

La exclusión de los juegos de marco en el cine institucional.

Los casos de “*Mommy*” y “*Bruja Escarlata y Visión*”

Resumen:

El presente estudio propone un acercamiento al concepto de “marco” cinematográfico y los diferentes juegos de marco que nacen de él (con especial foco en el reenmarque por interpolación) desde su uso en la praxis fílmica convencional, con objeto de determinar si su exclusión desde el dogma institucional, argüida en aras de mantener la llamada “transparencia fílmica”, se hace o no necesaria para dicho fin en diferentes instancias.

TRABAJO FIN DE GRADO

Apellidos y nombre: Santos García, Alejandro

D.N.I.: 53720630J

Correo electrónico: a.santosg.2017@alumnos.urjc.es; alej.santos.g@gmail.com

Director: Luis Alonso García

Grado en Comunicación Audiovisual

Grupo: Fuenlabrada B (Tarde)

Curso: 2023/2024 – convocatoria:
extraordinaria (octubre)

©2023 Alejandro Santos García.

Algunos derechos reservados

Este documento se distribuye bajo la licencia

"Atribución 4.0 Internacional" de Creative Commons,
disponible en:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>

ÍNDICE (adaptable al TFG)

INTRODUCCIÓN	3
1.3 Estado de la cuestión	4
1.4 Metodología	5
DESARROLLO / MARCO TEÓRICO y/o CONTEXTUAL	7
2.1. Campo, marco y cine clásico	7
2.2. El cine clásico, el racord y la transparencia	12
ANÁLISIS	18
3.1. <i>Mommy</i> , de Xavier Dolan	18
3.2. <i>Bruja Escarlata y Visión</i> , de Matt Shakman	22
CONCLUSIONES	27
BIBLIOGRAFÍA	29

1. INTRODUCCIÓN

El sistema institucional de la cinematografía ha basado toda su estructura de producción en perseguir un objetivo, establecido y respaldado por el contexto socioeconómico que ha ido marcando la historia de su industria: esto es, el dominio de la percepción de los mundos/relatos de la imagen por encima de cualquiera de sus otras facetas. Para ello se ha servido de la noción del *racord* o censura de cualquier discontinuidad, establecida a raíz de una especialización en dicha producción de mundos/relatos.

El *Racord* es así el pilar fundamental del cine institucional que, al generar una cierta “transparencia filmica” a través del borrado de las huellas de producción del filme, sustenta y protege el dominio de los mundos/relatos en la percepción de la imagen-cine. Sin embargo, no es complicado descubrir instancias en las que dicho sistema acoge ciertas herramientas que podrían atentar contra esta máxima mientras deja excluidas otras que, si bien atentan contra uno o varios de sus preceptos, puede que no hagan peligrar necesaria o excesivamente su supuesto objetivo final. Esta misma idea se puede plantear desde el caso de los reenmarques, juegos comunes en la etapa del cine mudo y más adelante postergados por poner de manifiesto la factura de producción de la película y trasgredir la “transparencia” de la misma.

Es en este sentido que el presente estudio tiene como objetivo elucidar las relaciones que presenta el marco visual cinematográfico, en base a su estasis o modificación a lo largo del metraje (en una toma/campo o entre tomas/campos), con la percepción de bien los mundos/relatos, bien la factura de producción del filme, por parte del espectador. Como objeto de estudio, focalizaremos sobre los juegos de reenmarque por interpolación en aquellas películas que siguen el modelo de representación convencional del cine occidental.

Partiendo de una determinación de las varias ideas sobre las cuales se estructurará la reflexión (campo, marco, *racord*, transparencia), se realizará un análisis de varios fragmentos de filme en los que se efectúa un reenmarque: dos pertenecientes a la película *Mommy*, del director canadiense Xavier Dolan, y dos de la serie *Bruja Escarlata y Visión*, de la productora Marvel Studios y dirigida por Matt Shakman.

1.1 Estado de la cuestión

El marco y los juegos de marco han sido un objeto de estudio más bien escaso en las teorías del cine y de la imagen. Generalmente, el marco es abordado de manera tangencial, siempre tratado como pequeño epígrafe dentro de un objeto de estudio mucho más amplio. Los juegos de marco, como pertenecientes específicos a la praxis de las imágenes en movimiento, han corrido incluso peor suerte. La mayoría de acercamientos a estos conceptos se hacen en relación a la función del marco como operador de un “corte” en la imagen: bien como margen de la superficie de la representación, bien como apertura a la escena que la misma produce.

Malte Hagener y Thomas Elsaesser explican cómo la función del marco como margen (o límite) de la superficie ha sido abanderada por las corrientes formalistas de las teorías del cine para expresar la artificialidad del medio, mientras que las corrientes realistas han apostado más por la noción del marco como apertura (o ventana), aunque la mayoría de autores suelen reconocer ambas realidades independientemente del objeto de su interés¹. Entre las diversas figuras formalistas/estructuralistas que han tratado el marco en sus escritos se encuentran Rudolf Arnheim, Jacques Aumont y Serguéi Eisenstein; por su parte André Bazin, como representante de los teóricos realistas del cine, también ha tratado las funciones de recorte/apertura del marco.

¹ Elsaesser, T.; Hagener, M. (2015): *Introducción a la teoría del cine*, pp.28-29

1.2 Metodología de análisis

La selección de fragmentos de filme para análisis se realizará atendiendo a la presencia de movimientos de marco que denominaremos “reenmarque por interpolación”, esto es, una modificación en el ancho, alto y/o forma geométrica del marco cinematográfico realizada de modo progresivo y continuo durante un intervalo de tiempo. Para determinar el inicio y el fin del fragmento a seleccionar, se atenderá a la escena (como unidad dramática) y secuencia (como unidad técnica) en las que se encuentre dicho fragmento, así como a la toma/campo en la que se encuentre o las tomas/campos que englobe.

El acercamiento cada fragmento comenzará con un breve análisis, basado en la propuesta para “análisis textual” de Benet² que atenderá al contexto (social, cultural, histórico) del filme, y a su intertexto, o la relación y diálogo que presenta con otros textos mediáticos (principalmente filmografía bien del director, bien de la productora). Sobre esta base se realizará un segundo análisis intratextual compuesto de:

- Un *découpage* que atenderá a los aspectos técnicos de las tomas/campos de cada fragmento:
 - Componentes visuales: duración, ángulo, escala, encuadre, definición, movimientos de cámara.
 - Componentes sonoros: tipo (diálogo/ruido/música), relación a la visual (in/off/out/over).

² Benet, José Vicente (2004): *La cultura del cine*.

- Formato de marco: tipo (escala, encuadre), varianza (duración, corte/interpolación).
- Un análisis de estilo que atenderá a la factura estética y narrativa, en cuanto valor sobre el argumento del filme y la intencionalidad autoral.

La información pertinente a este estudio será desarrollada, de manera comparativa, en el epígrafe dedicado al análisis de fragmentos.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Campo, marco, cuadro

La totalidad de este ensayo se centra alrededor de la noción de “marco” cinematográfico, así que éste será el término que nos prime definir. Sin embargo, para poder aclarar este concepto, y todos los demás conceptos que radican en él, aclararé primero dos términos con los cuales presenta una estrecha relación: el “campo” y su contraparte el “fuera de campo”.

En sus *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*, Guy Gauthier nos define el campo como “aquella porción de espacio que va a ser representada, y fuera de campo como todo el espacio alrededor”³ estableciendo una primera relación entre ambos términos: en cualquier representación, el campo se corresponde con aquella porción de ‘mundo’ que se puede ver, y el fuera de campo con todo aquello que queda fuera de los límites de la representación. En base a esta definición comprobamos que campo y fuera de campo son dos conceptos que refieren a un mismo espacio-tiempo (el del mundo/relato de la película) y diferenciados entonces por un acto de selección de lo que va a ser visible de dicho espacio/tiempo. Esta selección o recorte se realiza a través del marco de la imagen.

Para Aumont el marco está definido primariamente por detener, contener y centrar la representación sobre un bloque espacio-temporal (el campo), y define el fuera de campo

³ Gauthier, Guy (1986): *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*, pp.20.

como “lugar de lo potencial, de lo virtual, pero también de la desaparición y del desvanecimiento”⁴, haciendo hincapié en la cualidad temporal que posee debido a su alejamiento del presente anclado al campo –en el fuera de campo queda todo lo que podría ser o haber sido en la representación, mientras que el campo simplemente es. El autor propone una diferenciación de tres aspectos de ese marco primario en base a la función que cumplen para con la imagen, siendo el primero el “marco-objeto” como elemento que rotula el límite de la superficie de representación. El siguiente se conoce como “marco-límite”, y se refiere a la frontera de la imagen en sí, es decir, la frontera de la propia representación⁵.

Ambas funciones (objeto y límite) operan a un mismo nivel: el de la delimitación de la imagen. Sin embargo, atienden a dos realidades diferenciadas. La primera atiende a su realidad material, actuando como una “moldura” que la distingue físicamente del espacio en el que se encuentra (el marco propiamente llamado distingue la obra pictórica del espacio de un museo o gabinete; la oscuridad distingue la luz de la imagen fílmica del resto de la sala de proyección). La segunda atiende a un aspecto más psíquico y social: el “margen” de la representación; representación la cual, en sí misma, solo existe en el ámbito de percepción e interpretación de quien la experimenta.

Sin embargo, esta delimitación solo se refiere a aquello que ha sido representado, es decir al campo, mientras que existe otro nivel de interpretación del concepto de “marco” que alude

⁴ Aumont, Jacques (1997): *El ojo interminable: cine y pintura*, pp.25.

⁵ *Ibíd.*, pp.82.

también a aquello que potencialmente se oculta en su fuera de campo y lo cohesiona todo como un otro-mundo imaginario. Esta segunda frontera es aquello sobre lo que se define el tercer y último aspecto del marco para Aumont, como “marco-ventana”⁶. Ventana como recorte de una pared que nos abre y conecta al espacio que queda a su otro lado. Marco que nos adentra, por tanto, en el espacio icónico de la representación.

A su contraparte, esto es, la función de marco que opera como separador entre el mundo real y el otro-mundo, que nos aleja del espacio icónico y nos acerca al espacio plástico de la representación, la denominaremos “marco-pantalla” (en alegoría a la pantalla plástica de la representación donde se proyecta la luz y/o extienden los pigmentos).

Cuando el marco opera como objeto/límite, nos referimos a la moldura física/margen psíquico que distingue la representación de su espacio de exhibición; cuando el marco opera como pantalla/ventana, nos referimos al cierre/apertura al espacio icónico de la representación.

Luis Alonso explica entonces la diferencia entre las operaciones de “encaje” y “encuadre”, ambas referidas al hecho de representar referentes del mundo real en la imagen dentro de los límites del marco: el encaje haría referencia así a la transcripción de los referentes en figuras y del mundo real en fondo (espacio plástico), y el encuadre a la transcripción de los referentes en objetos y del mundo real en entorno (espacio icónico)⁷. En este sentido, el

⁶ Ibid., pp.84.

⁷ Alonso, Luis (2010): *Lenguaje del cine, praxis del filme: una introducción al cinematógrafo*, pp.146.

encaje es una operación que atiende al marco desde su función de pantalla, mientras el encuadre lo hace desde la de ventana. Ambas operaciones, así como sus funciones de marco asociadas, siempre presentes en la representación figurativa, aunque la primera suela tener mayor autonomía en algunos estilos de las artes pictóricas que en cine.

Alonso define el marco-límite como “*el borde inmaterial, intangible pero sensible, cuya función es seguir delimitando el interior y el exterior de la imagen respecto al ambiente en el que se sitúa como un objeto de uso y cambio*”⁸. En este sentido, el marco obtiene su función primaria: por encima de la delimitación del campo y la legitimación de un fuera de campo, el marco es barrera entre relato y producto, entre argumento y factura. El marco queda así configurado como una doble frontera: primero, entre el dentro y fuera de campo, esto es, entre lo visible y lo imaginable en el cuadro-diégesis; segundo, entre el dentro y fuera de marco, esto es, el cuadro/diégesis en su relación con el espectador como mundo/retrato (producto) y como objeto de uso y cambio (producción). En el “fuera de marco” quedan entonces aquellos rasgos o elementos que aludan, voluntariamente o no, a la producción del filme, que por tanto pertenecen a lo extradiegético.

Si nos fijamos en la imagen en tanto producto (relato, argumento), el marco de dicha imagen comienza a operar como ventana hacia otro mundo. Por el contrario, si nos fijamos en ella en tanto producción (discurso, factura), el marco comienza a operar como pantalla de la representación. Esto implica que el marco cinematográfico es un operador de la

⁸ *Ibíd.*, pp.209.

mostración/ocultación de huellas de producción de la película, por tanto un elemento de interés para el sistema de representación institucional, que busca el borrado de las mismas.

Tras esta primera definición de los conceptos de campo y marco (y las afueras de ambos), es necesario señalar que éstas solo operan bajo los parámetros de una percepción de las representaciones que atiende únicamente a sus realidades espaciales. En las artes pictóricas esto es justo y suficiente, sin embargo en las artes fílmicas la representación también posee una dimensión temporal, generada por la totalidad de los fotogramas que la componen. Se hace necesaria así una redefinición de estos conceptos en base a las especificidades de la representación fílmica, que requiere de una nueva unidad que contemple la integración plena de la dimensión temporal con la espacial. Para esta tarea, Alonso construye el término conjunto “toma/campo”, definido como “continuum *de materia-espacio-tiempo dado en el recorte (encuadre) y fragmento (escena) de un momento temporal y un segmento espacial del mundo real abarcado en los límites del marco de la pantalla y en el intervalo del acción/corten, tal como queda configurado entre el rodaje y el montaje*”⁹.

El marco no requiere de una redefinición tan drástica en este sentido, ya que opera sobre esta nueva unidad específica del mismo modo que opera sobre un campo puramente espacial. Sin embargo, se hace necesario por su parte atender a la dimensión aural en relación con la puramente visual. Debido a ello, Alonso ha propuesto durante la elaboración de este trabajo el concepto de “carpa aural” como análogo al marco (imaginal), es decir: la frontera entre el espacio/tiempo sonoro de la sala de escucha y el del

⁹ Ibid., pp.199.

mundo/relato. Así, cuando nos queramos referir a la frontera auro-visual entre ambos espacios/tiempos, nos referiremos a ella con el término dual de “marco/carpa”.

Cuando previamente separamos las tres funciones del marco propuestas por Aumont, mencionamos el “marco-ventana” (y su contraparte, el “marco-pantalla”) como definido a raíz de un cierre/apertura que alude no solo al campo sino al fuera de campo, y que cohesionaba ambas realidades en un único mundo/relato. Este cierre/apertura posibilita la función del marco filmico como pantalla y ventana, pero no es una función perteneciente al marco: se habla entonces de cuadro/diégesis, como *“la continuidad y totalidad mostrativa del mundo visible y audible dada por la pantalla a lo largo de la película y construida por el encuadre-escena a partir de los centenares o millares de tomas/campos de una película”*¹⁰ (conformado por la unión funcional del cuadro, como elemento de naturaleza filmica y función puramente mostrativa, y la diégesis, como elemento de naturaleza dramática y función puramente narrativa). Si el marco cierra la representación en tanto producto (ventana) dejando fuera sus rasgos de producción (pantalla), el cuadro/diégesis la cierra en tanto texto y, por tanto, engloba tanto el marco como el fuera de marco dentro de sí mismo.

2.2. El cine clásico, el *racord* y la transparencia

Hagener y Elsaesser detallan cómo la doble realidad de la imagen filmica da acceso a un acontecimiento (aural y/o visual) en un mundo tridimensional imaginario más allá de lo real de la pantalla/superficie y cuya distancia con el espectador, operada por el marco de la

¹⁰ *Ibíd.*, pp.214.

imagen, deslegitima al mismo como perteneciente físico a ese otro mundo¹¹. Este, aclaran, es el funcionamiento del estilo del cine clásico, que “*mantiene a los espectadores descorporeizados a distancia y al mismo tiempo los arrastra a su espacio*”¹² al utilizar varios recursos cinematográficos que sistémicamente ocultan su propia presencia.

Alonso explica que este efecto de “transparencia” de la superficie plástica de la imagen es el objetivo principal en el estilo del cine clásico, ya que permite apreciar la imagen únicamente como producto, y que se busca lograr dicho efecto bajo un doble principio organizador: el de la eficacia narrativa (entendido como el borrado de la percepción de la imagen como tal en favor de la percepción de mundos/relatos), y el de la pertinencia mostrativa (entendido como la ocultación de la factura de la imagen frente al argumento de dichos mundos/relatos). Es decir, el cine clásico se estructura en el borrado de las huellas de producción y el subrayado de los rasgos del producto para lograr el efecto de transparencia¹³, que es validado por el marco cinematográfico en su función como ventana.

La herramienta institucional para alcanzar este borrado de las huellas de producción es el llamado “racord”, descrito por Alonso como “*el control de la continuidad –y, sobre todo, la censura de cualquier discontinuidad– en cualquier aspecto de la praxis filmica*”¹⁴. Es decir, la

¹¹ Elsaesser, T.; Hagener, M. (2015): *Introducción a la teoría del cine*, pp.28.

¹² *Ibíd.*, pp.32.

¹³ Alonso, Luis (2010): *Lenguaje del cine, praxis del filme: una introducción al cinematógrafo*, pp.65-66.

¹⁴ *Ibíd.*, pp.177.

regulación en la varianza y modulación de los diversos elementos de la imagen-cine (en toma/campo, entre tomas/campos) para evitar incongruencias en la percepción del mundo/relo que puedan poner de manifiesto su naturaleza ilusoria.

El *racord* inclina al filme, por tanto, hacia el modo estándar de “lectura” que poseen los espectadores, a la costumbre perceptiva de aquellos que están viendo la película. Hablaríamos así de un “modelo discursivo” que, establecido como el estándar, se vuelve invisible a ojos del espectador dejando paso al argumento que sustenta. El efecto de transparencia se debe al hábito social existente hacia un modelo discursivo concreto. Podemos apreciar esta idea en cualquier tipo de texto: en, por ejemplo, la ficción escrita, el lector está acostumbrado a una factura concreta (la fuente, o tamaño de la misma, no varían más que en epígrafes; el cuerpo de texto queda alineado a la izquierda, etc.) así que, cuando se introduce una modificación similar en dicha factura, somos de pronto extraídos del relato (lo que narra el texto) en la que estábamos inmersos y nos encontramos analizando el discurso (el cómo y, consecuentemente, el porqué del texto) que la acompaña. Además, encontramos más prueba del origen social de este “modelo discursivo transparente” al atender a las diferencias que posee en relación a la región y la época en la cual se busque: en el cine oriental se acostumbra a decidirse por tomas/campos de una duración bastante mayor a la que se da en occidente; esto no rompe con la inmersión de audiencias vernáculas, pero se hace excesivo a ojos de un espectador occidental, el cual comienza entonces a plantearse el valor discursivo que pueda poseer esa decisión.

Volviendo al objeto de este estudio, el cine decide abandonar los movimientos de marco debido a dificultades técnicas de tinción, necesarias para dicho efecto, con el perforado de

película¹⁵. Así, al igual que con la transición de la toma/campo única a la multiplicidad de tomas/campo, de la cámara fija a la cámara móvil, del cine mudo al sonoro, los espectadores tomaron como base y adaptaron su percepción a un marco inmóvil. Sabiendo que la transparencia y el borrado de las huellas de producción encuentran su origen en la adaptación a un modelo discursivo que queda definido en la praxis fílmica y al que las masas se encuentran habituadas, se entiende que la movilización del marco, después del hábito social a un marco inmóvil, implicaría una ruptura con el modelo discursivo estandarizado que llevaría a la pérdida de transparencia del discurso.

De este modo, el sistema de representación institucional buscaría que el marco funcionase a nivel de ventana, esto es, como apertura al mundo/relato que se busca que el espectador perciba; “espectadores descorporeizados a distancia” y al mismo tiempo “arrastrados al espacio/tiempo del mundo/relato”, como mentaban Hagener y Elsaesser¹⁶. En el momento en el que el marco operase como pantalla (con la mostración de las huellas de producción), se estaría “corporeizando” a los espectadores, haciéndoles prestar atención al hecho de que están en una sala de visionado y que ese “otro mundo” no es más que una producción discursiva. Un marco inmóvil funciona dentro del modelo discursivo hegemónico y transparente y, por tanto, operará más fácilmente al nivel de ventana que al de pantalla.

¹⁵ *Ibíd.*, pp.210.

¹⁶ Elsaesser, T.; Hagener, M. (2015): *Introducción a la teoría del cine*, pp.32.

Sin embargo, habría que plantearse si esta “opacidad discursiva” conlleva una pérdida automática y/o completa de la percepción de mundos/relatos tras la pantalla en todos los casos. Hasta ahora, cada vez que se ha mencionado la transparencia u opacidad, se ha hecho en cuestión de conceptos excluyentes. Sin embargo, la experiencia cinematográfica demuestra que estas dos posiciones absolutas presentan un espectro entre sí, sobre el cual incluso se podría realizar un ejercicio de gradación (se podría hablar entonces de “semitransparencia”, “porcentaje de transparencia” u otros conceptos). Reducir la percepción del discurso fílmico a un binarismo transparente/opaco, como sucede en el sistema de representación institucional al tratar de excluir todo aquello que atente contra la transparencia más pura, puede llevar a entender el cine clásico, por error, como un cine puramente argumental y libre de discurso.

La percepción del discurso, de la factura, de los elementos de producción nunca se pierde, ni en el cine ni en ningún medio o forma artística previa; en todo caso, más bien se ignora. De hecho, queda establecido por el principio de la “compensación del punto de vista” de Pirenne que la percepción de escenas icónicas queda, de hecho, favorecida por la percepción de la superficie imaginal¹⁷. La percepción de una escena icónica, sin la cuál sería imposible la percepción de un espacio/tiempo del mundo/relato, se sustenta precisamente en el reconocimiento de la superficie plástica, de una factura de producción en la imagen. Y, recordemos, el marco es en primera instancia el límite de dicha superficie, y es desde ella desde donde opera su función como frontera entre la imagen-como-mundo y la imagen-como-producción.

¹⁷ Alonso, Luis (2010): *Lenguaje del cine, praxis del filme: una introducción al cinematógrafo*, pp.133-134.

Si la percepción de la factura es lo que legitima en primer lugar la percepción de mundos/relatos, puede haber instancias en la que la presencia dicha factura aporte al objetivo del cine institucional. Quizá habría que poner en cuestión la efectividad de los cánones actuales para el record en instancias concretas para mantener la percepción de dichos mundos/relatos. Es en este sentido en que los posibles juegos de marco como el reenmarque (como la modificación, durante la proyección, de un enmarque dado) y el sobreenmarque (como la combinación de uno o varios marcos dentro de otros) cobran un especial interés para este estudio; al ser el marco fijo un elemento tan asentado desde hace casi un siglo en el sistema de representación hegemónico, cualquier movilización o modificación del mismo supone una gran presencia de una factura no-hegemónica de producción a ojos de un espectador. Por ello, encontrar instancias de juegos de marco en el cine institucional que logren aportar a la percepción de mundos/relatos, es decir, que sigan la máxima de “pertinencia mostrativa bajo la eficacia narrativa”, podría señalar que existen contextos específicos en los que las normas de record excluyen innecesariamente elementos útiles para su cometido.

3. ANÁLISIS

3.1. *Mommy*

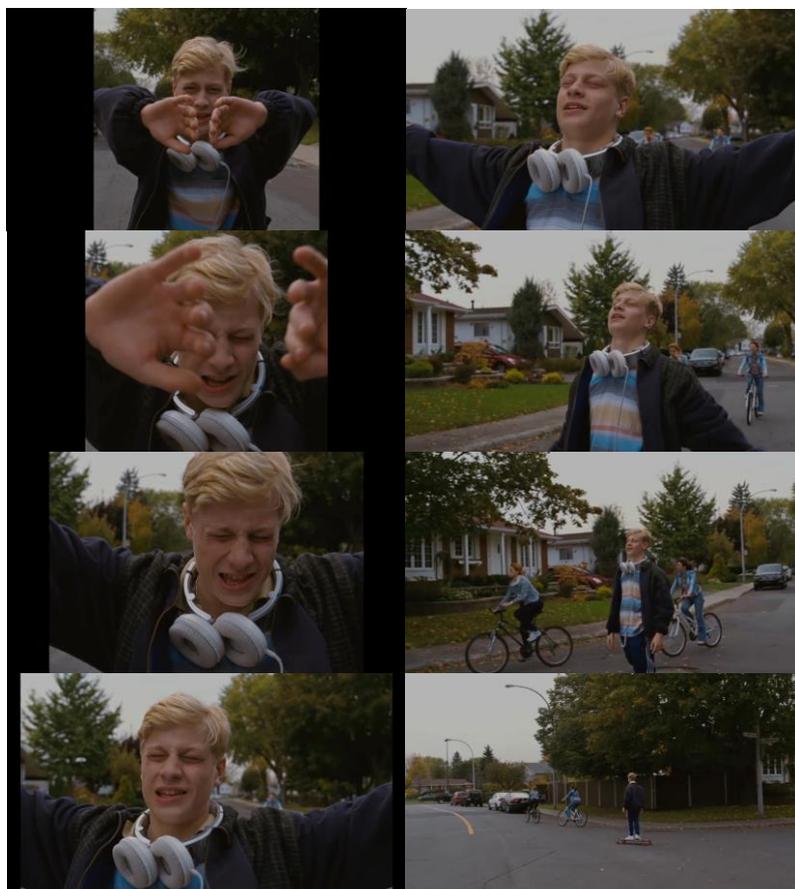
Mommy es una película escrita y dirigida por el autor canadiense Xavier Dolan. La película narra la historia de Diane o “Die” (Anne Dorval), una madre viuda que lucha por educar por sí sola a su hijo Steve (Antoine Olivier Pilon), un adolescente con TDAH e impulsos violentos. Kyla (Suzanne Clément), su nueva vecina y profesora en receso tras un evento traumático en las aulas, se ofrece a ayudar en este proceso y, pese a las dificultades, entre los tres encuentran una cierta estabilidad en la que logran, aun si solo temporalmente, escapar del estrés y los problemas que empañan sus vidas.

Xavier Dolan (1989) comenzó su carrera como actor infantil en publicidad. Participó también como actor en algunos cortometrajes de ficción, y en 2008 escribió, produjo, dirigió y protagonizó su primera película: “*J’ai tué ma mère*” (en español: “He matado a mi madre”). En toda su trayectoria como cineasta, siempre ha asumido los cargos de guionista, productor y director de sus propias obras, y en gran parte de ellas ha formado parte del elenco de intérpretes. En todas sus películas se encuentra una voluntad autoral e intimista, con una temática enfocada sobre los problemas que surgen en ámbitos personales como la sexualidad, la identidad de género, el amor, la amistad o la familia.

En 2014, Xavier Dolan dirige “*Mommy*”. Un filme sobre las dificultades que supone criar a un hijo con necesidades educativas específicas en la soledad de un entorno legal y social que ofrece más obstáculos que soluciones. Si bien posee cierto trasfondo de crítica social hacia un mundo que trata a la mayoría de personas neurodivergentes como un “problema” a solventar, el principal foco de toda la película es, igual que en todas las películas de Dolan, acercar y humanizar a los personajes ante el espectador.

Para este análisis nos centraremos primeramente en un fragmento de filme, que engloba una sola toma/campo localizada en el segundo acto de la película, entre los tiempos [1:16:55-1:17:15]. Previo a los acontecimientos de este fragmento, Kyla ya ha pasado a formar parte activa de las vidas de Diane y Steve, y entre los tres han encontrado una pequeña armonía en la que, poco a poco, sus problemas parecen ir encontrando solución:

Steve logra avanzar en materia educativa gracias a la ayuda de Kyla, quien parece ir perdiendo paulatinamente la tartamudez que le dejó su trauma como docente, y Diane, liberada del cuidado de Steve por unas horas, encuentra un empleo en el vecindario que le permite generar ingresos para la familia. Es durante la escena en la que se enmarca este fragmento cuando todo este proceso de mejoría y superación alcanza su cénit, en un montaje por elipsis temporal que muestra el avance continuo de los tres personajes, tanto juntos como por separado, y en el que por fin se permiten ser felices y disfrutar de su vida.



Imágenes 1 a 8:

Apertura de formato 1:1 a 16:9 durante el fragmento 1 (*Mommy* [1:15:05-1:17:15]).

La toma/campo seleccionada se compone de varias posiciones de cámara por reencuadre y un reenmarque por interpolación: comenzamos en un primer plano frontal con travelling de seguimiento de Steve montando en monopatín, quien extiende las manos hacia cámara y abre los brazos, mimetizando el reenmarque desde un aspecto cuadrado 1:1 (el que se lleva

utilizando en todo el filme hasta este momento) hasta un 16:9. Mientras sucede el reenmarque, comienza un reencuadre que se abre y ladea desde Steve con un paneo a izquierda, que revela a Diane y Kyla adelantando a Steve en bicicleta, para acabar con un plano general de los tres personajes montando en dirección al horizonte.

Nos encontramos así con un filme que no solo se rueda principalmente en 1:1, un aspecto de marco poco habitual en el cine convencional, sino que además arriesga evidenciarlo y perder transparencia realizando un reenmarque por interpolación a 16:9. Se puede argüir una voluntad del director de hacernos partícipes de la decisión narrativa y estética de realizar este reenmarque, ya que pone a disposición de esta tarea todos los demás elementos que componen la toma/campo. Por un lado, valoramos las posiciones y desplazamiento de cámara: partimos de un primer plano frontal de Steve, cerrado, que potencia ya de por sí la presencia del marco 1:1 al acotar el aire a ambos lados de la cara del personaje y aún más si cabe al momento en que extiende las manos hacia cámara, para después hacer un travelling de alejamiento hacia un lateral del personaje y acabar en un plano general. Este desplazamiento abre el entorno para que los tres personajes puedan recorrerlo de derecha a izquierda, potenciando así un desplazamiento de objetos (personajes) en el eje horizontal que prácticamente no se ha explorado hasta el momento en el filme, ya que se ha optado de forma continuada por planos frontales/dorsales y travellings de seguimiento. También huelga atender a las acciones y la interpretación del personaje de Steve que, con su movimiento de manos simulando “abrir” por él mismo el marco antes de respirar aliviado, establece un diálogo directo con el espectador en el que expresa el bienestar y la liberación que siente de los problemas que le llevan acosando durante toda la película.

El hecho de que todos estos recursos (posiciones y desplazamientos de cámara, interpretación y movimientos de actores en escena) sean intencionados con este propósito se confirma a raíz del segundo fragmento escogido de este filme, que sucede en el llamado “punto medio” del segundo acto del filme, entre los tiempos [1:20:15-1:20:45]: justo tras la escena del primer fragmento, encontramos una secuencia en la que Diane, en su casa, recibe un emplazamiento judicial debido a una denuncia por la que la familia de una víctima de Steve reclama una alta compensación económica. El estrés y los problemas vuelven a

sus vidas y la liberación alcanzada se desvanece. Es a partir de este momento cuando Diane cambia por completo de rol en la narrativa del filme y poco a poco va destruyendo todo aquello que los tres personajes habían construido.

El fragmento escogido engloba una sola toma/campo que funciona como la antítesis de la anterior: de la apertura en marco en un espacio exterior, abierto e iluminado con desplazamientos de cámara y movimientos de personajes, pasamos a un espacio interior y de iluminación tenue con un primer plano fijo de una Diane estática (decido ignorar el posterior movimiento de seguimiento cámara en mano ya que el impacto de la toma/campo sucede durante los primeros momentos del mismo). Donde antes encontramos unos códigos que hemos asociado (por indicación directa del autor) con la liberación y la esperanza, encontramos todos sus opuestos en un momento clave de opresión y desesperación de Diane. En otras palabras: la pérdida de transparencia que ha perseguido Dolan en el primer fragmento es lo que ha maximizado la potencia comunicativa de esta segunda toma/campo.



Imágenes 9 a 14:

Cierre de formato 16:9 a 1:1 durante el fragmento 2 (*Mommy* [1:20:15-1:20:45]).

Es importante tener en cuenta que el reenmarque no es el elemento principal aquí, sino uno de tantos componentes que hacen de este plano un mensaje directo e inequívoco del autor a los espectadores. Sin embargo, en lo que respecta a nuestro objeto de estudio, nos interesa determinar lo anteriormente mencionado: se ha usado un reenmarque (en tándem con y potenciado por tantos otros elementos) para anular la transparencia discursiva del filme en aras de transmitir una idea al espectador de forma directa. El modelo discursivo estándar se ha vulnerado en aras de utilizar la mostración de la factura para potenciar la espectacularidad y emocionalidad de la pieza. El marco opera en este caso como pantalla, debido a esta perseguida vulneración de códigos.

1.1 *Bruja Escarlata y Visión*, de Matt Shakman

Bruja Escarlata y Visión es una serie de televisión de 2021 de la productora Marvel Studios, y dirigida por Matt Shakman. Su historia nos adentra en la vida de la superheroína Wanda (Elizabeth Olsen) quien, tras una guerra universal perdida por los héroes de la humanidad y que le dejó sin hermano y sin pareja, secuestra mágicamente al pueblo de Westview, aislándolo del resto del planeta y transformándolo en una telecomedia en la que vive una vida ideal con su ahora nunca fallecida pareja, Visión (Paul Bettany). La serie profundiza en las constantes inconsistencias del mundo ficticio que ha creado la hechicera para escapar de su trauma, mientras un grupo de inteligencia antiterrorista intenta contactar con dicho mundo para liberar a los residentes del conjuro que los domina.

Matt Shakman (1975) comenzó su carrera como actor infantil y durante sus años universitarios saltó a la dirección escénica en teatro. Desde 2002, su carrera se ha centrado en la dirección de ficción para TV, dirigiendo episodios de series como *House*, *Mad Men*, *Fargo*, *The Boys* o *Juego de Tronos*. En 2019, Shakman es contratado para dirigir *Bruja Escarlata y Visión*, una miniserie que continúa la narrativa diegética establecida dentro del Universo Cinematográfico de Marvel y explora la inestable psique de una mujer que lo ha perdido todo, los mecanismos de afrontamiento inconscientes que nacen a raíz de su trauma y la aprehensión paulatina de las consecuencias negativas que dichos mecanismos tienen tanto para ella como para su entorno. Todo desde la perspectiva usual de Marvel Studios de la narrativa épica y el espectáculo audiovisual.

En *Bruja Escarlata y Visión*, al igual que en *Mommy*, se utiliza un formato de marco general de 16:9 dentro del cual se sobreenmarcan el resto de formatos (de igual forma, al dejar el exterior de todos estos formatos en negro, el enmarcado general se diluye). Sin embargo, el reenmarque (sea por corte o por interpolación) se utiliza como un código diferente al caso de *Mommy*: en lugar de marcar momentos claves dentro de la estructura narrativa de la serie, marcan una diferencia de espacios-tiempos dentro del universo diegético de la misma. Siendo el caso que, en dicho universo, Wanda ha creado una “sitcom” en una porción de espacio que engloba el pueblo de Westview, todo aquello que se muestra en pantalla dentro de dicha ficción usa un aspecto de marco y lo que sucede en el exterior usa otro. Para los eventos del mundo exterior se usa siempre el formato cinematográfico (2.39:1), el canon en las últimas producciones de Marvel. Dentro de la telecomedia, encontramos que el formato de marco (junto con otros tantos elementos como el color, los tiros y movimientos de cámara, el audio o incluso la definición de imagen) queda determinado por estéticas reminiscentes a distintas comedias de situación a lo largo de la historia de la televisión estadounidense: empezando por el aspecto 4:3 (usado en TV desde las primeras telecomedias hasta finales de la década de los 2000) y, más adelante, el 16:9 (a partir de 2009).

Los únicos momentos en los que se rompe con (o más concretamente, se modifica) este código, es en determinadas instancias, a partir del cuarto episodio de la serie, en las que Wanda o algún otro personaje dentro de la telecomedia se ven expuestos al mundo exterior, o se hacen conscientes de su existencia. Estos casos operan del mismo modo que los fragmentos analizados de Dolan: buscan romper con los códigos establecidos para “opacar” la imagen y centrar la atención del espectador de sus elementos de factura para hacer hincapié en un evento de importancia dentro de la estructura narrativa serial, así como generar una sorpresa y emoción en el espectador. Analizar dichos momentos implicaría caer en una redundancia que nada contribuiría al desarrollo de este estudio, por lo que he optado por centrar el análisis de esta serie en reenmarques que busquen no vulnerar la transparencia fílmica.

Los filmes y series de Marvel Studios suelen operar en su mayoría dentro de los estándares del cine occidental tradicional. La productora utiliza los códigos y estilos del cine de Hollywood, que camina en la línea de la transparencia pura, si no con alguna pequeña

vulneración de la misma en determinados momentos para generar un efecto de shock en el espectador, al estilo del cine de atracciones. En *Bruja Escarlata y Visión*, como se menciona en el párrafo anterior, los reenmarques se utilizan con este fin en determinadas ocasiones. En la mayoría, sin embargo, se sigue buscando mantener la transparencia fílmica aún sin perder esta marca de estilo que tanto caracteriza a la serie. El modo por el que se logra esto es a través de la reiteración: se genera en el espectador una costumbre perceptiva de ciertos códigos para que durante la visualización de la serie se vayan implementando en el “modelo discursivo transparente” concreto de esta producción.

Un indicativo de esta estrategia lo encontramos en la propia secuencia de apertura de la productora: al final de la misma en el primer episodio de la serie, se realiza un reenmarque por interpolación que lleva la imagen del formato cinemascope al 4:3. Al mismo tiempo, se produce una pérdida de saturación del color, y la imagen y el sonido pierden definición, simulando la experiencia perceptiva de programas de TV de los años 50 (esta configuración se mantendrá en adelante durante todo el episodio).



Imágenes 15 a 18:

Cambio de formato 2.39:1 a 4:3 durante la secuencia de apertura de Marvel Studios

(*Bruja Escarlata y Visión*, episodio 1).

Esta modificación cumple una función puramente espectacular que actúa como una declaración de intenciones por parte de los creadores sobre la estética y los códigos que van a operar durante los distintos capítulos de la serie. Un primer contacto que encamina al espectador a reconocer el código del reenmarque (al igual que los demás mencionados) como algo a esperar en el transcurso de la serie y que, por tanto, lo redirige hacia un modo de lectura textual concreta que tomar como “la norma” en esta producción. Esta secuencia, por tanto, construye el modelo discursivo estándar de la serie.

En los cambios de secuencia entre el mundo exterior y la telecomedia de Westview, generalmente se utilizan recursos de la propia toma/campo para “transparentar” o hacer menos evidente el reenmarque por interpolación. En el tercer fragmento elegido para este análisis, localizado en el quinto episodio de la serie entre los tiempos [12:25-12:35], se utiliza un travelling de acercamiento al sobreenmarque de una pantalla en la cual se aprecia la imagen de apertura u “opening” de la telecomedia en emisión. A medida que se realiza el travelling y el reenmarque por interpolación, los bordes del marco se alinean con los de la pantalla en toma/campo. La imagen en pantalla funde a gris y, al terminar el reenmarque, visualizamos un plano entero dentro de la casa de Wanda. De este modo, la pantalla en toma/campo se ha unificado con nuestra pantalla, el sobreenmarque se desvanece y la nueva toma/campo se da en el interior de la telecomedia. Una estrategia repetida en varias ocasiones durante la serie y que, aunque relativamente perceptible, no centra la atención del espectador en la factura de producción de la imagen.



Imágenes 19 a 21:

Cambio de formato 2.39:1 a 16:9 durante el fragmento 3

(*Bruja Escarlata y Visión*, episodio 5, [12:25-12:35]).

De igual modo, en el cuarto fragmento elegido para este análisis (séptimo episodio, entre los tiempos [28:00-28:10]) se utilizan elementos de las tomas/campos para camuflar el reenmarque. En este caso, la transición no se produce por un cambio de espacio exterior-telecomedia o viceversa, sino que se da en el momento en que Wanda se adentra en una sala que, pese a estar en el interior de Westview, no está en absoluto bajo su control mágico. El diseño de iluminación sombrío de la sala se utiliza para lograr negros absolutos

en la imagen que se fusionan con los bordes del marco, haciendo a estos últimos mucho más ambiguos. De este modo, el reenmarque por interpolación parece no realizarse en absoluto, sucediéndose una transición imperceptible entre ambos formatos.



Imágenes 22 a 25:

Cambio de formato 16:9 a 2.39:1 durante el fragmento 4

(*Bruja Escarlata y Visión*, episodio 7, [28:00-28-10]).

Estas estrategias (declaración de intenciones, reiteración de códigos, travelling de acercamiento a pantallas, sombras y negros puros que diluyen los bordes de la imagen) indican que existe una verdadera voluntad de mantener la transparencia fílmica, aún durante el empleo de reenmarques por interpolación, atendiendo a la costumbre perceptiva del espectador: tanto la perteneciente a la visión hegemónica occidental como la originada durante el visionado de la serie. De este modo, en *Bruja Escarlata y Visión* sí existe una transparencia que no es vulnerada mediante el empleo de reenmarques en determinadas ocasiones, en tanto no se ha vulnerado el modelo discursivo transparente.

4. CONCLUSIONES

Como se planteó en el epígrafe introductorio, este proyecto de investigación se puso por objetivo determinar la relación que presentaban el marco y, más concretamente, los juegos de marco para con la transparencia/opacidad del discurso. Se planteó como un desafío, un cuestionamiento de ciertos dogmas establecidos en una teoría fílmica institucional derivada de la praxis del cine clásico, que postergó el uso de los juegos de marco en primer lugar debido a una cuestión técnica y no en base a una vulneración del *racord*. Durante su elaboración, se ha determinado que la transparencia, el ideal de dicho sistema institucional, se define a raíz de un modelo discursivo que se enmarca dentro de la costumbre perceptivo-comunicativa de los espectadores, dependiente de su contexto psico-socio-histórico; así como que la relación transparencia/opacidad no es binaria ni cuantizable, sino que se debe entender como un espectro entre dos extremos experienciales de la percepción texto-auro-visual.

A través del análisis de fragmentos escogidos de *Mommy* y *Brija Escarlata y Visión*, queda comprobado que los reenmarques por interpolación, quizá uno de los juegos de marco que en mayor riesgo pone la transparencia fílmica (al vulnerar en diversos grados el modelo discursivo hegemónico del cine occidental), pueden ser utilizados en la praxis cinematográfica convencional con ciertas estrategias discursivas (que modifican el modelo discursivo transparente) sin que esto vulnere necesariamente dicha transparencia. Pese a ser un recurso escaso, si bien en alza en las últimas décadas, los reenmarques han probado una gran utilidad tanto para el cineasta que busque llamar la atención del espectador sobre una intencionalidad mediante la opacidad discursiva, como para el que busque una transparencia que asegure la eficacia narrativa pero ofrezca recursos de estilo fuera de la convencionalidad.

Es conveniente recalcar que este estudio pretendía (y así ha resultado) ser un acercamiento a la cuestión de los juegos de marco en relación con la transparencia fílmica. Abrir el objeto de estudio a todos los juegos de marco habría supuesto un análisis mucho más pormenorizado tanto de las cuestiones específicas de cada recurso como de instancias de la praxis fílmica en la que se pudiesen encontrar los modos de aplicación y resultados de dichos recursos; una tarea inabarcable dentro de los límites de un trabajo de fin de grado.

Se requiere una mayor tarea investigativa en el ámbito de los juegos de marco en relación con la transparencia discursiva, así como en todos aquellos ámbitos en los que cierto(s) recurso(s) se vean postergados por el sistema institucional de la cinematografía en algún sentido que la praxis fílmica pueda contradecir. La institucionalidad no es más que el “statu quo” de nuestras formas de producción, cuyo principal propósito no es la determinación de una praxis cinematográfica a seguir, sino su propio cuestionamiento por parte de cineastas e investigadores, a partir de lo cual se deconstruye (y reconstruye) para adaptarse a la norma de su momento socio-histórico.

5. BIBLIOGRAFÍA

Alonso, Luis (2010): *Lenguaje del cine, praxis del filme: una introducción al cinematógrafo*. Madrid: Plaza y Valdés.

Alonso, V., D'Esposito, L., Felge, K., Shakman, M. y Schaeffer, J. (Productores ejecutivos). (2021). *Bruja Escarlata y Visión* [Serie de televisión]. Marvel Studios.

Arnheim, Rudolf (1979): *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza.

Arnheim, Rudolf (1969): *El pensamiento visual*. Barcelona: Paidós.

Arnheim, Rudolf (1988): *El poder del centro. Estudios sobre la composición en las artes visuales*. Madrid: Akal.

Aumont, Jacques (1997): *El ojo interminable: cine y pintura*. Barcelona: Paidós.

Aumont, Jacques (2011): *La imagen*. Buenos Aires: la marca editora.

Aumont, J.; Bergala, A.; Marie, M.; Vernet, M. (2016): *Estética cinematográfica*. Buenos Aires: la marca editora.

Aumont, J.; Marie, M. (1990): *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.

Benet, José Vicente (2004): *La cultura del cine*. Barcelona: Paidós.

Bouleau, Charles (1963): *The painter's secret geometry: a study in composition in art*. Estados Unidos: Allegro.

Catalá, J. M. (2004): "Formas de la visión compleja. Genealogía, historia y estética de la multipantalla". En *Archivos de la filmoteca*, 48, pp. 76-101.

Catalá, J. M. (2012): "Palacios de la memoria: el cine desplazado". En *Archivos de la filmoteca*, 69, pp. 79-91.

Criado Pérez, M. (2011): *La medida original. El problema de los formatos en la pintura de Velázquez* (tesis de pregrado). Universidad de Salamanca, Salamanca, España.

Dolan, X. (Director). (2014). *Mommy* [Película]. Metafilms.

Elsaesser, T.; Hagener, M. (2015): *Introducción a la teoría del cine*. Madrid: UAM Ediciones.

Gauthier, Guy (1986): *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*. Madrid: Cátedra.

Gibson, James Jerome (1950): *The perception of the visual world*.

Gómez Tarín, F. J.: *Hacia un método de análisis del film*. Recuperado de:
<http://apolo.uji.es/fjgt/Covilha%20análisis.pdf> [fecha de consulta: 28-07-2022].

Joly, Martine (2009): *La imagen fija*. Buenos Aires: la marca editora.

López Bonilla, A. I. (2017): *Las ampliaciones de formato en pintura de caballete* (tesis doctoral).
Universitat Politècnica de València, Valencia, España.

Matt Shakman. (1975, 8 agosto). IMDb. Recuperado 14 de octubre de 2022, de
https://www.imdb.com/name/nm0787687/?ref=nm_sr_srsrg_6

Meeting Matt: A Blog By Joyce. (2008, 23 octubre). Duke in New York State of Mind.
Recuperado 14 de octubre de 2022, de
<https://dukeinnewyorkstateofmind.wordpress.com/2008/10/22/meeting-matt-a-blog-by-joyce/>

Stoichită, Victor Ieronim (2000): *La invención del cuadro*. Barcelona: Ediciones del Serbal.

Villafañe, Justo (2006): *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Pirámide

Villain, Dominique (1997): *El encuadre cinematográfico*. Barcelona: Paidós.

Xavier Dolan biografía, filmografía. (s. f.). LaHiguera.net. Recuperado 14 de octubre de 2022,
de https://www.lahiguera.net/cinemanía/actores/xavier_dolan/biografia.php

Xavier Dolan. (1989, 20 marzo). IMDb. Recuperado 14 de octubre de 2022, de
https://www.imdb.com/name/nm0230859/?ref=nm_sr_srsrg_0

Zavala, L. (2012): *Tradiciones metodológicas en el análisis cinematográfico*. La Colmena (74), 9-16.

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=446344462002> [fecha de consulta: 27-08-2022].

Zavala, L. (2010): *El análisis cinematográfico y su diversidad metodológica*. Casa del Tiempo, cuarta

época (30), 65-69. Disponible en: <https://biblat.unam.mx/es/revista/casa-del-tiempo/articulo/el-analisis-cinematografico-y-su-diversidad-metodologica> [fecha de consulta: 27-08-2022].

Zumalde-Arregui, I. (2009): *La intrincada metodología del metatexto cinematográfico*. Universidad del País Vasco, País Vasco, España.