

Aunque las posibilidades espaciales de una película son infinitas, hay lugares que se han consolidado por su repetida representación en la pantalla grande. A continuación, los dejamos con una breve lista.

La cárcel

Hernán Schell

Si uno lo piensa, son muy pocas las películas que hablan realmente sobre la cárcel. Para empezar, las películas de acción o aventuras que hablan sobre el escape de los presidios no pueden entrar en este grupo por una razón sencilla: el placer de ver esas películas reside en esperar la liberación de sus protagonistas y en la fascinación por los planes de escape perfectos. Justamente, si hay algo que en general evita este tipo de cine son las imágenes de celdas pequeñas, y si hay algo que filma —y mucho— son los pasillos y comedores carcelarios en donde las interacciones secretas entre presos están a la orden del día. De esta manera, la sensación de claustrofobia, de básica desesperación que trae la idea de un presidio, merma considerablemente.

Películas de cárceles que se centren sobre la angustia del encierro, son muy pocas. Quizás el cineasta más obsesivo con este tema ha sido Robert Bresson. Si a Bresson le importaban tanto las celdas, era en buena medida por su amor incondicional por el ascetismo y el rechazo a cualquier barroquismo visual. Así es como Bresson construyó una buena cantidad de películas claustrofóbicas que —fiel al estilo del director— lograban ser angustiantes al mismo tiempo que pudorosas a la hora de mostrar su violencia.



Los ESCENARIOS del CINE

Leonera ◀

Y si bien la influencia de Bresson en el cine moderno es indiscutida, es claro que su forma de filmar los presidios no ha sido demasiado imitada. Por el contrario, con el correr de los años, el pudor de lo que se podía mostrar en las cárceles —o en cualquier otro lugar sórdido en general— fue desapareciendo. Así es como, en las últimas décadas, surgieron películas cuyo juego fue mostrar la brutalidad de las cárceles de manera especialmente gráfica. Quizás la más prestigiosa de las películas carcelarias de los últimos años haya sido *Hunger* (2008), de Steve McQueen (una película lamentable para quien escribe estas líneas), pero, a mi entender, el mejor largometraje carcelario del siglo XXI sigue siendo la argentina *Leonera* (2008), de Pablo Trapero. Justamente, el título de la película se refiere a un espacio específico del sistema carcelario en el que las madres solteras y presas pueden criar a sus chicos pequeños. Allí Trapero hace algo notable: muestra la cárcel como un espacio sumamente violento, sin por esto dejar de contarnos la historia de una mujer que durante su presidio aprende a ser madre, ni omitir filmar la capacidad lúdica de los chicos de retransformar con su mirada hasta los espacios más sórdidos. Quizás en esa rara luminosidad de la película, se encuentre hoy uno de los mayores desafíos a la hora de filmar las cárceles: puesto que actualmente se puede mostrar prácticamente cualquier cosa en materia de violencia, tal vez sea más interesante ver ahí rastros de una esperanza insospechada que la sordidez esperada.

Las carreteras

Lorena Escala Vignolo

Nacidas a fines de los años sesenta con películas icónicas del Nuevo Cine Estadounidense como *Busco mi destino* (1969) y *Bonnie & Clyde* (1967), las *road movies* han estado principalmente ligadas a los términos rebelión, libertad y evasión; aunque su versatilidad y su fusión con otros géneros y visiones de autor han demostrado, desde *Paris, Texas* (1984) hasta *Y tu mamá también* (2001), que sus posibilidades connotativas son más vastas.

La carretera es, por excelencia, el hogar del fugitivo, ya que no hay lugar para él en la sociedad. Aunque de

distinta manera, en *Thelma & Louise* (1991) y *Badlands* (1973) los protagonistas buscan la emancipación, romper la norma —viven al margen de esta— o huir de la represión. En la autopista, uno se reinventa, se encuentra nuevamente, se deshace de lo que fue. Pero como tierra de nadie y como ese ‘lejos de casa’, también puede convertirse en el ambiente propicio para las situaciones de peligro. En *Duel* (1971), la carretera es el infierno: un perplejo conductor es perseguido por una amenaza que no puede identificar. No hay escape en la carretera, por lo que no queda más que continuar por el camino en medio del terror y la desesperación.

En ese sentido, estos filmes proponen la metáfora del doble viaje: los personajes se trasladan del punto A al punto B, mientras sus perspectivas respecto a la vida, hacia sí mismos o hacia quienes los rodean trazan la misma ruta. En *Pequeña Miss Sunshine* (2006), el viaje de los Hoover para llevar a Olive a un concurso de belleza no es más que un pretexto para que esta familia se conozca realmente. En un contexto ‘normal’, el de la cotidianidad del hogar, donde nadie se escucha porque tampoco hay quien hable, aunque luego se develan los deseos por hacerse oír, esto no hubiera podido suscitarse.

En el caso de las películas latinoamericanas, las *road movies* se encuentran también muy ligadas a particulares circunstancias sociales, especialmente en los relatos de migración. Ahí tenemos la búsqueda del llamado ‘sueño americano’ de *La jaula de oro* (2013). En este caso, el paisaje es un medio hostil, agreste y sumamente duro, que los protagonistas deben superar en aras de un ‘mejor futuro’, aun cuando este sea incierto y el intento, irónicamente, les pueda costar la vida.

La identificación de protagonistas con sus vehículos es otro rasgo esencial del género. De hecho, la cámara y, por ende, la visión del espectador están muchas veces supeditadas al automóvil, pues es el que marca el movimiento y el trayecto del protagonista. Más que ello, significa un tiempo y un paisaje indisoluble del que está al volante.

Existe otra larga lista de películas que no están enmarcadas en el género y en las cuales las carreteras tienen una aparición medianamente importante. En muchas cintas de terror, es-

tas son las vías que dividen el mundo ordinario de los protagonistas de ‘ese otro lado’ plagado de horrores. Esto se ve muy claramente, por ejemplo, en *Masacre en Texas* (1974). A ello habría que sumarle tantas otras películas: las de carreras, los *thrillers* policiales y algunos filmes de zombis donde el carácter ambulatorio de sus protagonistas es esencial para su supervivencia. Carreteras hay muchas, y las maneras de recorrerlas son infinitas.

El mar

Jorge García

La relación del cine con el mar es abundante y variada. Espacio amplio y de horizonte infinito, da lugar a todo tipo de situaciones. Puede así ser imagen de libertad (ansiada pero no lograda) en *Los 400 golpes* (1959), lugar donde se producen terribles tragedias (las diferentes películas sobre el hundimiento del Titanic), origen de diversas leyendas (una gran cantidad de filmes), único parámetro adecuado para que se desarrolle una increíble carrera de barcos —la maravillosa *El*



▶ *La jaula de oro*

mundo en sus manos (1952), de Raoul Walsh—, el espacio inevitable para las más diversas películas de piratas o terreno propicio para la lucha con algún monstruo —*Tiburón* (1975)—. También puede ser el sitio para enfrentamientos en estrechas embarcaciones —la sorprendente *Ocho a la deriva* (1944), de Hitchcock—, para situaciones con muy escasos personajes en un espacio que no les deja escapatoria —la excelente *El cuchillo bajo el agua* (1962)—; o puede ser desaprovechado en un relato notable de Charles Williams, desdeñando el estilo seco y despojado del escritor, en *Terror a bordo* (1989). En fin, son muchas las variables que pueden suscitarse a partir de la utilización del mar como espacio cinematográfico.

Pero en este caso me quiero referir puntualmente a una película de escaso presupuesto, que con muy pocos elementos consigue transformar al mar en un espacio cerrado y ominoso. Se trata de *Mar abierto* (2003), segunda película de Chris Kentis, un realizador con solo tres títulos en su haber. En la presentación de la pareja protagonista, nos enteramos de que van a una expedición de buceo sin demasiada

convicción (no están muy de acuerdo en cuanto a la necesidad de hacerla) y, al mismo tiempo, percibimos a través de algunas señales —la negativa de ella a tener sexo, alegando estar cansada— que las cosas entre ellos no funcionan demasiado bien. La breve secuencia en el barco que los llevará a destino ofrecerá un tono de comedia que pronto se disipará. Vemos a los distintos participantes de la excursión, luego de la breve incursión buceadora, retornando al barco y el (erróneo) recuento que provoca que el navío regrese sin nuestra pareja. Y es allí donde comienza el núcleo dramático del filme, cuando ambos suben a la superficie y perciben que el barco ya no está y el lugar está infestado de tiburones. La puesta en escena, que alterna la filmación de mar a ras del agua y planos cortos de los protagonistas con las fugaces y cada vez más frecuentes apariciones de los mencionados tiburones, no hace más que acentuar la sensación de absoluto desamparo de la pareja, provocando un sostenido y casi insoportable *crescendo* dramático —no exento de algunos irónicos diálogos— que llevará inexorablemente al no por previsible menos trágico desenlace. Filme en el



que el mar se transforma en un espacio cerrado y sin salida, es un logrado ejercicio de estilo en el que sobrevuela de manera nítida el espíritu del mejor cine de clase B americano.

Casas gringas de juerga

Alex Zamora

Como secuela de las propuestas filmicas parranderas de Hollywood, se ha erigido una especie de arquetipo narrativo al respecto. Este es conformado fundamentalmente por al menos uno de estos cuatro ejes: el sujeto perdedor que aún no se inicia sexualmente, la fémica popular deseada por todos, la travesía por poder conseguir alcohol sin tener la edad legal para hacerlo y la disponibilidad del escenario de fiesta.

Dos personajes perdedores que encarnan la figura del *nerd* hasta pasar a ser reverenciados como figuras heroicas son Jim en *American Pie* (1999) y Lewis en *La venganza de los nerds* (1984), quienes logran imponerse a los antihéroes de cada uno de sus relatos. En esa línea, ambos conquistan a despampanantes jóvenes como Nadia, la estudiante de intercambio de Eslovenia del colegio de Jim, y Betty Childs, porrista de una de las fraternidades más significativas de la universidad de Lewis.

Supercool (2007) narra los líos de tres mentecatos, Seth, Evan y Fogell, que consideran embriagar a tres de las chicas más guapas de su secundaria para acostarse con ellas. De esta manera, los tres espacios vitales del filme trascurren con acciones *in crescendo*: el colegio de los adolescentes, la licorería y la casa de juerga. Es en este último lugar donde la obra alcanza uno de



los últimos picos de dramatismo, que se acompaña de planos intercambiables entre cada una de las escenas que lideran los jóvenes virginales en plena faena en curso con las muchachas.

Un nuevo grupo de chicos, aunque con motivaciones aún más extrañas, se apoyan en la argucia de la casa a solas para atraer esencialmente chicas a su fiesta: una trama que es exquisitamente realizada en *Proyecto X* (2012), que ocupa el lugar de lo que fue *Animal House* (1978) en versión actualizada. *Proyecto X* se sustenta en la libre movilización de un grupo de adolescentes en un espacio sin vigilancia parental. He ahí la razón del bombardeo icónico al espectador del sonido diegético de la masiva juerga y el uso técnico del registro con cámara —e incluso *smartphone*— en mano. Consecuentemente, el producto filmico muta en una especie de videoclip en formato largo con alta carga expresiva.

Igualmente, en esta obra se evidencia cómo las farras de este nuevo siglo tienen dos tipos de asistentes: los que concurren para enamorar por una noche y aquellos que optan por doparse. Es así que los planos del clímax de desenfreno se alternan insistentemente en el celuloide entre besos, el sudor de los cuerpos y las drogas de diseño al compás de las rotaciones y traslaciones de la cámara. Una lírica audiovisual de lo más profana, que coloca de manera honesta ambas acciones al mismo nivel de goce fiestero.

Queda por expresar que a pesar de estos puntos narrativos en común, el espacio en que se produce el discurso filmico no es plenamente homogéneo. Si surgen escollos para conseguir un lugar de fiesta, se apuesta por



locaciones exteriores casi de modo automático. En *Kids* (1995), el club Nasa es el punto de concentración neoyorquino de música electrónica de decenas de púberes en búsqueda de sexo casual y drogas sintéticas. Si la situación se torna aún más engorrosa, invadir un descampado para iniciar una farra es también una opción. Así sucede en *Dazed and Confused* (1993), cuando unos padres de familia se enteran de los planes festivos del grupo de amigos de su primogénito.

Sexo, drogas y alcohol: piezas inseparables en el actual formato de diversión, que además forman parte del repertorio de la 'cultura *mainstream*' estadounidense en términos del sociólogo Frédéric Martel. En efecto, con las propuestas filmicas de este tipo, Hollywood no solo emite sus imágenes, también expande, a la vez, un estilo de jarana que se prolonga en los individuos fuera de sus fronteras: ser el Telly de *Kids* en una juerga a lo *Proyecto X*, en busca de introducirse impudicamente en una Nadia a lo *American Pie*.

Espacios digitales

Alberto Matsuura

Ahhh, la magia del cine... La ilusión que nos hace creer que una pantalla verde nos puede trasladar a la interminable tierra de Mordor o a la mitad del océano junto a un tigre, el mago y sus trucos.

Es ya habitual ver el famoso fondo verde o croma en los detrás de cámaras de las superproducciones de Hollywood. Si bien es cierto que el croma es una tecnología que se creó en 1940 y se usaba con pinturas y sobreimpresiones de película, es con la aparición del computador y las herramientas digitales cuando se ha llegado a un nivel de libertad 'mágico'. Los cineastas nos pueden trasladar a espacios realmente increíbles, pero ahora el problema es que estos magos cinematográficos sufren del efecto 'David Copperfield': nos quieren sorprender con actos cada vez más y más espectaculares e imposibles.

La libertad de la herramienta digital produce excesos. Por ejemplo,



▶ *Matrix recargado*



Proyecto X ◀

mover la cámara en este espacio virtual es demasiado tentador, sino que se lo digan a los hermanos Wachowski. Con *Matrix* (1999) lograron una película sorprendente e hicieron historia a través del *bullet time*, donde el tiempo parece congelarse y la cámara da vueltas alrededor del personaje. Pero al querer rizar el rizo en *Matrix recargado* (2003), crearon el *burly brawl*, cuando Neo se enfrenta a los clones del agente Smith que se multiplican exponencialmente. La idea era genial y la escena comienza muy bien, pero poco a poco la costura se rompe y termina revelándose el truco descaradamente digital. Y ahora con el Real 3D se ha acentuado este abuso. Estoy cansado de los movimientos de cámara estrafalarios o los travelines infinitos como los de *El Hobbit* (2012-2014) o *El gran Gatsby* (2013), para que 'disfrutemos' de las maravillas que nos pueden ofrecer esos lentes.

Cómo extraño las filmaciones *old school* en locaciones reales, lo que se puede ver y tocar, como en la última película de David Fincher, *Perdida* (2014), ese delicioso *thriller* hitch-

cockiano grabado en locaciones reales en un pueblo sencillo donde no hay edificios que se doblan como plastilina ni las omnipresentes pantallas verdes... Claro, si uno entra en YouTube y busca cómo se hizo *Perdida*, podrá ver claramente que Fincher es de los pocos que no usa efectos digi... un momento... ¿por qué Ben Affleck camina en la casa rodeada de pantallas verdes?

Maldito Fincher, me engañaste... es magia.

Casas encantadas

Jaime Akamine

En las películas de casas embrujadas, las paredes hablan, oyen, acechan, se hacen sentir. Desde las siniestras y abigarradas arquitecturas del expresionismo alemán hasta las representaciones domésticas del *found footage*, el espacio en la historia de este subgénero ha ofrecido, más allá de su carácter escenográfico, una rica significación acerca de la naturaleza del horror: la del mal diseminado, ubicuo y partícipe de la vida interior del ser humano.

A diferencia de otros tipos de filmes, como los *slashers* o el universo zombi, en donde lo sobrenatural supone una amenaza externa que irrumpe en la cotidianidad de las víctimas, en las cintas de casas encantadas, el peligro proviene de la cercanía y familiaridad del escenario. El hogar convertido en la boca del lobo. Así, el espacio es una extensión del *corpus* maligno, y su temeridad se manifiesta a partir del rosario de vejaciones que dedica a quienes se atreven a habitarlo. De cierta manera, su condición natural es la de un santuario, una fortaleza sagrada e infranqueable; de allí que los incidentes se disparan con el intento de ocupación por parte de sus nuevos inquilinos.

Desde extravagantes viajeros (*El caserón de las sombras*, 1932) hasta suspicaces científicos (*La casa embrujada*, 1963; *La leyenda de la casa infernal*, 1973) y heroínas venidas del otro lado del océano (*Suspiria*, 1977; *Las siete puertas del infierno*, 1981), pasando por artistas (*El intermediario del Diablo* y *El resplandor*,

ambas de 1980) y familias enteras, los personajes que pueblan estos filmes suelen responder a la imagen del forastero, del colonizador, que se adentra en un territorio desconocido para explorarlo y, en última instancia, hacerlo suyo; sin embargo, sus intenciones quedan truncas, pues en todos los casos el espacio los repele y los empuja literalmente a un descenso a los infiernos. De este modo, dicho espacio, que en principio simbolizaba la promesa de una vida asentada, suscita la idea de desamparo, de caída a una existencia desarraigada.

Y es que, en estas películas, los modelos arquitectónicos niegan el concepto de pertenencia. Sus interiores, sombríos y laberínticos, no solo resultan intimidantes, sino que plantean también un curioso ejercicio simbiótico con sus ocupantes. Como en *El resplandor* (1980), *Terror en Amityville* (1979), o los trabajos recientes de James Wan, la irrupción en los dominios del mal puede conllevar una segunda invasión: la de los cuerpos de los personajes. La posesión interna se materializa y el aspecto de estos caserones, con su imponencia y decorado señorial, empieza a cobrar vida a través de las voces de sus habitantes. Para estos, se trata de un proceso de alienación absoluta que cuesta la pérdida de su humanidad y de todo vínculo terrenal. El terror de ser otro se hace realidad.

En estas cintas, como se percibe, el espacio trasciende la función decorativa para incidir directamente en la acción dramática. Las puertas esconden revelaciones, secretos que deben ser destapados; las paredes anuncian el encierro; y de aquí a allá, entre los ambientes, se abren paso formas, apariciones, con terribles demandas del más allá. Y la cámara registra esos detalles (incluso con la impudicia y los artificios de la estética *found footage*), ese otro mundo que empieza a constituirse, esa atmósfera que se torna irrespirable, para dejar camino al horror. Ese estadio de espera y transformación es una de las constantes de este subgénero trajinado, pero hechizante buena parte de las veces. ◻