

LA IMAGEN ESCINDIDA

La retroproyección con valor expresivo

RAÚL GARCÍA EGÜÉS



TUTOR

Santiago Fillol

CURS

2015 — 2016

Treballs de recerca dels programes de postgrau del Departament de Comunicació

DEPARTAMENT DE COMUNICACIÓ

Universitat Pompeu Fabra

RESUMEN

El presente ensayo trata de vislumbrar la función expresiva de la retroproyección. Para ello trazaremos un recorrido cronológico partiendo de disciplinas artísticas en las que se da un fraccionamiento en la imagen como herencia figurativa de la técnica, hasta la invención del cinematógrafo. Se realizará una investigación localizando los distintos momentos en los que se usa esta técnica para tratar de entender sus distintos usos en relación a diferentes contextos históricos. El trabajo investiga el desarrollo del lenguaje formal de este dispositivo caracterizado por contener en una imagen dos espacios y tiempos que origina un montaje interno.

PALABRAS CLAVE

Retroproyección, cine, memoria, tiempo, pantalla, montaje, inconsciente, mente, cuerpo, hipnosis, figura, fondo, espectador, artificio, simulacro.

ABSTRACT

This essay tries to glimpse the expressive feature of rear projection. To do that, we will chart a chronological course on the basis of the artistic disciplines in which a fractionation of the image occurs as figurative heritage of the technique until the invention of the cinematographer. An investigation will be conducted to localize the different moments in which this technique is used, to try to understand its diverse uses related to different historical contexts. This work investigates the development of the formal language of this device, characterized for including in one image two space-times that originates an internal montage.

KEYWORDS

Rear projection, cinema, memory, time, screen, montage, mind, screen, unconscious, mind, body, hipnosis, figure, background, spectator, artifice, simulacrum.

AGRADECIMIENTOS

A Santi por su orientación durante todo el proceso.

*A Sergi por sus consejos e indicaciones antes
y después de emprender la investigación.*

A Fran por su dedicación, visión y recomendaciones.

A Itsaso una vez más gracias por tu apoyo y ánimos.

Ningún otro arte atraviesa, como lo hace el cine, nuestra conciencia diurna para tocar nuestros sentimientos, al fondo de la cámara crepuscular de nuestra alma. Una pequeña miseria de nuestro nervio óptico, un choque, veinticuatro imágenes luminosas por segundo.

INGMAR BERGMAN

Cuando miramos un espejo pensamos que la imagen que nos ofrece es exacta. Pero si te mueves un milímetro la imagen cambia. Ahora mismo, nosotros estamos mirando un círculo de reflejos sin fin. Pero a veces el escritor tiene que destrozarse el espejo porque es en el otro lado del espejo donde la verdad nos mira a nosotros.

HAROLD PINTER

ÍNDICE

	PAG
1. INTRODUCCIÓN	1
2. ANTECEDENTES DE LA RETROPROYECCIÓN	7
2. 1. Teatrales y pictóricos	7
2. 2. Fílmicos.....	16
2. 2. 1. La sobreimpresión como plasmación de sueños	16
2. 2. 2. El travelling matte como doble de lo real.....	20
3. RETROPROYECCIÓN EN EL CINE CLÁSICO	26
3. 1. La invención de la retroproyección	26
3. 2. Retroproyección y reminiscencia	29
3. 3. Retroproyección e hipnosis : del flickeo al resurgir del recuerdo pantalla.....	36
4. RETROPROYECCIÓN EN EL CINE MODERNO	50
4. 1. Dispositivo retroproyectivo	51
4. 2. Retroproyección del autor.....	57
5. RETROPROYECCIÓN EN EL CINE CONTEMPORÁNEO	69
5. 1. Revisitación de la retroproyección en el cine de Brian De Palma	69
5. 1. 1. El proceso cognitivo perceptual en Blow out	70
5. 1. 2. La herida en The Fury.....	73
5. 2. El fin de la retroproyección: del artificio al simulacro	76
5. 2. 1. Documental: Backstory	79
5. 2. 2. Ficción: Holy Motors	83
5. 2. 3. Videoarte: Avatar machine	92
6. CONCLUSIONES	95
7. REFERENCIAS	98
7. 1. Bibliografía	98
7. 2. Artículos de revistas	101
7. 3. Webgrafía.....	101
7. 4. Filmografía.....	102
7. 5. Obras pictóricas	103

1. INTRODUCCIÓN

En *Holy Motors* (2012) Denis Lavant entre uno de sus muchos papeles en esta película tiene que realizar una sesión de *motion capture*. Leos Carax con el uso de la retroproyección digital parece mostrar a Denis Lavant confundido en ese clima artificial. Previamente a la secuencia en la que se produce el trabajo de *motion capture* el personaje de Denis Lavant se cambiaba de traje en su limusina. Desde el interior del vehículo podíamos observar un sistema de retroproyección cuyas imágenes exteriores si que parten de un anclaje con el mundo real.

Parece especialmente significativo que Carax haya elegido anteriormente utilizar de esta manera clásica la retroproyección para luego confrontarla con la retroproyección digital. Al dialogar una secuencia con otra de forma continuada el autor parece estar trazando un recorrido histórico en el uso de esta técnica fotográfica. Carax parece usar la retroproyección a modo de imagen dialéctica benjaminiana, invocando un momento que persigue una imagen de futuro. Como explica Agamben “estas imágenes se definen a través de un movimiento dialéctico que es captado en el acto de suspensión: No es que el pasado arroje su luz sobre el presente o el presente su luz sobre el pasado, sino que la imagen es aquello en que lo que ha sido se une de modo fulmíneo con el ahora en una constelación. En otras palabras: la imagen es dialéctica en situación de suspensión.”¹

En la película Carax provoca el choque de la retroproyección tradicional con una nueva forma de retroproyección que se resiste a ser un *chroma*. “En ninguna otra parte fue mas evidente este impulso restaurador que en las formas asumidas por las nuevas tecnologías mismas, que imitaban precisamente las antiguas formas que estaban destinadas a superar”.² Leos Carax plantea cual es la relación del imaginario del protagonista en relación a su época haciendo un recorrido histórico y adelantándose al futuro cinematográfico. Por ello, la secuencia citada

¹ AGAMBEN, Giorgio. *Ninfas*. Pre-textos. Valencia, 2010. pp. 29-30

² BUCK- MORSS, Susan. *Dialéctica de la mirada Walter Benjamin y el proyecto de los pasajes*. Ediciones La balsa de la medusa, Madrid, 2001, p.130.

al inicio va a ser la que guíe nuestra investigación permitiéndonos interrogarnos que usos ha generado la retroproyección a lo largo del cine dependiendo de sus logros tecnológicos y contexto social.

La retroproyección, como señala Julie Turnock, era un efecto especial primario que se utilizó con frecuencia en los estudios de Hollywood entre la década de los 30 y los 70. “En los términos más simples, la retroproyección es un efecto especial de composición técnica que implica la proyección de metraje pregrabado detrás de actores en el set, normalmente para presentar la ilusión de que los actores están en un lugar remoto y no en un estudio.”³

En este ensayo no pretendemos quedarnos en un apartado puramente técnico ya que cómo señala Núria Bou “la historia del lenguaje cinematográfico no surgió en abstracto de los recursos expresivos que le son propios, sino más bien de la necesidad de obtener soluciones visuales concretas que permitiesen explicar unas determinadas historias”.⁴

El corpus de análisis del trabajo consiste en una constelación de secuencias en las que se utiliza la retroproyección con intención expresiva. El dispositivo, a pesar de pretender crear un entorno verosímil no alcanza a ocultar su carácter de *collage* temporal. Esta técnica fotográfica desarrollará un léxico propio gracias a la particularidad de generar un montaje interno provocado por la escisión entre dos imágenes de espacio tiempo distintos.

Emprendemos la investigación concibiendo la aplicación de la retroproyección significativa desde un enfoque benjaminiano. y para ello realizaremos una translación de su concepto de montaje: procedimiento en el que advertía un carácter progresista “porque <<interrumpe el contexto en el que se inserta>> y

³ Texto original: “In the simplest terms, rear projection is a special effect composite technique that involves projecting prefilmed footage behind actors on the set.” TURNOCK, Julie, *The Screen on the set: The Problem of Classical-Studio Rear Projection. Cinema Journal: Volume 51, Number 2, Winter 2012*, p.158.

⁴ BOU, Nuria. *Plano/contraplano. De la mirada clásica al universo de Michelangelo Antonioni*. Biblioteca Nueva. Madrid, 2002. p.33.

de ese modo <<actúa contra la ilusión>>.”⁵

Este ensayo trata de exponer cómo el uso de la retroproyección marca un punto de inflexión entre dos tiempos; el presente y el pasado. Debido a esto se produce una interrupción en la narración que permite la infiltración de un pasado abandonado.

Santiago Fillol en su ensayo *La proyección que se pierde* expone lo siguiente: “En esto reside la “aspiración legítima a ser reproducido” que enuncia Benjamin (...) Es decir, a ser “proyectado”, en el más ancho de sus sentidos: un reconocimiento del deseo proyectado en la pantalla de cine, que se podía canalizar y “realizar” en su *Proyección*: proyección en la pantalla, y proyección del imaginar de un hombre entre medio de los hombres; del imaginar como acto que deviene material”⁶. Desde esta reflexión brota la cuestión vehicular del presente ensayo: ¿Sí el cine proyecta los deseos de los hombres que es lo que retroproyecta?

La retroproyección como técnica alude directamente al dispositivo cinematográfico, debido a que su mecanismo es una puesta en *abyme* de la experiencia estética de visionado de una película. Se produce un reencuadre de una pantalla sobre otra pantalla, ambas cinematográficas y una doble proyección (como herramienta de visionado y como efecto de trucaje). En los planos con esta configuración se dispone de un proyector y una pantalla, pero existe una diferencia que radica en que la proyección está de espaldas al actor, estableciendo una relación inversa al visionado. Esta técnica parece funcionar como dispositivo activador que retrotrae el inconsciente del personaje. El subconsciente se proyecta en la pantalla trasera que permanece oculto tras el personaje.

En el lenguaje cinematográfico el descubrimiento de un hecho generalmente es ilustrado mediante un campo contracampo que relaciona la mirada del

⁵BUCK- MORRS, op. cit., p.84.

⁶FILLOL, Santiago. *La proyección que se pierde. Tradiciones, obsesiones del cine francés contemporáneo leídas desde ‘Holy Motors’, de Leos Carax*. Universidad Pompeu Fabra. p. 1.

protagonista con lo acontecido. En la retroproyección la revelación se desencadena en el mismo plano dividido en figura y fondo. El resultado de esta técnica tiene relación con lo que Raymond Bellour denomina L'entre-images, concepto que figura el espacio de pasaje producido en imágenes de diferentes medios: fotografía, cine y video. "L'entre-images es también (virtualmente) el espacio de todos estos pasajes. Un lugar, físico y mental, múltiple. A la vez muy visible y secretamente inmerso en las obras que remodelan nuestro cuerpo interior para prescribirle nuevas posiciones, opera entre las imágenes, en el sentido muy general y siempre singular del término. Flotando tanto entre dos fotogramas como entre dos pantallas".

Mediante esta técnica el personaje es trasladado a un espacio interior que retroproyecta una imagen mental enterrada; de manera equivalente a un espectador que es envuelto por las imágenes proyectadas en la sala cinematográfica. Las imágenes emergidas serían equivalentes a una película archivada en la memoria. De esta manera la retroproyección se despliega como un dispositivo equivalente a la mente y con un funcionamiento narrativo idéntico.

Es por ello que dos de los pilares teóricos sobre los que se sustenta el ensayo son las ideas de Gilles Deleuze y Raymond Bellour. En el primer caso nos concentraremos en los argumentos del filósofo que relacionan cuerpo cerebro y pensamiento, y pondremos especial atención a la analogía que establece entre cine y cerebro⁷. Mientras que en el segundo caso nos servirá de gran apoyo la correspondencia expuesta por el teórico entre cuerpo e hipnosis. Como explica el autor tras un estado de inducción el cuerpo del cine se mezcla con el nuestro desvaneciendo el límite entre público y pantalla.⁸

Las teorías de Josep M. Catalá Domènech serán un punto de partida para esta investigación. Para el autor la comprensión del mundo se rige por modelos

⁷ DELEUZE, Gilles. *La imagen tiempo*. Paidós. Barcelona, 2014.

⁸ BELLOUR, Raymond. *El cuerpo del cine. Hipnosis, emociones, animalidades*. Shangrila. Santander, 2013

mentales que se suelen producir de manera inconsciente y estos se materializan en distintos dispositivos, que representan la estructura conceptual de la época.

A continuación realizare un resumen de dos de los modelos que expone en su hipótesis.

Primer modelo mental: *Teatro griego*.

Platón, en la descripción de la caverna, establece una división entre la realidad y la representación que también se producirá en el teatro griego. En consecuencia, se produce una doble partición del imaginario social, fruto del distanciamiento producido en el campo del conocimiento intelectual y en la ficción. “El intelecto y las emociones quedan así estructuradas a través de una forma que tiene en la disposición de un teatro griego su plasmación material, su modelo.”⁹ Por lo tanto el teatro griego además de ser un nuevo tipo de espectáculo forma un modelo mental consecuencia del contexto sociocultural de la época.

Segundo modelo mental: *Cámara oscura*.

Este dispositivo representa una metáfora del funcionamiento del ojo. El fenómeno natural se transforma en técnico y éste procede como modelo de funcionamiento de la naturaleza. “Por un lado, produce un modelo del funcionamiento de la visión, y en consecuencia del ojo y de la óptica, es decir, del mundo empírico, por el otro desarrolla un modelo mental de la mente: << la cámara oscura promovió un modelo de la visión fundamentalmente engañoso, según el cual la mente funciona como un teatro interior y privado en el que se proyectan copias del mundo externo.”¹⁰ Estas copias forman la estructura que respalda el conocimiento exterior.

El cine supone un compendio que recoge la complejidad de los diferentes periodos. En la sala cinematográfica se produce una re-inmersión del espectador en la caverna. “Es la alegoría de la nueva situación epistemológica, según la cual <<el sujeto está dentro del objeto y no puede presumir que lo ve desde fuera, con lo que la temática de la reflexividad deviene central e inevitable. Pues cuando el observador forma parte de lo observado y lo ve desde dentro, entonces todo conocimiento es auto-conocimiento.”

El cine hace posible la simbiosis entre ser humano y máquina, que hasta ese momento habían permanecido separados físicamente. Por lo tanto, desde que el

⁹ DOMÉNECH, Josep M. Catalá. *La imagen interfaz. Representación audiovisual y conocimiento en la era de la complejidad*. Servicio editorial de la Universidad del País Vasco. Bilbao, 2010. p.128.

¹⁰ *Ibid.*, p.132.

cine se confirma como el modelo de espectáculo elegido por el público, se establece también como modelo mental que permite formar nuestro imaginario. En la retroproyección asistimos una representación cinematográfica mental del personaje (de un recuerdo o una experiencia emocional). Como espectadores nos sentimos identificados, ya que estamos familiarizados con el proceso de visionado fílmico en el cual participamos activamente, implicándonos simultáneamente en la película y en nuestra mente (ya sea para anticipar acciones, identificarnos con el personaje, proyectarnos en la pantalla o relacionar el visionado con experiencias personales).

Desde los primeros años del cine existe una conciencia del dispositivo que se traslada a las películas de distintas maneras produciendo una emoción a causa de la identificación del aparato cinematográfico por parte del espectador. Esta emoción es tributaria de efectos de dispositivo, “ es decir, de todos los efectos mediante los cuales la máquina-cine se inscribe en el cuadro de las visiones que inspira. Es también una variedad de emoción simbólica, que convierte así al cine en su propio símbolo; pero es lo suficientemente específica como para ser diferenciada.” ¹¹

Estos modelos mentales nos permitirán fundamentar la investigación y vislumbrar distintas formas de conciencia de dispositivo que culminaran en la retroproyección. Para ello comenzaremos estableciendo el punto de partida tratando de buscar los antecedentes de la retroproyección en otras disciplinas artísticas, esto nos permitirá observar la creación de esta técnica en el cine primitivo para finalmente culminar en el cine clásico. En la modernidad observaremos como esta técnica se transforma y es reinventada, y finalmente seremos testigos del fin de la retroproyección a causa del desarrollo tecnológico en el cine contemporáneo.

¹¹ BELLOUR. Op. cit., p. 157.

2. ANTECEDENTES DE LA RETROPROYECCIÓN

2.1. TEATRALES Y PICTÓRICOS

Como hemos mencionado, la retroproyección es una técnica consistente en la proyección de un paisaje filmado previamente en una pantalla. La proyección en pantalla, por lo tanto, es fundamental para esta herramienta; pero la proyección a pesar de tener referentes como el mito de la caverna platónica o la cámara obscura, no se da hasta la invención del cine por los hermanos Lumière. Sin embargo, es posible encontrar usos similares a esta técnica en otras disciplinas artísticas, ya que la pantalla es heredera de la escena teatral y del cuadro pictórico.

Desde el descubrimiento de la perspectiva en el renacimiento se crea una representación del mundo con una lógica visual alcanzada gracias a la instauración de un punto de fuga. Esta forma de producción de espacios genera una falsa tridimensionalidad situando fuera del cuadro al observador. Con la perspectiva, se otorgaba un punto de vista privilegiado y una posición idónea de visionado, tanto en pintura como teatro. El cine, también heredero de la fotografía, reproduce mecánicamente el código perceptivo renacentista y lo traslada a sus salas de proyección. Pero a lo largo de la historia, muchos cineastas han creado formas de poner en evidencia o romper con la perspectiva, trasladando su foco de atención a modelos de representación tanto pictórica como teatral de las vanguardias artísticas europeas.

“El cine clásico presenta una escenografía, paradójicamente, sin escena: sin denotación de la barrera arquitectónica que separa el espacio de representación; el cine moderno –no conforme al código de verosimilitud de Hollywood–, busca sus referencias plásticas en la pintura preferentemente al teatro, y evidencia en el encuadre, la artificialidad del código perspectivo teatral – que es del cine clásico–

poniendo en escena la escisión de los espacios.”¹² Esta división de los espacios se produce en la retroproyección debido a sus distintos tiempos de rodaje, de manera que se crea en el mismo plano dos espacios diferenciados. Esta técnica es usada creativamente por varios directores desde su invención en 1930. Pero éstos a su vez estaban influidos por cineastas anteriores familiarizados con el teatro y la pintura que crean herramientas cinematográficas similares para producir significados expresivos relacionados con tradiciones artísticas anteriores a la invención del cinematógrafo.

En relación a la técnica de la retroproyección es necesario realizar un breve recorrido histórico que ilustre el desarrollo de la escenografía. Ello nos permitirá vislumbrar el uso de la maquinaria teatral en relación a los mecanismos de cambio de decorados como precedente de la retroproyección. Por otro lado, este recorrido permitirá entrever la influencia de técnicas teatrales en los directores que utilizaron la retroproyección o técnicas semejantes.

Desde la *escenotheke* de Sófocles hasta el Barroco se desarrolla la maquinaria teatral permitiendo escenarios simultáneos que posibilitan al actor viajar de un decorado a otro en continuidad. Para aumentar el grado de verosimilitud en los decorados pintaban los telones siguiendo las leyes de la perspectiva descubierta en el Renacimiento.

En el Barroco, el arte dramático se emplaza en edificios llamados teatros o teatros a la italiana. Estas edificaciones se adecuan a cualquier necesidad técnica y permiten la ocultación de dispositivos ilusorios detrás de los telones. La contribución más importante de este período es el bastidor móvil, el cual se deslizaba con correderas para facilitar su movilidad durante los cambios dados entre escenas .

“ La invención de las primeras máquinas en el teatro aumento la potencia expresiva y el poder de fascinación en la escena. Desde el postbarroco del siglo XVIII hasta sus últimas consecuencias románticas se forjó un modelo de comedia, llamada precisamente de teatro, cuya principal característica no era otra que el uso indiscriminado de la máquina. Por primera vez, ésta se convirtió en protagonista del hecho escénico, con una

¹²VILA, Santiago. *La escenografía. Cine y arquitectura*, Cátedra signo e imagen, Madrid. 1997. p.11.

*particularidad. En vez de acompañar al texto, era el texto que seguía su funcionamiento. El público, incapaz de encontrar en el teatro historias que le interesaran, cayó en brazos del poder ilusionante de la máquina. Se prefirió el vuelo de un duende, de un castillo entero, o la desaparición de una bruja, al concepto que representaba como objeto histórico.*¹³

En el Romanticismo debido a la complejidad dramática de las obras, se multiplicó el uso de maquinarias para resolver el problema de las mutaciones escénicas. “Los teatros románticos, aportaron decoraciones colgadas y dispuestas en telar, lugar ubicado en el cielo de la escena, y que se convirtió en máquina imprescindible para el desarrollo de cualquier obra. No se trataba, en este tipo de escenificaciones, de estilizar, sino de servirse de elementos necesarios para contar tan complicadas historias.”¹⁴

Kristin Thompson expone un ejemplo de una representación de David Copperfield en 1887. El episodio puesto en escena era el naufragio en el que muere Steerforth. “Una serie de tres decorados, cambiados sin que bajara el telón, hacía que los personajes se desplazaran en el espacio; empezando en <<El interior del arca>>, cuando los personajes se lanza al rescate, para pasar a un área <<Cerca de la playa>> mientras el grupo de rescate atraviesa corriendo el escenario y llegar finalmente a <<El mar en pleno temporal>> con el barco naufragando y los personajes intentando llevar a cabo el rescate.”¹⁵

Esta generación de un paisaje cambiante resultante de la combinación de diferentes telones pintados se daba también en los panoramas mediante la combinación de linternas y placas. El Panorama en sus inicios consistía en unas pinturas circulares con una visión central de 360° alrededor del espectador, consiguiendo la sensación de estar sumergido en una realidad figurada. “En 1836 se realizaban efectos de la progresión de la luz en el día, empezando con el alba, transcurriendo el calor del medio día y acabando en el declinar de la tarde con la

¹³ NIEVAS, Francisco. *Tratado de escenografía*. Fundamentos. Madrid, 2011. p.40.

¹⁴ OLIVA, César. *Antecedentes de la máquina escénica en VV.AA/ La Maquinaria escénica: Drama, espacio, tecnología*. Universidad del país vasco, 2005. p.42.

¹⁵ BORDWELL, David; STAIGER, Janet; THOMPSON Kristin. *El cine clásico de Hollywood: Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Paidós Iberica. Barcelona, 1997. p.225.

puesta de sol (...), aunque la búsqueda de los efectos lumínicos y del fundido de las imágenes encuentra su mayor campo de experimentación en el diorama.”¹⁶

En la película *Les Dévaliseurs Nocturnes* (1904) de Gaston Velle, podemos ver una translación del telón de fondo teatral y el panorama por una pantalla en la cual se proyecta un paisaje grabado en continuo cambio. La proyección sobre la tela genera un contraluz en los actores, convirtiéndolos en figuras negras, como si de una representación de sombras chinas se tratase. Los personajes subidos en la bicicleta simulan estar trasladándose gracias a la movilidad del paisaje proyectado en el fondo. En el paisaje podemos ver cortes que provocan un pequeño viaje temporal de un espacio a otro.



FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *Les Dévaliseurs Nocturnes* 1904 de Gaston Velle

Al igual que en la representación teatral mencionada anteriormente los protagonistas mantienen la continuidad gracias a la dirección de movimiento sincronizada con el paisaje. El cortometraje narra la huida de una persona de su domicilio invadido por dos ladrones. El protagonista escapa en bicicleta en busca de un policía. Al llegar a casa con el agente aparca la bicicleta en el portal y sube al piso descubriendo que los ladrones ya no están, se asoma a la ventana y ve como los ladrones se están escapando en su bicicleta. El espacio es presentado en bloques unitarios que mantienen una lógica, ya que como podemos ver al final la dirección de la fuga de los ladrones es contraria al viaje del protagonista.

¹⁶ CASTILLO MARTÍNEZ DE OLCOZ, Ignacio Javier. *El sentido de la luz. Ideas, mitos y evolución de las artes y los espectáculos de luz hasta el cine.* (Tesis Doctoral), Univesitat de Barcelona, Barcelona, 2005, p.255.



FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *Les Dévaliseurs Nocturnes* 1904 de Gaston Velle

La fascinación por la maquinaria teatral en el periodo del cine primitivo se traslada al aparato cinematográfico recién descubierto. La puesta en escena de estos primeros films prosiguen los precedentes teatrales y adoptan el uso de decorados y telones pintados combinados con recursos cinematográficos.

Las películas en el cine primitivo se articulaban en una serie de cuadros de forma similar a una representación teatral. El teatro y la pintura han estado estrechamente relacionados a lo largo de la historia. Este dialogo entre ambas disciplinas artísticas fue más fructífero en las ultimas décadas del siglo XX, debido a las aportaciones fundamentales de la pintura a la escenografía. La escenografía romántica al igual que la pintura pretendía mostrar una visión del mundo subjetiva. En los decorados se observan indicios de recuperación del sentido expresivo de la escena y se rompe con la idea de representación exacta de la realidad.

Una estrategia compositiva similar a la retroproyección que da como resultado una imagen ilusoria la encontramos en la pintura. David Hockney en su libro “El conocimiento secreto” realiza una investigación a lo largo de la tradición pictórica para afirmar que los pintores utilizaron distintos artilugios ópticos y construyeron cámaras oscuras para pintar sus cuadros. El comienzo de este cambio lo localiza aproximadamente en 1400 en la pintura flamenca. Según Hockney los artistas pintan mejor, ya que precisan de espejos cóncavos que les permitieron acercarse a la realidad de una manera mas exacta en sus trabajos pictóricos. El caso del pintor mas representativo en el uso de esta técnica, es Jan

Van Eyck. A lo largo de un siglo, los artistas utilizaron esta herramienta; hasta que apareció una tecnología superior, la lente. El artista destacado esta vez es Vermeer, que según Hockney, en su obra existen evidencias de un uso de elementos ópticos (perspectiva , fuera de foco, desproporciones, etc...).

Hockney lamenta el uso de estas herramientas ópticas cercanas a la fotografía que llegan a dominar la forma de ver y representar la realidad en la actualidad, por encima de la mirada artística del pintor y pone como ejemplo el cuadro *The Wave* (1896) de William Adolphe Bouguereau. Este cuadro se realizó según Hockney proyectando fotografías para realizar la composición, ya que parece que la mujer esté tumbada sobre una mesa y sus manos parecen agarrarse a sus bordes. Al igual que en una retroproyección, el artista primero proyectó un fondo y luego situó a la modelo; como señala Hockney, el fondo podría haber sido cualquiera. Para él, este cuadro tiene un punto de absurdo, ya que la ola está a “punto de romper sobre la muchacha que no siente la menor preocupación al respecto. En efecto, en la actualidad la ola nos parece más bien lo que en el cine llamaríamos una retroproyección; esto es, lo que *tiene* que ser (...) El Bouguereau es una ventana más allá de la cual está la ilusión y la fantasía.”¹⁷



LIENZO *The Wave* 1896 de William Adolphe Bouguereau

En la pintura romántica podemos encontrar una organización espacial similar sin el uso de la cámara oscura. Los pintores superponían planos en sus obras

¹⁷ HOCKNEY, David. *El conocimiento secreto*. Destino. Barcelona, 2001. p.195.

tratando de crear una ventana que introdujese al espectador en un espacio cuya realidad se intrinca con lo onírico.

En el paisaje romántico se produce una división entre naturaleza y hombre que es representada en el mismo cuadro mediante la organización de distintas capas. “La autonomización total del paisaje respecto al protagonismo humano, no se da hasta la pintura del Romanticismo. La mente romántica está tan insaciablemente – y tan infructuosamente – anhelante de alcanzar la totalidad y la unicidad que erige al Espíritu de la Naturaleza, en el genuino representante estético de su ansia: ésta es la razón de que el paisaje, cada vez mas importante desde la crisis renacentista, se constituya en la principal manifestación de la pintura romántica.”¹⁸

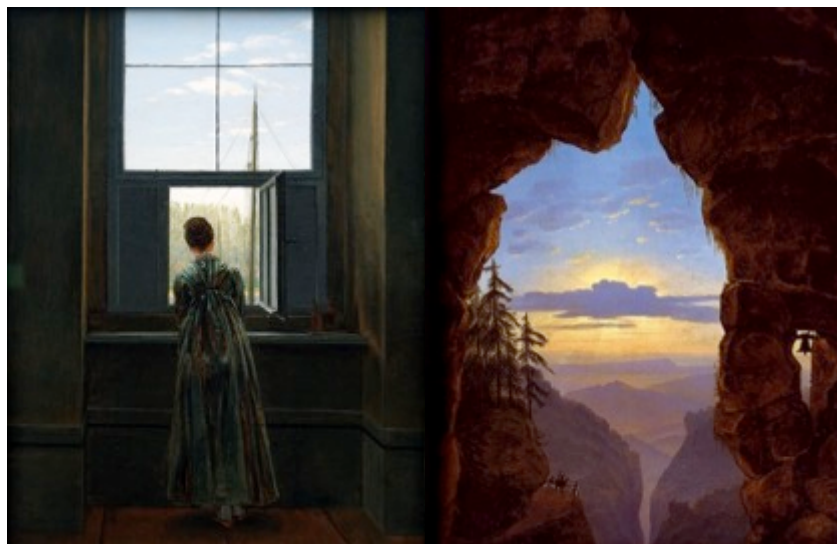
El interés del artista romántico reside en la indagación de su propio subconsciente, la mirada romántica “no es una visión directa de la realidad sino una contemplación de la contemplación.”¹⁹ Frente a la apreciación exterior del paisaje realista se opone una mirada hacia el interior, superponiendo los planos racionales y subconscientes para crear un espacio abstracto en el que el espectador se introduce, confundiendo la realidad con la del sueño.

“Estos encuadres de la escisión, que indican el desgarró ontológico (...) que atormenta al artista romántico, toman su forma más peculiar en el tema - reiterado en la pintura moderna- de la <<ventana interiorizadora>>”²⁰. En cuadros como “*Mujer en la ventana*” de Caspar David Friedrerich o “*La puerta en la roca*” de Karl Friedrich Schinkel; para Argullol se produce la impresión tanto intelectual como emocional de división entre mundo natural y humano.

¹⁸ ARGULLOL, Rafael. *La atracción del abismo: un itinerario por el paisaje romántico*. Acantilado. Barcelona. 2012. p.58.

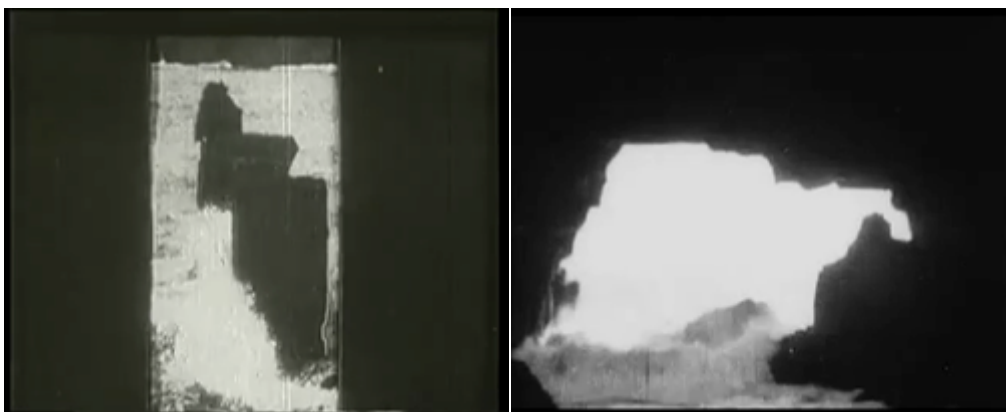
¹⁹ Ibid., pp.75-76.

²⁰ Ibid., pp.70-71.



IZDA. LIENZO *Mujer en la ventana* 190 de Caspar David Friederich.
DCHA. LIENZO *La puerta en la roca* 190 de Karl Friedrich Schinkel .

En los comienzos del cine encontramos auténticos *Tableaux vivants* como en las películas: *La Vague* (1891) de Étienne Jules Marey y *A Sea Cave Near Lisbon* (1896) de Robert W. Paul. Estas obras trasladan las temáticas y formas románticas al medio cinematográfico.



IZDA. FOTOGRAMA DE LA PELÍCULA *La Vague* 1891 de Étienne Jules Marey.
DCHA. FOTOGRAMA DE LA PELÍCULA *A sea cave Near Lisbon* 1896 de Robert W. Paul.

Los directores utilizan el encuadre de una forma idéntica, continuando la tradición romántica. Estos reencuadres naturales provocan un choque entre un interior opresivo y un exterior deseado al igual que en las obras de Friederich y Schinckel.

A pesar de que esta separación se produzca mediante una ventana o una gruta rocosa, la intención es separar las dos esferas de la actividad humana: la conciencia y el universo de los sueños. Estos sueños se ven, pero no se tienen ni se controlan. “El sueño, para el romántico, es una necesidad y un poder. Necesidad porque, como afirma Goethe, <<el hombre no puede permanecer largo tiempo en estado consciente y debe replegarse hacia el Inconsciente, ya que aquí habita la raíz de su ser>>. Poder porque el sueño es la inagotable fuente de energía creativa, que, permaneciendo oculta y reprimida, debe ser desencadenada.”²¹

En estos *Tableaux* observamos la presencia destructiva del mar, tema romántico por excelencia. En este periodo se establecía una correspondencia entre las pasiones humanas y el estado de los elementos de la naturaleza. La contemplación romántica deja de ser solamente física para convertirse en una contemplación abstracta.

Como hemos podido observar en el cine de los orígenes se trasladan técnicas teatrales y pictóricas que anuncian la llegada de la retroproyección. Estos procedimientos además de tener una función práctica permitirán ilustrar un mundo subjetivo, en el que la imaginación media entre la percepción humana y el ser.

A continuación nos disponemos a analizar invenciones tecnológicas exclusivas del medio cinematográfico con la finalidad de apreciar rasgos semejantes a la retroproyección; a nivel compositivo mediante la inserción en plano de un elemento que reproduzca una pantalla y funcione a modo de reencuadre. Como a nivel expresivo. Por ello nos centraremos en películas que traten de plasmar una atmósfera subjetiva y desarrollen el lenguaje audiovisual llevando a otro nivel las tentativas que hemos visto en este capítulo.

²¹ Ibid., pp.77-78.

2.2. FÍLMICOS

2.2.1. LA SOBREIMPRESIÓN COMO PLASMACIÓN DE LOS SUEÑOS

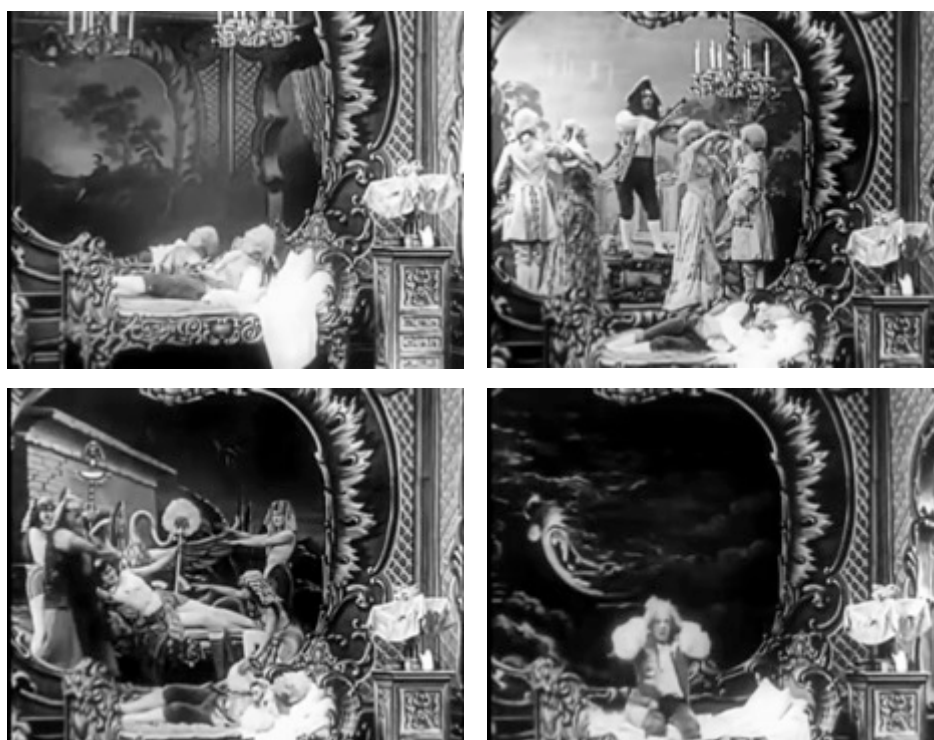
En la obra de George Méliès, se observa cómo desde el cine primitivo se intentaba representar lo que ocurre en el interior de la mente, a pesar de que todavía no se había desarrollado el lenguaje cinematográfico. Méliès, en sus películas, conseguía proyectar el imaginario de sus personajes, mediante la técnica fotográfica de la sobreimpresión realizada desde la propia cámara. “En su época y desde entonces, los cineastas han utilizado más frecuentemente la doble exposición para representar fantasmas o para mostrar los pensamientos de los personajes”²². Méliès, mediante distintos trucajes, pretende fascinar al espectador a través de narrativas fantásticas que evidencian la discontinuidad de la representación, al contrario que el modelo Lumière. El director escoge relatos fantásticos para poder desplegar numerosos efectos especiales .

De entre toda la obra filmica de Méliès, la película *Les aventures de baron de Munchausen* (1911), es la que mejor ilustra el estatuto de espectador de cine y la que contiene una composición muy similar a la realizada mediante la retroproyección. En la secuencia inicial de la película observamos un comedor en el cual el Barón Munchausen disfruta de una copiosa cena. Una vez acabada la comida se disuelve el banquete y los comensales se retiran, a excepción de dos que ayudan al Barón a ir a la cama. En su habitación vemos unos pocos elementos de attrezzo; el mayor peso visual lo identificamos con un gran espejo y abajo del encuadre encontramos la cama en la que duerme nuestro protagonista. Podemos apreciar que el espejo no es real, debido a la pequeña falta de sincronización de los actores que hacen de dobles en su interior. El interior del espejo es un escenario con un fondo pintado que simula el reflejo de la habitación; y unos actores con idéntica vestimenta hacen el papel de reflejo de los personajes exteriores al espejo. Méliès, al igual que sus coetáneos, está muy

²² BORWELL, David, *La narración en el cine de ficción*, Paidós, Barcelona, 1996. p.31.

influenciado por la pintura y el teatro en cuanto a su creación escenográfica, por lo que combina en su dirección artística una suma de formas teatrales mediante la utilización de elementos tridimensionales y un telón de fondo pintado. El personaje se duerme y por corte percibimos un cambio en el espejo, éste deja de reflejar el supuesto entorno de la localización para mostrarnos un paisaje totalmente distinto.

Entendemos que la transformación en el reflejo se debe a la proyección visual de los sueños del protagonista, ya que el resto de la habitación se mantiene intacta.



FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *Les aventures de baron de Munchhausen* 1911 de George Méliès

Mediante la operación de montaje, se organiza el mecanismo del relato fantástico, en cuanto a manifestación del artificio lingüístico que funda en apariencia de realidad. Esta metamorfosis mediante sobreimpresión en un espacio de tiempo reducido, produce un salto perceptivo similar al del disparo fotográfico que desde la invención de la fotografía confería a la imágenes una cualidad de ensoñación.

“La rapidez del disparo fotográfico coincide con el carácter repentino e intermitente de las apariciones. A la vez, por una inversión que se sitúa mas allá de cualquier creencia, la instantánea hace que refluya lo espiritual al interior de la máquina, despojando más que nunca a la mirada humana del poder que sin embargo le atribuye: es lo que Walter Benjamin llamará “el inconsciente óptico.”²³

Benjamin señala en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*; que gracias a la cámara fotográfica podemos acceder al inconsciente visual, de la misma manera que el psicoanálisis nos permite el acceso al inconsciente pulsional.

En la película se manifiesta el aparato cinematográfico desde el propio plano, que se divide en el interior, produciendo dos imágenes que crean un doble pensamiento (el que la película formula y el de su dispositivo); Y en el uso de la sobreimpresión que nos permite percibir el trabajo de cámara. Mediante la sobreimpresión, se rompe el espacio tiempo continuum de la película, “no es casual que la mezcla de imágenes haya sido siempre la forma privilegiada del mundo onírico en un filme y que, en la teoría clásica, la idea siempre sea la misma: el filme tiene los atributos de irrealidad del sueño, los atributos representativos de la realidad; el cine es el objeto de una visión estética, la de una conciencia desdoblada, a la vez participativa escéptica”²⁴

El Barón viaja al mundo de los sueños, pero sin desvincularse plenamente de la realidad. El espejo, por lo tanto, funciona como pantalla mediante la cual se nos muestra el paisaje onírico que Munchausen está experimentando. Gracias a este dispositivo podemos introducirnos en la mente del personaje. En su sueño observamos un escenario psíquico que revela un poder de creación de imágenes que da cuenta del deseo aventurero del protagonista.

“La imagen mental es << estructura esencial de la conciencia, función psicológica>>. No cabe dissociarla de la presencia del mundo. Es el indicio recíproco. Pero al mismo tiempo la imagen no es más que un doble, un reflejo, es decir, una ausencia. Sartre dice que << la característica esencial de la imagen mental es una determinada manera que tiene el objeto de estar ausente en el seno mismo de su presencia>> Agreguemos

²³ BELLOUR. Op. cit., p.43.

²⁴ AUMONT, Jacques, *Materia de imágenes, redux*, Shangrila, Santander, 2014. p. 237.

*enseguida lo recíproco: de estar presente en el seno mismo de su ausencia. Como dice el propio Sartre, <<el original se encarna, desciende la imagen>>. La imagen es una presencia vivida y una ausencia real, una presencia-ausencia.”*²⁵

En las siguientes transformaciones los cambios espaciales producto del sueño, se dan en el espejo, manteniendo el contexto de la habitación de forma continuada. Se entiende que Munchausen permanece dormido en la cama, mientras su doble imaginario viaja por los paisajes oníricos producidos por su subconsciente. “El doble es efectivamente esta imagen fundamental del hombre, anterior a la conciencia íntima de sí mismo, reconocida en el reflejo o la sombra, proyectada en el sueño, en la alucinación y la representación (...)”.²⁶

A lo largo de la película, el Barón viaja de un lugar a otro, gracias a la sobreimpresión realizada en el espejo. Siempre se produce la misma acción por parte del personaje, una vez ya dormido, su doble se levanta a causa del siguiente sueño. Durante varios sueños el protagonista consigue introducirse en el espejo e interactúa con el sueño, pero hay un momento en el que el verdadero Munchausen se despierta realmente y se dirige al espejo para cerciorarse de que no es una ventana a otros mundos.

El protagonista, nervioso, tantea el espejo conectado a su reflejo, el espejo-pantalla forma un muro que el protagonista quiere traspasar.. En esta secuencia se observa una equivalencia entre el estadio del espejo Lacaniano y el espectador cinematográfico. Este estadio implica una experiencia de división del sujeto en plena formación del yo, en este caso la creación de el espectador.

Munchausen es atraído por el espejo y lo observa como si se encontrase hipnotizado, el dispositivo arroja luz sobre sus pulsiones, relacionándolo con la pantalla cinematográfica. A su vez, la situación real de inmovilidad del protagonista se puede enlazar con el cuerpo pasivo del espectador fílmico.

²⁵ MORIN, Edgar, *El cine o el hombre imaginario*, Seix Barral, Barcelona, 2011. p.30.

²⁶ *Ibid.*, p.31.



FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *Les Aventures de baron de Munchhausen* 1911 de George Méliès.

Finalmente, Méliès borra las marcas entre realidad y ficción y nos introduce de lleno junto al personaje en ese espacio ilusorio. “Méliès, al igual que Lewis Carroll, demuestra cómo la dúctil mutabilidad de la imagen-cuadro encanta y transporta al espectador hacia universos que, aunque no expliquen o demuestren el sueño, participan en las condensaciones y en los desplazamientos de la naturaleza objetual y de los horizontes dimensionales implicados.”²⁷

2. 2. 2. EL TRAVELLING MATTE COMO DOBLE DE LO REAL

F. W. Murnau, a diferencia de Méliès, no utiliza la sobreimpresión, sino una técnica más avanzada llamada *travelling matte*; para mostrar el mundo interior de los personajes. El uso expresivo de esta herramienta más que para presentar un mundo onírico, tiene la finalidad de crear un doble de la realidad; una falsa ilusión que permite a los protagonistas escapar de la realidad.

Como señala Clement Rosset: la estructura de la ilusión funciona produciendo un “doble” del acontecimiento real que asegura cierta distancia sobre la realidad. El suceso imaginado acaba sustituyendo al suceso realmente acontecido. Rosset señala dos tipos de dobles: el de duplicación y el de sustitución. Los “primeros

²⁷ FREZZA, Luigi. *La imagen como sueño. VV.AA/ Borrás Laura, Pinto Raffaele (eds.). La metamorfosis del deseo: Seminario UB de psicoanálisis, literatura y cine UOC. Barcelona, 2011. p. 265.*

no atentan sobre la integridad de sus originales de los que son copias. Todos los demás son dobles de sustitución, cuya función es eliminar el original haciéndose pasar por él gracias a un efecto de alternativa que afirma su existencia por medio de la supresión de su modelo, como una célula orgánica que reproduce una célula fagocitándola.”²⁸ Esta metáfora que utiliza el filósofo, es ilustrada por el efecto de *travelling matte* que se apodera del entorno disgregando la realidad para transformarla en una ilusión de manera progresiva. Este impás temporal no dura eternamente, “Por más que el doble entierre lo real el mayor tiempo posible, éste siempre acaba saliendo a la superficie, a menudo de manera espectacular.”²⁹ A diferencia de el concepto de fantasma de Freud, en este caso lo real se impone, no porque retorne, sino porque siempre ha permanecido ahí.

El film de Murnau “está concebido como un juego incesante de variaciones (...) En *Sunrise*, las mismas escenas se repiten una y otra vez pero con variantes y sentidos opuestos (...) La asimilación está presente, reforzada por el contraste. El sentimiento que el espectador tuvo con una escena es ahora opuesto y el recuerdo indefinido de la escena anterior hace aumentar la emoción de la nueva escena por contraste.”³⁰ Como señala Deleuze en *différence et répétition*: “En último termino, solamente se repite la diferencia.”³¹ Por lo que la memoria del película trabaja en el espectador y éste complementa la película, dándole un sentido final gracias su participación.

Sunrise: A song of two humans (1927) de Murnau, narra la historia de un granjero (George O'Brien) que se enamora perdidamente de una mujer de ciudad (Margaret Livingston). El único impedimento en su relación es la esposa del campesino. Seducido por la mujer metropolitana, el hombre decide matar a su esposa y madre de su hijo (Janet Gaynor), con la que ha construido una vida en común en el campo.

²⁸ ROSSET, Clement. *Lo real y su doble*, Tusquets editores. Barcelona, 1993. p. 76.

²⁹ Ibid., p.77.

³⁰ BERRIATUA, Luciano, *Los proverbios chinos de F.W. Murnau, T.2: Etapa Americana*, Filmoteca Española, Madrid, 1990-1992, p.439.

³¹ DELEUZE, Gilles. FOUCAULT, Michel. *Theatrum philosophicum; Seguido de Repetición y diferencia*. Anagrama. Barcelona, 1995. p. 158.

En la secuencia del encuentro nocturno de la pareja, en la cual pergeñan el plan de asesinato, el granjero es seducido por el discurso de la vida en la ciudad que la mujer le vende. Le presenta la idea de una ciudad llena de movimiento y desenfreno, en claro contraste con el campo. Murnau, mediante un *travelling matte*, nos permite introducirnos en las imágenes mentales que la pareja comparte, en total sintonía el uno con el otro. Los personajes miran fascinados la proyección mental como si de una película se tratase.



FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *Sunrise: A song of two humans* 1927 de F. W. Murnau

El granjero convencido sigue con el plan, pero al llegar a la hora de la verdad, es incapaz de matarla. Su mujer huye aterrorizada consiguiendo subirse a un tranvía, él corre tras ella desesperadamente pidiéndole que le perdone. Llegan a la ciudad y deambulan perdidos emocionalmente, sin un destino fijo. Tras su paso por la iglesia, en la que recuerdan el sentido de su matrimonio y los momentos felices compartidos, salen del edificio totalmente enamorados abrazados por el sonido de las campanas, dispuestos a vivir una segunda luna de miel. “Cruzan la calle ensimismados el uno con el otro, progresivamente se produce una transformación del espacio urbano y de pronto el fondo desaparece (*travelling matte*) y es sustituido por un campo idílico, pensamiento feliz de ellos.”³² La naturaleza aparece como espacio que les representa y el cual simboliza la pureza de su amor.

³² BERRIATUA. Op, cit., p.439.

La composición de este travelling matte, con la disposición de los protagonistas en el encuadre, dando la espalda al espectador caminando hacia el interior de un bosque, remite a la obra del pintor romántico Caspar David Friedrich.



IZDA. FOTOGRAMA DE LA PELÍCULA *Sunrise: A song of two humans* 1927 de F. W. Murnau.

DCHA. LIENZO *El caminante sobre el mar de nubes* 1818 de Caspar David Friederich.

Friedrich en este cuadro provoca un choque entre dos marcos, el paisaje rocoso y el drama interior del personaje, ambos se intercalan transmitiendo un sentimiento trágico.

En las secuencias en las que Murnau emplea el *travelling matte* observamos la separación de dos mundos mediante la integración de un cuadro a la película que media con la profundidad de la imagen. En ambas se puede advertir la imposibilidad del protagonista por aunar diferentes tipos de vida: Culminar su aventura en la ciudad con su amante, o recular y trabajar su matrimonio en el campo. Esta indecisión acerca de donde puede encajar el protagonista y que tipo de vida le será mas plena, provoca el conflicto de la película y la sucesión de acontecimientos. El uso del *travelling matte* muestra las fantasías de las distintas parejas, en el primer caso los amantes proyectan sus deseos irracionales, ilustrados mediante el bullicio de una ciudad; mientras que en el segundo, los esposos caminan juntos, retrayéndose de la ciudad al campo, perdiendo el contacto con la realidad, viajando a lo más profundo de su inconsciente.

Literalmente paran el tiempo y físicamente el tráfico. Su amor fundamentado por encima de la pasión, se convierte en un espacio abstracto que ambos habitan.

“Pero este plano es más emotivo por contraste con otro plano idéntico pero de sentido opuesto al inicio del film. La mujer de la ciudad y el hombre veían aparecer la ciudad de igual modo. La ciudad, como colmo de felicidad.”³³ En este caso la ciudad emergía como espacio de tránsito y movimiento, de forma análoga a la relación pasional que mantenía el granjero con su amante.

En su posterior recorrido por la ciudad la pareja se saca una fotografía con un telón de fondo, en el que podemos apreciar la representación de un paisaje natural .



FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *Sunrise: A song of two humans* 1927 de F. W. Murnau

El beso y el espacio dialogan con la retroproyección anterior, ya que el encuadre y la posición de los personajes son idénticos; incluso están en un espacio ilusorio, el primero era mental y éste es físico. El matrimonio parece querer extraer de su cabeza la experiencia vivida previamente, e inmortalizar el momento mental vivido y materializarlo en una imagen real. “La riqueza de la fotografía reside no en lo que está en ella, sino en lo que nosotros fijamos o proyectamos sobre ella. Todo nos indica que el espíritu, el alma y el corazón humanos están profunda, natural e inconscientemente comprometidos en la fotografía. Todo ocurre como

³³ Ibidem

si esta imagen material tuviera cualidad mental. En ciertos casos es como si la foto revelara una cualidad de la que carece el original, una cualidad de doble.”³⁴

De esta manera siempre tendrán presente el instante en el que decidieron compartir su vida, más allá de un recuerdo que pueda desvanecerse, como ocurre con el sonido de las campanas de iglesia que suenan en el momento del intento de homicidio, provocando el arrepentimiento del granjero y a su vez el mismo sonido provoca la reparación de la relación. El sonido del campanario evita el homicidio y reúne a la pareja gracias a la evocación del día más feliz de sus vidas.

El periplo del personaje principal, iniciado por la ilusión de crear una nueva vida que le distancie de la realidad de un matrimonio con un hijo en común, le lleva a comprender que la felicidad se encontraba en su casa. Gracias a este viaje errático vuelve a entrar en contacto con la realidad. “Lo real no empieza sino a la segunda vez, que es la verdad de la vida humana, marcada con el sello del doble; en cuanto a la primera vez, que no dobla nada, es precisamente una vez para nada. En suma, para ser real, según la definición de nuestra realidad concreta –doble de un Real inaccesible- hay que copiar algo (...).”³⁵

Finalmente el *travelling mate* se utiliza como forma de unir la ilusión de dos seres humanos que comparten idénticos deseos. Esta técnica les aísla del mundo pero les conecta privilegiadamente en un universo propio de ensueño.

³⁴ MORIN. Op. cit., p. 29.

³⁵ ROSSET. Op. cit., p. 57.

3. RETROPROYECCIÓN EN EL CINE CLÁSICO

3.1. LA INVENCIÓN DE LA RETROPROYECCIÓN

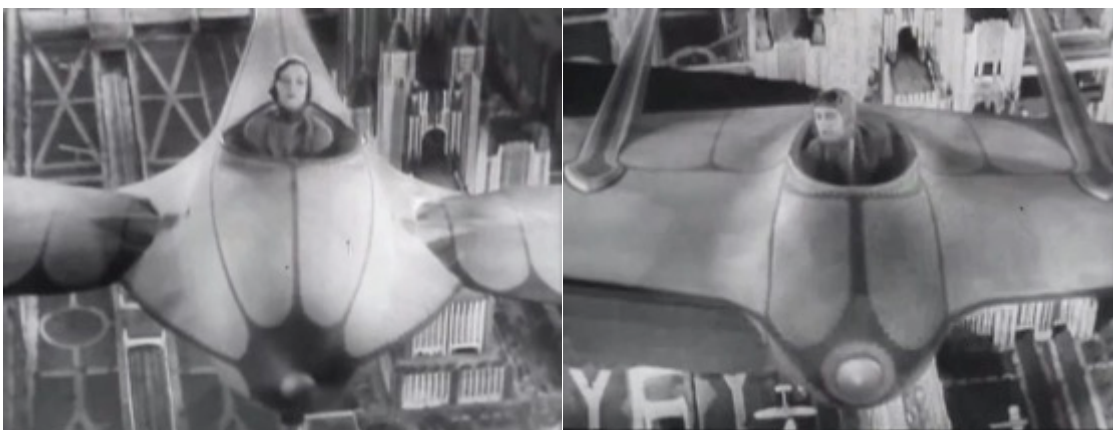
En 1930 se comenzó a utilizar la técnica de la retroproyección en los estudios de Hollywood. Las primeras producciones que contaron con este avance fueron *Just Imagine* de David Butler y *Liliom* de Frank Borzage. En ambas películas el uso de la retroproyección posibilita la inserción de los personajes en un paisaje difícil de crear mediante la construcción escenográfica habitual, ya que implicaría elevados costes de producción. La retroproyección en sus inicios era utilizada como un efecto especial que permitía realizar las películas de forma mas barata y segura.

En el caso de *Just imagine*, como el propio titulo indica, el director invita al espectador desde el comienzo de la película a imaginar el futuro, realizando un breve recorrido histórico en el que visibiliza los avances tecnológicos en los medios de transporte, partiendo de los carruajes a caballos, para seguir con los automóviles y finalmente presentar unos vehículos híbridos entre automóvil y avioneta. Esta ultima fase la sitúa en 1980, fecha en la que el autor conjetura que los vehículos de uso civil circularán por las nubes. La ciudad del futuro es un muro de rascacielos entre los cuales se moviliza el trafico aéreo. Este paisaje ha sido grabado previamente y retroproyectado *a posteriori*, los edificios son pequeñas maquetas, pero gracias al uso de esta técnica fotográfica dan la impresión de tener un tamaño colosal.



FOTOGRAMA DE LA PELÍCULA *Just Imagine* 1930 de David Butler

Entre las naves que circulan por el ajetreado espacio aéreo el director se detiene en una pareja. Ambos sobrevuelan la ciudad, la altura del vuelo es enfatizada gracias a la simulación de un contrapicado que aumenta la sensación de distancia con el suelo. Los actores han sido colocados en sus respectivas aeronaves situados delante de una retroproyección que ha sido grabada con la intención de dotar al plano final de cierta verosimilitud que haga posible creer que están volando a gran altura. El artificio pasa prácticamente inadvertido y los actores quedan integrados en el paisaje proyectado.



FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *Just Imagine* 1930 de David Butler

En *Lilliom* Frank Borzage utiliza la retroproyección de manera similar a *Just imagine*, pero en este caso la trama no está situada en un futuro lejano sino en 1930. Lilliom (Charles Farrell) desesperado a causa de su situación económica es seducido por un amigo para realizar un atraco, pero el golpe sale mal y la policía interviene; antes de ser capturado decide suicidarse clavándose en el pecho el cuchillo utilizado para el robo. Lilliom es trasladado de gravedad al domicilio familiar, donde tratan de salvarle en vano. Tras la muerte del protagonista se produce una secuencia de carácter fantástico en la que se hace uso de los efectos especiales más avanzados de la época. De la ventana del salón, en la cual hay una retroproyección de una feria, vemos avanzar un tren que finalmente se introduce en el interior de la habitación.



FOTOGRAMA DE LA PELÍCULA *Lilliom* 1930 de Frank Borzage

Lilliom ya muerto se desdobra en dos mediante el uso de la sobreimpresión dejando el cuerpo junto a su mujer, mientras que su alma se introduce en el tren para ser llevada por los cielos a la espera de un juicio sobre su destino final. Durante el trayecto por el purgatorio observamos un paisaje a través de las ventanas en el que se erigen construcciones de estilo grecorromano sobre nubes. Al igual que en *Just Imagine* el director se apoya en una combinación de maqueta y retroproyección para dotar de autenticidad a la escena, a pesar de lo imposible de la propuesta arquitectónica. El efecto resultante se enmascara con mejor resultado que en *Just imagine* gracias al reencuadre que produce la

ventana, integrando de este modo la escenografía del estudio con la realizada para la retroproyección.



FOTOGRAMA DE LA PELÍCULA *Lilliom* 1930 de Frank Borzage

En ambos casos la retroproyección es utilizada como un efecto especial que posibilita la simulación de un espacio que no existe en la realidad. La dirección artística se imbrica con la retroproyección para eliminar el artificio y gracias a la fotografía en blanco y negro se logra una unidad cromática que disimula el efecto.

3.2. RETROPROYECCIÓN Y REMINISCENCIA

A pesar de que la retroproyección fue inventada con una función inicial determinada, con el tiempo deja de mimetizarse con el ambiente para mostrar su artificialidad y la característica que le es propia, la división entre dos espacios y su doble temporalidad en el mismo plano. Numerosos directores durante la época del sistema de estudios dotaron a la técnica de un valor expresivo, alejándose de usarla meramente como un efecto especial.

Como hemos visto anteriormente la sobreimpresión en Méliès es el paradigma de la retroproyección con valor expresivo. El uso expresivo de la retroproyección fagocitara progresivamente a la sobreimpresión hasta crear un lenguaje propio. Durante los comienzos del clasicismo ambas técnicas se emplearon de forma conjunta dando como resultado una amalgama de efectos ópticos que resultaban redundantes ya que ambas manifestaban lo mismo: la vida interior de los personajes. Mediante el uso de estas técnicas se nos muestra la visión de un recuerdo entre el tiempo presente y el pasado, yuxtaponiendo dos espacios en el mismo cuadro, ilustrando de esta forma la respuesta a un drama proyectado sobre ellos.

Tanto la retroproyección como la sobreimpresión tienen la cualidad de crear un entorno alucinatorio alejado de la realidad que implica una identificación psicológica, ya que el resultado de la imagen al igual que el pensamiento no se encuentra en la realidad, sino en nosotros.

En *Casablanca* (1942), Michael Curtiz realiza una secuencia de *montage* inducida por la canción *As time goes by* que provoca en Rick (Humphrey Bogart) el desencadenamiento de recuerdos de su pasado en París junto a Ilsa (Ingrid Bergman). Rick se encuentra solo en el bar ahogando las penas en alcohol tras el reencuentro casual con su antigua amante; Sam entra en el bar para darle apoyo, pero Rick le insta a que toque la canción que le une emocionalmente a Ilsa. “La tocaste para ella, puedes tocarla para mi. Si ella lo soporta, yo también.” De esta manera se obliga a si mismo a soportar las emociones que la melodía pueda suscitarle. Con los primeros acordes la cámara comienza a acercarse lentamente al rostro de Rick, este da una calada al cigarro y expulsa el humo formando una neblina que inunda la pantalla. “El salto hacia lo surreal se disponía como un paréntesis intercalado en el discurso y señalando muy bien que se trataba de una pequeña ruptura; los desenfoques, imágenes vaporosas o cualquier otro efecto similar servían para avisar al espectador de que estaba ante el umbral de un sueño, un recuerdo o un acontecimiento imaginado³⁶.” La imagen difusa se

³⁶ RUIZ, Javier. H. Escenarios de la fantasía: El legado de la arquitectura y las artes plásticas en el cine, Universidad de Zaragoza, 1990, p. 68-69.

entremezcla con un fundido encadenado que nos permite acceder de una forma ortodoxa³⁷ al mundo interior del protagonista.

A continuación se nos resume de forma breve la historia de su relación amorosa a través de momentos claves que han permanecido guardados su memoria. El primer destello de reconocimiento es el de Rick conduciendo junto a Ilsa. Mediante una retroproyección se nos muestra a la pareja viajando por distintos paisajes propios de París como el Arco de triunfo o los Campos Elíseos. Al incorporar la retroproyección se enfatiza el carácter de reminiscencia señalado en la introducción de la secuencia por medio de la sobreimpresión que ya nos presentaba un espacio abstracto fruto del carácter inestable de un recuerdo en continua mutación. El espacio queda dividido en dos términos: El coche y el paisaje de fondo. Los cambios de espacio se producen gracias a la retroproyección mediante breves fundidos encadenados mientras la pareja conduce en continuidad sin que se produzca ningún corte que visibilice el cambio temporal acorde al cambio espacial que estamos presenciando en segundo término. De esta forma Curtiz dota a la secuencia de un espacio sin tiempo, es el lugar de los recuerdos que viven de forma eterna en la cabeza de Rick. Este uso de la retroproyección nos hace distinguir lo fundamental de la escena, el paisaje pasa a un segundo plano y está en continua transformación, sin embargo lo que permanece inalterable es su amada.

³⁷ Para Marc Venet, la sobreimpresión siempre está constituida por una figura (de rostro) sobre un fondo (de paisaje), en la que una es el contenido de pensamiento de la otra. Un rostro aquí y ahora, un paisaje de otro lugar y de otro tiempo, o a la inversa, pero siempre la actualización de un record temporal-memorístico, y espacial de forma solo derivada. VENET, Marc, citado en: AUMONT, op. cit., p. 229.

FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *Casablanca* 1942 de Michael Curtiz

El uso de la retroproyección en esta escena tiene eco con el travelling *matte* de *Amanecer*, en la secuencia que observamos a la pareja transformar virtualmente el paisaje urbano por uno rural. La diferencia entre ambas secuencias reside en que en el caso de *Amanecer* el espacio se disgrega debido a la proyección del deseo del matrimonio y en cambio en *Casablanca* el hecho ya ha sucedido y se ha quedado guardado en la memoria del personaje de manera idealizada, con la posibilidad de poder revivirse en su imaginación tantas veces como el personaje desee. Como dice Rick a Ilsa “siempre nos quedará París. “

Mediante otro fundido encadenado viajamos a otro recuerdo en el que vemos a la pareja disfrutar de un paseo en barco por el río Sena. El paisaje al igual que la escena anterior es una retroproyección. La escena prosigue alternando fundidos encadenados y retroproyecciones, que permiten ilustrar un recuerdo confuso por el paso del tiempo. Pero, a pesar de la imprecisión visual intencionada de las secuencias producida por la selección de los recuerdos de Rick, entendemos el inicio y final de su relación, la cual fue truncada por el avance incipiente de las tropas nazis hacia París. Finalmente la secuencia termina cerrando el círculo iniciado por el humo del cigarro con el humo del tren partiendo de la estación. Rick vuelve al momento presente en el preciso instante en el que Sam deja de tocar la canción.

Esta secuencia es fundamental ya que nos permite entender el pasado de los personajes y como afecta su antigua relación en las decisiones tomadas en el presente.

En *Extraña ilusión* (1945), Edgar G Ulmer crea una estructura narrativa circular que a diferencia de la secuencia de *Casablanca* abarca la totalidad del metraje. La película esta comprendida entre dos secuencias oníricas en las que el uso de la retroproyección tiene una función primordial. En la secuencia inicial el director nos introduce en el inconsciente de Paul Cartwright. El espacio mental del sueño está dominado por una retroproyección en cuyo paisaje se aprecian nubes en continuo movimiento mezclado con sobreimpresiones de neblina, también el espacio grabado en estudio es vaporoso e indefinido, dando en conjunto un ambiente propio de una ensoñación en la que es difícil distinguir detalles específicos del ambiente. En el sueño distinguimos la figura del protagonista acercándose progresivamente a cámara de un plano general a un primer plano de su rostro.



FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *Strange Illusion* 19__ de Edgar G. Ulmer

Conforme se aproxima físicamente a cámara nos cuenta su historia personal a través de su inconsciente: Hace dos años fue testigo de la muerte de su padre en un accidente de tren, este recuerdo le persigue a diario tanto a nivel consciente como inconsciente.

Tras la exposición de los hechos se produce un fundido encadenado, el protagonista ya no camina solo, en su interminable viaje se han unido su madre y una figura negra inidentificable. La madre confunde a la sombra con su esposo a pesar del esfuerzo del protagonista por hacerle consciente de su error. Paul desesperado llama a su hermana Dorothy buscando apoyos en su argumento, pero ella tampoco reconoce el engaño.



FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *Strange Illusion* 1945 de Edgar G. Ulmer

Por corte directo se rememora la visión del accidente de coche de su padre, vemos como una camioneta desvía el vehículo a la vía de un tren y este es arrollado. De repente se escucha la voz de la figura oscura “justo lo que estaba esperando”. Esta silueta esta usurpando el puesto de su padre y él es el único consciente de la situación. Esta secuencia prefigura lo que va a ocurrir durante la película ya que se trata de un sueño premonitorio que permite al protagonista adelantarse al suceso que irremediabilmente va a suceder. Además de revelar la trama de la película, durante la secuencia se nos muestran elementos tanto a nivel visual como auditivo (pulsera de león, canción de Schumann, etc...) que se van a repetir a lo largo de la película.

Gracias a la identificación de su inconsciente logra descubrir la farsa y evitar que el asesino de su padre se case con su madre. Al final de la película antes de la

llegada de la policía el protagonista forcejea con el impostor y tras un golpe se queda inconsciente en el suelo. La cámara se acerca a su rostro y tras un fundido encadenado volvemos a adentrarnos en el espacio indefinido de su mente. El espacio del estudio como la retroproyección se ven de forma más clara, también los personajes que irán entrando en cuadro serán perfectamente identificables, funcionando como metáfora de un futuro prospero en contraposición a la secuencia inicial. Paul camina feliz junto a su madre, esta gira su rostro hacia las nubes y al momento aparece un hombre que se la lleva diciéndole que no mire atrás.



FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *Strange Illusion* 1945 de Edgar G. Ulmer

Tras ver como se aleja su madre entra en plano su novia agarrándole del brazo y acompañándolo en su caminar, hasta que se produce un fundido a negro.

Michael Curtiz y Edgar G Ulmer utilizan la retroproyección de una forma expresionista pero sin acabar de concretar un función independiente a la sobreimpresión, fue Alfred Hitchcock el autor que más lejos llevó el uso de la técnica de la retroproyección, desarrollando de una forma única las posibilidades de esta técnica trasladando las formas cinematográficas anteriores influenciadas por el romanticismo y expresionismo pero dando total autonomía a la retroproyección.

3.3. RETROPROYECCIÓN E HIPNOSIS: DEL FLICKEO AL RESURGIR DEL RECUERDO PANTALLA

Hitchcock comenzó a realizar películas en pleno auge del expresionismo y asistió a numerosos rodajes en los estudios UFA de Berlín, en los cuales aprendió las técnicas narrativas utilizadas por directores como Murnau que permitían plasmar el mundo interior de los personajes.

El director volcó sus conocimientos artísticos aprendidos en Alemania al uso de la retroproyección. Hitchcock acentuó en esta técnica el reconocimiento de la superficie de la pantalla, provocando una división tan resaltada entre el primer término y el fondo, que relegaba cada término a mundos distintos. “Este truco visual instala verosimilitud sin borrar la magia ilusionista por la cual es llevada a la pantalla. Las retroproyecciones producen un universo onírico que ayudan a sostener la tensión entre un realismo en los detalles del mundo visto (proyectado en la parte posterior) y la ficcionalidad del mundo proyectado como un todo.”³⁸ De esta forma Hitchcock muestra el imaginario de sus personajes pero sin ser explícito como en el uso de la sobreimpresión.

Hitchcock al inscribir la máquina-cine en el plano sigue la tradición iniciada por Méliès de crear una emoción a través de los efectos de dispositivo descritos por Raymond Bellour. De esta manera, el propio cine se convierte en su propio símbolo, pero en el caso de Hitchcock y su uso de la retroproyección el paralelismo es total ya que la retroproyección es una película proyectada dentro de otra.

En el cine primitivo, los personajes eran capaces de observar fascinados su mundo interior, que se revelaba ante ellos mediante un dispositivo similar al cinematográfico, como por ejemplo un espejo en el caso de *Las aventuras del Barón de Munchausen*. Hitchcock sin embargo ilustra el inconsciente de sus

³⁸ Texto original: “this visual trick installs verisimilitude without effacing the illusionist magic by which it is brought to the screen. By producing a dream-like universe, rear projections sustain the tension between a realism in the details of the world viewed (projected in the back) and the fictionality of the screened world as a whole.” PAÏNI, Dominique, citado en BRONFEN, Elisabeth, *Screening and disclosing fantasy: rear projection in Hitchcock*. Screen 56:1 Spring 2015. p.9.

personajes sin que ellos mismos sean capaces de observarlo; la retroproyección esta a sus espaldas, permaneciendo oculta físicamente pero no mentalmente. Los personajes al igual que un espectador asisten al visionado de su subconsciente gracias al uso de la retroproyección que funciona como imagen mental.

Deleuze, en su obra *La imagen movimiento*³⁹, explica como Hitchcock lleva al límite estas imágenes, concluyendo el conjunto de imágenes-acción e imágenes-percepción. El autor acuña el termino imagen-mental o de relación para referirse al nuevo sistema narrativo del director, el cual incluye al espectador, y por esto, muchos de sus personajes son como espectadores.

Entre toda la obra de Hitchcock, *La ventana indiscreta* (1954) es la que evidencia de forma más clara la idea de una película sobre una película. El propio Hitchcock definía su obra cómo “un film puramente cinemático” y explicaba lo siguiente: “Por un lado, tenemos al hombre inmóvil que mira hacia fuera. Es un primer trozo del film. El segundo trozo hace aparecer lo que ve y el tercero muestra su reacción. Esto representa, lo que conocemos como la expresión más pura de la idea cinematográfica.”⁴⁰

Este tipo de montaje lineal se transforma con el uso que el director realiza de la retroproyección, convirtiéndose en un montaje en profundidad, donde el acto de ver y lo visto se da en un mismo plano. La mirada pasa de ser un paisaje exterior a uno interior. “En efecto, lo primero que tienen en común todos esos estados es que un personaje es presa de sensaciones visuales y sonoras (...) que han perdido su prolongamiento motor.”⁴¹ La retroproyección traslada la idea de una película sobre una película en un mismo plano, dando como resultado un doble visionado: el del personaje con respecto a su mundo interior y el del espectador sobre el propio visionado de la película y la proyección interna del protagonista

Sobre *La ventana indiscreta* Victor Stoichita argumenta que “la alternancia entre accesibilidad y oclusión es lo que estructura toda la película (...) Las opacas

³⁹ DELEUZE, *La imagen movimiento*. Op. cit.

⁴⁰ TRUFFAUT, Francois. *El cine según Hitchcock*, Alianza editorial, Madrid, 1995, p.186.

⁴¹ DELEUZE, Gilles, *La imagen tiempo*. Op. cit., p. 81.

porciones de pared de ladrillo rojo que separan las ventanas y también las celosías son los elementos de un dispositivo de censura que ocultan unidades esenciales de la historia.”⁴² Sin embargo en películas como *Spellbound* o *Marnie* la alternancia entre accesibilidad y oclusión se dan en la mente de los personajes entre recuerdo y olvido, ya que las tramas giran en torno al hecho de afrontar el pasado y descubrir la identidad oculta del protagonista.

El uso de las retroproyecciones en Hitchcock, sirven como defensa de un hecho acontecido en el pasado que ha sido enterrado a causa de lo problemático que le resulta al protagonista recordarlo. Hitchcock traslada así el concepto de recuerdo pantalla o encubridor de Freud; estos recuerdos funcionan como un muro que impide el conocimiento del recuerdo traumático. “Así pues, el conflicto se resuelve constituyéndose en lugar de la imagen mnémica, originalmente justificada, una distinta, producto de un *desplazamiento asociativo*.”⁴³

Hitchcock influenciado por el psicoanálisis enfoca el argumento de varias de sus películas en torno a la búsqueda de la identidad mediante la revelación del inconsciente. En el psicoanálisis para descubrir el recuerdo reprimido y destruir el recuerdo pantalla se procedía a la hipnosis, consistente en dos fases: proceso de inducción y estado hipnótico. Hitchcock utiliza formas cinemáticas para llevar a sus personajes a estos dos estados, realizando una búsqueda mental partiendo al inicio de parpadeos que prefiguran el recuerdo al resurgir del recuerdo reprimido al final de la trama.

Spellbound (1945) es la obra más onírica de la filmografía de Hitchcock, fundamentada en las teorías psicoanalíticas. A lo largo del filme se muestra los procesos de esta terapia en la exploración de traumas psicológicos de la infancia ocultos en el subconsciente. El argumento de la película gira en torno al Dr. Edwards (Gregory Peck) y la Dra. Constance Petersen (Ingrid Bergman). El doctor Edwards es contratado para realizar una sustitución en la dirección clínica de un centro psiquiátrico, en este centro trabaja la doctora Constance quien

⁴² STOICHITA, Victor. *El gesto en la distancia*. VV.AA. / BENAVENTE, FRAN y SALVADÓ GLORIA (Eds.). *Poéticas del gesto en el cine europeo contemporáneo*. Intermedio Ediciones Guadalajara 2013. p.86.

⁴³ FREUD, Sigmund, *Obras completas Tomo 1*. Biblioteca Nueva. Madrid, 1983, p.332.

acabará enamorándose de él. Edwards es presentado como un reputado académico del psicoanálisis con un gran corpus teórico que lo avala, pero a lo largo del filme se descubre que es un impostor y que padece un tipo de amnesia. Lo único que cree recordar es haber asesinado al verdadero Doctor Edwards. A pesar de no conocerle, Constance defiende que es un hombre inocente y lo ayuda a escaparse con la intención de realizar una terapia que mejore su estado actual.

Durante toda la película Edwards sufre ataques de pánico al reconocer en distintos materiales u objetos líneas sobre una superficie blanca. Estas reacciones se deben a que cuando asesinaron al verdadero Doctor, Edwards se encontraba con él esquiando y solo recuerda las huellas de los esquís en la nieve, pero no logra relacionarlo.

Este recuerdo se repite de forma compulsiva en el interior de la cabeza del protagonista y en la propia película, causando lo que Freud denomina siniestro: algo que siempre fue familiar (*Heimlich*) a la vida psíquica y que sólo se tornó extraño (*Unheimlich*) mediante el proceso de su represión. Debido al factor de la *repetición involuntaria* es lo “que nos hace parecer siniestro lo que en otras circunstancias sería inocente, imponiéndonos así la idea de lo nefasto, de lo ineludible (...) Freud señala que <<la actividad psíquica inconsciente está dominada por un automatismo o impulso de repetición (repetición compulsiva), inherente con toda probabilidad a la esencia misma de los instintos, provisto de poder suficiente para sobreponerse al principio de placer>>”⁴⁴

La película se articula entorno a los avances de una terapia improvisada en mitad de una fuga de la autoridad legal. A pesar de ello, Edwards consigue empezar a construir un relato personal con la ayuda de la doctora a medida que va recordando detalles. Estos momentos de lucidez se localizan en los viajes en tren, mediante un flickeo producido por la velocidad del tren y la luz exterior de las ventanas que provocan en el protagonista pequeños develamientos sobre los hechos ocurridos.

⁴⁴ ÁVILA CRESPO, Remedios. *Identidad, alteridad, autenticidad*. VV.AA/ GOMEZ GARCIA, PEDRO (coord.). *Las ilusiones de identidad*. Cátedra. Madrid, 2000, pp. 222-223.



FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *Spellbound* 1945 de Alfred Hitchcock.

Este flickeo recuerda a la experiencia filmica de visionado de una película con su respectivo parpadeo en la pantalla, la diferencia es que esta película se produce en el interior de la mente del protagonista.

Como señala Bellour,⁴⁵ la hipnosis y la experiencia filmica tiene en común la utilización de un dispositivo. Tanto en la puesta en escena de la que se hace cargo el hipnotizador, como en la experiencia espectral, el procedimiento es externo. Según el autor “el pensamiento del re-encadenamiento, del parpadeo, del flicker, invita a plantear frontalmente la cuestión de la relación, (...) entre hipnosis y cine. La emoción mas depurada, la más abstracta, frente al parpadeo de la luz, es la misma que hace coincidir virtualmente el proceso de inducción y el estado hipnótico, previo a cualquier sugestión distinta, pero de allí, también y sobre todo, a través de la sugestión.”⁴⁶.

A lo largo de la historia del cine se ha relacionado el aparato filmico con el tren, ya sea por el traqueteo del viaje que induce a una hipnosis similar a la producida en un sala de cine o al propio desplazamiento de las ventanas que funcionan como fotogramas en movimiento. Hitchcock utiliza este flickeo mediante parpadeos en la pantalla producido por la propia diégesis de la película para inducir a los protagonistas a entrar en un estado hipnótico.

Este proceso de inducción produce destellos de reconocimiento en Edwards que queda atrapado entre el blanco y negro del parpadeo. Como indica Deleuze: “La

⁴⁵ BELLOUR. Op. cit.

⁴⁶ Ibid., p. 353

película no registra el proceso fílmico sin proyectar un proceso cerebral. Un cerebro que parpadea y reencadena o forma bucles, eso es el cine⁴⁷. Gracias al parpadeo que se produce en la pantalla el personaje podrá articular acontecimientos del pasado en el interior de su cabeza, como si las imágenes mentales que le asaltan fuesen de una película cerebral.

Durante la totalidad de la película el recuerdo traumático se manifiesta continuamente de forma inexacta hasta que al final del segundo acto el protagonista se enfrenta al suceso reprimido y logra superar su pasado fortaleciendo así su identidad.

Gracias a una terapia de interpretación de sueños, Constance identifica la causa de los ataques de pánico con la practica del esquí. Tras localizar el lugar del suceso deciden ir a la estación de esquí para practicar un tipo de terapia regresiva mediante la recreación de los hechos.

En la secuencia clave ambos protagonistas descienden esquiendo la misma colina donde ocurrió el asesinato. Durante la bajada Edward permanece concentrado en sus pensamientos bajo la atenta mirada de Constance. La atmósfera de la escena es irreal debido a la utilización de la retroproyección que funciona como recuerdo pantalla del verdadero trauma del protagonista; en palabras de Hitchcock: “La artificialidad de la retroproyección produce un estado de inestabilidad que lleva nuestra atención a algo mas allá del mundo ficcional fabricado en la pantalla, a una realidad que permanece irrepresentable pero que persigue la imagen fílmica, sea el trauma personal de los personajes o el trauma político de una guerra global.”⁴⁸

⁴⁷ DELEUZE citado en, *Ibidem*

⁴⁸ BRONFEN, Elisabeth. *Op, cit.*, p.7.



FOTOGRAMA DE LA PELÍCULA *Spellbound* 1945 de Alfred Hitchcock.

El uso de la retroproyección muestra la disolución de la realidad del protagonista y a la vez ilustra su inestabilidad por medio del ambiente, dotando a la secuencia de un suspense insoportable acrecentando por el descenso que se prolonga hasta el límite del precipicio. Constance sigue a su amado hasta el final de la ladera, momento en que el relato se fractura y el tiempo se queda en suspensión. Mediante un montaje subjetivado, se relaciona la mirada de Edwards con un recuerdo de su infancia en primera persona. La mirada del protagonista nos permite adentrarnos en su mente y situarnos desde su punto de vista en la rememoración de un recuerdo, a través de este descubrimos que mató a su hermano de manera involuntaria al descender por un pasamanos.



FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *Spellbound* 1945 de Alfred Hitchcock.

De esta manera descubrimos que bajo el asesinato del Doctor, se encontraba un trauma infantil que le ha perseguido durante toda la vida pero ha permanecido oculto. La causa de su amnesia es fruto del bloqueo de esta última experiencia que permitía velar la verdadera causa de su conflicto interno. Una vez Edwards ha articulado el pasado, frena su descenso y evita la caída salvando a Constance de la muerte.

En esta secuencia nos introducimos en un tiempo que solo existe en la memoria del personaje. Gracias a la identificación de la huella del trauma conservada en su memoria se produce una conexión con ese pasado reprimido, lo cual evoca un cambio en su identidad presente.

Finalmente la retroproyección que funcionaba como recuerdo pantalla desaparece y el protagonista logra redimirse de su culpabilidad al entender que la muerte de su hermano fue un accidente.

En *Marnie*, (1964) Hitchcock nos presenta a una ladrona (Tippi Hedren) que roba de manera compulsiva debido a un trauma infantil. Su madre era prostituta y uno de sus clientes intento abusar de ella, su madre la defendió y ella al ver como hacia daño a su madre, lo mato con un atizador. Marnie no recuerda el suceso, pero al igual que en *Spellbound*; Marnie se asusta con el color rojo vinculado al recuerdo reprimido de la sangre derramada de su agresor.

A lo largo de la película *Marnie* trata de evitar el contacto visual con este color, pero en la secuencia en la que visita el despacho de Mark Rutland (Sean Connery) se produce un parpadeo en la pantalla producido por una tormenta que invoca el recuerdo reprimido de la protagonista. A diferencia de *Spellbound* el parpadeo no solo se percibe en el rostro de Marnie sino que vemos el contraplano transformándose en rojo a causa del recuerdo suscitado por el efecto hipnótico. La localización coloreada nos indica como la realidad de Marnie se desintegra y su recuerdo reprimido lucha por salir a la luz.

FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *Marnie* 1964 de Alfred Hitchcock.

Hitchcock utiliza la retroproyección en los momentos en que Marnie se encuentra en el hipódromo o monta a su adorado caballo Forio. Estos momentos son de máxima felicidad para la protagonista y mediante la diferenciación de espacios el director manifiesta el desequilibrio de Marnie y enfatiza la separación entre sus fantasías personales y el mundo real. En su vida diaria la protagonista sufre la falta de cariño de su madre a pesar de intentar ganarse su afecto. Esta la ataca de manera verbal constantemente dudando de su buena conducta. Fruto de este asedio por parte de su madre, Marnie no tiene relaciones sexuales con hombres

En las secuencias en las que Marnie monta a su caballo, Hitchcock imprime un marcado carácter de inhibición sexual a estas escenas, ya que expresan el momento de libertad de la protagonista eximida de la represión materna. Ya desde la secuencia en la que se muestra el hobby de la protagonista el autor planta esta idea. Al llegar al establo la cuidadora le informa a Marnie que Forio la a mordido, ella se pone celosa y dirigiéndose al caballo dice “Forio, if you want to bite somebody, bite me”.

La protagonista parece satisfacer sus impulsos libidinales mediante esta practica, que le procura cierto placer y que es lo mas cercano a una relación sexual. Marnie siempre aparece sonriente en este mundo fabricado gracias a la retroproyección que marca a las secuencias de un carácter onírico en el que queda atrapada en su proyección interna perdiendo el contacto con la realidad. “Pero la noción psicoanalítica de la fantasía no puede ser reducida a un escenario

fantástico que opaca el horror real de la situación: desde luego, lo primero, y casi obvio, que se debe agregar es que la relación entre la fantasía y el horror de lo Real que oculta es mucho más ambigua de lo que pudiera parecer: la fantasía oculta este horror, pero al mismo tiempo crea aquello que pretende ocultar, el punto de referencia "reprimido".⁴⁹



FOTOGRAMA DE LA PELÍCULA *Marnie* 1964 de Alfred Hitchcock.

Hitchcock expone gracias a este dispositivo como sus personajes “se ven obligados a hacer frente a la desintegración de su día a día. Debido a su angustia psíquica, el mundo en el que están situados realmente se aleja de ellos, mientras que su respuesta a lo que está sucediendo a su alrededor, a las personas que se encuentran y los acontecimientos que se producen, son percibidas como si tuvieran lugar en una fase interna.”⁵⁰

Mark, tras descubrir que es una ladrona somete a Marnie a un chantaje continuo amenazándola con delatarla, finalmente consigue casarse y mantener relaciones

⁴⁹ ZIZEK, Slavoj. *El acoso de las fantasías*, Siglo XXI, Madrid, 1999. p.15.

⁵⁰ Texto original: “ they are forced to deal with the disintegration of their everyday. Owing to their psychic distress, the world in which they are actually located is receding from them, while their response to what is happening around them, to the people they encounter and the events that occur, is perceived as taking place on an internal stage.” BRONFEN, Elisabeth. Op, cit., pp. 9-10.

sexuales con ella. Esta posición de inferioridad ante la dominación de Mark provoca que Marnie empeore su estado mental.

Al final del segundo acto, Marnie en una cacería a caballo se escapa del grupo y realiza una carrera hacia ninguna parte, que pone de manifiesto su desequilibrio mental. La secuencia esta dominada por una retroproyección que genera una dislocación espacial. Esta división provoca en el espectador la sensación de que la protagonista flota en el espacio remarcando su inestabilidad de forma visual.

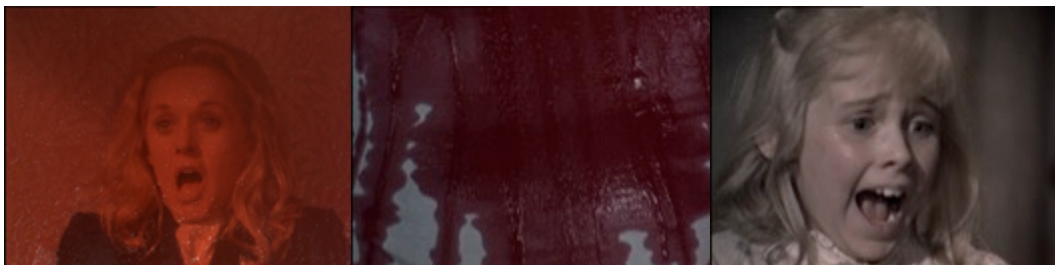


FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *Marnie* 1964 de Alfred Hitchcock.

Hitchcock utiliza por última vez la retroproyección en la película. En la galopada Forio se dirige hacia un muro de ladrillo, Marnie incapaz de hacerlo parar sale despedida al impactar su caballo contra el muro. La protagonista se ve obligada a matar de un disparo a su querido caballo para evitarle sufrimiento. El animal muere y con él desaparece el recuerdo pantalla que le permitía distanciarse del recuerdo reprimido y acceder a un espacio autónomo de libertad. Tras este suceso la realidad de Marnie entra en crisis, "podemos ver claramente como la fantasía está del lado de la realidad, cómo soporta el "sentido de realidad" del sujeto: cuando el marco fantasmático se desintegra, el sujeto sufre una "pérdida de realidad " y comienza a percibir la realidad como un universo "irreal" pesadillesco, sin una base ontológica firme; este universo pesadillesco no es "una mera fantasía" si no, por el contrario, *es lo que queda de La realidad cuando ésta*

*pierde su apoyo en la fantasía.*⁵¹ Marnie al quedarse sin su defensa que le permitía idealizar su realidad es incapaz de enfrentarse a la vida, entrando de esta forma en una profunda crisis.

Mark debido a la fragilidad mental de Marnie y sabiendo ya lo que le ocurrió en su infancia gracias a un detective privado, decide llevarla a su casa materna a confrontarla con su pasado para poder liberarla. En este encuentro Marnie consigue recordar los hechos acontecidos en la casa cuando ella era un niña. Hitchcock diseña una secuencia similar a una pesadilla acorde a los hechos sucedidos, “Freud define el *unheimlich*, lo siniestro, como aquella especie de horror que se remonta a lo que sabemos desde hace tiempo, a algo que nos es familiar.”⁵² El recuerdo distorsionado de Marnie se manifiesta físicamente en el inicio de la escena en la propia arquitectura de la habitación. Gracias a esta secuencia entendemos mediante un montaje que relaciona pasado y presente que el rojo que se apoderaba de la pantalla era el de la sangre del marinero que inundaba su visión cuando era tan solo una niña.



FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *Marnie* 1964 de Alfred Hitchcock.

Marnie finalmente es libre, ya que al enfrentarse a su pasado se deshace del lastre de culpa impuesto por su madre.

Como hemos visto la retroproyección fue creada como un efecto especial por lo que se trató de disimular el artificio, pero paulatinamente se desarrolló la

⁵¹ ZIZEK, Slavoj. Op, cit. p.31.

⁵² D' AGOSTINO, Emilio, *¿Sombras desde el mar llegadas? VV.AA/ Borrás Laura, Pinto Raffaele (eds.), La metamorfosis del deseo*, UOC, Barcelona, 2010, p.95.

potencialidad de la técnica utilizando sus particularidades tanto a nivel compositivo como matérico que permitieron ampliar el lenguaje cinematográfico, surgiendo así nuevas funciones narrativas y expresivas.

La técnica se desprende paulatinamente de otros efectos ópticos que se habían asentado en el imaginario popular con unos códigos asimilados por los espectadores, para finalmente funcionar con independencia. Al funcionar con autonomía provoca un efecto de extrañamiento en el espectador ya que la técnica puede pasar desapercibida a nivel intelectual pero producir un efecto de inestabilidad a nivel emocional, que corresponde con el sentimiento del personaje.

Progresivamente se estableció un uso de la retroproyección con función memorística, gracias a la división producida en la imagen que favorece la creación de un *collage* en movimiento.

Hitchcock llevo la técnica a cotas mas altas realizando un uso complejo a nivel narrativo trasladando las teorías psicoanalíticas predominantes de su época, con el propósito de articular algunas de sus películas entorno al uso de la retroproyección como imagen mental. A lo largo de la trama se crea un suspense entorno a un recuerdo reprimido, mediante parpadeos en la pantalla se prefigura la imagen de estas memorias ocultas que se nos revelaran al final de la película, estableciendo así un paralelismo entre el personaje y el espectador. Este recuerdo reprimido provoca un plano en *abyme* ya que el espectador observa los recuerdos del personaje a modo de una película lo cual se transmite a su vez a través de una película. Con el uso de la retroproyección Hitchcock rompe con la transparencia clásica e interrumpe la narración en los momentos en los que utiliza la técnica.

El director se convirtió en el modelo de crisis narrativa, ya que aglutina tradición clásica y modernidad, voluntad de relato y descomposición de relato. De esta manera, marca un punto de inflexión entre dos épocas y establece un puente entre ambas.

Por todas las cuestiones mencionadas anteriormente podemos pensar que Hitchcock nos vislumbra con sus películas el amanecer del cine modernista. Sería interesante plantearnos si los autores modernistas continuaran con el legado formal y temático de su antecesor incluyendo el parpadeo, la revelación de la puesta en escena y la temática de la memoria con el trabajo de distintos espacios temporales en el uso de la retroproyección. En las siguientes paginas nos centraremos precisamente en el cine moderno tratando de dar respuesta a estas preguntas.

4. RETROPROYECCIÓN EN EL CINE MODERNO

Como veíamos en el anterior capítulo, en el clasicismo la retroproyección fundaba un montaje interno dentro del plano donde dos espacios temporales se ponían en relación en una secuencia concreta. El uso de esta técnica se adelantaba a su tiempo, ya que el montaje sobre la misma imagen era una de las características propias de la modernidad. Como argumenta Deleuze, el montaje moderno “en lugar de recaer sobre las imágenes-movimiento, de las que desprende una imagen indirecta del tiempo, recae sobre la imagen-tiempo desprendiendo de ella las relaciones de tiempo de las que el movimiento aberrante no hace más que depender. Según un término de Lapoujade, el montaje se he vuelto <<mostraje>>.”⁵³

En el cine clásico la retroproyección creaba un paréntesis en la narración para mostrar un hecho acontecido en el pasado. El personaje al igual que la narración quedaba paralizado presa de las sensaciones visuales y sonoras producidas por la visualización de un recuerdo. En la modernidad no se retrotrae un recuerdo sino que hay una coexistencia de temporalidades, capas temporales que emergen y coexisten a lo largo de todo el metraje, no en una secuencia determinada. Tampoco se trabaja sobre el recuerdo de un personaje sino sobre una memoria autónoma. “La memoria no está en nosotros, somos nosotros quienes nos movemos en una memoria-ser, en una memoria-mundo.”⁵⁴

La retroproyección, al igual que otras formas del clasicismo se reformula en la modernidad. El uso de esta técnica se transforma en un dispositivo retroproyectivo que se apodera de la diégesis de la película. El personaje mediante sus procesos mentales domina la totalidad de la narrativa provocando un extrañamiento en el espectador debido a la subjetivación del relato, que asocia lo real y lo imaginario.

⁵³ DELEUZE. *La imagen tiempo*. Op. cit., p. 64.

⁵⁴ *Ibid.*, p.136.

4.1. DISPOSITIVO RETROPROYECTIVO

En películas como *El año pasado en Marienbad* (1961) o *Te quiero, te quiero* (1968), Alain Resnais modula la trama en torno a la búsqueda obsesiva de la memoria del protagonista convirtiendo la totalidad de la película en un proceso de auto-hipnosis. Sus personajes no se enfrentan a un recuerdo reprimido inconsciente, sino que se aferran a un recuerdo que tratan de no olvidar.

Ambas películas se articulan en torno a un acontecimiento sucedido en el pasado, las capas entre presente y pasado están en continua mutación. En el clasicismo el tiempo presente predominaba la totalidad de la película a excepción de los momentos en los que el pasado emergía revelando las subtramas personales de los protagonistas. El uso de la retroproyección en el clásico generaba un pliegue, un momento de una película que se desdoblaba dentro de una película, ya que las secuencias en las que se utilizaba esta técnica funcionaban como un “cortometraje mental” dentro de una estructura de largometraje. Sin embargo tanto en *El año pasado en Marienbad* como en *Te quiero, Te quiero* el intervalo fundamenta la estructura narrativa, como indica Deleuze: “Lo que define a la nueva imagen cerebral es una estructura topológica del afuera y el adentro.”⁵⁵

Si Hitchcock realizaba un proceso de inducción mediante el parpadeo en la pantalla gracias a elementos de la propia diégesis de la película (trenes, tormenta, etc...); Resnais provoca el flickeo en la propia pantalla, mediante el parpadeo producido por el uso que hace de planos cortos que se introducen de forma abrupta en la película. De la misma manera que en la retroproyección se manifestaba el dispositivo cinematográfico y la experiencia espectral; en el estilo narrativo de Resnais se manifiestan los procesos de identificación entre espectador y personaje debido a que el espectador reconoce en la pantalla el trabajo de su propia memoria.

⁵⁵ Ibid., p.281.

El director se distancia del psicoanálisis para investigar los procesos emocionales que se producen en el cerebro, los cuales modulan la totalidad de la película. Deleuze caracteriza en Resnais “la pasión de un cine del cerebro, en torno a la idea de Membrana-Memoria. Pues la memoria ya no es ciertamente la facultad de tener recuerdos: es la membrana que, de los modos más diversos (continuidad, pero también discontinuidad, involucramiento, etc.), hace corresponder las capas de pasado y los estratos de realidad, emanando unas de un interior que siempre está allí adviniendo las otras de un exterior siempre venidero, socavando ambas el presente que ya no es más que el encuentro entre las mismas”⁵⁶

Resnais en muchas de las películas que abarcan su filmografía pone en escena el cerebro. En *Te quiero Te quiero* la máquina del tiempo, en *El año pasado en Marienbad* tanto el hotel como el laberinto funcionan como analogía de un cerebro. Jaques Aumont con respecto al uso de los laberintos en torno a la filmografía de Resnais plantea la pregunta de si este autor ha hecho otra cosa con sus películas que laberintos mentales. “Al fin y al cabo, el laberinto, como todo lo demás (como todo el cine y como todo lo imaginario está en el cerebro. (...)) *Te quiero, te quiero* (Je t’aime, je t’aime, 1968), *Smoking/No smoking* (1993) e incluso *Muriel* (*Muriel ou le temps d’un retour*, 1963) son también variaciones de una variante no hitchcockiana (incluso antihitchcockiana) de la <<dirección de espectadores>>. No se trata de llevarlos de la emoción al significado y viceversa, sino ayudarlos a que acepten encantados perderse.”⁵⁷

El modelo mental en el clasicismo era simbolizado por la retroproyección que evidenciaba el dispositivo cinematográfico y su carácter de representación en una secuencia concreta de la película. Carlos Losilla argumenta con respecto a *El año pasado en Marienbad* que desde el principio “la historia se identifica con la representación, negando así cualquier acercamiento realista, como si todo se narrara a partir de lo que una obra pudiera sugerir en la imaginación del espectador, sea teatral o cinematográfico, de la pieza que se representa o de la

⁵⁶ DELEUZE citado en: BELLOUR. Op. cit., p. 289.

⁵⁷ AUMONT Jaques. *El laberinto*. VV.AA/ *Motivos visuales del cine*. Galaxia Gutenberg. Barcelona, 2016. p.303.

película que avanza inexorablemente.”⁵⁸ Más adelante, el autor realiza la siguiente reflexión con respecto al estatus de la película como punto de inflexión histórico :“no debe verse como un corte (...) sino como una transición -en las películas “clásicas” de los cincuenta ya hay elementos “modernos”, de la misma manera que en las “modernas” de los sesenta persisten los “clásicos” -que de repente necesita de algo que legitime lo que tiene de ruptura.”⁵⁹ La sombra del propio Hitchcock sobrevuela el hotel como señala el documental *Dans labyrinthe de Marienbad* (2009) de Luc Lagier, que localiza un plano en el que se distingue claramente la inconfundible silueta del director. Resnais de esta manera parece poner las cartas sobre la mesa y establecer un juego formal con Hitchcock, de la misma manera que el personaje principal (X) de *El año pasado en Marienbad* juega con el marido de su amada.



FOTOGRAMA DE LA PELÍCULA *L'année dernière à Marienbad* 1961 de Alain Resnais.

En esta película, el director inicia un sistema de imágenes basada en ráfagas de planos breves que ira desarrollando en su cinematografía dejando a un lado el estilo narrativo de los travelling frontales o laterales. Los planos fijos emergen de la pantalla, generando capas de estratos de memoria, como si de una retroproyección se tratase. Resnais trabaja el fondo del plano produciendo diferentes capas de pasado que irrumpen según el recuerdo. El fondo del plano

⁵⁸ LOSILLA, Carlos. *La perversidad del cine moderno o breve guía para pasear por Marienbad*. Cameo. Junio, 2009. p.21.

⁵⁹ *Ibid.*, pp.37-38.

se convierte en una mapa del pasado en continua mutación con respecto al primer termino.

En una de las escenas aparece una mujer rubia que ronda durante todo el metraje sin que se nos explique cual es su papel como fantasma. En un plano medio, la mujer se gira hacia atrás y el paisaje del fondo cambia. Debido al *raccord* de movimiento del cuerpo de la mujer, en ambos planos se genera una continuidad que disimula el corte, generando un ligero parpadeo en la pantalla.



FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *L'année dernière à Marienbad* 1961 de Alain Resnais.

Este tipo de montaje genera un efecto perceptivo, que produce la persistencia de la mujer en plano, a pesar de no estar grabado en continuidad y haberse filmado en un espacio diferente.

A diferencia de la técnica de la retroproyección, el montaje no se realiza en el mismo plano, sino que funciona por corte directo, relacionando ambos espacios gracias a un falso *raccord*. Sin embargo tienen en común que los personajes se relacionan con el fondo generando un diálogo debido a la escisión artificial entre figura y fondo. El resultado de esta división produce dos términos espaciales claramente diferenciados.

La técnica de la retroproyección al igual que el montaje clásico funcionaba por encadenamiento de imágenes de forma causal pero en la modernidad se

transforma en un tipo de montaje mas aleatorio. En palabras de Deleuze: “Ahora bien el cine moderno puede comunicarse con el antiguo y la distinción de los dos ser muy relativa. Sin embargo, se definirá idealmente por una inversión tal que la imagen está desencadenada y que el corte vale por sí mismo. El corte, o el intersticio entre dos series de imágenes, ya no forma parte de ninguna de las series: es el equivalente de un corte irracional, que determina las relaciones no conmensurables entre imágenes.”⁶⁰

Mediante este dispositivo el personaje proyecta sus recuerdos como si se tratase de una película cerebral. El recuerdo de ese verano idílico ha quedado grabado en la mente del protagonista, pero debido al paso del tiempo estas reminiscencias se han ido degenerando y desencajando de su lugar correspondiente, por lo que el personaje tiene que hacer un esfuerzo de organización de los eventos a tiempo real para construir el relato. En la retroproyección clásica el recuerdo emerge intacto sin deformaciones producidas por el paso del tiempo, en este caso el recuerdo es imperfecto y se necesita un trabajo de reconstrucción de los hechos. Este proceso de ordenación de los sucesos es ilustrado en el montaje que visibiliza las fallas y los viajes temporales propios de una rememoración. De esta manera sus vivencias mentales son proyectadas como el montaje de una película a la que asistimos como espectadores privilegiados.

El guión influenciado por la novela “*La invención Morel*” de Bioy Casares ilustra la memoria del protagonista, pero si en la novela la isla en la que transcurre la trama esta llena de maquinas que proyectan los acontecimientos registrados en el pasado, en la película el personaje solo dispone de su memoria como dispositivo de impresión de los hechos. Como espectadores asistimos a su proyección individual de sus deseos y temores en imágenes que se han exteriorizado. En la novela el personaje era capaz gracias a este invento de dar perpetua realidad a su fantasía sentimental y desdoblarse en dos, en actor y espectador de los hechos al igual que en una retroproyección clásica. En la película el personaje a pesar de imaginar el escenario del suceso y de representarlo mentalmente fracasa en sus intentos de pretender preservarlo intacto.

⁶⁰ DELEUZE. *La imagen tiempo*. Op. cit., p.283.

Esta forma de articular el relato Resnais la vuelve a explorar en *Te quiero, te quiero*. A diferencia de *El año pasado en Marienbad* el protagonista no trata de recordar, sino de revivir un instante de su pasado gracias a una máquina de viajar en el tiempo. Esta máquina funciona como dispositivo cinematográfico similar a la retroproyección, ya que desempeña una función similar al visionado de una película.

Claude Ridder (Claude Rich) es un suicida que es escogido como cobaya para realizar un experimento, consistente en hacerle revivir un minuto de su vida (exactamente de hace un año, que justamente es el día que disfrutaba con su novia Catrine de un día de playa). Este minuto se reencadena continuamente, introduciendo fragmentos del pasado que estratifican el filme, generando un bucle entre parcelaciones de la memoria.

Resnais abandona el uso del travelling y se centra en la estrategia del plano fijo, que funciona como ráfagas de conciencia que irrumpen en la película creando una red de relaciones de reminiscencias. “De este modo, toda clase de regiones se mezclan en la memoria de un hombre que salta de una a otra, y parecen emerger una por vez de una ciénaga original.”⁶¹

El minuto vivido en el acantilado se repite continuamente esparciéndose de forma fragmentada junto a otras vivencias durante toda la película. Resnais crea bloques de secuencias en los que se van integrando distintas experiencias de manera aleatoria a lo largo de toda la película. Si en el cine clásico el recuerdo reprimido se repetía tratando de emerger, en la modernidad el protagonista se aferra a esta experiencia pasada.

Tras este viaje por los diferentes estratos de la memoria el personaje vuelve al presente, aterrizando en diferentes capas espacio temporales unidas por el *raccord* de movimiento consistente en una caída eterna. El derrumbamiento del protagonista se ralentiza, debido a los saltos espaciales que se producen a su regreso al presente. Resnais en este caso, enfatiza el trabajo sobre el fondo, dejando el plano vacío tras la desaparición del protagonista, su aparición en

⁶¹Ibid., pp. 159-160.

continuidad en otro encuadre provoca parpadeos en la pantalla a lo largo de toda la secuencia.



FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *Je t'aime, je t'aime* 1968 de Alain Resnais

De esta manera, el director insiste en la idea de la escisión en el plano, una división provocada por el montaje que cumple la función de memoración y de imagen de temporalización. Esto nos abre una puerta a una nueva forma de trabajar la técnica de la retroproyección.

4.2. RETROPROYECCIÓN DEL AUTOR

A principios de los 80 Godard realiza una serie de film ensayos audiovisuales para investigar formas que piensen y le permitan reflexionar sobre el cine. El director mediante el montaje articula su conocimiento permitiendo que las imágenes expresen su propia historia mediante una dialéctica.

En *Scenario du film Passion* (1982) el director, gracias a la edición de video, retorna a un guión explicando de dónde han surgido sus ideas de una forma audiovisual. Mediante grabaciones previas rememora el proceso de la película desde la primera idea, reuniones de equipo, ensayos, etc... La puesta en escena muestra al autor en la sala de montaje de su casa, rodeado de maquinaria.

Godard reflexiona a través de esta tecnología y establece relaciones de pensamiento que evidencian el dispositivo cinematográfico. Estos avances tecnológicos permiten al director trabajar desde su casa y acercarse al cine de una forma novedosa; como señala Alexandre Astruc “Hemos llegado entonces a ese punto [...] la cámara en el bolsillo derecho del pantalón, la grabación del sonido y la imagen en una banda de meandros y el lento y magnífico desarrollo de nuestro mundo imaginario, un cine de confesión de ensayo, de revelación, de mensaje, de psicoanálisis, obsesión, una maquina de lectura para las palabras y las imágenes de nuestro paisaje personal”.⁶²

La sala esta dominada por una pantalla blanca que se transfigura en la página blanca mallarmesiana. Esta pantalla trasladará a imágenes las reflexiones del autor, como explica Godard: “Todo es blanco, no hay ninguna huella... y es curioso, se dice *quedarse en blanco*... cuando hay una laguna en la memoria. Vas hasta el fondo, completamente al fondo de tu memoria.” El director titubea y especula a lo largo del filme, este proceso se refleja en la pantalla que se va llenando de imágenes y vaciando según las ideas que le van surgiendo durante la grabación.

Esta pantalla funciona de forma similar a una retroproyección, gracias a esta el autor reflexiona por medio de distintas imágenes sobre su propio cine. Además de la misma manera que en la retroproyección el director no realiza un montaje lineal, sino un montaje en profundidad donde las imágenes se van superponiendo unas a otras. El dispositivo mismo plantea una serie de capas, la capa de la pantalla y la del director. Los planos al igual que los recuerdos emergen y desaparecen a distintos ritmos.

⁶² ASTRUC, Alexander, citado en BLÜMINGER, Christa. *Leer entre las imágenes*, VV.AA/ Weinrichter, Antonio (ed.). *La forma que piensa: Tentativas en torno al cine-ensayo*, De vista. Pamplona, 2007. p. 50.



FOTOGRAMA DE LA PELÍCULA *Scénario du film Passion* 1982 de Jean-Luc Godard.

Desde el primer plano de la película se produce una disolvenca, en ella se nos muestra a quien está detrás de la creación de las distintas imágenes que se suceden en la pantalla dentro de otra pantalla. Godard modifica a tiempo real las sobreimpresiones mezclando diferentes imágenes con la sala de montaje actual, estas se apoderan de la pantalla mediante oleadas que permiten ilustrar el proceso de pensamiento del director.

Si la retroproyección pudo ser una evolución de la sobreimpresión en el cine de Méliés, que nos permitía penetrar en el imaginario del personaje; con la sobreimpresión electrónica nace un nuevo tipo de retroproyección, que nos permite introducirnos en la mente del creador.

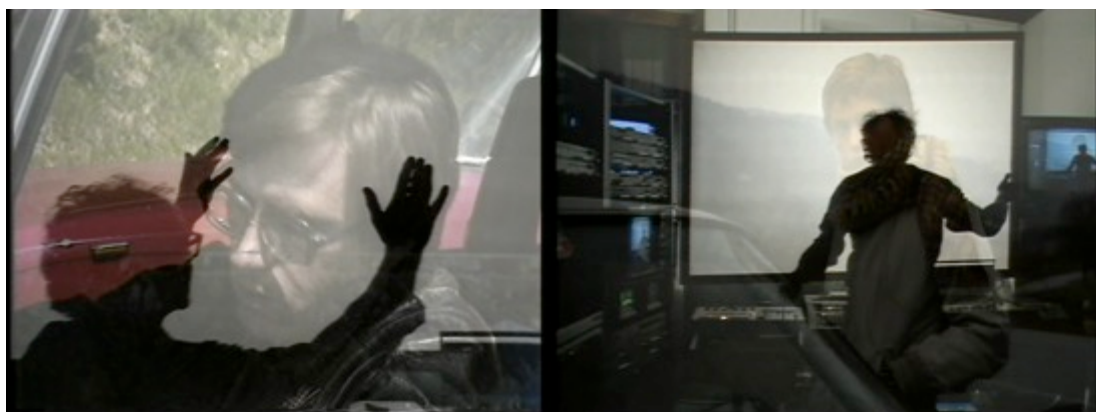
El autor plasma su imaginario de forma consciente en la pantalla, a diferencia de los personajes de ficción del clasicismo que retroproyectaban su inconsciente. En relación a la posición de la pantalla respecto a la persona, realiza la siguiente reflexión: “En la televisión, no ven nada, no ven nada porque le dan la espalda a las imágenes, no están de cara a las imágenes, les dan la espalda, la imagen está detrás, no pueden verla. Es la imagen, es la imagen la que los ve... y son los que

manipulan las imágenes los que los ven. Son los que manipulan las imágenes...los que empujan por detrás al presentador.”

En su trabajo, Godard manipula las imágenes de frente y gracias al dominio de su entorno mantiene en todo momento el control creativo. En su relación con la pantalla no se manifiesta una fractura entre fondo y figura, al contrario observamos una fusión entre él con sus imágenes.

Por otra parte este dispositivo se manifiesta de forma más clara a la retroproyección clásica al evidenciar el proceso de creación en directo. El montaje físico de la película funciona como metáfora del pensamiento desde la sala de edición. El director mediante este dispositivo nos muestra su búsqueda de identidad a tiempo real, el propio Godard señala “Vas hasta el fondo, completamente al fondo de tu memoria...” pero a diferencia del uso hitchcockiano de la retroproyección en la que se visibilizaba un recuerdo reprimido, en este caso el recuerdo es cinematográfico y activa una reflexión sobre el propio cine.

Godard como en una película de Resnais plasma el proceso de rememoración, pero a diferencia de este que visualiza el de sus personajes, Godard se muestra físicamente y mentalmente en pantalla durante todo el metraje; incluso interactúa físicamente con la pantalla (al besar las imágenes de Isabelle y Jezy).



FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *Scénario du film Passion* 1982 de Jean-Luc Godard.

Alain Bergala observa dos formas de aparición de los planos del pasado en los ensayos de Godard: “Durante mucho tiempo hubo la proyección sobre una pantalla blanca, ante la que Godard se hallaba <<acorralado>>, como el escritor ante la página en blanco, y que respondía a la memoria voluntaria. Y, desde hace algún tiempo, hay este fondo negro del remonte de las imágenes en la memoria involuntaria.”⁶³ El teórico se refiere a las *Histoire (s) du cinéma* (1988) en la cual existe una idea de reminiscencia proustiana, ya que en los capítulos que componen el ensayo, emerge la memoria involuntaria del autor, que desencadena un proceso de concatenación de imágenes del pasado. El retorno de las imágenes se realiza mediante el trabajo de montaje que abre una brecha hacia el pasado.

Godard utiliza la edición de video para visibilizar como funciona su pensamiento conectando distintas imágenes alejadas en el tiempo, para ello se sirve de material encontrado que funciona como archivo cinematográfico. “Ante la fantasía de un almacenaje generalizado de todas las imágenes y de todas las informaciones que harían las veces de memoria, la selección de Godard ha consistido en elegir arbitrariamente algunos pobre planos, entre todos los millones que constituyen el pasado del cine, por su misma precariedad, vaciados de su antiguo prestigio”.⁶⁴ El director de esta manera establece una relación intrínseca entre cine e historia. Según Josep María Catalá “Se trata de una memoria que al escindirse en dos partes pone de manifiesto la dialéctica entre las mismas que tradicionalmente se mantiene soterrada. El encuentro de la memoria personal, subjetiva, con la memoria histórica”⁶⁵

En todos los capítulos que componen *Histoire (s) du cinéma*, Godard nos muestra los distintos aparatos (moviola, máquina de escribir, etc...) de los que se sirve para conformar el proyecto audiovisual. El director utiliza este dispositivo

⁶³ BERGALA, Alain, *Nadie como Godard*. Paidós, Barcelona, 2003. pp. 287-288.

⁶⁴ Ibid., p. 258.

⁶⁵ DOMENECH CATALÁ, Josep Maria, *Las cenizas de Pasolini y el archivo que piensa*, VV.AA/ Weinrichter, Antonio (ed.). *La forma que piensa Tentativas en torno al cine-ensayo*, De vista, Pamplona, 2007. p. 95.

de forma similar a una retroproyección clásica para poner en conocimiento del espectador el carácter de constructo, haciéndole sentir que es una película y que el material de la misma es ficticio. La presencia de esta maquinaria creativa es constante durante todos los capítulos, ya sea de forma visual o sonora y es utilizada en sincronía con el proceso de construcción de la obra, permitiendo establecer analogías visuales y sonoras. De esta manera la película corriendo por la moviola funcionaria como metáfora de su pensamiento, permitiendo a su vez ilustrar asociaciones inconscientes que surgen gracias a la sobreimpresión de diferentes imágenes sobre el celuloide y la pantalla. La maquina de escribir también le permite dar forma a sus ideas estableciendo conexiones de palabras con imágenes.



FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *Histoire(s) du cinéma* 1988 de Jean-Luc Godard.

Además de la exposición de diferentes artefactos, durante el metraje la presencia física de Godard permite establecer un puente entre su memoria-corporal y nuevas asociaciones de imágenes. En la retroproyección clásica nos encontrábamos con personajes que habían reprimido una experiencia que había pasado por su cuerpo, su cerebro había olvidado este hecho pero su cuerpo no y los datos almacenados se manifestaban inconscientemente afectando a sus percepciones visuales y sonoras. En *Histoire(s) du cinéma* estas nuevas relaciones están basadas en impresiones de su cuerpo-cerebro de experiencias estéticas anteriores como espectador que retrotrae al presente. De esta forma el cuerpo del autor funciona como territorio de encarnación de ficciones.

En el capítulo 2B *Fatale beauté* hallamos uno de tantos ejemplos en los que el cuerpo del director aparece congelado en un *frame*, este plano se dilata en el tiempo funcionando como piedra angular en torno a la cual se aglutinan distintas imágenes del pasado. De este modo el director abre un espacio en la pantalla hacia su mundo interior, el cual parece estar vislumbrando. “La pensatividad viene a contrariar, en efecto, la lógica de la acción. Por una parte, prolonga la acción que se detenía. Pero, por otra parte, pone en suspenso toda conclusión. Lo que resulta interrumpido es la relación entre narración y expresión. La historia se bloquea en un cuadro. Pero ese cuadro marca una inversión de la función de la imagen. La lógica de la visualización ya no viene a suplementar la acción. Viene a suspenderla, o más bien a duplicarla.”⁶⁶

Las imágenes se van sedimentando en pantalla ocultando la figura estática del director en torno a un temática recurrente, en este caso mujeres corriendo. Las películas a las que pertenecen estos personajes abarcan distintas épocas, *Duel in the Sun* (1946), *Roma, città aperta* (1954), *Some Came Running* (1958), *The Fury* (1978). Godard retoma el parpadeo que caracterizo gran parte de la historia del cine para articular el montaje interno. Este pestañeo generado gracias a la edición de video parece tener especial relevancia dado la progresiva desaparición del celuloide que el cine comenzaba a experimentar.

Santiago Fillol con respecto al palpitar del montaje expone lo siguiente: “Es el parpadeo del montaje el que permite reavivar en la imagen del pasado ese tiempo de lo sido que relampaguea fugazmente entre una imagen y otra. En ese *entre* (dialéctico y suspensivo) está la experiencia histórica generada desde la moviola. La “dialéctica suspendida” se alcanza en Godard a través del montaje. La experiencia estética *es* montaje.”⁶⁷

⁶⁶ RANCIERE, Jaques, *El espectador emancipado*, Manantial Argentina, 2010, p.119.

⁶⁷ FILLLOL, Santiago, *Avanzar hacia el pasado. Experiencias de la historia en Godard y Sokurov*, Universidad Pompeu Fabra, p.7.



FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *Histoire(s) du cinéma* 1988 de Jean-Luc Godard.

El director manifiesta su experiencia como espectador cinematográfico y su aprendizaje por concomitancia, por contacto de forma inconsciente con la pantalla. Godard realiza en el ensayo un viaje hacia su subconsciente para hacer emerger sus recuerdos cinematográficos e históricos, los cuales están entremezclados con su experiencia vital.

“El cine, según mi idea, o mi deseo mi inconsciente que ahora puede expresarse conscientemente... es que era la única forma de hacer, de contar, de darme cuenta de que tengo una historia, que si no existiera el cine; yo no sabría que tengo una historia.” El autor parece exponer su forma de entender la vida a través del cine y para ello se sirve de elementos audiovisuales explicitando que gracias al cine podemos ver cosas que sin el no podríamos advertir. En el cine encontramos una forma de percibir el mundo que entra en diálogo con nuestra forma de entender la realidad. Edgar Morin se refiere al séptimo arte de la siguiente manera: “El arte del cine, la industria de las películas no son más que partes emergidas de nuestra conciencia de un fenómeno que debemos captar en su plenitud. Pero la parte sumergida, esa evidencia oscura, se confunde con nuestra propia sustancia humana, que es también evidente y oscura, como el latido de nuestro corazón, las pasiones de nuestra alma.”⁶⁸

Godard para ilustrar el poder del dispositivo respecto a lo anteriormente comentado, recurre a imágenes de *Le Mystère des Roches de Kador* (1912) de Léonce Perret. El argumento de la película gira en torno a un intento de

⁶⁸ MORIN, Op. cit., p.12.

asesinato que deja a la protagonista en estado catatónico. El doctor Williams realiza una terapia con ella basada en la “aplicación del cinematógrafo a la psicoterapia”.⁶⁹ La película que le proyecta es una grabación que reconstituye los brutales hechos vividos que le han llevado al estado actual. Como indica Raymond Bellour para curar a la paciente es necesario “ tres dimensiones armonizadas entre sí: el dispositivo de proyección (en el que el laboratorio del psiquiatra deviene el cubo oscuro de una sala improvisada, con su espectadora elegida y sus espectadores testigos); que esa proyección se haga con imágenes en movimiento y cambiantes, con sus componentes y sus intermitencias, sus parpadeos de blanco y de negro; y que esas imágenes adopten, evidentemente, la forma de un relato claramente destinado a la causa a la que pretenden servir.”⁷⁰ Gracias a este dispositivo equivalente a una retroproyección clásica, el doctor reconvertido en director de cine consigue reactivar el trauma de la mujer, posibilitando su rehabilitación.

Esta película evidencia que más allá de las distintas estrategias de los creadores para evocar emociones, es el espectador el que tiene la última palabra; volcando sus emociones en la pantalla y dotando de sentido a la experiencia fílmica.

La retroproyección parecía estar ya ilustrando esta idea del cine, ya que gracias a este dispositivo análogo a la experiencia cinematográfica los personajes despertaban su inconsciente produciendo una revelación de sus identidades. El recuerdo que luchaba por emerger a la consciencia del personaje reverberaba en la mente del protagonista relacionándose con detalles sencillos de la vida cotidiana como líneas en el caso de *Spellbound*, o el color rojo en el caso de *Marnie*. En el capítulo 4A *Le contrôle de l'univers* dedicado a Hitchcock, Godard expone mediante numerosos ejemplos como el director británico se apodera del imaginario de varias generaciones de espectadores. De su obra fílmica guardamos en nuestra memoria fragmentos consistentes en pequeños detalles y en cambio no nos acordamos de las tramas. A continuación nos muestra estos momentos

⁶⁹ BELLOUR. Op, cit. p.57.

⁷⁰ Ibid., p.59.

pregnantes: el moño de Kim Novak en *Vertigo*, la botella de *Notorius*, el vaso de leche de *Suspicion*, el mechero de *Strangers on a Train*, etc...

Godard de esta manera traslada la creación de formas que Hitchcock realizaba a través del montaje en la ficción para reflexionar sobre la experiencia espectral. Hitchcock mediante el uso de la retroproyección apresaba a sus personajes en proyecciones internas, presentando una realidad ajena al mundo de ficción dentro de su propia película. Godard señala como Hitchcock era consciente de como el publico retrotrae el mundo filmico a su mundo interior generando durante el visionado su propia película mental, estableciendo una doble temporalidad durante la experiencia cinematográfica.

Godard establece un paralelismo entre el personaje de Marnie y el espectador , ilustrando lo anteriormente dicho en un fragmento del capítulo 1B *Une histoire seule*. La breve sección se abre y cierra con las siguientes frases “El cine lo repite”. “Repítelo.”. A continuación se nos indica que el cine es una industria de la evasión mientras emerge la imagen de Marnie que se va alternando mediante sobreimpresiones con la imagen de una mujer en el umbral de una puerta, perteneciente a la secuencia onírica de *Fängelse* (1949) de Ingmar Bergman. Tras otra sobreimpresión surge de nuevo la figura de Marnie y aparece el siguiente intertítulo “El único lugar donde la memoria es esclava”. Acto seguido Marnie quita las flores rojas y las cambia por unas blancas. No parece casual que el director relacione estos intertitulos con el personaje de Marnie y la muchacha de *Fängelse*. Gracias a estas relaciones el director presenta la experiencia espectral como una forma de abrir la puerta del inconsciente. La elección de estos planos forman un dialogo entre el recuerdo inconsciente de Marnie que trata de emerger y la puerta abierta al subconsciente del sueño de *Fängelse*.

Hitchcock mediante su estilo narrativo trataba de penetrar en el inconsciente de su audiencia, en el capítulo se le oye a decir lo siguiente: “El público no es consciente de lo que nosotros llamamos montaje, o, en otras palabras el corte de una imagen a otra; pasan tan rápido, que se quedan absortos con el contenido que ven en la pantalla”. Gracias al montaje accede al inconsciente del espectador en los momentos relevantes conservando en la memoria del publico detalles

fundamentales.

Godard reflexionando sobre la imágenes de Hitchcock expone como la memoria de la película trabaja sobre nosotros durante el propio visionado y finalmente acaba constituyendo parte de nuestra historia y influyendo en nuestra identidad. “Esto implica que el pasado, la imagen citada, vuelve mediada por la conciencia (o inconciencia) histórica de quien entabla el diálogo, de quien monta el diálogo. En el *ensayo* de un diálogo con el pasado, Godard experimenta ese pasado.”⁷¹ Esta reflexión de Santiago Fillol alumbra la estrategia retroproyectiva del director, que engloba la experiencia histórica, cinematográfica y personal.

Desde Hitchcock a Godard se puede observar una continuidad en el uso de la retroproyección. A nivel temático, las películas se articulan en torno a la rememoración de un pasado.

A nivel formal se produce una evolución progresiva: Mediante el parpadeo se induce a un estado de hipnosis que posibilita al sujeto acceder a su inconsciente. Como hemos visto este latido en la pantalla evoluciona desde el cine clásico que era causado por elementos de la propia diégesis, mientras que en el cine moderno se produce por el propio montaje. En el clásico se retrotrae el pasado del personaje y en la modernidad se retroproyecta el autor.

En cuanto la mostración del artificio mediante la puesta en escena también se experimenta una evolución progresiva. Hitchcock con el uso de la retroproyección buscaba un reconocimiento en el espectador interrumpiendo la conexión emocional con la película. Elisabeth Bronfen⁷² establece un paralelismo entre los famosos cameos del director y el uso de la retroproyección ya que de ambas maneras evidenciaba que el mundo que llevaba a pantalla no sólo era ficticio sino que lo presidía.

Resnais reformula el uso de la retroproyección trasladándola a todo el conjunto, evidenciando el carácter de constructo de la película. Losilla con respecto a *El año pasado en Marienbad* expone la siguiente pregunta “¿No se trata mas bien de

⁷¹ FILLLOL, Santiago. *Avanzar hacia el pasado. Experiencias de la historia en Godard y Sokurov*. Op. cit. p.10.

⁷² BRONFEN, Elisabeth. Op. cit., p. 5.

hacernos entrar en un juego en el que el narrador invisible del “cine clásico”, del melodrama, se ponga a sí mismo en escena, se haga visible y deje al descubierto los mecanismos de su relato?⁷³ El narrador cumple las funciones de director y montador, reconstruyendo la trama según sus intereses particulares. En Resnais se acentúa el artificio ya que los cambios en la estructura del relato y las formas cinematográficas se evidencian al ser alteradas por la revisión constante del personaje-autor.

Finalmente Godard radicaliza la propuesta exponiéndose a sí mismo, su estudio, sus formas de trabajo y el proceso de construcción de la película. Su obra manifiesta directamente una reflexión sobre su relación con el cine y su experiencia como espectador.

⁷³ LOSILLA. Op, cit., p.17.

5. RETROPROYECCIÓN EN EL CINE CONTEMPORÁNEO

A partir de 1970, la técnica de la retroproyección, comienza a caer en desuso en pro de tecnologías más modernas. A pesar de la paulatina desaparición de esta técnica, numerosos directores actuales emplean la retroproyección reviviéndola y provocando una colisión entre el cine del pasado con el del presente. La retroproyección se presta fácilmente al ejercicio de pensamiento histórico. Esto se debe a que su función, desde una etapa temprana, consistía en interrumpir el presente estimulando así un choque dialéctico entre dos tiempos y dos espacios contenidos dentro de la misma imagen.

En la actualidad el cine se rememora constantemente como un lugar que una vez existió, pero ahora debe ser percibido con distancia. En la contemporaneidad el uso de la retroproyección parece dividirse en dos usos distintos: como manera de teorizar y visitar a directores clásicos o para marcar un punto de inflexión, colisionando el final de una etapa y el comienzo de la siguiente.

5.1. REVISITACIÓN DE LA RETROPROYECCIÓN EN EL CINE DE BRIAN DE PALMA

Según George Steiner "el arte se desarrolla por medio de la reflexión sobre el arte precedente"⁷⁴, Brian De Palma forma parte de la generación de directores con estudios fílmicos que tienen en cuenta a sus antecesores. El director adopta el estilo narrativo de Hitchcock y realiza una lectura sobre su cine, re empleando motivos suyos.

⁷⁴ Texto original: "Art develops via reflection of and on preceding art." STEINER, George, *Real presences: Is there Anything in What We say?*, University Of Chicago Press, 1991, p.19.

De Palma, por lo tanto, no se dedica a incorporar citas sino que retrabaja el cine de su maestro, incorporando a su obra distintos dispositivos, como el empleo de la retroproyección, pero siempre dotándolos de otros significados.

5.1.1. EL PROCESO COGNITIVO PERCEPTUAL EN BLOW OUT

En *Blow out* (1981) De Palma vehicula la trama en torno a Jack Terry (John Travolta) un técnico de sonido que trabaja en películas de serie B. Una noche mientras graba efectos sonoros en el bosque, observa cómo un coche cae desde un puente a un río. Se lanza al agua y rescata a Sally (Nancy Allen). En el hospital le informan de que en el “accidente” ha muerto el gobernador que aspiraba a ser presidente. Jack se lleva a Sally a un motel y le ayuda a meterse en la cama. Acto seguido vuelve al coche y recoge su equipo sonoro. Cuando regresa al hotel, comienza a escuchar las grabaciones sonoras y gracias a ellas, Jack rememora los acontecimientos ocurridos.

En esta secuencia visionamos el proceso perceptivo cognitivo que realiza Jack. David Bordwell, desde una teoría cognitivista nos explica que “los estímulos sensoriales no pueden determinar por si mismos una percepción, puesto que son incompletos y ambiguos. El organismo construye un juicio perceptual, basándose en inferencias inconscientes”⁷⁵ Existe dos tipos de procesamiento, ascendente y descendente y estos ocurren de forma simultánea e interactúan entre sí en la percepción del mundo que les rodea. Cuando tomamos la información del ambiente para hacer una identificación perceptual, realizamos un proceso ascendente, pero, cuando el conocimiento almacenado o los procesos de solución de problemas influyen en la percepción realizamos un proceso descendente. Por lo tanto, de Palma nos permite introducirnos en la mente del protagonista y presenciar el proceso descendente basado en las asunciones, expectativas e hipótesis de Jack sobre lo sucedido.

De Palma, mediante un montaje muy subjetivado, pone en relación el sonido de

⁷⁵ BORDWELL, David. *La narración en el cine de ficción*. Op. cit. p.23.

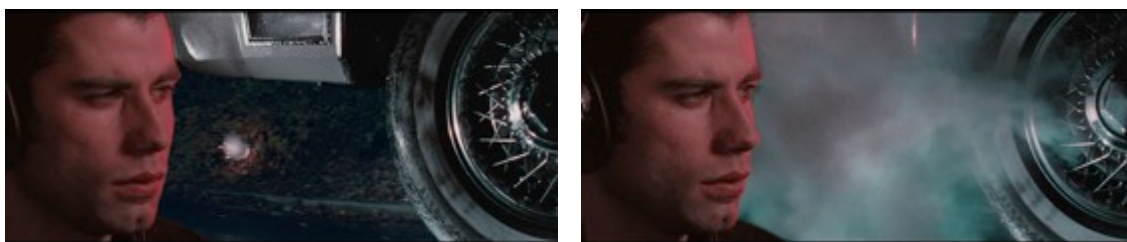
la grabación con el recuerdo que le evocan los sonidos a Jack.⁷⁶ El protagonista recrea el proceso de grabación con la ayuda de un lápiz que hace las funciones del micrófono. "La imaginación recrea lo real dentro de su órbita puramente mental; pero lo real (...) se origina como una intencionalidad sensible entre subjetividad y mundo (...) en términos de Sartre, la imaginación da forma a una presencia de la ausencia, en la creación imaginaria, el mundo concreto y físico no aparece sensiblemente como correlato, pero existe en el cerebro, como algo presente."⁷⁷

Mediante la dirección de su mirada, Jack articula presente y pasado, sus movimientos se corresponden con el entorno imaginado, gracias al paisaje sonoro grabado. El carácter de reconstrucción imaginaria es análogo al proceso de rebobinar y adelantar el sonido de los acontecimientos ocurridos, gracias a este apoyo el personaje consigue viajar al lugar del crimen y visualizar con más detalle sus imágenes mentales. De repente suena lo que parece ser un disparo previo al pinchazo. Jack rebobina la cinta y articula lo ocurrido, De Palma permite que accedamos a su mente y nos hace partícipes del momento en el que todo cobra sentido para el personaje.

Mediante una retroproyección, De Palma fusiona presente y pasado a modo de collage, unificando dos líneas temporales, para enfatizar la relación que establece el personaje de los hechos ocurridos con el presente. En la retroproyección vemos como el personaje se inserta en los acontecimientos de una manera privilegiada, con la rueda del coche en primer plano y al fondo, en un plano general, los arbustos desde los que surge el disparo. El primer plano de Jack relaciona los acontecimientos mediante su mirada. El suceso es recreado totalmente en sincronía con el sonido que ordena los eventos, dirigiendo de esta forma también nuestra mirada del disparo al pinchazo.

⁷⁶ Este montaje parece ser un homenaje a la película *Entusiasmo* (1931) de Dziga Vertov.

⁷⁷ PÉREZ LA ROTTA, Guillermo, *Génesis y sentido de la ilusión fílmica*, Siglo del hombre editores, Universidad del Cauca, Bogotá, 2003, p.177.

FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *Blow Out* 1981 de Brian De Palma

De Palma, a diferencia de Hightcock, utiliza la retroproyección no para hacer emerger un recuerdo inconsciente, sino como modo de articular un suceso de forma imaginaria en la mente del protagonista. De esta manera el psicoanálisis cede el terreno al cognitvismo. Sin embargo el uso de la retroproyección en *Blow out*, no sólo retrotrae la memoria del personaje, sino también la memoria fílmica, gracias al uso de esta técnica fotográfica. El argumento de la película revisita el trauma fundacional americano, el asesinato de John Fitzgerald Kennedy el 22 de noviembre de 1963. El tiroteo de la película es una clara alusión a los hechos acontecidos en Dallas. También encontramos otro paralelismo entre la película de Jack, resultante de la sincronización de sus grabaciones sonoras y unas fotografías, y el video casero de Abraham Zapruder grabado en Super 8, que supuso un cambio de paradigma en el imaginario americano. En la realidad, la película Zapruder sirvió como prueba de una posible conspiración; mientras que en la ficción, Jack no consigue sacar a la luz la verdad de los hechos. El conocimiento que descubre gracias a sus grabaciones, permite la creación de una película mental en su cabeza, que finalmente consigue materializar gracias a evidencias fotográficas y sonoras. El director, de esta forma, parece indicar que la verdad está en la hermenéutica, Jean-Baptiste Thoret⁷⁸ acuña el término perversión hermenéutica, para explicar cómo el intento de desciframiento de imágenes no tiene porque conllevar a un respuesta. El régimen de la imagen es el secreto, pero ya no sabemos cual es. En *Blow Out*, este

⁷⁸THORET, Jean-Baptiste, *26 secondes : L'Amérique éblaboussée*, Rogue profound, 2003.

intento de descubrir la conspiración lleva al protagonista a obsesionarse poniendo en riesgo su vida y la de los demás.

A pesar de que Jack esconde las evidencias, éstas son finalmente encontradas y destruidas por agentes del gobierno, la única prueba que sobrevive es la grabación del grito de su amada mientras era asesinada, sonido que el protagonista incorpora a una película de serie B, trasladando de esta forma una verdad a una ficción de baja calidad. Jack es el único que conoce el origen de ese sonido mientras que el resto de espectadores jamás descubrirán lo ocurrido

De Palma, con esta final cínico, realiza una reflexión sobre la manipulación de las imágenes, y sobre el estado de la sociedad americana que parece continuar viviendo en una ensoñación de la que no acaban de despertar a pesar de lo ocurrido. Además, al situar la película en el mundo cinematográfico, le posibilita ilustrar la porosidad entre la realidad y su representación.

5.1.2. LA HERIDA EN THE FURY

En *The Fury* (1978), De Palma nos presenta la historia de Gilliam (Amy Irvin) una adolescente con poderes paranormales que ayuda a Peter Sandza (Kirk Douglas) a buscar a su hijo, que tiene los mismos poderes que ella y fue capturado por una organización secreta del gobierno.

Gilliam puede ver el futuro y el pasado de una persona a través del contacto físico. Gracias a estos poderes, descubre la pista de Robin (Andrew Stevens), el cual estuvo internado en el mismo centro en el que ella reside. En la secuencia en la que se produce la revelación, la protagonista, acompañada del Dr. Mckeever (Charles Dunning), tropieza subiendo las escaleras y él le coge la mano para evitar la caída. En el instante del contacto, De Palma utiliza una retroproyección que retrotrae el pasado del doctor en vez del de la protagonista.

Gilliam accede de esta forma a la memoria del doctor y asiste como espectadora a uno de sus recuerdos relacionados con el espacio en el que están situados en el momento del contacto.

Mediante un travelling circular el director nos muestra la misma localización en un momento temporal pasado (diferenciado del presente visualmente al transcurrir la secuencia de noche), observamos el intento de fuga de Robin de la residencia.



FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *The Fury* 1978 de Brian De Palma

Gilliam integrada en ese espacio abstracto, gira sobre si misma, recorriendo con la mirada los movimientos de Robin por las escaleras, hasta llegar al piso superior por donde intento escapar por la ventana; el doctor, intentando evitar su fuga, se cortó la mano con un cristal.

FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *The Fury* 1978 de Brian De Palma

Durante toda la secuencia, el director mediante montaje, alterna el espacio de la retroproyección y el espacio real de la película, mostrándonos como la herida ya cicatrizada del Doctor comienza a sangrar a borbotones. Gilliam horrorizada tras la visualización del pasado del doctor, relaciona la herida sangrante del pasado con la herida abierta de nuevo, acto seguido separa su mano manchada de sangre.

En esta secuencia se producen los tres tipos de herida que argumenta Dubois⁷⁹ : La herida en el cuerpo, en la imagen y entre imágenes.

La cicatriz del doctor funciona como punto de abertura y cierre de un pasado. Tras su desgarrar se produce un tránsito de lo figurativo a lo material, debido a la textura granulada de la retroproyección que manifiesta la piel de la película y transforma la realidad diegética en un espacio abstracto. Esta dialéctica de la herida física, se traslada a la retroproyección, que establece por un lado, una división entre lo visible y lo invisible (la realidad y el imaginario del Doctor), y por otro la parcelación entre presente y pasado. La llaga entre imágenes se

⁷⁹ DUBOIS, Phillipe citado por Fran Benavente en su asignatura: *Historia crítica de las metodologías de investigación en el cine y el audiovisual II*. UPF. 24/02/2016. Mi análisis de *The Fury* es una reinterpretación del realizado por Benavente de la película *Dont look now* (1973) de Nicolas Roeg.

produce en la mente de la protagonista que hace de espectadora del suceso, gracias a que el montaje se produce en el propio plano produciendo un desencadenamiento de pensamiento.

De Palma heredero del imaginario post JFK, tanto en *Blow Out* como en *The Fury*, articula las tramas en torno al tema del complot. En ambos argumentos se expone la idea de que el gobierno conspira contra el pueblo decidiendo su destino. Jack y Gilliam, a diferencia del resto de la población que no sabe lo que ocurre, son conocedores de la realidad.

De Palma, mediante la retroproyección, nos muestra el momento de revelación de la realidad a nivel subjetivo en el interior de la mente del personaje. Esta noción personal de los acontecimientos produce en ambos protagonistas el desmoronamiento de su realidad, debido a que la realidad tal y como la conocían desaparece tras el descubrimiento. El ser portadores de la verdad supone un lastre para ellos, ya que al ser un conocimiento muy individual son confundidos por perturbados, debido a su incapacidad de aportar pruebas que acompañen a su testimonio. De Palma desdibuja las fronteras entre realidad y ficción y crea dos mundos distintos, los que conocen la verdad y los que permanecen instalados en la mentira.

5.2. EL FIN DE LA RETROPROYECCIÓN: DEL ARTIFICIO AL SIMULACRO

En la contemporaneidad el uso de la retroproyección sigue variando en sus funciones; si en el clasicismo ayudaba a retrotraer un recuerdo de un personaje y en el modernismo la memoria del autor; en la actualidad se rememoran las películas.

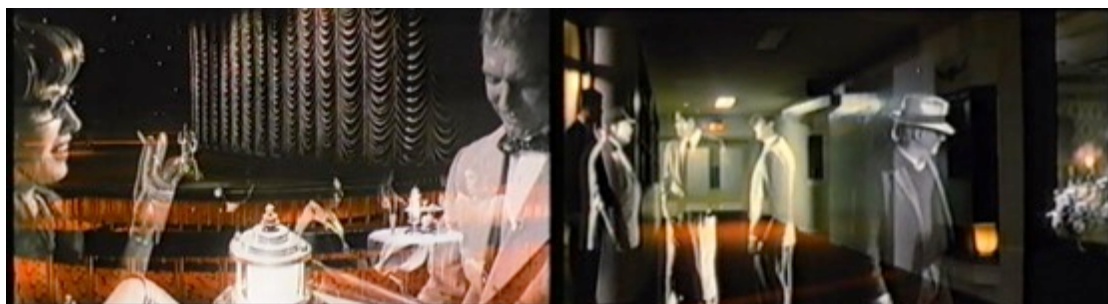
El cine desde su creación se ha apoderado del inconsciente colectivo, formando ya parte de nuestro imaginario popular. Bill Viola expone que “la esencia del

medio audiovisual es el tiempo... las imágenes viven dentro de nosotros... somos databases vivientes de imágenes –coleccionistas de imágenes- y una vez que las imágenes han entrado en nosotros, no dejan de transformarse y crecer”⁸⁰. En las retroproyecciones contemporáneas se evocan imágenes cinematográficas del pasado, como forma de pensar un cine que se está quedando en el olvido; se trata de una técnica fotográfica que revela el truco y el carácter de constructo de una película. De esta manera la retroproyección tendría relación con la figura del postmortem, consiguiendo concebir nuevos regímenes de ficción entre el duelo y la metamorfosis. Según Érik Bulloet “Si el cine desarrolla excesivamente los entresijos de esta figura temporal, es sin duda porque encuentra felizmente en ésta la historia del cine en sí misma. El cine está ya muerto: sobrevive bajo la amenaza del porvenir digital de su soporte, pero también de su relación contrariada, deformada, con la Historia, donde la realidad falta.”⁸¹

Este argumento de Bulloet es ilustrado en imágenes en la obra audiovisual *The Decay of fiction* (2002) de Pat O’Neill que retrotrae al presente el cine de la época dorada de Hollywood, concretamente películas de serie B. El escenario es el legendario hotel Ambassador, hoy en día en ruinas. El director graba dos veces los mismos espacios: La primera vez con el espacio vacío y con película en color, mientras que la segunda vez graba los espacios con actores que simulan estar en un filme y con película monocromática. Ambas películas son superpuestas mediante técnicas digitales, creando una composición fantasmagórica en la que se suceden continuamente recreaciones de películas. De esta manera el director crea un hotel a la manera de *La invención Morel*, que conserva películas a en vez de personas.

⁸⁰ VIOLA, Bill citado en: AGAMBEN. Op. cit., p.11.

⁸¹ Texto original: « Si le cinéma développe avec excès les arcanes de cette figure temporelle, c’est sans doute parce qu’elle rencontre avec bonheur l’histoire du cinéma lui-même. Le cinéma est déjà mort ; il survit sous la menace du devenir numérique de son support mais aussi de sa relation contrariée, faussée, à l’Histoire, où le réel fait défaut. » BULLOT, Erik. “Le cinéma est une invention post-mortem”, *Trafic*, no 43, automne 2002, p. 6.

FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *Decay of fiction* 2002 de Pat O'Neill

La retroproyección ha sido sustituida por el *chroma*, que permite mediante la construcción digital generar un paisaje sin ninguna referencia con la realidad. Cada vez los *chromas* se vuelven más sofisticados y hoy en día casi no se puede percibir la realidad de las imágenes generadas por ordenador.

Jean Baudrillard apoyándose en una fabula de Borges titulada *Del rigor en la ciencia* expone la diferencia entre simulacro y representación; en el relato se cuenta la historia de unos cartógrafos que dibujan un mapa tan minucioso que abarca la totalidad del territorio que representa. Para el filósofo esta fabula es caduca ya que en la actualidad “ La abstracción ya no es la del mapa, la del doble, la del espejo o la del concepto. La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia o sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal.”⁸²

Esta diferenciación expuesta por Baudrillard es trasladable a las funciones de la retroproyección y el *chroma*. En la retroproyección se diferencian dos realidades gracias a que la técnica evidencia el carácter artificial de lo filmado. Esta representación sujeta al mundo filmado de una manera abstracta, ha sido sucedida por el *chroma* que elimina las huellas de lo real sustituyéndolo por un mundo hiperrealista creado digitalmente. En el *chroma* el cuerpo del actor se

⁸² BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y simulacro*, Editorial Kairós, Barcelona, 1978, p.9.

integra en el espacio sin evidenciar la escisión entre fondo y figura, difuminando el marco de la retroproyección. Joseph Catala Domenech señala como la propensión actual de la tecnología tiende a “librarse del marco de la pantalla como lugar de desarrollo y a extenderse en una situación sin límites, como en la Realidad virtual, tanto en la versión absoluta de ésta (pseudo-realidad inmersiva generada por las prótesis corporales que envuelven el cuerpo del usuario (...)) como en la versión <<espectatorial>> que supone la ampliación del espacio de la pantalla hasta anular el fuera de campo (videojuegos, <<Second life>>, etc) “⁸³.

A continuación nos disponemos a realizar un breve recorrido por el panorama contemporáneo audiovisual que nos permita vislumbrar este cambio de función en el uso de la retroproyección y su progresiva desaparición. Para ello tomaremos tres casos de ámbitos diferenciados.

5.2.1. DOCUMENTAL: BACKSTORY

Mark Lewis en 2009 es elegido como representante de Canadá en la Bienal de Venecia. En este contexto presenta su obra *Backstory*, la cual opera dialécticamente “como documental sobre la historia de los estudios de Hollywood y como una pieza de arte conceptual.” ⁸⁴ Según Lewis, “el documental muestra cómo la ilusión y la realidad son intercambiables, un proceso que es a la vez hermoso y moderno por excelencia.” ⁸⁵

En la obra se nos presenta a la dinastía Hansard, la cual se ha dedicado durante décadas a realizar retroproyecciones. Sus vidas han estado intrínsecamente relacionadas con el séptimo arte dejando un barrera difusa entre ficción y realidad, al igual que una retroproyección.

⁸³ DOMENECH CATALÁ. Op. cit., p.241.

⁸⁴ Texto original: “Backstory operates dialectically, as informational documentary on Hollywood studio history, and as a piece of conceptual art.” PERANSON, Mark, Backstory: Mark Lewis in Venice, Cinemascope, Issue 39, Summer09, Film/art. p.80.

⁸⁵ Texto original: “The documentary shows how illusion and reality are interchangeable, a process that is both beautiful and quintessentially modern.” Ibidem.

Dentro de esta familia de retroproyeccionistas el autor se centra en Bill Hansard Sr. y Bill Hansard Jr. Estos nos cuentan su historia mezclada con los entresijos de la industria.

A lo largo de la narración los protagonistas tienen como fondo unas retroproyecciones de distintos paisajes que ellos mismos han grabado en el pasado y que tienen almacenados. Los fondos son tanto de grabaciones privadas como de paisajes utilizados en películas, a pesar de que estos últimos pertenezcan al ámbito de la ficción también han formado parte de sus vidas.

Hitchcock trabajaba la retroproyección convenciéndonos de que el primer plano era real. “Sin embargo, la ironía de esto con respecto a Hitchcock es que debería ser al revés. Como Pains sugiere, la retroproyección equivale a "un documental en miniatura en un todo de ficción.”⁸⁶ En esta obra el uso de la retroproyección es consciente de esta característica y es llevada al extremo, documental y ficción se difuminan durante todo el metraje.



FOTOGRAFÍAS DE LA PELÍCULA *Backstory* 2009 de Mark Lewis

Las retroproyecciones funcionan como fotos de un álbum viviente que permiten a los protagonistas revivir acontecimientos de su existencia. Al principio estos fondos nos causan una sensación de extrañamiento o indiferencia; como en una foto de un desconocido, necesitamos de un relato oral para conocer su *background* y así poder entender los *backshots*. Padre e hijo en más de una

⁸⁶ Texto original: “Hitchcock is that it ought to be other way around. As Pains suggests, rear projection amounts to “a miniature documentary in a fictional whole.” SPRENGLER Christine, *Hitchcock and Contemporary Art*. Palgrave Macmillan US, 2014. p. 112.

ocasión se dan la vuelta para dar detalles de los fondos, indicando los cambios en el paisaje actual de esos planos grabados, como edificios que han desaparecido o mostrando el lugar donde trabajaban y explicando su forma de organizar el calendario en la oficina.



FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *Backstory* 2009 de Mark Lewis

El documental se articula en torno a la edición de este álbum realizado a tiempo real, que permite a la familia estructurar su pasado y compartir una historia en común. En el relato el padre intenta imponer su visión de los acontecimientos de sus vidas, pero el hijo le corrige continuamente dando una segunda versión ofreciendo datos que su padre omite en su construcción idílica.

La función expresiva de la retroproyección desde el cine clásico hasta la actualidad permitía hacer emerger un recuerdo del pasado que permanecía oculto en el inconsciente. En *Backstory* estos recuerdos se conservan filmados ya que los propios protagonistas los grabaron, por lo que ellos son conscientes de esas imágenes, lo que les permite girar e interactuar con ellas para apoyar su historia.

Padre e hijo ilustran las diferentes funciones de la retroproyección haciendo un recorrido histórico desde su uso como efecto especial hasta su uso expresivo como imagen mental de un recuerdo pasado. Sin embargo en este caso la memoria personal de los protagonistas es totalmente fílmica, lo que le permite al director hacer una reflexión sobre el propio cine, centrándose en el uso de esta técnica.

En la actualidad sus equipos están guardados en contenedores intercontinentales para ahorrar dinero, debido al éxito de los *chromas* que les ha llevado al cese del negocio. Al final de la obra Lewis borra el marco de la retroproyección y graba la pantalla en la cual vemos al padre cerrando uno de sus contenedores y dirigiéndose a cámara para finalmente salir por un lateral del encuadre. Este plano lo reconocemos como retroproyección por la textura de la imagen, identificable gracias a que el director grabó el documental con una cámara digital, diferenciando de esta forma las texturas de un espacio y otro. Si los protagonistas nos explicaban el fin de la retroproyección debido a la utilización del *chroma*, Lewis lo ilustra visualmente eliminando la división entre figura y fondo que permitía reconocer el carácter artificial, acentuado por la diferencia entre grabación digital y analógica. El fin del trabajo de los Hansards y el final del documental expresan la misma idea, la desaparición del artificio y el comienzo del simulacro.



FOTOGRAMA DE LA PELÍCULA *Backstory* 2009 de Mark Lewis

5.2.2. FICCIÓN: HOLY MOTORS

En el comienzo de *Holy Motors* (2012) vemos a Leos Carax despertarse tras un largo letargo de doce años sin realizar un largometraje. Acto seguido se dirige a un muro en el que se observa una representación pictórica de un paisaje natural, palpa la pintura, encuentra un orificio en la pared y abre una puerta oculta a la que solo él tiene acceso mediante una llave corporal. Al cruzar el umbral descubrimos una sala repleta de espectadores dormidos. En un plano general encontramos a Carax de pie en la platea, iluminado por el haz de luz del proyector, en el contraplano una niña le devuelve la mirada desde el interior de la pantalla y mediante un zoom out descubrimos una ventana con forma de ojo de buey que le devuelve el reflejo desde la realidad representada.

Carax de esta forma inicia un diálogo con el cine, reflexionando audiovisualmente sobre el estado del cine contemporáneo. Este ensayo lo realiza a través de la propia trama de la película, la cual es vehiculada por su actor fetiche Denis Lavant. El autor al igual que Godard en sus *Histoire (s) du cinema* establece un diálogo con el séptimo arte; mediante la recuperación de material filmico del pasado. En este caso son los estudios de análisis de movimiento de Étienne Jules Marey que articulan el eje temático entorno al cual gira la película: el gesto.

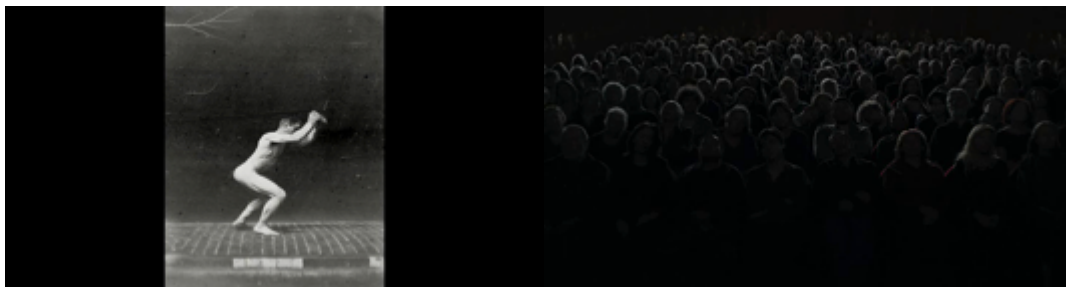
Sobre el gesto Catherine Cyssau escribe lo siguiente: “El gesto no es atribuible al cuerpo, a la psique ni al mundo. Pero entre cuerpo, psique y mundo, su alcance viene a llenar el tránsito mediante una suspensión corporal, un intervalo temporal y una separación espacial. El gesto da al cuerpo la dimensión de una suspensión, constituye un intervalo de tiempo para la psique. Para el mundo es la medida de una separación, su espaciamento”⁸⁷

El gesto conecta imágenes aisladas de los estudios de Marey con los planos de la propia película. Estos vínculos se sitúan principalmente al principio y final de la película creando una estructura circular que engloba la película.

⁸⁷ CATHERINE, Cyssau citada en BERGALA, Alain. Op. cit., p.291.

De esta manera el director construye su propia historia del cine relacionándola con su filmografía de forma similar al atlas de Warburg. “El atlas es una suerte de estación de despolarización y re polarización(...) en que las imágenes del pasado, que han perdido su significado y sobreviven como pesadillas o espectros, se mantienen en suspenso en la penumbra en que el sujeto histórico, entre el sueño y la vigilia, se confronta con ellas para volverles a dar vida; pero también para, en su caso, despertar de ellas.”⁸⁸

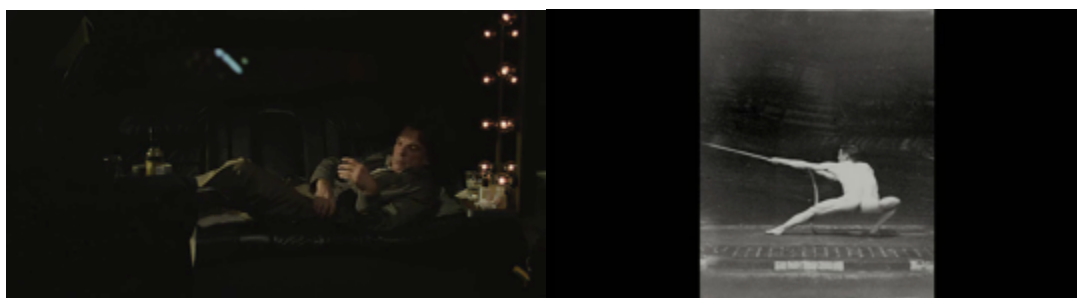
Carax devuelve a la vida estas imágenes del pasado que interactúan literalmente con la película, su función parece ser la de despertar tanto a Denis Lavant como a los espectadores de la propia película. Al comienzo del film unas imágenes de Marey irrumpen en la pantalla, en el fragmento podemos observar a un hombre tirando contra el suelo en repetidas ocasiones un objeto, a continuación en el siguiente plano vemos a un grupo de espectadores dormidos ante la pantalla cinematográfica.



FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *Holy Motors* 2012 de Leos Carax.

En otra escena Denis Lavant duerme en su limosina, de repente de la pantalla emerge otro estudio de movimiento de Marey en el cual un hombre estira de una cuerda, con su gesto levanta a Lavant de los asientos en el siguiente plano.

⁸⁸ AGAMBEN. Op cit., p.37.

FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA *Holy Motors* 2012 de Leos Carax.

Si Godard utiliza el video para realizar un ejercicio de montaje que funciona como operación de pensamiento en la que dialogan las imágenes del pasado con las actuales; Carax realiza el mismo trabajo empleando el digital. “La tercera imagen- entre una imagen en color de hoy- es el lugar en video que Godard destina, para estos seres de cine que son los actores.”⁸⁹ Esta reflexión de Alain Bergala es trasladable a la dialéctica que establece Carax mediante el digital entre un cuerpo resurgido del pasado y el del actor.

Pero a pesar de este interés por retrotraer la historia del cine gracias al uso de material de archivo; Carax emplea la retroproyección como herramienta principal para pensar el estado del cine actual.

Denis Lavant entre uno de sus muchos papeles en esta película tiene que realizar una sesión de *motion capture* consistente en tres fases: en primer lugar el registro de sus movimientos libres en el espacio de la sala, después correr en una cinta de ejercicio con una retroproyección digital al fondo y finalmente el registro de movimiento junto a una mujer que genera una secuencia en 3D paralelamente en una pantalla.

La segunda fase es la única que no llega a conseguir realizar de una forma óptima. El actor metralleta en mano corre encima de una cinta que progresivamente aumenta de velocidad. En el fondo la retroproyección digital

⁸⁹ BERGALA. Op. cit. p.291.

comienza a generarse lentamente, partiendo de una red modular de color verde que evoluciona en líneas y formas geométricas abstractas para finalmente crear unos bloques de colores blanco, rojo y negro. Este fondo que se va creando nos retrotrae a su anterior película *Mala Sangre*, ya que la paleta cromática utilizada es la misma y las formas cinéticas son similares (En ambas películas se produce un efecto pseudoestroboscópico que recuerda al zootropo). En *Holy Motors* el contexto de carrera es diferente, no hay referencia espacial real como en *Mala Sangre*, pues en este caso el personaje de Denis Lavant se enfrenta a la velocidad de una máquina estática en un contexto digital numérico como única referencia. El protagonista no gana esta vez a la máquina como si conseguía hacerlo en *Mala Sangre* al veloz travelling lateral.⁹⁰

Lavant se convierte en el motor corpóreo del cine de Carax que posibilita pensar su propio cine a través de la memoria gestual. “Doménico llama fantasma a una súbita detención entre dos movimientos, tal que permita concentrar en la propia tensión interna la medida y la memoria de toda la serie coreográfica.”⁹¹ En la secuencia se concentra tanto la historia del cine desde sus comienzos como la propia filmografía de Carax, la memoria del movimiento cinético es personificada por Lavant que carga con la energía histórica que le permite mover su cuerpo, pero al buscar en su memoria el siguiente paso se derrumba. Agamben explica que “la danza es, (...) una operación que se rige por la memoria, una articulación de los fantasmas en una serie temporal y especialmente ordenada. El verdadero lugar del bailarín no está en el cuerpo y en su movimiento, sino en la imagen como “cabeza de medusa”, como pausa no inmóvil, sino cargada, al mismo tiempo, de memoria y energía dinámica.”⁹² Esta reflexión es transmisible al ejemplo analizado, en el cual el protagonista en su movimiento parece haber sufrido una confusión temporal debido a la pérdida de su fantasma, y por lo tanto es incapaz de articular el movimiento sin la ayuda de su memoria. Se derrumba debido a la incapacidad de relacionar el pasado con el futuro inmediato, Carax expresa así su incertidumbre ante la evolución del cine digital.

⁹⁰ FILLOL. *proyección que se pierde*. Op. cit., p.11.

⁹¹ AGAMBEN. Op. cit., p.14.

⁹² Ibid., p.15.

“Merleau-Ponty distingue entre un pensamiento objetivo acerca del movimiento y su experiencia preobjetiva. En el primer caso apreciamos una construcción lógica, de carácter funcional; en el segundo caso encontramos un sentido original que surge sensiblemente en el medio del encuentro entre subjetividad y mundo.”⁹³ Las fotografías de Muybridge con su disposición de cámaras para captar el movimiento y el fusil fotográfico que creó Marey, buscaban descomponer el movimiento a través del registro fotográfico para analizar secuencialmente el movimiento. Con el paso del tiempo el cinematógrafo se convirtió en un dispositivo que recreaba la realidad de forma ilusoria volviendo a la experiencia preobjetiva.

En un principio el cine nace con un marcado carácter antropológico cuyo interés es mostrar seres humanos en acción. Carax realiza un ejercicio similar, elaborando una investigación desde el propio cine que revela el contexto socio cultural vigente. El *motion capture* no busca analizar el movimiento sino copiarlo para crear digitalmente un avatar del actor. En la actualidad vivimos en una cultura de la simulación en la que la sucesión de mejoras tecnológicas posibilitan la creación de otros mundos distintos al nuestro, pero con los nuevos dispositivos no se busca recrear la realidad sino construir una nueva.

Carax con el uso de la retroproyección digital parece mostrar a Denis Lavant confundido en ese clima artificial. Al personaje le es imposible ir en sincronía con la realidad virtual, claramente no pertenece a ese entorno binario.

El decorado desde la creación del teatro hasta hace una década no solo creaba el ambiente para la representación, sino que ayudaba a narrar su historia al actor. Carax reflexiona sobre el uso del chroma llevando a otro nivel la pregunta que se planteaba Benjamin: “El extrañamiento del actor frente al mecanismo cinematográfico es de todas, tal y como lo describe Pirandello, de la misma índole que el que siente el hombre ante su aparición en el espejo. Pero es que ahora esa imagen del espejo puede despegarse de él, se ha hecho transportable.

⁹³ MERLAU-PONTY, Maurice, citado en PÉREZ LA ROTTA, Guillermo. *Op. cit.*, p. 31.

¿Y a donde se la transporta? Ante el público.”⁹⁴ En la actualidad la imagen del actor no se transporta al público, sino a la máquina. El cuerpo del actor sirve como base para la creación de un personaje animado digitalmente, mediante el reconocimiento facial y corporal en 3D gracias a la tecnología biométrica que replica su identidad. Como indica Sergi Sánchez, el cuerpo del actor nunca será recordado pues “en el cine digital, el rostro y el cuerpo del actor están condenados a la disolución, a una ausencia renderizada”.⁹⁵

Tras la caída de la cinta, Lavant se incorpora y una mujer entra en la sala preparada con la indumentaria adecuada para realizar una captura de movimiento. Se acercan el uno al otro y comienzan un tipo de danza erótica, en la que los cuerpos se mezclan entre ellos. Por corte directo Carax nos permite identificar los cuerpos digitales que se están generando en una interfaz de ordenador cuya estructura se basa en la de los actores reales. Por corte directo volvemos a la danza real en la que los personajes siguen con la simulación de unas prácticas sexuales; el director establece un contraste entre la construcción digital, poniendo énfasis en la danza de los cuerpos que son la única posibilidad de conexión con la naturaleza. Mediante una panorámica Carax nos muestra lentamente en que se han transformado los protagonistas tras su conversión digital, en monstruos. Sergi Sánchez nos ilustra lo anteriormente dicho cuando escribe que “la conflictiva relación entre el cuerpo virtual y el espectador se sustenta en el miedo a este a enfrentarse a su doble monstruoso, a aceptar que, en la elevada mutabilidad del universo digital, le resultará más difícil controlarlo, le será más difícil retener su identidad.”⁹⁶

El trabajo actoral deriva en la actualidad en la desaparición de los marcos referenciales y sin la ayuda de un entorno su identidad también se dispersa, sin saber cuáles son las motivaciones del personaje.

⁹⁴ BENJAMIN, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. En: *Benjamin, W. Discursos Interrumpidos*. Editorial Taurus. Madrid, 1999.

⁹⁵ SANCHEZ, Sergi, *HACIA UNA IMAGEN NO-TIEMPO, Deleuze y el cine contemporáneo*, Universidad de Oviedo. Oviedo, 2013. p.239.

⁹⁶ *Ibid.*, p.244.

Previamente a la secuencia en la que se produce el trabajo de *motion capture* el personaje de Denis Lavant realizaba un cambio de caracterización en su limusina. Desde el interior del vehículo podíamos observar un sistema de retroproyección cuyas imágenes exteriores sí que parten de un anclaje con el mundo real. “ Esta limusina estaba rodeada por cinco pantallas y por encima de ella cinco proyectores sobre los cuales estaban proyectadas: Una carretera, el puente de Saint-Cloud, las calles de Paris de día y de noche... (...) Leos Buscaba un dispositivo a lo Méliès, es decir quedarse con lo poético a pesar de que todo el mundo sugería el fondo verde utilizado en “Cosmopolis” de Cronenberg”⁹⁷

A pesar de que tanto en la retroproyección digital como en la analógica las condiciones de grabación comparten características similares al modelo de puesta en escena primitivo descrito por Noel Burch⁹⁸, en *Holy motors* su uso expresivo está diferenciado.

Si el aparato cinematográfico había estado asociado al tren desde sus comienzos, Carax lo relaciona con la limusina. El cine como acto colectivo tiene concomitancias con el tren, ya que ambos viajes (físico y mental) se realizan de forma colectiva; en cambio en la limusina al igual que en la pantalla de un ordenador el consumo es privado.

En el tren al igual que en una proyección cinematográfica, las ventanas encuadran el paisaje real y desde su interior se suceden las imágenes como en una película, cuyo movimiento de fotogramas se produce en posición horizontal. En cambio en la limusina de *Holy motors*, la captación de la realidad no es inmediata y Lavant accede al paisaje exterior mediante una pantalla que filtra la

⁹⁷ Texto original: “ Leos, qui tendait vers un dispositif un peu à la Méliès: rester dans le poétique, alors, que tout le monde nous conseillait le fond vert (utilisé pour la limousine du *Cosmopolis* de David Cronenberg, ndr).”

GARSON, Charlotte. *Les onze nuits d'un rêveur*, Cahiers du cinema, no 680, Juillet-Aôut, 2012, p.91.

⁹⁸ 1) Una iluminación más o menos vertical, que ilumina por igual. 2) El carácter fijo del objetivo. 3) Su colocación horizontal y frontal a la vez. 4.)La utilización generalizada del telón de fondo pintado. 5) La colocación de los actores lejos de la cámara, sin movimiento axial de ningún tipo. BURCH, Noel, *El tragaluz infinito*, Cátedra, Madrid, 2008, pp.,75-76.

realidad y con la que se comunica con su chofer. El vehículo funciona no como una ventana abierta al mundo, sino como una interfaz de ordenador en la que la relación no es recíproca, accedes a otros lugares pero sin contacto exterior real, recluido en un espacio de intimidad .

Las imágenes que se producen en la pantalla son imperceptibles para el ojo humano, la pantalla muestra diferentes lecturas del mundo gracias a cámaras térmicas o nocturnas.

Al finalizar una de las intercomunicaciones a modo de Skype en la limusina entre chofer y pasajero, la pantalla proyecta el paisaje exterior y de repente esta imagen cambia a modo *night shot*. En otro recorrido, Denis Lavant se queda dormido y en su sueño parece situarse en el punto de vista de la limusina (como la cámara que transmite las imágenes a la pantalla interior). Experimentamos un trayecto fantasmal⁹⁹ que sobrevuela un cementerio que comienza a pixelarse debido a que la imagen es sometida a un proceso de *datamoshing* que destruye el paisaje haciéndolo ininteligible. Un toque de claxon de su chofer, hace que Lavant exprese en su rostro horror, como si hubiese experimentado una pesadilla. Carax parece mostrar de esta manera un miedo inconsciente al digital por su capacidad transformadora de la realidad. Finalmente en otro desplazamiento en limusina el propio personaje parece haber absorbido las capacidades del digital su mirada capta la realidad exterior como si de una cámara térmica se tratase. La máquina se ha hecho invisible por que se ha introducido en el organismo aboliendo la distancia entre cuerpo y pantalla.

La retroproyección como en el mapa de la fabula de Borges, abarca toda la ciudad de Paris gracias al recorrido en limusina que genera a su paso un entorno ilusorio. El espacio es una abstracción de la realidad que evidencia el carácter de artificio. La ciudad se presenta como un gran teatro en la que Denis Lavant puede interpretar numerosos papeles según la localización a la que tiene que

⁹⁹ Este plano tiene ecos con la película *Kiss in the Tunnel* (1899) de George Albert Smith, el cual fue uno de los primeros en grabar desde la parte delantera de un tren, creando una imagen fantasmagórica.

acudir, el espacio condiciona las características físicas y psicológicas de los personajes a los que da vida.

El cine asaltaría la ciudad convirtiéndola en una heterotopía¹⁰⁰ Foucauldiana ya que conquistaría las calles gracias al uso de la retroproyección permitiendo la posibilidad de crear un espacio utópico que abarcara la totalidad de la ciudad.

Gracias a estos espacios utópicos surgirían las nuevas identidades de Lavant cuyas caracterizaciones funcionarían como una máscara que oculta una identidad sin persona. “Es contra esta escisión que la nueva identidad sin persona hace valer la ilusión, no de una unidad, sino de una multiplicación infinita de las máscaras. En el punto en que enclava al individuo en una identidad puramente biológica y asocial, le promete dejarlo asumir en internet todas las máscaras y terceras vidas posibles, ninguna de las cuales podrá pertenecerle jamás en sentido propio.”¹⁰¹ La limusina sería un símil de un ordenador y mediante su interfaz podríamos acceder a distintas ventanas a las que el protagonista podría acceder interpretando un papel dependiendo del lugar en el que se encuentre. El personaje lleva integrado la máquina en su ser, pero él ve la realidad creyendo que puede diferenciar lo virtual en su entorno, sin embargo está sumergido en un simulacro.

Como indica Foucault las heterotopías ” son una impugnación de todos los demás espacios, que pueden ejercer de dos maneras: (...) creando una ilusión que denuncia al resto de la realidad como si fuera ilusión, o (...) creando realmente otro espacio real tan perfecto, tan meticuloso y arreglado cuanto el nuestro está desordenado, mal dispuesto y confuso”¹⁰². En este aspecto la secuencia del *motion capture* funcionaría como el Disneylandia que describe Baudrillard, “con la finalidad de hacer creer que el resto es real, mientras que cuanto la rodea (...) no es ya real, sino perteneciente al orden de lo hiperreal y de

¹⁰⁰ La heterotopía tiene como norma yuxtaponer en un lugar real varios espacios que habitualmente deberían ser incompatibles, al igual que una retroproyección.

¹⁰¹ AGAMBEN, Giorgio, *Desnudez*. Adriana Hidalgo Editora. Buenos Aires, 2011. p.76.

¹⁰² FOUCAULT, Michel, *Texto sobre las heterotopías*, Revista architecture, mouvement, continuité. Diciembre, 1984. pp. 9-10 .

la simulación. No se trata de una interpretación falsa de la realidad (la ideología), sino de ocultar que la realidad ya no es realidad y, por tanto, de salvar el principio de realidad.”¹⁰³

Carax mediante el uso de la retroproyección clásica y la digital (que se resiste a ser un chroma), expone la dificultad de escenificar la ilusión en nuestro contexto social ya que la realidad tampoco existe mas allá del ámbito artificial.

5.2.3. VIDEO ARTE: AVATAR MACHINE

La maquina avatar (2008) de Marc Owens consiste en un dispositivo portátil que el usuario se coloca mediante un arnés. El aparato esta equipado con una cámara de gran angular que filma desde la espalda. La grabación se transmite en directo al visor del sujeto dándole la impresión de experimentar la realidad en tercera persona. El resultado es similar al de un videojuego en el que se controla a los personajes en tercera persona, solo que en este caso el usuario se “transforma” en un personaje virtual dentro de un espacio autentico.

La maquina genera una indefinición entre el ámbito real y el virtual. El usuario de esta maquina oculta el dispositivo “como el aparato cinematográfico se ocultaba tras el mundo imaginario de la película. Por lo tanto, aquí vemos aparecer el verdadero rostro de la naturaleza social contemporánea, su calidad de capa en la que se reifican las combinaciones de lo real, lo simbólico (la tecnología) y lo imaginario.”¹⁰⁴

Esta maquina visibiliza las aspiraciones de la industria del entretenimiento actual de atravesar la pantalla, para introducirnos en otro mundo. Para ello es indispensable borrar el marco de referencia.

¹⁰³ BAUDRILLARD, Op. cit. p.30.

¹⁰⁴ DOMENECH CATALÁ, Op. cit., pp. 224-225.

Avatar machine es la evolución lógica de la obra *El caminante sobre el mar de nubes* de Caspar David Friederich en el contexto socio-cultural actual.



FOTOGRAMA DE LA PELÍCULA *Avatar Machine* 2008 de Marc Owens.

Si en la obra del pintor se representaba un viaje hacia el yo para encontrar la identidad mediante el retorno a la naturaleza; en la actualidad se busca la creación de otra identidad y la invención de otro mundo, produciéndose tanto un escapismo de la realidad como de nuestra persona.

Desde la pintura romántica se manifestaba la escisión entre naturaleza y hombre, con el tiempo se trasladó a la división entre consciente e inconsciente para finalmente revelar relaciones puramente cinemáticas como el proceso de trabajo del cineasta y su película o la visión de este con respecto a la historia del cine. En la actualidad se trata de anular este fraccionamiento mediante la integración en un paisaje virtual que nos permita realizar nuestros deseos.

Según Žižek “La suspensión de las normas simbólicas que regulan mi actividad en la VR me permite externar-escenificar mi contenido reprimido, que de otra forma soy incapaz de confrontar.”¹⁰⁵

¹⁰⁵ ŽIŽEK, Slavoj. Op. cit., p.150.

Gracias a la tecnología construimos entornos digitales que nos permiten sumergirnos en una realidad virtual en la que nuestros deseos forman parte de esa “realidad”. Pero no llegamos a desconectar del mundo, ya que tanto la realidad como el mundo virtual conviven en la experiencia.

La retroproyección parece desaparecer debido a su carácter artificial que señala lo ficticio de lo acontecido. Este dispositivo choca con las exigencias vigentes de inmersión en realidades alternativas. En la actualidad el público reclama verosimilitud en las películas, el *chroma* permite alcanzar una credibilidad que ha dejado obsoleta la retroproyección como efecto especial y el uso expresivo de esta técnica tampoco tiene lugar ya que produce un distanciamiento en el espectador. El *chroma* recoge el testigo de la retroproyección pero realizando un retroceso en cuanto a las funciones que está llegando a alcanzar. De esta manera el *chroma* vuelve al punto de partida de la retroproyección desde su creación en 1930 usada en películas como, *Just Imagine* (1930) de David Butler o *Liliom* (1930) de Frank Borzage donde era usada para crear mundos imposibles.

6. CONCLUSIONES

En esta investigación se ha llevado a cabo un recorrido histórico en el desarrollo expresivo de la retroproyección, aspirando a ilustrar como este dispositivo conformaba un paso al interior del inconsciente y de la propia película produciendo una fractura en la representación.

La función de la retroproyección ha permanecido invariable exponiendo en los distintos casos que hemos estudiado como las fuerzas del pasado irrumpen descomponiendo la imagen y creando un choque dialéctico que nos permite acceder a las puertas de un depósito de reminiscencias.

El dispositivo se manifiesta como una analogía de la mente y mediante distintos mecanismos de puesta en forma se revela la articulación de la memoria. La retroproyección operaba como modelo mental cinematográfico, ya desde la primera formulación del motivo en la obra de Méliès. La desaparición de la retroproyección coincide con el cambio de modelo mental ligado a una interfaz de ordenador como ilustra Carax en su última película.

En este trabajo hemos tratado de indagar a través de la retroproyección sobre el devenir del cine contemporáneo y durante el trayecto averiguamos cómo el cine se ha dirigido paulatinamente hacia la invisibilización de la maquinaria.

Desde los comienzos surgió un tipo de cine abanderado por George Méliès, en cuya puesta en escena se manifestaba el artificio, que mediante efectos de trucaje promovía un efecto de fascinación. Esta pasión del director por el cine se trasladaba a sus formas, las cuales predominaban el visionado por encima de la narrativa. En la época del sistema de estudios Hitchcock revelaba su pasión por las formas cinéticas pero logrando emplearlas al servicio de la historia. La narración causal en la modernidad pasa a un segundo plano en pro de una investigación formal del lenguaje cinematográfico; autores como Godard realizan una relectura del cine y de sus posibilidades mostrando de esta forma su entusiasmo por el medio. Finalmente en la contemporaneidad se produce un

sentimiento de nostalgia por un cine que al igual que la escenografía esta sufriendo un proceso de desvanecimiento.

El uso de la retroproyección parece manifestar el posicionamiento del director frente a su cine. Este dispositivo auto reflexivo abarca la totalidad de la experiencia cinematográfica: tiempo, espacio y movimiento. Durante el recorrido por el presente ensayo hemos podido observar como distintos directores transformaban el uso de la técnica según sus intereses estilísticos y temáticos. Gracias a este dispositivo cada autor exteriorizaba su concepción del medio cinematográfico condensada en un plano, que introducía en la pausa provocada por la retroproyección su microcosmos personal. Durante el viaje hemos visto cómo la técnica evolucionaba y creaba resonancias con el pasado cinematográfico. Cada autor retrabajaba la puesta en escena de la retroproyección teniendo en cuenta a sus antecesores.

Continuar con esta investigación implicaría amplificar el corpus fílmico a cineastas que hagan uso de la retroproyección de forma significativa en las distintas etapas que hemos tratado. En el proceso de trabajo se han quedado pendientes de un análisis profundo directores como: Vincent Minelli, Orson Welles, Rainer Wener Fassbinder, Hans-Jürgen Syberberg, Andrei Tarkovski, Roman Polanski, Olivier Assayas, etc.

La presente investigación como podemos advertir es tan sólo un breve punto de partida de lo que podemos entender como dos posibles vías sobre las que ahondar en ulteriores investigaciones. Por un lado, la recuperación *vintage* de la retroproyección que rivaliza con la realidad virtual actual de la mano de Michel Gondry, el cual recupera la fascinación por las técnicas artesanales del cine de los orígenes reinventándolas. En su filmografía podemos encontrar numerosos casos de usos de técnicas retroproyectivas y trucajes antiguos, como por ejemplo en *La Science des rêves* (2006) y en *L'écume des jours* (2013).

Por otro lado nos parece pertinente indagar en la historia para intentar encontrar casos de retroproyección como propone Adam Curtis en su última obra de metraje encontrado *Bitter Lake* (2015). En el film el director establece

un metáfora entre la retroproyección de *Solaris* (1972) utilizada para mostrar el planeta con un océano gigante y la pantalla ideológica que intentaron implantar en Afganistán rusos, americanos y británicos. En la película de Andrei Tarkovski el planeta parecía tener conciencia y reproducía en la mente de los astronautas sus recuerdos del pasado. En el documental tras la invasión de Afganistán, comunistas y capitalistas trataron de instaurar sus ideologías creando una visión no ajustada a la realidad del país. Ambos fallaron en su tentativa causando el resurgimiento del Wahhabismo de forma más radical y convirtiéndose finalmente en la influencia dominante que trataron de reprimir en el pasado.

Por último aspiraríamos a localizar propuestas expresivas del uso del *chroma* en el cine contemporáneo, como en *L'Anglaise et le duc* (2001) de Eric Rohmer. El director mediante el uso de *chromas* compone un espacio histórico a partir de documentos existentes. La reconstrucción digital le permite trabajar un cine del pasado que produce una colisión temporal en pantalla. De esta forma establece un vínculo entre el cine digital y los referentes pictóricos y teatrales de la época permitiendo nuevas vías de exploración de esta herramienta.

Esta técnica como hemos visto ha sufrido diversas mutaciones a lo largo de la historia y todavía nos quedará la incógnita de su herencia en el cine venidero. Seguramente podremos ser testigos de muchos de estos cambios teniendo en cuenta la rapidez del desarrollo tecnológico actual.

Barcelona, Junio de 2016.

7. REFERENCIAS

7.1. BIBLIOGRAFÍA

- AGAMBEN, Giorgio, *Desnudez*, Adriana Hidalgo Editora. Buenos Aires, 2011.
- , *Ninfas*. Pre-textos, Valencia, 2010.
- ARGULLOL, Rafael, *La atracción del abismo: un itinerario por el paisaje romántico*. Acantilado, Barcelona. 2012.
- AUMONT, Jaques, *Materia de imágenes, redux*. Shangrila, Santander, 2014.
- BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y simulacro*, Editorial Kairós. Barcelona, 1978.
- , *Pantalla total*. Anagrama. Barcelona, 2000.
- , *El complot del arte Ilusión y desilusión estéticas*, Amorrortu/editores. Buenos Aires, 2007.
- BELLOUR, Raymond, *El cuerpo del cine. Hipnosis, emociones, animalidades*. Shangrila. Santander, 2013.
- , *Entre Imágenes. Foto. Cine. Video*. Colihue. Buenos Aires, 2009.
- BENJAMIN, Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. En: *Benjamin, W. Discursos Interrumpidos*. Editorial Taurus. Madrid, 1999.
- BERGALA, Alain, *Nadie como Godard*, Paidós, Barcelona, 2003.
- BERRIATUA, Luciano, *Los proverbios chinos de F.W. Murnau, T.1: Etapa Americana*, Filmoteca Española, Madrid, 1990-1992.
- , *Los proverbios chinos de F.W. Murnau, T.2: Etapa Americana*, Filmoteca Española, Madrid, 1990-1992.

- BORDWELL, David, *La narración en el cine de ficción*, Paidós, Barcelona, 1996.
- BORDWELL, David; STAIGER, Janet; THOMPSON Kristin, *El cine clásico de Hollywood: Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*, Paidós Iberica, Barcelona, 1997.
- BOU, Nuria, *Plano/contraplano. De la mirada clásica al universo de Michelangelo Antonioni*. Biblioteca Nueva. Madrid, 2002.
- BUCK- MORSS, Susan, *Dialéctica de la mirada Walter Benjamin y el proyecto de los pasajes*, Madrid: Ediciones La balsa de la medusa, 2001.
- CASTILLO MARTÍNEZ DE OLCOZ, Ignacio Javier. *El sentido de la luz. Ideas, mitos y evolución de las artes y los espectáculos de luz hasta el cine.*(Tesis Doctoral), Univesitat de Barcelona, Barcelona, 2005.
- DELEUZE, Gilles, *La imagen movimiento*, Paidós Iberica, Barcelona, 1984.
- , *La imagen tiempo*, Paidós, Barcelona 2014.
- DELEUZE, Gilles y FOUCAULT, Michel, *Theatrum philosophicum; Seguido de Repetición y diferencia*, Anagrama, Barcelona, 1995.
- DOMÉNECH CATALÁ, Josep María, *La imagen interfaz. Representación audiovisual y conocimiento en la era de la complejidad*, Servicio editorial de la Universidad del País Vasco, Bilbao, 2010.
- FILLOL, Santiago, *Avanzar hacia el pasado. Experiencias de la historia en Godard y Sokurov*, Universidad Pompeu Fabra.
- , *La proyección que se pierde. Tradiciones, obsesiones del cine francés contemporáneo leídas desde ‘Holy Motors’, de Leos Carax*, Universidad Pompeu Fabra.
- FREUD, Sigmund, *La interpretación de los sueños*, O.C., vol. 2, Madrid, Biblioteca Nueva, 1974.
- , *Obras completas Tomo 1*, Biblioteca Nueva, Madrid, 1983.
- HOCKNEY, David, *El conocimiento secreto*, Destino, Barcelona, 2001.
- ISAACS, Susan. Naturaleza y función de la fantasía, en *Desarrollos en psicoanálisis*. Ediciones Hormé, 1971.

- LOSILLA Carlos, *La perversidad del cine moderno o breve guía para pasear por Marienbad*.
Cameo, Junio, 2009.
- MORIN, Edgar, *El cine o el hombre imaginario*, Seix Barral, Barcelona, 2011.
- NIEVAS, Francisco, *Tratado de escenografía*, Fundamentos, Madrid, 2011.
- PÉREZ LA ROTTA, Guillermo, *Génesis y sentido de la ilusión filmica*, Siglo del hombre editores, Universidad del Cauca, Bogotá, 2003.
- RANCIERE, Jaques, *El espectador emancipado*, Manantial Argentina, 2010.
- ROSSET, Clement, *Lo real y su doble*, Tusquets editores, Barcelona, 1993.
- RUIZ, Javier. H. *Escenarios de la fantasía: El legado de la arquitectura y las artes plásticas en el cine*, Universidad de Zaragoza, 1990.
- SANCHEZ, Sergi. *HACIA UNA IMAGEN NO-TIEMPO. Deleuze y el cine contemporáneo*.
Universidad de Oviedo. Oviedo, 2013.
- SELZ, Peter. *La pintura expresionista alemana*, Alianza editorial, Madrid. 1989.
- SPRENGLER, Christine. *Hitchcock and Contemporary Art*, Palgrave Macmillan US, 2014.
- STOICHITA, Victor I. *Simulacros: El efecto Pigmalión de Ovidio a Hitchcock*, Siruela, Madrid, 2006.
- THORET, Jesn-Baptiste. *26 secondes : L'Amérique élaboussée*. Rogue profound. 2003.
- TRÍAS, Eugenio, *Lo bello y lo siniestro*, Debolsillo, Madrid, 2011.
- TRUFFAUT, Francois. *El cine según Hitchcock*. Alianza editorial. Madrid, 1995.
- VILA, Santiago. *La escenografía. Cine y arquitectura*, Cátedra signo e imagen, Madrid. 1997.
- VV.AA/ *Adolphe Appia. Escenografías*. Circulo de bellas artes. Madrid, 2004.
- VV.AA/ *Motivos visuales del cine*. Galaxia Gutenberg. Barcelona, 2016.
- VV.AA/ BENAVENTE, Fran y SALVADÓ, Gloria (Eds.). *Poéticas del gesto en el cine europeo contemporáneo*. Intermedio Ediciones Guadalajara, 2013.

VV.AA/ BORRAS Laura, PINTO Raffaele (eds.). *La metamorfosis del deseo: Seminario UB de psicoanálisis, literatura y cine UOC*. Barcelona, 2011.

VV.AA/ DE DIEGO, Rosa, VAZQUEZ, Lydia (eds). *La Maquinaria escénica: Drama, espacio, tecnología*. Universidad del país vasco, 2005.

VV.AA/ GOMEZ GARCIA, Pedro (coord.). *Las ilusiones de identidad*. Cátedra. Madrid, 2000.

VV.AA/ WEINRICHTER, Antonio (ed). *La forma que piensa. Tentativas en torno al cine-ensayo*. De vista. Pamplona, 2007.

ZIZEK, Slavoj, *El acoso de las fantasías*. Siglo XXI (Mexico). Madrid, 2013.

7.2. ARTÍCULOS DE REVISTAS

BRONFEN, Elisabeth,. *Screening and disclosing fantasy: rear projection in Hitchcock* no56:1 Spring, 2015.

GARSON, Charlotte, *Les onze nuits d'un rêveur*, Cahiers du cinema, no 680, Juillet-Aôut, 2012.

PERANSON, Mark, *Backstory. Mark Lewis in Venice*, Cinemascope, Issue 39, Film/art, Summer09.

TURNOCK, Julie. *The Screen on the set: The Problem of Classical-Studio Rear Projection*. Cinema Journal: Volume 51, Number 2, Winter, 2012.

7.3. WEBGRAFÍA

FOUCAULT, Michel, *Texto sobre las heterotopías*, Revista architecture, mouvemente, continuité, Diciembre, 1984, pp. 9-10. Consultado 2 de Enero de 2016 en: <http://myslide.es/documents/michel-foucault-dos-conferencias-radiofonicas.html>

7.4. FILMOGRAFÍA

- A SEA CAVE NEAR LISBON, Reino Unido, 1896. Dir: Robert W. Paul.
- AVATAR MACHINE. Estados Unidos, 2009. Dir: Marc Owens.
- BACKSTORY, Canadá, 2009. Dir: Mark Lewis.
- BLOW OUT (Impacto), Estados Unidos, 1981. Dir: Brian De Palma. Guión: Brian De Palma.
- CASABLANCA. Estados Unidos, 1942. Dir: Michael Curtiza. Guión: Julius J. Epstein, Philip G. Epstein, Howard Koch (Obra: Murray Burnett, Joan Alison)
- HISTOIRE (S) DU CINÉMA, Francia, 1988. Dir: Jean-Luc Godard. Guión: Jean-Luc Godard.
- HOLY MOTORS, Francia, 2012. Dir: Leos Carax. Guión: Leos Carax
- JE T'AIME, JE T'AIME (Te amo, te amo), Francia, 1968. Dir: Alain Resnais. Guón: Jacques Sternberg.
- JUST IMAGINE (Una fantasía del porvenir), Estados Unidos, 1930. Dir: David Butler. Guión: Buddy G. DeSylva, Lew Brown, Ray Henderson.
- L'ANNÉE DERNIÈRE Á MARIENBAD (El año pasado en Marienbad), Francia, 1961. Dir: Alain Resnais. Guión: Alain Robbe-Grillet.
- LA VAGUE (La ola), Francia, 1891. Dir: Étienne Jules Marey
- LES AVENTURES DE BARON DE MUNCHAUSEN (Las aventuras del barón Munchausen), Francia, 1911. Dir: Georges Méliès. Guión: Théophile Gautier (Libro: Gottfried August Bürger)
- LES DÉVALISEURS NOCTURNES (Los ladrones nocturnos), Francia, 1904. Dir: Gaston Velle.
- LILIOM, Estados Unidos, 1930. Dir: Frank Borzage. Guión: S. N. Behrman (Obra: Ferenc Molnár)

MARNIE (Marnie, la ladrona). Estados Unidos, 1964. Dir: Alfred Hitchcock. Guión: Jay Presson Allen (Novela: Winston Graham)

SCÉNARIO DU FILM PASSION, Francia, 1982. Dir: Jean-Luc Godard. Guión: Jean-Luc Godard.

SPELLBOUND (Recuerda), Estados Unidos, 1945. Dir: Alfred Hitchcock. Guión: Ben Hecht (Novela: Francis Beeding)

STRANGE ILLUSION (Extraña ilusión), Estados Unidos, 1945. Dir: Edgar G. Ullmer. Guión: Adele Comandini (Historia: Fritz Rotter)

SUNRISE: A SONG OF TWO HUMANS (Amanecer), Estados Unidos, 1927. Dir: F.W. Murnau. Guión: Carl Mayer

THE DECAY OF FICTION, Estados Unidos, 2002. Dir: Pat O'Neill. Guión: Pat O'Neill.

THE FURY (La furia), Estados Unidos.1978. Dir: Brian De Palma. Guión: John Farris

7.5. OBRAS PICTÓRICAS

BOUGUERAU ADOLPHE, William. *La ola*. 1896.

FRIEDERICH DAVID, Caspar. *El caminante sobre el mar de nubes*. 1818.

FRIEDERICH DAVID, Caspar. *Mujer en la ventana*. 1822.

SCHINKEL FRIEDRICH, Karl. *La puerta en la roca*. 1818.