

# *Sin aliento*: el paso de la modernidad

Estrenada en 1960, *Sin aliento* marca una de las primeras pisadas de la nueva ola francesa, así como el estilo rebelde y vanguardista de Jean-Luc Godard. Influenciado por el neorrealismo italiano, el cineasta rompe con un sinfín de convenciones clásicas del modelo tradicional para dar vida a un cine nuevo y fresco que influenciaría a generaciones hasta el día de hoy.

a primera etapa del cine de Jean-Luc Godard marca, desde el saque, las ambiciones e intenciones de un cineasta que llegó a romperlo todo. En las películas que dirigió entre 1960 y 1964 (siete en total, etapa muy prolífica) se pueden notar los elementos que hicieron del cine del realizador francosuizo uno rupturista, que usaba tradiciones ya establecidas en la historia del cine (géneros, técnicas narrativas, elementos de estilo que van desde la mirada neorrealista hasta la afirmación autoral que se comienza a notar de forma clara en los años cincuenta), pero dándoles vuelta, depurándolas, creando un estilo distinto a lo que se había visto hasta ese momento. El cóctel que propone Godard en esa primera etapa, sin duda, marcó la historia del cine. De pronto, aparece un director que establece que las cosas se pueden hacer distintas a cómo marca la norma, a lo que dice el manual sobre cómo editar, qué cosa filmar, sobre cómo sostener la intensidad dramática de una película.

Por eso, resulta tan significativo detenerse en *Sin aliento* (*À bout de souffle*, 1960), ópera prima del realizador y considerada, junto con *Los 400 golpes* (*Les quatre cents coups*, 1959), de François Truffaut, la cinta que inauguró la nueva ola francesa. Este ensayo buscará demostrar que en *Sin aliento* Godard comienza una búsqueda expresiva que se sustenta en la conciencia de la materialidad del cine: el cineasta va combinando imagen y sonido, y usando el montaje trata de crear ritmos y cadencias distintos que van contra la idea de lo que era considerado lo estéticamente correcto. De la misma manera, consciente de las tradiciones, géneros y vertientes del cine, construye una forma muy particular de representar lo cotidiano, poniendo un énfasis estilístico en

elementos aparentemente mundanos y haciendo que el cine se centre y se fije en ellos. La influencia de *Sin aliento* para el cine mundial es notable: se trata de una película que abrió caminos y que puso los reflectores en espacios nuevos y originales que el cine comenzó a observar a partir de ese momento.

### Los primeros cinco minutos: una ruptura total

En los primeros cinco minutos de *Sin aliento* están resumidos los motivos por los cuales Jean-Luc Godard es un cineasta tan importante para la historia del cine. En esos primeros minutos, todo está filmado de manera “incorrecta”; nada sigue lo que tradicionalmente una película común y corriente seguiría, tanto en lo narrativo como en lo expresivo. En ese inicio, vemos a Michel Poiccard (Jean-Paul Belmondo) en un viaje de Marsella a París por carretera en un auto robado que él maneja. De pronto, un policía lo quiere detener y él escapa. Esconde el carro y el policía lo ve, por lo que va en su búsqueda, a lo que Michel responde sacando una pistola y asesinando a la autoridad. Acto seguido, lo vemos corriendo por la campiña francesa huyendo de su acto. Lo que acabamos de narrar responde, claramente, al primer acto de una película policial: un maleante roba un auto y asesina un policía, por lo que nuestra expectativa como espectador es que lo que veremos en el resto de la película será cómo ese personaje hará todo lo posible para escaparse de ser detenido por el crimen que cometió, siguiendo la lógica tradicional de un policial.

Pues bien, no solo nuestra expectativa se ve frustrada en lo que resta de la película, sino que en los minutos narrados ocurren demasiadas cosas que generan constantes preguntas; nada está filmado



Fuente: FilmAffinity

como debería estar filmado o, en todo caso, como lo marcaría el manual de cómo filmar. El trayecto en el que vemos a Michel manejando está marcado por una serie de situaciones que podemos resumir en preguntas: ¿por qué Michel habla solo durante casi todo el trayecto? ¿Por qué, de pronto, mientras habla, mira directamente a la cámara dirigiéndose al espectador y rompiendo la cuarta pared para después nunca más hacerlo en el resto de la película? ¿Por qué se corta la imagen para mostrar el mismo encuadre (en este caso, el vidrio del carro y la



carretera), lo que rompe con la regla del montaje que si cortas, pues es para mostrar un encuadre distinto? ¿Por qué nunca podemos saber si la música que se escucha sale de la radio o es música que viene directamente de la película y que solo los espectadores podemos escuchar, lo que rompe con la diferencia clara que suele existir entre el sonido diegético y el sonido extradiagético? ¿Por qué, en un momento, escuchamos tiros de disparos a pesar de que, si bien vemos que el personaje saca una pistola, nunca vemos que dispara y menos a qué dispara? ¿Hace tiros al aire o se acaba

**Foto:** de romper la sincronía entre imagen y sonido?  
*Sin aliento*

Las preguntas se intensifican una vez que Michel asesina al policía, lo que podríamos llamar como el punto de quiebre del primer acto de la película: se trata de la acción que, en teoría, va a desencadenar todo lo que va a ocurrir al personaje en lo que queda del metraje. Cualquier momento de ese tipo, en una película policial tradicional, sería filmado con la gravedad del caso. Es el momento que marca el sino del personaje principal, por lo que conviene alargarlo en el tiempo y

establecer la tensión necesaria para marcar, justamente, la importancia de un momento crucial para el desarrollo de la narrativa.

Pero a Godard no le importa. Él decide resolver la muerte del policía en aproximadamente cinco encuadres: vemos a Michel sacar la pistola de la guantera del carro y al policía llegar; sigue un paneo de la pistola, el ruido del disparo, el policía cae y, de pronto, vemos a Michel correr por el campo. Godard no se detiene en la generación de tensión o en establecer, a partir del estilo, una dimensión que



remarque la importancia de esa secuencia. Por el contrario, en cinco segundos la situación está establecida con el mismo frenesí narrativo (marcado por el montaje) que el recorrido de Michel en el carro.

Todas estas rupturas con la manera más bien común o establecida de filmar provocan una pregunta general: ¿por qué? ¿Qué es lo que hace que Jean-Luc Godard, en apenas los primeros cinco minutos de película, decida romper con absolutamente todos los manuales de cómo filmar "correctamente"? Una primera respuesta puede ser que el cineasta está marcando, desde el saque, su dimensión autoral. Él es el autor y hace lo que quiere. Y ese hacer lo

que quiere implica llegar y, en su primera película, patear la puerta: básicamente acabar con las reglas de montaje y de sincronía, con el diferenciar lo diegético de lo extradiegético, con el filmar de manera fragmentada aquello que, en circunstancias normales, tendría un desarrollo más largo y tenso. El Niño Terrible llega y no deja títere con cabeza: si la regla dice A, Godard hace Z. Y, con eso, ensancha las posibilidades expresivas del cine: de pronto, aquello que el canon dice que no se puede hacer no solo se puede hacer, sino que le otorga a la película una libertad creativa que puede desconcertar, sin duda, pero que abre las posibilidades expresivas del cine.

**Foto:**  
*Sin aliento*

Pero hay otro motivo que resulta interesante notar sobre por qué Godard estructura su película de esa manera y que tiene que ver con la conciencia de la materialidad del cine y cómo juega con ella como un artesano moldeando una escultura. En esos primeros cinco minutos de *Sin aliento*, Godard se pregunta, de cierta manera, qué es el cine. Y la respuesta es que el cine es imagen y sonido, pero también es cómo esas imágenes se estructuran a través del montaje, cómo el sonido se combina con la imagen para establecer un sentido, cómo la imagen y el sonido estructurados se pueden ir combinando para producir un ritmo, una tensión, una

EN ELLA, GODARD SE LANZA A JUGAR  
 COMO UN NIÑO QUE VA TOCANDO  
 Y PROBANDO UN JUGUETE NUEVO,  
 CON LOS ELEMENTOS QUE COMPONEN  
 EL LENGUAJE CINEMATográfico,  
 PONIENDO LA PIEZA DEL LEGO EN UN  
 LUGAR QUE NO CORRESPONDE  
 Y VIENDO QUÉ PASA, QUÉ NUEVAS  
 FORMAS SE GENERAN.

cadencia que van generando distintas formas de narración. Con el tiempo, esas formas se fueron estandarizando (la industria de Hollywood y el esquema narrativo clásico ayudaron con eso), pero la aproximación al cine desde un estudio más autoral a partir de los años cincuenta permitió analizar las películas desde una perspectiva distinta. De pronto, se comenzó a darle peso a cómo los directores, a través del uso de los elementos del lenguaje del cine, iban mostrándonos su mundo interno, personal y único. Godard es consciente de esa tradición y, por eso, decide llevarla al límite: si la creación de ese mundo personal del cineasta depende de los elementos propios del cine como la imagen, el sonido, el montaje y el ritmo, ¿qué pasa si los subvertimos y le damos una dinámica nueva a su uso? ¿Qué ocurre si ponemos un sonido que no se corresponde con la imagen, si cortamos en el mismo encuadre, si establecemos una dimensión rítmica absolutamente distinta a lo esperado?

Si el concepto del cine de autor parte de la idea del cine como una herramienta que permite expresar el mundo interno y el punto de vista de un autor (el director de la película), pues pocas cintas más conscientes

de esa herramienta, de los elementos que la componen y de la textura de los mismos que *Sin aliento*. En ella, Godard se lanza a jugar como un niño que va tocando y probando un juguete nuevo, con los elementos que componen el lenguaje cinematográfico, poniendo la pieza del LEGO en un lugar que no corresponde y viendo qué pasa, qué nuevas formas se generan. Y, al hacerlo, con la plena consciencia de aquel que usa las herramientas del lenguaje cinematográfico de una manera muy particular, Godard reivindica su lugar como autor, como alguien que emplea el cine para mostrarnos su visión propia y única del medio y de las posibilidades que tiene.

#### **La historia del cine: plasmada y reescrita**

Hemos establecido que *Sin aliento* es una película que se nutre de distintas vertientes de la historia del cine. La importancia del concepto de autor le permite a Godard usar las herramientas cinematográficas para crear un artefacto nuevo. Pero la influencia de los géneros es también palpable, sobre todo la del policial. Sobre los códigos de unos de los subgéneros del policial, como lo es el *film noir* o cine negro, Bill Nichols establece que

entramos en un mundo “donde la confianza y la honestidad son raras, la seducción y la traición abundan, no se puede confiar en nadie; la oscuridad sumerge a las personas” (2005, p. 250). Si uno analiza la película, va a encontrarse con esas características: Michel es un maleante que roba y asesina, y sus contactos son todos pertenecientes a los bajos mundos parisinos y se enamora de una chica, Patricia (Jean Seberg), que lo terminará traicionando al mejor estilo de la mujer fatal que inmortalizó el cine negro. No solo eso, la estructura de la película está planteada desde el hecho de que Michel tiene que escapar por haber asesinado a la autoridad: hay un par de policías que lo buscan, que interrogan a gente cercana a él y que poco a poco lo van cercando.

Lo interesante es que, si bien la estructura del policial está presente, son las emociones activadas por el género (Nichols, 2005) las que están ausentes: “[la] sospecha, preocupación, ansiedad, desconfianza, fascinación, admiración, atracción y precaución” (Nichols, 2005, p. 250) que deberían despertar el género en el espectador no son ni remotamente los elementos más importantes de la narración. El acento no está puesto, pues, en aquello que cualquier policial o *film noir* (por hablar del subgénero más cercano al filme) nos debería generar emocionalmente: Godard se va por otro lado. Si bien el policial le permite al director estructurar de manera muy suelta su película, el filme no está narrado como tal, en el sentido de que lo que importa no es la tensión que debería despertar cualquier cinta del género. Hay una depuración muy consciente, por parte del director, de tomar la maqueta del género para después irse por otro lado para alejar al espectador de las expectativas que podría

esperar cualquier persona que ve cómo, a los primeros cinco minutos, el protagonista mata a un policía. Pero, de nuevo, *Sin aliento* es una película construida en base a tocar las teclas incorrectas e ir jugando con las posibilidades narrativas y estilísticas para ver qué cosa sale, qué combinación nueva se puede crear.

Lo mismo se puede decir de la herencia neorrealista. Se nota que Godard tiene bien procesadas las novedades que trajo la vertiente surgida en la Italia de la posguerra: los encuadres de larga duración y móviles que siguen a los personajes, pero que hacen de los espacios y de las locaciones naturales mucho más

partícipes de las situaciones. Esto es algo que el director va a usar constantemente, tanto en interiores como en exteriores. Ahí está, por ejemplo, el momento en el que Michel habla con Tolmachoff (Richard Balducci), uno de sus amigos del hampa, en la agencia de viajes en la que trabaja. La cámara los sigue en un encuadre de por lo menos cinco minutos mientras hablan de la situación del protagonista. La imagen y el sonido natural, con la bulla del ambiente, le dan a la secuencia una naturalidad muy profunda. Lo mismo se puede decir de la secuencia inmediatamente siguiente: la caminata por las calles de París de Michel y Patricia, con ella vendiendo el diario

*New York Herald Tribune* y él tratando de seducirla. El aprovechamiento de las calles de la capital francesa, con su ruido y la gente que camina son herencia directa del neorrealismo.

Pero la vertiente italiana usó esos recursos para mostrarnos una cara descompuesta de la sociedad italiana tras la derrota de la Segunda Guerra Mundial. Las calles derruidas eran la representación externa de la moral de un pueblo; moral que era retratada en los espacios internos hacinados donde vivía la gente. El uso de locaciones naturales tenía que ver, sin duda, con el ahorro de recursos para poder hacer la película, pero también con

**Foto:**  
Jean-Paul  
Belmondo



Fuente: IMDb



mostrarnos una realidad inmanejable y cruda: la de un pueblo derrotado y resignado a sus nuevas condiciones de vida. Y el uso de los encuadres largos y móviles, en esos espacios naturales, les daba a las películas neorrealistas una desprolijidad que se sentía muy espontánea, que aumentaba el realismo y, al hacerlo, también aumentaba la mirada crítica hacia una situación a todas luces insostenible: la de la vida en tiempos de posguerra.

Pues Godard les da otra vuelta a esos recursos: si la estética neorrealista, con los encuadres largos, móviles y desaliñados, servía para generar un impacto y una crítica social, aquí esos mismos encuadres sirven para mostrar lo bello, lo leve, lo espontáneo, pero desde una perspectiva ya no grave,

sino relajada. El ir y venir de la cámara, mientras conversan Michel y Patricia, nos va reflejando un París donde la gente camina y hace su vida con absoluta tranquilidad. Y entre esos parisinos están los protagonistas que, entre risas negativas y miradas cómplices, van construyendo un discurso seductor que no está solo en la palabra, sino también en sus cuerpos, en la gracia de su caminar que la cámara captura con sus *travellings* de acercamiento y alejamiento.

Aquello que el neorrealismo trajo a la mesa en cuanto a una nueva manera de registrar la realidad es usado por Godard, pero para generar una experiencia distinta. Si el neorrealismo crea una sensación de realismo a través de encuadres largos y móviles que generan una

**Foto:**  
Los tránsitos  
en París de  
*Sin aliento*

fluidez constante que muestra la desgracia y la precariedad, *Sin aliento* lo usa, pero para mostrar la gracia, el relajo, el *gileo*. Godard encuentra, de esta manera, un nuevo mecanismo para filmar lo cotidiano, lo “irrelevante”. Y quizá en ese hallazgo se encuentre la influencia principal de la película en el cine que vino después de ella.

### **Sobre lo cotidiano**

*Sin aliento* es una película que, usando los recursos traídos a la mesa por el neorrealismo italiano, plantea un registro realista, pero de situaciones que no tienen la urgencia de la denuncia o de mostrar la desolación. Este punto es particularmente importante, porque quizá sea este el principal legado que nos ha dejado el filme (y, acaso, sea también el principal legado de la nueva ola francesa como



Fuente: FilmAffinity

movimiento): el registro de lo cotidiano, de los momentos aparentemente banales en los que los personajes no están haciendo nada. Pero no solo se trata de simplemente mostrar esos momentos, se trata de transmitir justamente esa sensación de aflojamiento, y de hacerlo el corazón de la película, el motor de ese momento narrativo.

Hay un momento muy particular que ejemplifica mejor que ningún otro esta idea: Patricia regresa al hotel donde vive y ahí está Michel durmiendo, ya que no tiene donde quedarse. Él se despierta y los personajes pasan alrededor de veinticinco minutos de la película en la cama conversando, besándose, abrazándose, jugando y haciendo nada; en otras

palabras, *huevoando*. Eso es lo único que ocurre en ese momento: vemos, sentimos y palpamos la experiencia humana de estar tirado en la cama durante veinticinco minutos (es decir, casi una cuarta parte de toda la película). Lo impresionante de esa secuencia tiene que ver justamente con el sentido físico que Godard imprime. No estamos ante un registro distante o etnográfico de una pareja en la cama, sino que el cineasta nos hace sentir esa dimensión que uno puede llegar a experimentar cuando está echado con una pareja.

En esa secuencia está, quizá, el corazón de una película como *Sin aliento*. Se trata de un momento en el que lo importante de la narración está plasmado en la interacción entre los

**Foto:**  
*Sin aliento*

personajes haciendo nada. Esa dinámica va en contra de ciertos cánones narrativos que trajo consigo el cine de Hollywood y que parten de la idea de que lo más importante de una narrativa tiene que ver con la acción, entendiéndola como momentos que hacen avanzar la historia, que encadenan las situaciones que vemos en las películas a partir de una relación de causalidad. El héroe en las películas que siguen ese patrón narrativo es uno activo donde supera pruebas que hacen avanzar la historia.

En *Sin aliento*, y en particular en esta secuencia, no ocurre nada de eso. La secuencia se sostiene justamente en la idea de que no está pasando nada. Por el contrario, lo que observamos y sentimos son personajes que están más bien

en un estado de inacción; no están realizando acciones que hacen avanzar la historia, sino que son seres pasivos que disfrutan de esa pasividad. El *huevo*, de cierta manera, se convierte en la esencia de la secuencia.

Esto cambia radicalmente cierta idea de lo que debe ser el cine: el dogma narrativo tradicional planteaba (y plantea) que una historia debe contar algo extraordinario, entendiéndose eso como algo fuera de lo ordinario. Por eso, los héroes o heroínas son personas que tienen cualidades extraordinarias y las aprovechan o, en muchos casos, son personas ordinarias, pero que viven situaciones extraordinarias que los ponen en dilemas morales y en situaciones físicas que requieren acciones que probablemente les pidan ir más allá de sus capacidades. Si el neorrealismo ya había explorado en parte una alternativa (mostrar la realidad cruda de manera

directa, mostrando a las personas en su cotidianidad más pura como mecanismo de denuncia), Godard decide hacernos sentir la cotidianidad absolutamente depurada. Vemos a los personajes en sus tiempos muertos, en aquellas situaciones donde no están haciendo más que “vivir la vida”. Que el cine pueda escapar del ya referido dogma narrativo es algo que resulta revolucionario; de pronto, el cine puede mostrar las situaciones más cercanas al ser humano, darles forma y recrear las emociones y sentimientos de lo banal. El cine, de una u otra forma, se vuelve más humano, más cercano a nuestro día a día ya no como denuncia, sino como captura de aquello que no tiene mayor relevancia, porque es parte usual de nuestra vida.

La posibilidad de capturar lo espontáneo y de hacerlo sentir de esa manera es algo que *Sin aliento* consigue como

pocas películas lo han hecho. Esa distensión es algo muy difícil de conseguir y, sin embargo, Godard lo encarna de modo directo y físico. Ver esa secuencia es estar en la cama con los personajes, ser sus cómplices, sentir sus risas, su movimiento, su hacer nada en carne propia. Pero, además, sería muy difícil entender el cine contemporáneo sin esa impresión física que le dio el cineasta a lo cotidiano: un buen sector del cine moderno parte de la disección de la cotidianidad, ya sea desde una perspectiva crítica, pero también desde un costado mucho menos denso y más relajado. El mirar las texturas de lo diario, representarlas y hacerlas sentir es, quizá, la gran herencia de *Sin aliento*. Godard abrió (más bien, rompió) la puerta y ensanchó las posibilidades de lo que es el cine. Tan solo queda agradecerle. □

**Foto:**  
*Sin aliento*

#### Referencias

Nichols, B. (2005). *Engaging Cinema*. W. W. Norton & Company, Inc.



Fuente: FilmAffinity