interpretación. ¿Qué quiere? ¿Le quiere hacer algo al niño? ¿Por qué, aún siendo que le preguntan y no sabe qué quiere hacer con el chico, Olivier insiste? No se nos dan respuestas, lo que nos empuja como espectadores, a interpretar por nuestra cuenta.

En un momento de la película, pareciera que Olivier comienza a castigar al niño. Lo castiga con pequeñas acciones, pero sin decirle el motivo de su castigo. Por ejemplo en la SECUENCIA 22 (1hr:06:45), mientras están en el auto y el niño va durmiendo en el asiento del copiloto. Al ver que está durmiendo, Olivier frena el auto bruscamente para que el niño se despierte con el golpe. No sabemos por qué hace esta acción, pero nos sigue mostrando esta dimensión rabiosa y violenta que tiene Olivier. Y nos da pistas de qué pudiera ocurrir. Quizás ni él sabe por qué lo hace.

Este conjunto de acciones y la complejidad con la cual se desenvuelve el personaje Olivier, hace que sea más compleja también la identificación del espectador con el personaje. Ya que tienes rasgos de buen hombre y lleva un dolor y una rabia que son susceptibles de generar empatía. Pero a su vez se comporta de manera errática y poco veraz. De modo que el constante juego de ambivalencias en el personaje, puede provocar un estado similar de ambivalencia en el grado de identificación del espectador con el personaje.

- FRANCIS (EL NIÑO) COMO ANTI ESTEREOTIPO

La película hace chocar dos ideas opuestas en relación al personaje Francis; por un lado, sabemos que asesinó a otro niño menor que él (durante gran parte de la película no sabemos por qué ni cómo). Por otro lado, en su accionar, se nos muestra como un chico bueno, obediente, generoso y necesitado de cariño. En este sentido es que se constituye la idea de anti estereotipo, ya que los directores rehúsan utilizar formas típicas de construcción de personaje, como diferenciar entre “buenos” y “malos”. Hubiese sido muy distinto si es que Francis hubiese sido rebelde, desobediente y le hubiese dado lo mismo haber matado a otro niño. Se hubiese encarnado la idea de “mal”, cosa que hubiese facilitado la identificación del espectador con Olivier y hubiese facilitado el accionar del personaje. Pero no

es así. Los directores deciden hacer del chico, una persona que es querible, por lo que genera contradicciones tanto al personaje Olivier, como a nosotros espectadores.

En la SECUENCIA 12 (min 35:45) vemos un ejemplo de esto: Es interesante cómo el niño desde el comienzo es un buen chico. Le ofrece papas fritas a Olivier. Luego le dice, que le sorprende cómo pudo haber sabido su estatura. Es decir, se acerca, intenta generar una relación.

En la SECUENCIA 24 (1hr:11:15), el niño le dice a Olivier: “¿Quiere ser mi tutor?”. Abre la película, erosiona probablemente las intenciones o las emociones que tenía Olivier respecto al niño. Lo descoloca. Este niño que mató a su propio hijo, al cual quiere enfrentar, al cual quizás mataría, le pregunta si quiere ser su tutor. Abre una nueva lectura de la película, complejiza la relación. Hubiese sido mucho más fácil para Olivier que fuese un niño rebelde y violento. Pero no. Es un niño que se quiere acercar, que necesita cuidado.

Y luego, el niño le dice “¿Jugamos al metegol?”. Es interesante ver cómo al personaje Olivier, le sorprende la inocencia del niño. Antes de conocerlo, pudo haber pensado, que si fue capaz de matar a otro niño (su hijo) debe ser un monstruo, abominable, complejo, que merece ser castigado. Pero el niño es bueno, aprende rápido, acepta las lecciones, quiere dormir cuando hay que dormir y quiere jugar cuando hay que jugar.

Y sin responder a lo del metegol, Olivier le pregunta “¿Por qué me quieres a mí como tutor?”. Y la respuesta del niño, nuevamente sencilla y genuina es “porque me enseña”. Es todo lo que necesita. Que le enseñen.

Luego, mientras juegan metegol, Olivier le pregunta: “¿Mataste a alguien?”. Y el niño, sin aspavientos dice: “Sí”. Y lo interesante, es que seguido de eso y después de meter otro gol, el niño dice “En Frapoint yo era el campeón”. Denotándose que en realidad le importaba muy poco las preguntas que Olivier le estaba haciendo. Denotándose que, como se decía antes, es todavía un niño al cual le interesa solo el juego.

Luego, en la SECUENCIA 26 (1hr:19:47), para cerrar el ciclo de redención que busca, Olivier le pregunta; “Lamentas lo que hiciste?”. “Evidentemente” responde el chico. “¿Evidentemente por qué?” pregunta Olivier. Y Francis responde: “Cinco años encerrado es como para lamentarlo”. O sea que no lamenta ni se arrepiente de haberle hecho daño al niño y a la familia, que es lo que aparentemente esperaba Olivier. Se arrepiente, cual niño, porque él sufrió estando encerrado cinco años.

- RELACIÓN OLIVIER – NIÑO

Conocidas las características de cada uno de los personajes que guían la película, es interesante destacar la relación que desarrollan entre ellos y la transformación que ésta sufre a lo largo del film. En un comienzo, Olivier marca un total rechazo hacia el niño; no lo quiere aceptar en su curso de carpintería. Luego comienza a espialo y a querer saber más de él, y termina aceptándolo en su curso. Luego le enseña, como a cualquier alumno más, e incluso lo invita al aserradero, para que conozca los tipos de madera. Y finalmente lo comienza a castigar de manera silenciosa, sin decirle el porqué del castigo. El niño, siempre desconociendo las razones de los cambios de comportamiento de Olivier, solo acepta lo que su maestro le dice. Vemos algunos ejemplos de esto:

SECUENCIA 12 (min 34:55): Es interesante y ambigua la relación que se empieza a establecer entre Olivier y el niño. Venimos de la conversación que Olivier tuvo con su ex mujer, donde el hombre le dijo “No volverá el chico, lo mandaron a otro lugar”. Pensamos, como espectadores, que luego de esa respuesta lo va a echar del curso. Pero no. Se encuentra casualmente con él en la tienda de comida. Y está un rato con él. Y casi no le habla, pero entra en su conversación, en su juego, el de medir distancias. A pesar de toda la rabia y el odio que puede sentir, en ese momento entra en el juego y responde las preguntas que el chico le hace.

SECUENCIA 13 (min 41:00): Es interesante cómo, en términos narrativos, ahora vemos a Olivier obligado a convivir con este niño, que es el asesino de su hijo, a la vista de todos. Cómo está obligado a enfrentarlo en público, frente a todos y más encima, enseñarle, ser su guía.

Es interesante además la idea del niño arriba de los hombros de Olivier, en el momento en que están subiendo los listones de madera y el niño tiene

dificultades. Es como denigrante para Olivier, justo lo que no tenía que pasar. Más que dar miedo de que se cayeran, provoca temor el orgullo con el que podría actuar Olivier. Este niño, asesino de su hijo, arriba de sus propios hombros. Por eso, al decir Olivier “suéltame”, parece ser más por orgullo que por dolor.

SECUENCIA 16 (min 49:25): Es interesante la transición que hay, desde que Olivier está en casa del niño, casi como un psicópata, entrando escondido, acostándose en su cama. Y escena siguiente, sin preámbulo alguno, le está enseñando cómo armar una caja de madera. Uno pensaría que lo va a querer alejar, pero al parecer se está acercando. Hasta es amable con él. Y arman algo juntos, lo construyen con las manos de ambos. Es esta ambivalencia particular, en la que se comienza a desarrollar la relación.

Comienza a conocerlo; preguntándole “¿Qué harás el fin de semana? ¿No verás a tu familia? ¿Por qué?” Y de hecho Olivier pareciera sentir empatía por él. Cuando el niño le dice “El novio de mi madre no quiere que la vea”, Olivier le pregunta “¿Y tu padre?”. Por su rostro, pareciera comenzar a acercarse a la realidad del niño. Y comenzamos, como espectadores, a generar empatía con el niño. Sobre todo por la vida que le ha tocado.

SECUENCIA 17 (min 53:45): Es interesante cómo en algunos momentos pareciera que el niño intenta imitar a Olivier. Como aprendiendo a ser adulto. E imitando a Olivier casi como si fuera su padre. Se limpia igual que él, luego silba, y finalmente vemos un plano donde se pone la chaqueta, igual que Olivier había hecho antes. El asesino de su hijo, imitándolo y queriendo ser su hijo. Ese es el nivel de complejidad y contradicciones al que invita la película.

SECUENCIA 27 (1hr:22:15): Olivier lo mira. Es un buen alumno. Disciplinado, atento. Eso duele, eso hace más compleja la situación. Incluso cuando le pregunta “¿Es una madera blanda o es una madera dura?”. El niño, sin leer el manual, responde bien. Es un buen chico. Y vivimos con Olivier la ambivalencia de querer enseñarle y querer castigarlo a la vez.

SECUENCIA 29 (1hr:28:30): Finalmente, Olivier le cuenta la verdad y le dice que el niño al que mató, era su hijo. Comienza entonces la persecución, donde el chico corre, escapa, probablemente creyendo que Olivier quiere vengarse, hacerle daño.

Lo interesante de esta escena es que no sabemos qué quiere cada personaje. Olivier le grita “no corras, no voy a hacerte daño”. Pero igual lo busca con desesperación. El chico por otro lado, le tira maderas, queriendo defenderse. Se nos confunden las intenciones de los personajes. Puede pasar cualquier cosa.

“Estuve 5 años encerrado, ya pagué” dice el chico. Cree que lo quiere matar. Que lo quiere hacer pagar por lo que hizo. Una vez que lo atrapa, Olivier lo estrangula, igual que como el niño mató a su hijo. Como si quisiera hacerle sentir lo que pudo haber sentido su hijo. Pero todo esto es pura interpretación, porque nada se dice de manera explícita.

SECUENCIA 30 (1hr:34:10): En la última escena de la película, Olivier sigue ordenando y el chico se acerca. Olivier lo mira alerta. No sabemos qué quiere el chico. No sabemos las intenciones de cada uno. Porque quizás, ellos como personajes, tampoco lo saben. Es tenso ese momento, con los dos de frente, en silencio. Y es el momento donde, en una película más tradicional, el chico le hubiese dicho “perdón”. Pero no. Aquí, las palabras parecen sobrar. En vez de eso, el chico tan solo toca la madera. Olivier acepta. Y terminan incluso trabajando juntos. Ayudándose. Olivier dobla un pedazo de plástico y se lo deja al chico para que él presione, mientras amarra.

Este es el máximo signo de perdón. Y el chico entiende que no lo va a matar. Si lo hubiese querido matar, ya lo hubiese hecho.

5.- Suspense y pistas falsas

Gran parte de la tensión narrativa que se genera a lo largo de la película, se sustenta a partir de la instalación del *suspense*. El director Alfred Hitchcock, considerado maestro del suspense, lo explica de la siguiente manera:

La diferencia entre el suspense y la sorpresa es muy simple [...] Nosotros estamos hablando, acaso hay una bomba debajo de esta mesa y nuestra conversación es muy anodina, no sucede nada especial y de repente: bum, explosión. [...] Examinemos ahora el suspense. La bomba está debajo de la mesa y el público lo sabe, probablemente porque ha visto que el anarquista la ponía. El público sabe que la bomba estallará a la una y sabe que es la una menos cuarto (hay un reloj en el decorado); la misma conversación

anodina se vuelve de repente muy interesante porque el público participa en la escena (Truffaut, 2008, p.68-69).

En *El hijo*, el suspense se da porque un personaje sabe una información fundamental (Olivier), que el otro personaje no sabe (el chico), y la cual nosotros espectadores también sabemos. La bomba, en este caso, es la información misma (el hecho de que el chico mató al hijo de Olivier), la cual sabemos que en algún momento se va a develar, va a explotar, pero no sabemos cuándo ni cómo.

En la SECUENCIA 18 (min 56:30) hay un ejemplo de esto, cuando Olivier tiene en sus brazos a su ex esposa, luego de que se desmayó. El chico aparece desde atrás y grita “¿Necesita ayuda?”. De manera genuina quiere ayudar, porque no sabe que aquellos dos, son los padres del chico al que mató. Pero Olivier y nosotros espectadores, sabemos que aquel niño es el asesino de su hijo, y entendemos por qué Olivier rechaza la ayuda, se enoja y le grita “Métete al auto”. Justamente ofrece ayuda el implicado, el buscado, la causa de todo.

Luego, en la SECUENCIA 24 (1hr:14:30), mientras juegan taca taca, Olivier le pregunta al chico “¿Mataste a alguien?”. Y el niño, sin aspavientos dice “Sí”. Seguido de eso mete otro gol, y dice “En Frapoint yo era el campeón”. Denotándose que en realidad le importan muy poco las preguntas que Olivier le hace. Nosotros, espectadores, que sabemos lo que ha hecho el chico, intuimos la rabia que debe estar sintiendo Olivier por dentro, y vemos la tensión en su mirada. Más adelante, en la SECUENCIA 25 (1hr:16:30), el niño le pide un cigarro a Olivier. Y algo tan simple visto desde afuera, como que un alumno le pida un cigarro a su profesor, nosotros espectadores, lo re significamos por la información que tenemos. Porque sabemos que en el pasado, ese alumno mató al hijo del profesor. Entonces cualquier acción pequeña de parte del niño, pareciera que fuera una provocación. Más todavía al ver el rostro de Olivier, que se muestra contrariado y tenso.

De este modo, gran parte de la película se desarrolla con nosotros espectadores, sabiendo más información que uno de los personajes. Y esto, sumado al actuar errático y extraño de Olivier, hace que comencemos a sospechar acerca de qué es lo que pretende hacer Olivier con el niño. Cómo va a explotar la bomba. En qué

momento y cómo le dirá la verdad y que implicará esta confesión. Así, de a poco, a partir de que Olivier se acerca al chico, de que lo lleva al aserradero, comienza a rondar la idea de que podría matarlo y así cobrar venganza.

Y esto, en parte, se ve apoyado por la presencia de *pistas falsas* que comienzan a aparecer. Esto quiere decir, indicios de objetos y acciones que nos hacen creer que va a suceder algo, que finalmente no sucede. Vemos indicios que nos hacen creer que lo va a matar, pero eso no sucede y los indicios se revelan como señal de otra cosa.

En la SECUENCIA 16 (min 50:25) vemos un ejemplo: Luego de que se quedan solos Olivier y el chico en el taller de carpintería, Olivier va a buscar algo a su armario. Ahí vemos que saca del cajón un cuchillo. Luego mide una cinta. Pensamos lo peor, que lo va a estrangular. Más todavía al ver que se quedaron solos, que los otros jóvenes se fueron, y que más encima, Olivier retuvo al chico. Pero no. Olivier se acerca nuevamente hasta donde estaba el chico, y con el cuchillo corta la cinta que luego le pone al cajón de madera que estaban construyendo.

Luego, en la SECUENCIA 21 (1hr:03:00), antes de irse de viaje juntos al aserradero, Olivier empaca algunas cosas para llevar, entre las que está una cuerda y un plástico verde. Al ver esa cuerda y ese plástico verde que envuelve, uno podría pensar que está preparando la muerte del chico. Como si fueran elementos del crimen. Luego, más adelante, hacia el final de la película, entenderemos para qué era el plástico verde y la cuerda. Simplemente para amarrar los listones de madera.

En la SECUENCIA 23 (1hr:09:10), al no saber las reales intenciones de Olivier, muchos elementos pasan a ser pistas falsas. Como cuando Olivier se agacha, se pone de cuclillas y luego se estira. Más que pensar que eso pudiese ser algo directamente relacionado con matarlo, se puede pensar que quiere estar bien físicamente, en forma, preparado para lo que viene. Lo mismo que pasa con el elemento de los abdominales. No sabemos si hace abdominales porque le duele la espalda o porque se está poniendo en forma para matarlo.

En la SECUENCIA 26 (1hr:18:45), Olivier le dice “Lo estrangulaste”. El chico responde “Pero no quería”. Olivier se enoja y grita “Déjate de peros, ¿lo hiciste o

no?”. Expresa todo el vigor y dominio de la situación que ya había mostrado. Olivier entonces, frena bruscamente el auto y para. Mira para los lados. Uno, como espectador, podría pensar que ahí se termina todo. Que lo va a matar. Que está viendo si hay alguien alrededor que lo pueda delatar. Pero no. Olivier dice “Me pasé”. Solamente se había pasado de la entrada del lugar al que iban. Nos sorprende y deja descolocados.

En la SECUENCIA 27 (1hr:22:57), ya en el aserradero, Olivier le pregunta al chico sobre qué tipo de madera es ese que tiene al frente. El chico camina hacia adelante para ver la madera más de cerca. Olivier camina detrás de él. Y aquí nuevamente hay un plano de pista falsa, donde realmente pareciera que llegó el momento de matarlo. Por el plano, por la posición de los personajes (Olivier caminando detrás del chico), por el contexto que conocemos. Todo eso genera una tensión, sutil, no explícita. Habla también de la situación de fragilidad que tiene el chico. La situación de superioridad que tiene Olivier en ese momento. Lo puede matar cuando quiera.

De este modo, la mezcla entre el suspense, las pistas falsas, el rostro rabioso y contrariado que constantemente le vemos a Olivier y el hecho de que nunca sepamos realmente cuáles son sus intenciones, hacen que se genere una gran tensión a lo largo de la película, esperando a ver qué hará el hombre con el chico.

Conclusiones

Siempre tuve la inquietud, acerca de la oposición entre austeridad y exceso en el cine. Entre películas excesivas que se hacen predecibles y películas austeras que dejan un mayor espacio a lo impredecible. Sin embargo, buscando fuentes bibliográficas, no había nada que aludiera específicamente a este problema. Por lo tanto, no había manera de enfrentarlo, sin antes definir y conceptualizar el marco desde el cual quería trabajar.

Así, comencé atacando un elemento particular – la música –, creyendo que ahí estaba la causa del exceso de las películas que rechazaba. Pero el haberme hecho consciente de la importancia de entender el cine desde un análisis interrelacionado de sus elementos, me hizo comprender que el problema reside en algo mucho más complejo que la presencia o no presencia de música. Me hizo comprender que el problema reside en la información que se entrega simultáneamente desde los diferentes elementos cinematográficos. En una escena, en un momento particular, cuánta información está entregando la puesta en escena, cuánto la música, cuánto los diálogos, cuánto la actuación. Así fue que llegué a la elaboración del concepto de *administración de la información*, **uno de los primeros hallazgos** que surgieron a partir de esta investigación y el cual fue clave para materializar una inquietud que venía arrastrando de hace tiempo.

En este sentido, el trabajo de deconstrucción y análisis que hice de la película *El hijo*, fue fundamental para poder elaborar y a su vez aterrizar los conceptos que me ocupaban; interrelación de elementos, administración de la información, austeridad y sentidos múltiples.

Al momento de comenzar este trabajo, tenía la idea de que cuanto más austera fuera una película, mayores sentidos de interpretación generaría en el espectador, idea que se plantea en la hipótesis presentada. Casi como si fuera una ecuación matemática, creía que toda oposición al modelo hegemónico hollywoodense que propusiera una entrega de información austera, sería compleja, interesante y generaría a la larga, mayores sentidos de interpretación. Cuestión que veía plasmada en la película *El hijo*.

Sin embargo, a medida que avanzaba en el análisis, me daba cuenta que, mientras por un lado, *El hijo* tiende a minimizar o suprimir la entrega de

información, por otro lado despliega elementos que son muy expresivos y entregan otro tipo de información. Mientras la película opera desde la *Fragmentación del espacio*, con *Ausencia de música* y *Ausencia de conflicto* (todos elementos vistos en el Capítulo II de este trabajo), por otro lado, opera con una *Construcción compleja de personajes*, un *Uso expresivo del sonido* y con *Suspense y pistas falsas* (todos elementos vistos en el Capítulo III de este trabajo).

Así, un **segundo descubrimiento** importante que hice, fue darme cuenta que la particularidad de la película *El hijo*, estriba en el equilibrio de fuerzas que logra entre la supresión de elementos típicamente utilizados por el modelo de cine hollywoodense (Austeridad) y la presencia de otro tipo de elementos que le dan carácter y espesor a la película (Elementos expresivos).

A diferencia de lo que propuse en la hipótesis inicial, llego a la conclusión de que ni la austeridad ni los elementos expresivos trabajando por separado, serían condición suficiente para lograr el efecto de sentidos múltiples. El efecto de sentidos múltiples, se constituiría cuando austeridad y elementos expresivos trabajan en conjunto, como hace *El hijo*, donde ambos elementos existen en una relación de dependencia, potenciándose mutuamente. Por mucho que en una película hubiera un elemento que en sí mismo pueda ser expresivo (por ejemplo *el ruido como generador de tensión*), la ausencia de otros elementos, hace que aquel elemento expresivo, se destaque más. Por ejemplo, el *ruido como generador de tensión* se hubiera opacado si en *El hijo* hubiese habido una alta presencia de música incidental. Viceversa, por mucho que en una película pueda haber un elemento que en sí mismo es austero (por ejemplo, la *ausencia de conflicto*), la presencia de otros elementos expresivos (por ejemplo, *Construcción de personajes* y *Elementos narrativos*), hace que aquella ausencia, no implique una sensación de vacío ni precariedad, sino se muestre como algo atractivo, que tiene valor.

Por tanto, y a modo de respuesta a la problemática propuesta al inicio de este trabajo, la administración de información de los tres elementos principales de una película (sonido, puesta en escena y guión) será fundamental en la posibilidad de generar *sentidos múltiples* de interpretación en el espectador. Sin embargo, una entrega de información austera, no es condición suficiente para lograr este

objetivo. Es un primer paso, pero si es que no se desarrollan otros elementos expresivos, complejos, productivos, puede terminar siendo una película que genere lecturas pobres y acotadas, que es justamente lo que critico a las películas Hollywoodenses.

Tomando como ejemplo uno de estos elementos (la música y el sonido), podemos hacer una comparación entre *El hijo* y *Caché* (2005), del director Michael Haneke. Ninguna de las dos películas utiliza música incidental. Sin embargo, el diseño sonoro que se deja oír en *Caché* es pobre, carente de recursos expresivos y de recursos sonoro-narrativos. A diferencia de *El hijo*, que desarrolla un importante trabajo sonoro. Así, el hecho de quitar capas de información (en este caso la *música incidental*), no es fenómeno suficiente para que la película sea rica en su formalidad y logre provocar el efecto de sentidos múltiples.

En este sentido, podría plantear tres posibles categorías que serían consecuencia de las diferentes maneras de administrar la información en una película:

- *Exceso y lecturas acotadas*, que sería la categoría donde mayormente se encuentran las películas del modelo hollywoodense, donde el exceso de información entregado, hace predecible el desarrollo de la obra, y por tanto genera lecturas acotadas en el espectador. Es, sin duda, el modelo hegemónico desde donde se generan los productos audiovisuales hoy en día (tanto películas, como telenovelas y series de televisión). Es el modelo que ha ganado la batalla, el que más gusta al gran público y el que más vende.

- *Austeridad y lecturas acotadas*, que serían aquellas películas que son austeras en relación al modelo hegemónico hollywoodense, pero que no logran ofrecer otros elementos que hagan de la película algo complejo e interesante. Por lo que las lecturas ofrecidas también terminan siendo acotadas y pobres. Estos casos son menos comunes y tienen – desde mi punto de vista – el valor de oponerse al modelo y al estilo desarrollado por Hollywood y sus derivados, sin embargo, su incapacidad está en no lograr desplegar otros elementos que hagan de ellas algo interesante.

- *Austeridad y sentidos múltiples*, que serían aquel tipo de películas donde se logra cierto equilibrio entre los elementos suprimidos y los elementos expresivos, lo que

terminaría ayudando a provocar sentidos múltiples de interpretación en el espectador.

En torno a esto, fue que hacia el final de este trabajo, me surgió **una tercera y última reflexión**; el de la necesidad de *ocultar información* en el cine contemporáneo. A veces, al cine no le basta solamente con ser austero, sino que es necesario que oculte información al espectador. Más ahora, que el espectador contemporáneo – con todo su bagaje, su vasta aproximación a las imágenes y a los contenidos multimedia – es muy hábil para decodificar un mensaje. Más todavía ahora, que el modelo hollywoodense es el que domina la escena mundial.

El cine (entiéndase la obra audiovisual), de todas las disciplinas artísticas, es la que más revela información al espectador. Un plano cinematográfico (imaginemos un travelling, con un personaje de frente, con música incidental y una voz en off que relata algo) tiene muchos canales posibles para entregar información al espectador. Y cuanto más sean explotados esos canales, o cuanto más sean explotados de maneras que ya han sido explotados antes, más se reducen los espacios de interpretación, de decisión del espectador para escoger una lectura propia.

En un capítulo de la novela *Ayer*, del escritor chileno Juan Emar, se relata la visita que hace Juan – el protagonista – a su familia, quienes ríen pomposamente de algo que el protagonista desconoce; “Desde que cruzamos el umbral, nuestra presencia les causó una franca hilaridad, que trataban de reprimir, pero que, a pesar de todo, se les desbordaba por el extremo de los labios” (Emar, 1998, p.63). Y unas páginas más adelante dice “Entonces todos explotaron en la más descomunal de las carcajadas, salvo el cónsul del Uruguay que, por buena educación, se tragó una mitad de su risa y dejó a la otra sólo derramarse como malicia por sus barbas” (Emar, 1998, p.65).

El texto relata algo físicamente imposible (una mitad de risa que se traga y otra que se derrama por la barba), sin embargo, evoca algo posible. Provoca un goce y una proyección, algo que se puede imaginar, aun siendo su imposibilidad. Y en parte ocurre, porque la literatura, al ser material escrito, deja libertad total a la creación de imágenes. Teniendo un campo abierto de interpretación y creación, esa simple evocación, nos estimula múltiples imágenes y sentidos de interpretación diferentes. Ahora ¿Cómo podríamos llevar esa escena al cine?

¿Podría el cine, ocupando sus propios recursos (no la palabra escrita, sino la imagen y el sonido) replicar el efecto de goce que genera lo relatado en la novela *Ayer*? ¿Cómo mostrar esa risa que se traga y esa que se derrama por las barbas, sin ser demasiado explícitos?

Y es que son las propiedades sustanciales de cada disciplina las que nos obligan a modificar el uso de los recursos. Y el cine, por antonomasia, es la disciplina que más revela. Que más canales abiertos tiene para entregar información al espectador. Por tanto, debemos hacernos cargo de eso, y aprender cómo, a partir de la administración y uso de los recursos, podemos mantener vivo ese estado de apertura, de estímulo a los múltiples sentidos de interpretación. Cómo ocultar, cómo crear ambigüedad, sin ser confuso. Cómo sugerir, sin ser explícito.

De este modo, el *ocultar información*, puede ir desde ocultar algún elemento narrativo, hasta ocultar lo que revela la imagen o el sonido. Si tenemos la idea de una escena, que ha sido vista muchas veces – por ejemplo, la conversación entre un capo de la mafia y un asesino a sueldo, a quien le están encargando un trabajo – debemos preguntarnos cómo relatar esa escena, qué ocultar y qué mostrar, para que aparezcan nuevas cosas. Para que se provoquen nuevas sensaciones y no parezca la misma escena vista antes en otras películas. Por tomar un ejemplo, algo que se puede hacer, es ocultar las caras de los personajes y el espacio en el que se encuentran, como hace el director Luc Besson, al inicio de su película *León: The professional* (1994). La película está comenzando, no sabemos de qué se trata ni quiénes son los personajes que guían la narración, y el director opta por filmar todo con lente teleobjetivo, que hace que durante la conversación, no se vea nada de sus rostros ni del contexto, si no apenas unos ojos, unas gafas de sol, unas bocas, y luces que se mueven alrededor. Así, al espectador le cuesta más localizarse, no entiende de inmediato dónde se está, quienes son, de qué hablan. Y se deja por mayor tiempo abierta la posibilidad de interpretar qué es lo que se está viendo.

Cuanto más acceso a las imágenes y al cine tenga el espectador, mayor debiese ser el trabajo de ocultamiento de información. Y más diversas deben ser las maneras de mostrar cosas que probablemente ya se han mostrado antes.

En *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Walter Benjamin realiza un ejercicio de comparación entre la pintura y el cine; donde dice que la

pintura “invita a la contemplación; ante ella podemos abandonarnos al fluir de nuestras asociaciones de ideas. Y en cambio no podremos hacerlo ante un plano cinematográfico. Apenas lo hemos registrado con los ojos y ya ha cambiado” (Benjamin, 2003, p.90). Unas líneas más adelante, Benjamin cita a Georges Duhamel, escritor y poeta francés, quien a propósito del surgimiento y propagación del cine, escribe: “Ya no puedo pensar lo que quiero. Las imágenes movilizadas sustituyen a mis pensamientos” (Benjamin, 2003, p.91).

Este temor al cine – como medio – de que llegue incluso a sustituir el pensamiento, va en la misma línea de lo que relataba antes, respecto al cine como la disciplina que más revela. Tantas imágenes diferentes, una tras otra, tanto movimiento, tanta información que se despliega, que quitan la posibilidad de contemplación y de abandonarse al fluir de las propias asociaciones de ideas. La sustitución del pensamiento, sería el acápice final de la pérdida de libertad del espectador.

Por suerte, la Historia ha demostrado que la menor contemplación que conlleva una película respecto a una pintura, no necesariamente implica una sustitución del pensamiento. Que la relación de imágenes y sonidos en el tiempo, son las que constituyen el valor del cine como medio. Y que una buena película, compleja, provocativa, que genere múltiples sentidos de interpretación en el espectador, puede estimular el pensamiento y el fluir de asociaciones de ideas, tanto o más que una pintura.

Sin embargo, cuando vemos la absoluta hegemonía del modelo de cine hollywoodense sobre otras maneras de hacer cine. Cuando vemos la arrolladora hegemonía de plataformas como Netflix, cuyos productos suelen seguir los mismos patrones del modelo hollywoodense. Cuando vemos que la gran masa de espectadores prefiere ver productos audiovisuales de fácil consumo, que no lo hagan pensar, con lecturas acotadas. Entonces recordamos a Benjamin, a Duhamel y a ese cine que sustituye el pensamiento. Entonces debemos saltar y estar atentos a qué está ocurriendo a nuestro alrededor. A cómo evoluciona el cine y cómo evolucionan los espectadores. Qué podemos hacer como trabajadores del medio, para intentar hacer de sobrepeso a esta hegemonía del modelo norteamericano.

A fin de cuentas, este reclamo por la austeridad y los sentidos múltiples, es un reclamo por la libertad. Por la autonomía del espectador. Que el cine ofrezca obras donde el espectador mantenga su autonomía, libertad de pensar e interpretar, y produzca de veras, el efecto de *inserción libre y recapitulación activa*, que Eco pregonaba en su *Obra abierta*.

Bibliografía

- Benjamin, Walter (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, (1ª Ed.) México, D.F: Editorial Itaca.
- Chion, Michel (1997). *La música en el cine*, (1ª Ed.) Barcelona, España: Editorial Paidós.
- Cousins, Mark (2005). *Historia del cine*, (1ª Ed.) Barcelona, España: Editorial Blume.
- Eco, Umberto (1992). *Obra Abierta*. Barcelona, España: Editorial Planeta-Agostini.
- Emar, Juan (1998). *Ayer*, (2ª Ed.) Santiago, Chile: Editorial LOM.
- Hauser, Arnold (1983). *Sociología del arte (2: Arte y clases sociales)*, (1ª Ed.) Barcelona, España: Editorial Labor.
- Truffaut, François (2008). *El cine según Hitchcock*, (Undécima reimpresión) Madrid, España: Editorial Alianza.