# TIPOLOGÍAS NO NARRATIVAS: EL MODELO HERMÉTICO-METAFÓRICO Y LA CINEMATOGRAFÍA DE ATRACCIONES UNIDOS POR LA EXPERIENCIA ESTÉTICA<sup>1</sup>

MARCOS JIMÉNEZ GONZÁLEZ

#### TIPOS DE (NO) NARRACIÓN

El cine, consolidado ya como el arte predilecto del siglo XX (López Iglesias, 2016), experimentó grandes cambios durante sus primeros años de historia (Gubern, 2016). Con él se inauguró el lenguaje de las imágenes en movimiento, que para algunos cineastas suponía también el de la modernidad. entendiéndolo como una manera de establecer un lenguaje cosmopolita (Lang, 1995) con carácter universal (Aumont, et al., 1985: 176; Truffaut, 2010: 39). La revisión del periodo temprano del cine es necesaria para indagar en los orígenes de algunos recursos narrativos que, siendo característicos de los inicios, se han utilizado posteriormente. Muchos de ellos eran pruebas y experimentos de cámara, carentes de las lógicas narrativas actuales, por lo que merecen atención en aras de analizar y valorar su influencia en el presente.

Este periodo temprano abarcaría desde su nacimiento (1895) hasta 1915, momento en el que la

aplicación de un sistema narrativo comienza a ser común (Gaudreault, 2007). Noël Burch (1987) se refiere a estos años como el periodo primitivo del cine, estableciendo la diferencia entre una fase no narrativa v otra narrativa, en el modo de realizar los filmes, cuestión que concierne sobre todo al montaje y al lenguaje de las imágenes. Tradicionalmente se han usado varios términos para describir tiempos parecidos o similares: lo que Burch considera como un periodo primitivo, Gaudreault (2007) lo denomina temprano, por las posibles connotaciones negativas que implica dicho término; sin embargo, ambos se refieren al mismo abanico temporal (1895-1915), que coincide con el origen del cine y con el estreno de El nacimiento de una nación (The Birth of a Nation. D. W. Griffith. 1915), respectivamente. No obstante, durante estos años la evolución hacia el cine narrativo no fue sencilla ni directa; tampoco desaparecieron los elementos no narrativos a partir de 1915. Esta época, y sobre todo la de las décadas posteriores,

se caracteriza por ser de una complejidad extraordinaria, en la que los elementos propios de los dos periodos se entremezclan, dando lugar a corrientes y documentos que influyeron fuertemente en las producciones posteriores.

En este tiempo la experimentación tuvo un papel fundamental, sobre todo de la mano del cine de vanguardia. Y, aunque es cierto que la división entre cine narrativo y no narrativo está bastante extendida, conviene señalar algunos matices, ya que normalmente ambos sistemas confluyen (Aumont, et al., 1985), mostrándonos híbridos que por un lado mantienen tanto la continuidad cinematográfica (racord) como los elementos experimentales, asociados tradicionalmente a estos primeros años. Parece, por tanto, que las características del cine no narrativo aparecen puntualmente en los sistemas institucionales (Gaudreault, 2007) y que no se pueden separar por completo ni entenderse como elementos que actúan de forma independiente, sino como sistemas que confluyen y se complementan. Probablemente esto suceda porque la propia naturaleza del cine es la de aunar los rasgos de las artes plásticas y de las artes narrativas (Gubern, 2005), estableciendo así un diálogo constante entre ellos.

En este sentido, es sustancial la teoría de los modelos de representación de Burch (1987), la cual arroja luz sobre estas diferencias, aunque también recibirá críticas, como veremos después, en lo relativo a las confluencias mencionadas. La polémica surge porque, aunque se establezcan modelos diferentes, existen superposiciones entre ellos y, aun predominando la narración, continuamente se incluyen elementos no narrativos que enriquecen el estilo.

Todo esto conduce a subrayar que, más allá del periodo histórico, los diferentes modos de narración se utilizan en la actualidad. Si atendemos ahora estrictamente al ámbito narrativo, veremos que sucede lo mismo: mientras que Burch habla de modelos de representación fílmicos, dividiéndolos en el Modelo de Representación Primitivo

(MRP) y en el Modelo de Representación Institucional (MRI), Tom Gunning y André Gaudreault establecen una oposición entre la cinematografía de atracciones y la integración narrativa. Sin embargo, debemos detenernos en estas asociaciones, ya que mientras el MRI se relaciona casi por completo con la integración narrativa (ambos conceptos se refieren al modelo narrativo clásico que se consolidó en la edad de oro del cine americano y que actualmente conforma la lógica narrativa a la que la mayor parte de los espectadores estamos acostumbrados), el MRP no puede identificarse en su totalidad con el cine de atracciones (Gunning, 2006), ya que muchas veces se refieren a ámbitos cinematográficos distintos. Mientras que los modelos de representación aluden al lenguaje de las imágenes, esto es, al plano formal y visual, las atracciones tendrán que ver, también, con lo referente al paso del cine mudo al sonoro, al del blanco y negro al color, a la popularización del cine en 3D o al uso de efectos especiales.

Y, AUNQUE ES CIERTO QUE LA DIVISIÓN ENTRE CINE NARRATIVO Y NO NARRATIVO ESTÁ BASTANTE EXTENDIDA, CONVIENE SEÑALAR ALGUNOS MATICES, YA QUE NORMALMENTE AMBOS SISTEMAS CONFLUYEN

Por eso hay que tener en cuenta que, aunque, por un lado, los distintos modelos se asocian a un tiempo y contexto determinado, algunos de los fenómenos característicos del cine temprano reaparecen posteriormente. Por ejemplo, si una corriente presenta tendencias experimentales (como la Nouvelle Vague, en Francia, o el Dogma 95, en Dinamarca), se observarán elementos no narrativos, ya que la experimentación formal o la integración de algunos recursos suponen una reminiscencia de la utilización primitiva o vanguardista de ellos.

Esto ocurre también, de un modo más concreto, con el cine de atracciones y su manifestación periódica a través de las nuevas técnicas (sobre todo en lo relativo a efectos especiales) (Marzal Felici, 1999).

En el presente artículo haremos una revisión de algunos elementos que suponen una experiencia de suspensión narrativa para el espectador y que, constituyendo fenómenos distintos en lo relativo a cinematografía, pueden coincidir en cuanto a fascinación o a contemplación estética<sup>2</sup>. Para ello, se analizarán las confluencias existentes entre los modelos de representación que destacan por su carácter no narrativo y la cinematografía de atracciones, sopesando la posibilidad de que la inclusión de los elementos no narrativos en el cine suscite un efecto similar al estar presente en los dos ámbitos. Centrémonos primero en los modelos.

#### **MODELOS DE REPRESENTACIÓN**

Analizaremos, primero, el estudio que Vicente Sánchez-Biosca realizó sobre el cine de vanguardia producido en Alemania durante la República de Weimar. Al estudiar este cine, el autor descubrió que las películas estaban cargadas de una complejidad que permitía abrir el abanico de lo que se consideraba hasta entonces como una oposición entre los dos modos de narración, observando la existencia de «puntos de fractura» (Sánchez-Biosca, 1990: 33) en los que, como venimos diciendo, dichos modelos conviven<sup>3</sup>. Al contrario que otros autores (Eisner, 1988; Kurtz, 2016), Sánchez-Biosca observa en dicha ambigüedad algo positivo que lleva a valorar este cine como uno de los más ricos de la historia (Sánchez-Biosca, 1985a). Y no solo acepta que en el marco de la República de Weimar nacieron muchos y distintos estilos, entre los que destacan el teatro filmado (Kammerspielfilm), la Nueva Objetividad (Neue Sachlichkeit), el cine cultural (Kurturfilm) o el cine de alpinismo (Bergfilm), entre otros, sino que también propone varios modelos de representación. En este sentido, sostiene la existencia de tres modelos que pueden adaptarse al cine de vanguardia del periodo de Weimar y que responden a esta posición intermedia entre el MRP y el MRI.

Los modelos son el hermético-metafórico, el narrativo-transparente y el analítico-constructivo. El primero engloba las películas cuya trama, historia y relato se ven ensombrecidos por todo lo relativo al escenario, la arquitectura o la puesta en escena, dando importancia a los elementos decorativos y visuales, que se convierten en la parte central del filme, en detrimento de la narración y de la diégesis. Aquí se sitúan las películas de corte expresionista y caligarista, en las que el escenario y los decorados, así como unos personajes absorbentes, son los elementos principales, eclipsando todo lo demás (narración, racord o historia). Una de las características de este primer modelo es que cada fotograma puede contemplarse como una pintura, de forma metafórica, es decir, que tiene sentido en sí mismo y resta importancia a la continuidad. El segundo compartiría características con el modelo narrativo clásico (MRI), que acabó por imponerse, dominando el lenguaje cinematográfico. Los rasgos esenciales son la continuidad cinematográfica, la inmersión en la historia y los elementos actualmente comunes en una película que pueda ubicarse bajo los parámetros del lenguaje visual al que estamos acostumbrados. El tercero también es una rareza si atendemos a los códigos actuales, es propio del cine abstracto o puro, y se basa en la representación de planos, imágenes y objetos fragmentados que, a la vez, conforman el cuadro. Tanto el modelo hermético-metafórico como el analítico-constructivo destacan por su carácter estrictamente no narrativo, aunque necesitan estar en diálogo con el modelo narrativo-transparente, tanto en el cine de Weimar como en su aparición en la actualidad.

Por eso conviene recordar en este punto que estas distinciones entre modelos son categorizaciones teóricas aplicables a fenómenos prácticos;





Arriba. Imagen I. Fotograma de Las tres luces (Der müde Tod, Fritz Lang, 1921) Abajo. Imagen 2. Pintura El monje junto al mar (Caspar David Friedrich, 1808-1810)

esto quiere decir que, aunque establezcamos categorías aparentemente «puras», como la de «MRP», la de «MRI», o los modelos de Sánchez-Biosca, nunca las vamos a encontrar por separado en los documentos fílmicos, hallando continuamente las superposiciones de las que venimos hablando, pero en las que es necesario insistir, pues hasta en el momento álgido del MRI se encuentran elementos característicos del MRP<sup>4</sup>. Tendremos que hablar, entonces, de modelos dominantes,

de aquellos que destaquen en el documento, aun habiendo rasgos leves de otros. Es ahí donde Sánchez-Biosca encuentra los mencionados «puntos de fractura», ya que es cierto que, aunque El gabinete del doctor Caligari (Das Cabinet des Dr. Caligari, Robert Wiene, 1920) sea una de las máximas representantes del modelo hermético-metafórico (Sánchez-Biosca, 1990), cuenta una historia que se muestra continuada, entendiéndola el espectador como narración. Este filme va a ser precisamente el que nos ayude a entender ciertos aspectos del cine temprano que pueden aparecer puntualmente después. Es necesario subrayar su importancia, ya que llegó a ser considerado como la primera obra de arte en la gran pantalla, al tratarse de una película impregnada de elementos artísticos: desde su guion, inspirado en la novela romántica del siglo XIX, hasta los decorados, que nos remiten al arte pictórico expresionista. Es en los escenarios donde encontramos el elemento diferenciador, llamativo en este caso, al tratarse de formas extravagantes, entre el arte abstracto y figurativo, que son el centro indiscutible de la película, mostrando líneas con connotaciones metafóricas que reflejan los procesos psicológicos de los personajes. Estos decorados, sumados a los detalles de cada plano, que Sánchez-Biosca (1990) definirá como «significantes mínimos», conforman elementos esenciales del modelo hermético-metafórico, junto a la autarquía del plano y las referencias directas a obras pictóricas. Y, aunque fue considerado como el modelo expresionista<sup>5</sup>, debido en gran medida a que en el cine alemán de estos años fue común, lo cierto es que todavía hoy observamos rasgos suyos en la producción actual.

Si partimos de la idea de la autarquía del plano y de las referencias a la pintura que suspenden el aspecto propiamente narrativo, podemos encontrar varios ejemplos en el cine de Weimar (Sánchez-Biosca, 1990) aplicables también a la actualidad. Los más conocidos los encontramos en la película *Las tres luces* (Der müde Tod, Fritz Lang,

1921) o en *Fausto* (Faust: Eine deutsche Volkssage, F.W. Murnau, 1926), donde abundan las referencias al pintor romántico Caspar David Friedrich. También encontramos guiños semejantes, aunque menos reconocibles, en *Los nibelungos* (Die Nibelungen, Fritz Lang, 1924).

De este modo, en *Las tres luces* veremos una referencia visual directa a *El monje junto al mar* (Caspar David Friedrich, 1808-1810) y otra en *Fausto* a *Dos hombres contemplando la luna* (Caspar David Friedrich, 1819-1820). El elemento importante de este tipo de planos es que están «encerrados en sí mismos», al hacer referencia a una obra pictórica y, por tanto, su entendimiento o comprensión no depende del plano siguiente o del anterior, sino única y exclusivamente de la imagen mostrada en ese instante. El hermetismo metafórico al que se refería Sánchez-Biosca se encuentra plenamente en este periodo, pero observamos rasgos suyos en el cine posterior, siempre y cuando el fenómeno de la referencia sea traslúcido e intencionado.

A pesar de ser un modelo de vanguardia característico de los primeros años del cine, las referencias hermético-metafóricas continuaron después. teniendo un gran peso en su desarrollo. Si nos centramos en las pictóricas y en la propia autarquía del plano, encontraremos ejemplos muy representativos, como la escena de Viridiana (Luis Buñuel, 1961) en la que los mendigos se sientan a la mesa a cenar, recreándose fielmente el cuadro La última cena (Leonardo da Vinci. 1495-1498). Se trata de un ejercicio referencial tan rotundo que la continuidad narrativa queda suspendida automáticamente y lo hace por dos motivos distintos: en el primero hay una recreación explícita de una de las pinturas más conocidas de la Historia del arte, suponiendo una ruptura de continuidad automática, en la línea de las que hemos visto en las figuras anteriores; en el segundo se establece un corte en la propia historia porque en el plano están posando para una fotografía. Es decir, la imagen no solo es una referencia a la pintura, sino una instantánea fotográfica dentro del relato. Se hace por tanto una suspensión visual





Arriba. Imagen 3. Fotograma de Fausto (Faust: Eine deutsche Volkssage, F.W. Murnau, 1926) Abajo. Imagen 4. Pintura Dos hombres contemplando la luna (Caspar David Friedrich, 1819–1820)

mediante la referencia pictórica y otra narrativa, pues los mismos personajes se paran para posar. El hermetismo de esta imagen es, por tanto, icónico y narrativo, ya que tanto el plano como la historia remiten a artes cuyos códigos respecto al cuadro, al manejo y a la orientación de los espacios son distintos de los del cine<sup>6</sup>.

Algo similar ocurre en la película La casa de Jack (The House That Jack Built, Lars von Trier, 2018), donde el hermetismo metafórico es más amplio y sorprendente, si cabe. Sorprende más porque es una película reciente, pero en la que podemos ver continuas suspensiones narrativas, en aras de hacer referencias metafóricas a pinturas principalmente decimonónicas. Durante el filme se intercalan el modelo narrativo tradicional con el hermético-metafórico, lo que no ocurre puntualmente, sino de forma constante, cosa que es más anómala todavía, porque en la actualidad los elementos que suspenden la narración suelen estar constituidos por efectos especiales. Las superposiciones se observan mediante el diálogo entre Jack y Virgilio, en una referencia directa a la Divina comedia, de Dante, en el que narran los ase-

sinatos que comete el protagonista y se alternan imágenes de planos fijos con las de pinturas reconocibles. Entre las muchas pinturas de William Blake, como El Nebuchadnezzar (1795-1805) o algunas de las ilustraciones de El libro de Urizen (1794) se muestran también otras obras pictóricas. como El nacimiento de Venus (Sandro Botticelli, 1485-1486). Cabeza de mujer (Juan Gris, 1912) o El beso (Gustav Klimt, 1907-1908). La diferencia respecto a la imagen mostrada de Viridiana es que von Trier remite a los propios cuadros y no hace una recreación de ellos. Sin embargo, el momento más potente en cuanto a suspensión narrativa lo encontramos al final de la película, cuando el director recrea La barca de Dante (Eugène Delacroix, 1822), ahora sí, mediante los

protagonistas y con el método visto en las figuras anteriores. Ya no es la imagen del mismo cuadro, sino su recreación, que es independiente del resto de planos, se prolonga durante algo más de treinta segundos y está acompañada de una música que comienza y acaba con el plano. Es una representación explícita del modelo hermético-metafórico, porque no solo remite a un cuadro, sino que se alarga en el tiempo y es totalmente independiente del resto de la narración, reflejando a la perfección la autarquía del plano. En estos términos, los elementos pertenecientes al modelo hermético-metafórico son aquellos que escapan a un modo transparente de narración (racord), debido a que sus elementos más característicos son los compar-

Arriba. Imagen 5. Fotograma de *Viridiana* (Luis Buñuel, 1961) Abajo. Imagen 6. Pintura La última cena (Leonardo da Vinci, 1495–1498)





tidos con otras artes, como la pintura, en el caso de los ejemplos que hemos visto.

Además de las referencias a la pintura, existen otros recursos característicos del cine de vanguardia que permanecen en la actualidad y que merece la pena traer a colación, debido a su capacidad de expresar ideas mediante la plasticidad de las imágenes, otorgando momentos extraordinarios para la experiencia estética, en cuanto a causar un efecto o una sensación determinada. En este sentido, la experimentación con las formas y la iluminación, características del cine de vanguardia impresionista o expresionista<sup>7</sup>, supone un rasgo importante para la producción cinematográfica.

A pesar de que los ejemplos son amplios, seguiremos tomando como punto de referencia las innovaciones realizadas en Alemania durante el periodo de la República de Weimar que, en la línea de la estética del decorado vista en El gabinete del doctor Caligari, tenían como objetivo causar una sensación perturbadora en el espectador, que oscilara entre la alucinación y la pesadilla. Además de escenarios tétricos, habrá algunos efectos de cámara que en muchas ocasiones suscitarán los mismos procesos psicológicos. Este tipo de planos alejan también al espectador de la inmersión en la historia y de la narración clásica, al introducir elementos icónicos inusuales y hacerlo puntualmente para despertar un efecto determinado. Será el origen del «cine de destellos» (véase nota 5) porque a pesar de tener connotaciones narrativas, alteran la experiencia del espectador en lo relativo a las imágenes mostradas. Este tipo de planos pueden considerarse dinámico-deformes, al basarse en el continuo movimiento y convulsión de las partes y mostrar figuras deformadas y superpuestas (Jiménez González, 2022). En términos generales, se trata de planos subjetivos (Mitry, 1986) que muestran una experiencia traumática del personaje que los experimenta. En el cine alemán de Weimar se observan con regularidad en películas como Raskolnikow (Robert Wiene, 1923), El último (Der letzte Mann, F.W. Murnau, 1924), Secretos de un alma





Arriba. Imagen 7. Fotograma de *La casa de Jack* (The House That Jack Built, Lars von Trier, 2018). Abajo. Imagen 8. Pintura *La barca de Dante* (Eugène Delacroix, 1822)

(Geheimnisse einer Seele, Georg Wilhelm Pabst, 1926) o *Metrópolis* (Metropolis, Fritz Lang, 1927), entre muchas otras. El motivo por el que conviene abordar este tipo de planos es porque son fruto del periodo experimental, rasgos de «los puntos de fractura» que, siendo característicos de la época vanguardista, permanecen en la actualidad, reducidos, eso sí, a técnicas y a géneros concretos.

A lo largo de la historia del cine dichos planos se han utilizado como recurso para enfatizar la angustia o la desesperación de los personajes; es decir, se usan con la misma significación, pero en momentos puntuales, siendo menos frecuentes que en la época de la vanguardia<sup>8</sup>. Si acudimos al género de terror, veremos que este recurso sigue siendo frecuente e incluso comparable con algunos fotogramas de las películas vanguardistas. En la escena final de la película *Carrie* (Brian De





Arriba. Imagen 9. Fotograma de Carrie (Brian De Palma, 1976) Abajo. Imagen 10. Fotograma de Metrópolis (Fritz Lang, 1927)

Palma, 1976), por ejemplo, observamos la utilización de este recurso de un modo similar al que se aplica en *Metrópolis*, para expresar alucinaciones y pesadillas. En ambos casos se usa para reflejar la angustia de los personajes, que verán rostros superpuestos y en continuo movimiento.

### CONFLUENCIAS CON EL CINE DE ATRACCIONES

Si nos centramos en el cine de atracciones, veremos que, al igual que los modelos narrativos de los primeros años del cine, el fenómeno de la atracción también reaparece continuamente en periodos concretos de la historia, suponiendo una parálisis narrativa.

Acuñado por Tom Gunning e inspirado en la definición de montaje de atracciones de Eisenstein

(2004), la cinematografía de atracciones responde a un tipo de cine esencialmente espectacular y a una experiencia basada en la sorpresa que pueden causar ciertos efectos o imágenes: responde a un modo de experiencia cinematográfica que tuvo lugar en los primeros años del cine, el considerado por Gaudreault «cine temprano» (early cinema), concepto que sí podríamos hermanar con el de periodo primitivo de Burch y, por ende, relacionarlo con el MRP. Se trata de un cine que muestra algo fascinante o llamativo y que tiene un carácter exhibicionista, en cuanto a la muestra de elementos ajenos estrictamente al racord. Gunning (2006) defiende que esta concepción dominó la experiencia cinematográfica al menos hasta 1907; a partir de entonces se entremezció con los inicios del cine narrativo y pasó a considerarse algo underground, asociado a la vanguardia. Aun así, debemos subrayar que, aunque el cine de atracciones es algo característico de los primeros años del medio, se trata de un fenómeno recurrente, del que se encuentran distintos ejemplos en diferentes periodos de la historia (Elsaesser, 2011: 7), del mismo modo que sucede con la confluencia entre los modelos de representación.

Es cierto que, en un primer momento, todo el cine podría considerarse «de atracciones», al ser un nuevo medio y conformar un espectáculo el mero hecho de ir a ver imágenes en movimiento; lo que funcionaba en sus inicios porque no se había institucionalizado todavía y el espectador era ingenuo, convirtiendo cualquier documento en susceptible a la atracción9. Pero este fenómeno se puede extrapolar a innovaciones que supusieron una atracción en un momento determinado. En el paso del cine mudo al sonoro el espectador debía contemplar como atracción el hecho de escuchar un diálogo en una película; cuando se empezó a utilizar el color, ocurrió lo mismo: también con la popularización del cine en 3D. Los nuevos recursos, aplicados al cine, implican un primer periodo en el que lo llamativo es la utilización del recurso en sí mismo y no tanto los aspectos relacionados

con la inmersión en la historia narrada. Por ello, podremos hablar de un primer periodo de atracción en cuanto a técnica. Un ejemplo es la relación de las películas de acción con el propio cine de atracciones en cuanto al elemento innovador de los efectos especiales, sorprendentes y fascinantes para el espectador. La guerra de las galaxias (Star Wars, George Lucas, 1977) es uno de estos casos (Gaudreault, 2007: 25) o también Matrix (The Matrix, Lana y Lilly Wachowski, 1999), cuyos efectos marcaron un punto de inflexión en las películas de esta índole, siendo una clara referencia para el cine de principios del siglo XXI (Strauven, 2006). Concebido de este modo, la utilización de una nueva técnica ya supone un periodo de atracción. No hay más que observar lo que ocurrió con el uso del 3D después del estreno de Avatar (James Cameron, 2009), cuando muchos realizadores se sumaron a la aplicación de esta técnica, que no era nueva (Barnier, Kitsopanidou, 2015), pero que experimentó un resurgimiento y un nuevo desarrollo a partir del año 2009 (Quiñones Triana, 2013).

La utilización del 3D es otro fenómeno que escapa a los elementos narrativos y que, al popularizarse, domina las producciones temporalmente, dejando en segundo plano otros rasgos importantes, como el racord y la diégesis. Es decir, que se vuelve a un periodo de atracciones que dura pocos años y acaba desapareciendo o deja de ser habitual, tal y como ya ha ocurrido. Esto también nos sirve para establecer una conexión con los modelos de representación no narrativos analizados, en tanto en cuanto suponen una experiencia similar para el espectador. Recordemos que una de las características que Sánchez-Biosca asocia al modelo

Y, AUNQUE SE TRATA DE ELEMENTOS DIFERENTES, LA COMPOSICIÓN CONFORME A UNIDADES MÍNIMAS ES SIMILAR: UN DECORADO EXTRAVAGANTE ES UN ELEMENTO AISLADO EN EL PLANO AL IGUAL QUE LO ES UN EFECTO VISUAL O DIGITAL CONCRETO

hermético-metafórico es que, además de otorgar un protagonismo extraordinario a las imágenes individuales, representa personajes tan absorbentes estéticamente que nublan la continuidad y la inmersión en la historia (Sánchez-Biosca, 1985b). Además, el autor se refiere al fenómeno de la atracción basándose en el montaje de atracciones de Eisenstein, el cual se relaciona con lo circense y lo espectacular (Sánchez-Biosca, 1991), pero en ningún caso habla de cinematografía de atracciones al ser este un concepto nuevo para la época y acuñado por otros autores.

La cuestión es que existen varios elementos compartidos por el montaje de atracciones del cineasta ruso o lo que ahora ya entendemos como cine de atracciones en un sentido amplio (en estilo y contexto) y el modelo de representación de vanguardia hermético-metafórico que hemos tratado. Lo más destacado es que en ambos fenómenos se produce una parálisis narrativa, basada en otorgar importancia a las unidades mínimas, parafraseando a Sánchez-Biosca. Él mismo se refiere a la importancia de estas, tanto al hablar del modelo hermético-metafórico (1990) como al referirse al montaje de atracciones (1991). Se trata de esos significantes aislados, mínimos, que conforman el plano. En el modelo hermético-metafórico están compuestos por las líneas del decorado, la iluminación, las superposiciones dinámico-deformes, las referencias a la pintura, etc.; en el cine de atracciones, además, lo conformarán los efectos visuales y especiales. Y, aunque se trata de elementos diferentes, la composición conforme a unidades mínimas es similar: un decorado extravagante es un elemento aislado en el plano al igual que lo es

un efecto visual o digital concreto.

Otro elemento importante y compartido por ambos es la autarquía del plano. Tanto los directores propiamente de atracciones (Meliès), como los vanguardistas (Wiene), utilizaban un tipo de plano fijo general en el que los elementos importantes

no se situaban en el centro del plano, sino que se repartían por el mismo. Sánchez-Biosca se refiere a esta característica como esencial para el modelo hermético-metafórico y algunos teóricos la atribuyen también a la cinematografía de atracciones (Lacasa, 2010). De todo ello se deduce que el modelo de vanguardia descrito por Sánchez-Biosca comparte rasgos con el cine de atracciones. Eso significa que dicho modelo, también denominado modelo de vanguardia o expresionista, como se ha visto, supone de algún modo un periodo de atracciones<sup>10</sup>. Ejemplo de ello puede ser la manera en la que se popularizaron los decorados utilizados en El gabinete del doctor Caligari. A partir de 1920 los escenarios extravagantes se aplicaron a varias películas, surgiendo el estilo caligarista, en el que se seguía con los decorados de la película de Wiene, aparentemente con las mismas significaciones, pero con un resultado diferente. El mismo director pretendió hacer algo similar en otra película, Genuine (1920), resultando un fracaso por su pésima ejecución (Eisner, 1988). Rudolf Kurtz, crítico contemporáneo, sostiene que Genuine fue realizada como película expresionista<sup>11</sup> debido al éxito de El gabinete del doctor Caligari, pero que los escenarios, en vez de suponer un modo de composición, se convirtieron en el contenido (Kurtz, 2016), lo que hace que la atracción del decorado sea el elemento central del filme. Además, el autor defiende que su fracaso anunciaba que el boom de la estética del decorado empezó y terminó con Caligari, aunque este estilo se alargara hasta 1924, cosa que demuestra que las películas que siguieron esta línea lo hicieron aprovechando un éxito que poco a poco se fue difuminando.

Lo que nos interesa de este fenómeno es sopesar la posibilidad de que una característica estilística, esencialmente hermético-metafórica y, por ello, no narrativa, fuera, además, otro momento puntual de cinematografía de atracciones, en el sentido de que el efecto causado por los escenarios supone también un momento de *shock*, además de abrir un periodo en la historia del cine caracteri-

zado precisamente por decorados sorprendentes, contrastes de luces y sombras, etc. Al suponer algo visualmente extraordinario, estos rasgos estilísticos pueden causar un efecto atractivo para el espectador y generar una experiencia similar a la que despierta el cine de atracciones entendido ya en un sentido amplio, por lo que la experiencia generada por un nuevo medio o una nueva técnica cinematográfica puede ser similar a la de la contemplación de técnicas visuales efectistas, siendo la ausencia narrativa y el efectismo de las imágenes la experiencia compartida. En este sentido, el periodo caligarista (1920-1924) supondría una reminiscencia de la fase de atracciones primitiva (1895-1907), siendo solo una de las múltiples veces que el fenómeno se ha manifestado durante el siglo XX y durante lo que llevamos del XXI.

#### **CONSIDERACIONES FINALES**

Mediante este ejercicio comparativo hemos pretendido realizar un análisis de la presencia de algunos elementos no narrativos, revisando sus similitudes y diferencias e intentando explicar que varios rasgos propios del periodo temprano o de vanguardia permanecen en la actualidad, apareciendo de forma periódica a lo largo de la historia del cine. Así lo anuncia también Gómez Tarín (2004) al hablar de las crisis del modelo institucional.

De este modo, en el texto se subraya la idea de que las categorías enumeradas y opuestas (cine narrativo / cine no narrativo, modelo hermético-metafórico / modelo narrativo-trasparente o cine de atracciones / cine de integración narrativa) no son ajenas entre sí, sino que se encuentran interconectadas, en lo que hemos denominado superposiciones. Así, las películas mencionadas siempre oscilarán entre un modelo y otro y los documentos actuales considerados «de atracciones» presentarán momentos puntuales de este fenómeno, siempre con un mecanismo narrativo básico.

La presencia cíclica del cine de atracciones ya se ha considerado en varios momentos (Mar-

zal Felici, 1999), cuando se relaciona sobre todo el cine de acción con este modelo, al presentar unos efectos especiales novedosos y fascinantes que afectan de un modo tan fuerte al espectador que le anulan la capacidad de mantener la atención en la continuidad narrativa. Lo que es menos común es encontrar un estudio que rescate las características del modelo hermético-metafórico de Sánchez-Biosca, ya que el autor lo presenta como propio de la narrativa de Weimar, pero que, como hemos visto, comparte características con algunos filmes experimentales, tanto de hace algunas décadas como de la actualidad, en lo relativo a las referencias pictóricas y a su dinámica centrípeta, tal y como ocurre en La casa de Jack. Lo esencial es la observación de los momentos puntuales no narrativos que suponen una experiencia en la que los sentimientos estéticos (como lo sublime) cobran protagonismo en detrimento de la diégesis<sup>12</sup>. Se produce así un desbarajuste entre la razón y la imaginación, parafraseando a Kant, en la que la primera responde a la continuidad narrativa y la segunda a esos elementos puntuales que la suspenden y que despiertan un interés estético poco común para el sistema narrativo institucional. Y esta es precisamente la conexión que hemos pretendido establecer entre el modelo hermético-metafórico y el cine de atracciones: la confluencia de los elementos no narrativos en ellos y la experiencia similar de los espectadores al encontrarse algo fascinante en la pantalla, ya sea un efecto especial o un decorado deslumbrante.

#### **NOTAS**

1 Esta investigación cuenta con la financiación del Ministerio de Universidades del Gobierno de España y la Unión Europea (Next Generation EU) en el marco de las Ayudas Margarita Salas para la formación de jóvenes doctores del programa de recualificación del sistema universitario español. Por otro lado, el artículo se integra en los resultados del Grupo de Investigación Theoria cum Praxi (TcP), del Instituto

- de Filosofía (IFS) del CSIC, en el proyecto de I+D+i/PID2020-117219GB-100 (INconRES), financiado por MCIN/AEI/10.13039/501100011033 y en *Schematismus*. Esquematismo, teoría de las categorías y mereología en la filosofía kantiana: una perspectiva fenomenológica-hermenéutica (PID2020-115142GA-I00).
- 2 Esta afirmación se sustenta en que las distintas partes que conforman una película pueden despertar en el espectador sentimientos estéticos similares. De este modo el espectador podrá experimentar lo sublime o lo bello con un efecto especial (técnico) o con un elemento del propio plano que remita de una forma más directa al estilo.
- 3 Esta es una de las críticas que el autor le hace a Burch, ya que entiende que define como antitéticos sus modelos (MRP y MRI), cuando realmente están en diálogo constante, máxime en una época vanguardista, como la de los años veinte.
- 4 Ejemplo de ello es el considerado «cine de destellos» o «Flicker film», el cual puede definirse como un cine esencialmente narrativo con momentos puntuales que suspenden la narratividad (Aumont, et al., 1985).
- 5 André Bazin (2021: 90) denomina expresionistas o simbolistas a las películas mudas fundadas «sobre la plástica y los artificios del montaje». En este sentido, denomina montaje expresionista a los filmes que otorgan una importancia especial a la imagen y a los efectos, en los que todavía no se había desarrollado plenamente la trasparencia narrativa que conseguirán los sonoros y que alcanzará el punto álgido durante la década de los años cuarenta en Estados Unidos o Francia (2021: 84).
- 6 Conviene recordar en cuanto a la diferencia entre estas artes la apreciación de André Bazin (2021: 213) en la que sostiene que: «el marco [en la pintura] polariza el espacio hacia dentro; todo lo que la pantalla nos muestra hay que considerarlo, por el contrario, como indefinidamente prolongado en el universo. El marco es centrípeto, la pantalla centrífuga». Del mismo modo, Sánchez-Biosca anunciará como una característica del sistema hermético-metafórico la tendencia a «lo centrípeto» (1990: 62), confirmando que este modelo se aleja en su esencia del cine para acercarse a la pintura.

- 7 Algunos efectos de cámara, como la superposición de imágenes para generar ambientes fantásticos, por ejemplo, se utilizaron por igual en los dos tipos de cine (lo que se denominó «cine subjetivo»). La diferencia puede estar, tal y como pasaba con la pintura, en las sensaciones trasmitidas. En el cine impresionista francés las superposiciones se usaban para inspirar sensación de ilusión y de fantasía, mientras que en el expresionista alemán se aplicaban para potenciar las sensaciones de alucinación y de pesadilla.
- 8 Aunque estemos revisando las técnicas vanguardistas que permanecen en el cine actual no hay que olvidar que son una mínima parte de aquellas; es decir, lo que queda de la vanguardia son residuos o restos mínimos, porque el tiempo y las técnicas son distintos.
- 9 Se trata de un periodo de crisis, en el que el cine atravesó varias transformaciones en pocos años. Altman (1996) lo analiza considerando estos cambios como sustanciales. Propondrá los modelos de crisis (la crisis del Nickelodeon y la del sonido) como puntos de partida para reflexionar en torno al concepto de cine, sosteniendo que su historia se puede explicar mediante ellos. Establece una analogía entre un río (en continua crisis) y un estanque (en estabilización), para subrayar que la historia se entiende mejor si se parte de la concepción del cine como río, es decir, si se entiende en toda su amplitud y se valora su capacidad de trasformación continua.
- 10 En el blog *Historia del cine* (García, 2013) se menciona que una característica propia del modelo hermético-metafórico es que «como ocurría con Meliès, lo que se pretende es impresionar al espectador».
- 11 En sus términos expresionista es sinónimo de *caliga- rista*.
- 12 Es importante traer a colación esta categoría estética porque es la propia de muchos de los momentos de acción de películas que podríamos incluir dentro del cine de atracciones. El sentimiento de lo sublime será el predominante en la mayor parte de las imágenes de explosiones que nos encontremos en este cine, así como en otros efectos especiales, si lo entendemos como sentimiento que anula la experiencia instantánea, dejando en shock al individuo que lo experimenta y producien-

do lo que Kant denominaba como «un sentimiento de dolor que nace de la inadecuación de la imaginación, en la apreciación estética, de las magnitudes, con la apreciación mediante la razón» (Kant, 1999: 200).

#### **REFERENCIAS**

- Altman, R. (1996). Otra forma de pensar la historia (del cine): un modelo de crisis. Archivos de la filmoteca: revista de estudios históricos sobre la imagen, 22, 6-19. Recuperado de https://www.archivosdelafilmoteca. com/index.php/archivos/article/view/334/334
- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M. y Vernet, M. (1985). Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Barcelona: Paidós.
- Barnier, M. y Kitsopanidou, K. (2015). *Le cinema 3-D. Histoire, économie, technique, esthétique*. Paris: Armand Collin.

Bazin, A. (2021). ¿Qué es el cine?. Madrid: Rialp.

Burch, N. (1987). El tragaluz del infinito. Madrid: Cátedra.

Eisenstein, S. (2004). El montaje de atracciones. En J. Romaguera i Ramió, T. Homero Alsina (eds.), Textos y manifiestos del cine. Estética. Escuelas. Movimiento. Disciplinas. Innovaciones, Signo e imagen (pp. 72-75), Madrid: Cátedra.

Eisner, L. H. (1988). La pantalla demoniaca. Madrid: Cátedra. Elseasser, T. (2011). Reexaminando el cine de atracciones: cambios epistémicos, realineamientos diegéticos y el retorno de Rube en los medios digitales. Revista Imagofagia – Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual, 3, 1-31. Recuperado de http://www.asaeca.org/imagofagia/index.php/imagofagia/article/view/748.

- García, S. (10 de noviembre de 2013). Expresionismo alemán. *Historia del cine*. Recuperado de https://historiadelcine2.webnode.es/en-alemania-/expresionismo-aleman/.
- Gaudreault, A. (2007). Del "cine primitivo" a la "cinematografía-atracción". *Secuencias: Revista de historia del cine*, 26, 10-28. Recuperado de https://repositorio.uam.es/handle/10486/3936.
- Gómez Tarín, J. (2004). Tres procedimientos discursivos en las cinematografías del cambio de siglo. En N.

- Mínguez Arranz, N. Villagra García (eds.). *La comunicación: nuevos discursos y perspectivas* (pp. 191-198). Madrid: Edipo.
- Gubern, R. (2005). *Del bisonte a la realidad virtual: La escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.
- Gubern, R. (2016). Historia del cine. Barcelona: Anagrama.
- Gunning, T. (2006). The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. En W. Strauven (ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded* (pp. 381–388). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Jiménez González, M. (2022). Fritz Lang y el expresionismo. Valencia: Shangrila.
- Kant, I. (1999). La crítica del juicio, Madrid: Austral.
- Kurtz, R. (2016). *Expressionismus and Film*. Indiana: Indiana University Press.
- Lacasa, A. (5 de octubre de 2010). El cine de atracciones. Alberto Lacasa Audiovisual, política y más allá. Recuperado de https://albertolacasa.es/el-cine-de-atracciones/
- Lang, F. (1995). The Future of the Feature Film in Germany. En A, Kaes, M. Jay, E. Dimendberg (eds.). *The Weimar Republic Sourcebook*. (pp. 622-623). Los Angeles: University of California Press.
- López Iglesias, J. (2016, 21 de septiembre). Jordi Balló: «El cine es el arte central del siglo XX». HoyEsArte. Recuperado de https://www.hoyesarte.com/cine/jordiballo-el-cine-es-el-arte-central-del-siglo-xx\_231885/
- Marzal Felici, J. J. (1999). Espectáculo y atracción fílmica: la mirada cautiva del cine de acción contemporáneo. En V. J. Benet, E. Nos (eds.). Cuerpos en serie, Estudis sobre la traducció, 6, (pp. 57-76). Valencia: Universitat Jaume I.
- Mitry, J. (1986). Estética y Psicología del cine 2. Las formas. Madrid: Siglo XXI Editores.
- Quiñones Triana, Y. (2013). El cine en 3D. Lo hiperreal como una forma de superación del plano bidimensional de representación de la realidad y el ecosistema del nuevo tipo de público: el cíborg virtual. Revista Imagofagia Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual, 8, 1-30. Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7299988

- Sánchez-Biosca, V. (1985a). Teoría del montaje en el film mudo de la República de Weimar. Tesis doctoral. Valencia: Universidad Literaria de Valencia.
- Sánchez-Biosca, V. (1985b). Vanguardismo y problemática del filme alemán de la República de Weimar. *Contracampo revista de cine, 38*, 84-97. Recuperado de https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/30100/060934. pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sánchez-Biosca, V. (1990). Sombras de Weimar. Contribución a la historia del cine alemán 1918-1933. Madrid: Verdoux.
- Sánchez-Biosca, V. (1991). *Teoría del montaje cinematográfico*. Valencia: Filmoteca de la Generalitat valenciana.
- Strauven, W. (2006). Introduction to an Attractive Concept. En W. Strauven (ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded* (pp. 11–28). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Truffaut, F. (2010). El cine según Hitchcock. Madrid: Alianza editorial.

## TIPOLOGÍAS NO NARRATIVAS: EL MODELO HERMÉTICO-METAFÓRICO Y LA CINEMATOGRAFÍA DE ATRACCIONES UNIDOS POR LA EXPERIENCIA ESTÉTICA

#### Resumen

Desde su nacimiento, el medio cinematográfico ha demostrado tener un lenguaje propio que ha cambiado mediante el desarrollo de nuevas técnicas y corrientes artísticas. Está, por eso, en constante evolución, tanto en el ritmo narrativo como en el propio significado de las imágenes. Bajo esta perspectiva, el presente artículo pretende vislumbrar las principales diferencias entre los modos de representación, partiendo de la clásica distinción entre cine narrativo y no narrativo, para subrayar los elementos compartidos por algunos fenómenos audiovisuales que suspenden la narración. Así, se analiza el modelo hermético-metafórico, desarrollado por Sánchez-Biosca para describir el modelo expresionista-caligarista, relacionándolo con el considerado cine de atracciones, término acuñado por Tom Gunning. Teniendo en cuenta que se trata de fenómenos diferentes en forma v contexto, se observan algunas confluencias entre ellos, llegando a la conclusión de que los planos hermético-metafóricos pueden confluir con la atracción en la experiencia estética, donde el shock causado por un nuevo efecto técnico y especial coincide con el que provoca un elemento visual y estilístico, como pueden ser las referencias continuas a la pintura o la muestra de decorados siniestros.

#### Palabras clave

Teoría del cine; estética del cine; historia del cine; lenguaje cinematográfico; modelos de representación; cinematográfía de atracciones; modelo hermético-metafórico.

#### Autor

Marcos Jiménez González es graduado y doctor en Filosofía, se especializó en la rama de Estética y Teoría de las Artes, centrándose en la Estética del cine, ámbito donde realiza su labor docente e investigadora. Ha publicado en varias revistas académicas de cine, como Communication & Society, Archivos de la Filmoteca o Fotocinema y en 2022 publicó el libro Fritz Lang y el expresionismo (Shangrila). Ha sido profesor en la Universidad Rey Juan Carlos (URJC) y en la Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA). Actualmente es investigador posdoctoral Margarita Salas en la Universidad de Salamanca (USAL) y realiza una estancia en el Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC). Contacto: marcos.jimenez@usal.es.

#### Referencia de este artículo

Jiménez González, M. (2023). Tipologías no narrativas: el modelo hermético-metafórico y la cinematografía de atracciones unidos por la experiencia estética. L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos, 35, 19-32.

## NON-NARRATIVE TYPOLOGIES: THE HERMETIC-METAPHORICAL MODE AND THE CINEMA OF ATTRACTIONS UNITED BY AESTHETIC EXPERIENCE

#### Abstract

Since its inception, cinema has clearly had a language of its own, which has changed with the development of new technologies and artistic movements. It is thus a medium in constant evolution, both in terms of its narrative pacing and the meaning inherent in its images. From this perspective, this article attempts to identify the main differences between cinematic modes of representation, beginning with the classical distinction between narrative and non-narrative cinema, to highlight the elements shared by certain filmmaking techniques involving the suspension of the narration. Specifically, an analysis is offered of the hermetic-metaphorical mode developed by Sánchez-Biosca to describe the Expressionist-Caligarist mode, relating it to the concept of the cinema of attractions proposed by Tom Gunning. While taking into account that these concepts are different in form and context, the analysis reveals certain points of convergence between them, suggesting a potential commonality between hermetic-metaphorical shot compositions and the cinema of attractions in terms of the aesthetic experience they provide, where the shock caused by a new technological special effect is similar to that caused by a visual stylistic element, such as repeated references to famous paintings or the use of eerie set designs.

#### Key words

Film theory; Cinema aesthetics; History of cinema; cinematographic language; representation models; Cinema of attractions; Hermetic-metaphorical model.

#### Author

Marcos Jiménez holds a PhD in philosophy, specialising in the area of aesthetics and art theory, and more specifically in film aesthetics. He has published articles in several academic film journals, such as Communication & Society, Archivos de la Filmoteca and Fotocinema, and he also authored the book Fritz Lang y el expresionismo (Shangrila) in 2022. He has worked as a professor at Universidad Rey Juan Carlos (URJC) and at Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA). He is currently a Margarita Salas postdoctoral fellow at Universidad de Salamanca (USAL) and is completing a residency at the Spanish National Research Council (CSIC). Contact: marcos.jimenez@usal.es.

#### Article reference

Jiménez González, M. (2023). Non-narrative typologies: the hermetic-metaphorical mode and the cinema of attractions united by aesthetic experience. L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos, 35, 19-32.

recibido/received: 22.04.2022 | aceptado/accepted: 19.11.2022

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) /2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB www.revistaatalante.com MAIL info@revistaatalante.com

L'ATALANTE 35 enero - junio 2023 32