

USOS ESTÉTICOS Y NARRATIVOS DE LA TRINCHERA EN EL CINE DE HOLLYWOOD DE 1918 A 1930

ALBERT ELDUQUE

ALAN SALVADÓ

INTRODUCCIÓN

En el terreno de la denominada ciencia militar, la trinchera, tal y como apunta el historiador Carl von Clausewitz en el clásico *De la guerra* (1832), es uno de los elementos materiales que debe conjugarse para trazar una estrategia militar que permita el asedio del rival. La aparición de las trincheras, pues, alimenta la necesidad de pensar el campo de batalla como un teatro de operaciones donde trazar líneas en el espacio con el doble fin de resguardarse y avanzar. Sin embargo, el propio von Clausewitz considera que la construcción de las trincheras no forma parte del arte de la guerra en sí, sino de una técnica distinta, previa a él; según von Clausewitz, el conocimiento y la habilidad necesarios para esa tarea deben existir de antemano en una fuerza adiestrada, como sucedía con la construcción de barracones o el levantamiento de tiendas en los campamentos militares. El hecho de que la trinchera pueda entenderse tanto desde el

pensamiento estratégico (la visión exterior) como desde la intervención en el territorio (la visión interior) señala su singularidad en el marco de las representaciones artísticas del campo de batalla: los paisajes de la guerra.

Pensar el campo de batalla como paisaje significa reflexionar sobre el modo en que percibimos y damos sentido al territorio. Más allá de una relación entre el hombre y la naturaleza, el paisaje de la batalla implica una determinada forma de estar y contemplar el mundo. En esta línea, pues, si entendemos la tradición de la pintura de paisaje en Occidente como una forma de aprender a encuadrar la realidad¹, tal y como apuntan estudiosos del paisaje como Augustin Berque (1994: 5) y Jean-Marc Besse (2006: 146) o pensadores como Jean-Luc Nancy (2003: 114), el campo de batalla debe entenderse también como un laboratorio de experimentación de la mirada. Los paisajes de la guerra son un campo de percepción que incide en nuestra forma de representar el mundo, en la línea de lo

que Kenneth Clark dibuja en su clásico *El arte del paisaje* (1949), donde el paisaje transita desde su utilización como símbolo hacia su representación como pura impresión: cada una de sus mutaciones esconde una nueva percepción del mundo. Cabe añadir a nuestro planteamiento que la *paisajización* del campo de batalla refuerza el carácter de invención/representación inherente al paisaje, descrito por Anne Cauquelin como construcción sobre formas pretéritas en *L'invention du paysage* (1989) y por Eugenio Turri como teatro de actores y espectadores en *Il paesaggio come teatro* (1998). En un texto clave sobre la fotografía paisajística, Santos Zunzunegui subraya esta idea señalando que el paisaje no es condición previa a su captación, sino resultado de una serie de operaciones y, por lo tanto, una construcción humana (1994: 142-143). Desde esta perspectiva, pues, el pintor de paisajes no estaría muy lejos del estratega militar: ambos comparten la necesidad de organizar y reinterpretar el espacio.

Partiendo de estas premisas, el propósito central de nuestro artículo es analizar el uso de la trinchera en las reconstrucciones cinematográficas de la Primera Guerra Mundial, particularmente en las de sus campos de batalla. Para ello, en primer lugar revisaremos los cambios en las representaciones bélicas que conllevó el conflicto, para, a continuación, abordar cómo estas especificidades se encuentran articuladas en la figura de la trinchera, atendiendo tanto a su valor compositivo como a sus implicaciones narrativas. Lo haremos a través de un corpus de películas que abarca el período 1918-1930, en el cual el lenguaje cinematográfico clásico se sistematiza y se consolida, ayudado en sus indagaciones por la figura de la trinchera.

UNA NUEVA MIRADA

En lo que a la evolución de las representaciones del campo de batalla se refiere, la Primera Guerra Mundial establece un cambio de paradigma. Por

un lado, en el terreno de la pintura el escenario de la batalla se abre a la abstracción o a la representación cruda, tal como sugieren las obras realizadas por Otto Dix, que luchó en el conflicto: sus dibujos realizados en el frente, prácticamente cubistas (como si se negara a aceptar el horror que tenía enfrente), devienen fieramente dantescos en *La Guerre*, serie de grabados de los años 20, donde merced a la distancia temporal la memoria se atreve a representar el horror², engarzándose en una tradición cultural distinta, la de los *Desastres* de Goya (1810-1815). No habrá ya más representaciones del campo de batalla, como mínimo celebratorias, pues el poder mortífero de la guerra ha llegado a cotas antes inimaginables³.

Es en este contexto que ganan importancia la fotografía y el cine. La Primera Guerra Mundial no es la primera en ser captada por los nuevos medios, pero sí aquella en la que ellos encuentran su razón de ser, no solo por su generalización (muchos soldados toman instantáneas y las cámaras de cine pueden filmar el campo de batalla *in situ*), sino, especialmente, por su estrecha connivencia con la maquinaria de guerra. A una guerra mecanizada corresponde una representación mecanizada. Es la línea apuntada por Paul Virilio en *Guerre et cinéma* (1984), que plantea que el campo de batalla y la maquinaria de la guerra vinculada a él son instrumentos de representación comparables al pincel y la paleta del pintor. Él mismo remarca cómo el conflicto bélico revela, especialmente a los cineastas, el vínculo entre la tecnología militar y la cinematográfica, pudiendo ser utilizada la primera tanto como influencia para los movimientos de vanguardia como en la propia evolución del lenguaje cinematográfico de Hollywood, en su vertiente *voyeurista* de aislamiento y fragmentación de los cuerpos (VIRILIO, 1984: 29).

Obviamente, eso tendrá una influencia clave en la representación del paisaje. Vicente J. Benet ha explorado en distintos artículos (2006, 2007) cómo el campo de batalla de la Primera Guerra Mundial supone el paso de una representación

totalizadora del paisaje de la guerra a una formalización fragmentaria y dinámica; es lo que él llama el paso del teatro de operaciones, de un modelo escenográfico en el que la batalla era una unidad de percepción, un plano general, a la visión mecánica de la guerra, cuya imagen paradigmática es la identificación entre cámara y metralleta en *Sin novedad en el frente* (*All Quiet on the Western Front*, Lewis Milestone, 1930). Esta visión está, contrariamente a su predecesora, fuertemente fragmentada. Ya no es posible tener una visión unitaria, sino que la mirada forzosamente se disgrega en múltiples imágenes a rearticular. Es algo que David Wark Griffith, que visitó los campos de batalla para la preparación de *Corazones del mundo* (*Hearts of the World*, 1918), ya había sentido: «En el mejor de los casos, solo es posible filmar fragmentos de una batalla, y estos no se podrían ensamblar para dar al público una idea lo suficientemente completa de cómo una batalla es»⁴ (MOULD y BERG, 1984: 55). Como sucede en la evolución del género paisajístico en la pintura occidental, el recorrido a través de los extremos de la dialéctica entre lejanía y proximidad (la mirada unitaria y la mirada fragmentaria, respectivamente) pauta la transformación del campo de batalla y, en consecuencia, las mutaciones en nuestra cultura visual. Las nuevas tecnologías generan nuevos mecanismos de visión y, por lo tanto, nuevos paisajes; una tesis que vertebra de principio a fin la obra de Marc Desportes –*Paysages du mouvement* (2007)– y que explica la incidencia que tiene la mecanización de la guerra, en lo que a los medios de transporte se refiere, en la representación del paisaje de la batalla: las visiones aéreas o el visor de las ametralladoras contribuyen a la visión caótica de la contienda.

Sin embargo, Benet señala un territorio donde estas fragmentaciones de la mirada se rearticulaban para restaurar el orden: el cine clásico de Hollywood. Partiendo de una matriz melodramática que pivotaba en torno al héroe, y de un modelo escenográfico donde la alternancia entre el plano

general y el detalle no ponía en peligro una totalidad homogénea, el cine bélico de los estudios fue diluyendo progresivamente estos modelos para introducir la fragmentación visual, en el terreno de las formas, y la experiencia traumática de la víctima, en el campo del contenido. Películas como *Corazones del mundo*, *El gran desfile* (*The Big Parade*, King Vidor, 1925) o *Alas* (*Wings*, William A. Wellman, 1927) introducen en sus batallas imágenes semidocumentales, planos abstractos de explosiones o perspectivas aéreas, respectivamente, poniendo en entredicho la orientación en el espacio tradicional, aunque finalmente las someten a un control y les dan una lógica escénica.

LA APARICIÓN DE LA TRINCHERA DENTRO DEL DENOMINADO ARTE DE LA GUERRA RACIONALIZA EL ESPACIO DE LA BATALLA

Dentro de esta lógica de escenificación del caos, Benet confiere mucha importancia al trabajo del punto de vista del soldado, que no solo permite indagar en la experiencia visual del campo de batalla, sino también en su subjetividad traumática; se daría así un correlato visual a las novelas que, a lo largo de los 20, construyeron la figura de la víctima. La mirada del joven Paul Bäumer (Lew Ayres) ante la muerte de un soldado francés en *Sin novedad en el frente* es, probablemente, el caso paradigmático al respecto, pues baja los ojos al ver que una bomba ha hecho desaparecer, literalmente, a su contrincante, dejando como rastro sus manos en la alambrada. Así pues, la fragmentación visual, trazo de una forma de representación potencialmente caótica y deshumanizada, podría recuperar la humanidad con este trabajo de focalización a través del montaje. Para Benet, ese es el debate presente en la película de Milestone y en *Cuatro de infantería* (*Westfront 1918: Vier von der Infanterie*, 1930), de G. W. Pabst: la lucha entre lo

humano y lo tecnológico, entre el rostro y la metralleta, en el campo de batalla. El campo-contra-campo cinematográfico deviene la figuración de estos enfrentamientos dialécticos.

Tomando en consideración este recorrido hacia la fragmentación (cinematográfica) del campo de batalla, y su posterior reordenación, el motivo de la trinchera adquiere un papel relevante en dos direcciones: la geometrización del espacio, por un lado, y la puesta en escena de la dialéctica paisajística exterior/interior, por el otro. Lo que queremos defender aquí es que la trinchera, geografía paradigmática de la Primera Guerra Mundial, constituye un espacio de encuentro y de reflexión sobre estas cuestiones formales. Detengámonos en cada una de ellas para comprender su importancia en la representación cinematográfica del campo de batalla.

LA LÍNEA QUE ESTANCA Y CONDUCE

Robert Ireland apunta en *Le paysage envisagé* (2009) que la representación del campo de batalla contiene la dialéctica del espacio liso y el estriado. Ambas tipologías de espacio son definidas por Gilles Deleuze y Félix Guattari en *Mil mesetas: Capitalismo y esquizofrenia*; el espacio liso como el de lo vectorial o lo proyectivo y el espacio estriado como el de lo métrico. Bajo esta lógica, en el primer caso «se ocupa el espacio sin medirlo y en el segundo se mide para ocuparlo» (1988: 483). La concepción de espacio liso está asociada a las representaciones del campo de batalla que Benet define como clásicas, donde la mirada totalizadora (o panorámica) lo convierte en un espacio de tránsito y de conexión a través del cual se desarrolla la confrontación caótica entre ambos bandos. En cambio, la presencia de la trinchera invierte estos términos para dar preponderancia a la lógica estriada: su aparición dentro del denominado arte de la guerra racionaliza el espacio de la batalla; el terreno original es domesticado por líneas que lo organizan, algo que se confirmará en las vistas aé-

reas, que potencian el rostro geométrico y cubista del paisaje. Y, al mismo tiempo, las trincheras paralizan la circulación fluida sobre él, tanto a nivel narrativo como visual: la guerra y la mirada del ataque se convierten, aquí, en guerra y mirada estancadas, en parálisis. Los soldados se quedan en las líneas excavadas y el avance se para.

Sin embargo, la trinchera supone también, para la cámara que filma, excusa de movilidad. Porque también es, por su forma, una línea a través de la cual pueden moverse el ojo y la cámara. En la lógica compositiva de la pintura de paisaje clásica los motivos como el río o el camino ejercen de portadores de la mirada del espectador del cuadro, ordenando los distintos elementos presentes y al mismo tiempo guiando el ojo del que mira. Daniel Arasse, en su estudio de la pintura a través del detalle, establece la importancia de esas trayectorias en las representaciones paisajísticas: «La pintura de paisaje es un lugar privilegiado para practicar esa mirada que acompaña temporalmente la superficie del cuadro al recorrerla. La palabra “recorrido” explica en parte ese privilegio: el recorrido de la mirada por el cuadro de pintura reproduce el trayecto físico que el horizonte ficticio de la representación propone al espectador» (2008: 242).

La línea de la trinchera jugará, precisamente, ese papel. En medio de una de las batallas de *El precio de la gloria* (What Price Glory, 1926), la adaptación que Raoul Walsh realizó para la Fox del relato autobiográfico que había dado pie a *El gran desfile*, los soldados, tras ocupar en pelotón una nueva trinchera, cayendo en ella todos a la vez, reciben la orden del capitán interpretado por Victor McLaglen de preparar las bayonetas. Para que todos puedan oírle, este camina rápidamente por la trinchera, pasando entre los demás y dando órdenes. La cámara lo sigue, desde arriba, en un fluido *travelling* de acompañamiento que alinea el hoyo en la tierra y las trayectorias del personaje, de la cámara y del espectador, subrayando el valor compositivo que tiene la trinchera. En el contexto

que estamos trabajando, este movimiento se sitúa a medio camino entre el modelo escenográfico y la mirada mecanizada y fragmentada, entre la ordenación del espacio y la pérdida del espectador; pues, aunque la cámara marca una línea compositiva clara, transgrede, con su seguimiento mecánico, la noción de ojo inmóvil y poderoso que comandaba la acción en la pintura tradicional. En cualquier caso, supone la entrada de una lógica racional dentro de la batalla, acercándose a aquel tránsito que Erwin Panofsky tomaba de Cassirer en su ensayo sobre la perspectiva como forma simbólica: el paso de un espacio psicofisiológico a un espacio matemático (1995: 11).

El alineamiento entre la trinchera y el movimiento de cámara se recupera y refuerza en *Sin novedad en el frente*, donde Lewis Milestone efectúa numerosos *travellings* como el de la película de Walsh. Sin embargo, hay uno de ellos, repetido varias veces, que destaca con voz propia: se trata de aquel en el que la cámara resigue la renglera de rostros de soldados que, apostados con sus fusiles en la trinchera, esperan la llegada del enemigo. La función es, pues, descriptiva antes que narrativa, y la mirada de los jóvenes, fija en el horizonte enemigo (contrariamente a la película de Walsh, donde ya se ha entrado en el calor de la batalla e impera un relativo desorden), dibuja el sentido narrativo, histórico y político de la trinchera: una cadena de rostros que miran hacia delante, hacia una conquista a realizar. Esta es la lógica del frente, una línea, una frontera, el *Western Front* que da título a la película, que es reseguída por nuestro ojo móvil. Se trata de una articulación entre lo singular (un solo movimiento rectilíneo) y lo múltiple (la cadena de rostros) que está presente en la misma idea de patriotismo (gente distinta que sirve a una sola idea y bajo una sola bandera) y en la propia estructura narrativa de la película, a veces profundamente coral, que con frecuencia presenta series de primeros planos de los soldados para capturar la variedad de sus expresiones; así ocurre cuando, asediados por las bombas, jadean

uno tras otro, en una cadena de desasosiego. Así pues, en los años 20 e inicios de los 30, periodo de consolidación del lenguaje clásico de Hollywood, la trinchera se convirtió en un espacio posible de aprendizaje, un lugar a través del cual la cámara podía experimentar posibles formas de guiar la mirada del espectador hacia la acción.

Finalmente, esta función compositiva se refuerza en aquellos casos en los que la movilidad no es exterior, sino interior. En *¡Armas al hombro!* (*Shoulder Arms*, Charles Chaplin, 1918), realizada durante el conflicto, los paseos de Charlot por sus pasillos son acompañados de fluidos *travellings* adelante y atrás, siguiendo a su figura y subrayando, de este modo, la lógica compositiva de la trinchera. Algo que Chaplin aborda de forma compleja, trabajando no solo con la movilidad hacia el fondo o adelante, sino también con los términos que ella descubre: en un caso, una bomba cae y el humo tapa su silueta; en otro un ataque aéreo se acerca progresivamente desde el fondo, con bombas que caen cada vez más cerca del soldado, en primer término. La línea de la trinchera, de este modo, dibuja una historia de suspense, del mismo modo que el barco de *El emigrante* (*The Immigrant*, 1917) había articulado encuentros y desencuentros. Chaplin, antes que Walsh o Milestone, supo ver que la línea de la trinchera podía ser, cinematográficamente, el eje de la narrativa.

LA DIALÉCTICA INTERIOR / EXTERIOR EN EL CAMPO DE BATALLA

La tradicional dialéctica paisajística interior/exterior descrita por Carl Gustav Carus en sus célebres *Cartas y anotaciones sobre la pintura de paisaje* (1992: 162) trata de conjugar el equilibrio entre el conjunto paisajístico y la relación entre sus distintas partes. En el caso concreto de los paisajes de batalla dicha dialéctica se plasmará a través de la profundidad de campo, tal y como apunta Vicente J. Benet (2007: 42) en su recorrido por las representaciones de la batalla en la historia de la pintura.

ra europea. Benet señala cómo a partir de la Guerra de los Treinta Años se van imponiendo en la representación clásica el interés por la anécdota y los instantes de *pathos* que irrumpen en el primer término de los cuadros en forma de víctimas o cadáveres, mientras que en la lejanía se nos muestra la totalidad de la batalla. La trinchera supondría, en este sentido, una representación orográfica de esta idea: la anécdota de la pequeña historia llega a primer término, mientras que la batalla de la Gran Historia queda al fondo.

CONCEBIDO COMO UN ESPACIO DE CLAUSURA Y DE INTIMIDAD MELODRAMÁTICA, EL INTERIOR DE LA TRINCHERA DEVIENE TAMBIÉN UN DISPOSITIVO DE OBSERVACIÓN DEL PAISAJE EXTERIOR QUE ROMPE CON LOS TRADICIONALES PARÁMETROS DE EQUILIBRIO COMPOSITIVO DEL ESPACIO CLÁSICO

La separación implícita en la idea de trinchera comporta, precisamente, una frontera entre las dimensiones de la pequeña y la Gran Historia. Mientras en el exterior se produce la guerra, la trinchera, o el hoyo en el terreno, es el espacio que permite la vida en comunidad, aquel donde los reclutas comparten una lata de carne (*El gran desfile*) o velan un cadáver (*Sin novedad en el frente*). También ejerce de espacio interior donde es posible reconocer al enemigo moribundo y apiadarse de él; el Otro es tratado como un igual y se le da una última calada o un último trago, como en *El gran desfile* y *Sin novedad en el frente*. Este aislamiento íntimo de la trinchera es, en realidad, la actualización de procedimientos anteriores, como los que usa Griffith en el caso de la Guerra Civil Americana en *El nacimiento de una nación* (*The Birth of a Nation*, 1915): en medio del conflicto, los benjamines de ambas familias muer-

ren abrazados en un terreno relativamente resguardado por un árbol, en los márgenes del campo de batalla; huyendo del incendio de Atlanta, el segundo hijo de los Cameron fallece, socorrido por un afroamericano, ante una valla que lo aísla del frenesí exterior.

Sin embargo, los casos más interesantes desde la perspectiva cinematográfica son aquellos en los que la dicotomía entre interior y exterior se conjuga en acciones concretas que trabajan sobre el umbral que los separa. Es decir, aquellos en los que el límite de la trinchera, que opone un interior seguro y un exterior amenazante y abstracto, se convierte en la principal herramienta de la puesta en escena. Con frecuencia, los personajes jugarán con lo visto y lo no visto para asegurarse de que no hay peligro: en *El gran desfile*, por ejemplo, Slim (Karl Dane) asoma primero dos cascos vacíos por encima de la trinchera para cerciorarse de que el enemigo no está al acecho; en un primer momento, el espectador es engañado, como si jugara al escondite. Esta dimensión juguetona es potenciada en *¡Armas al hombro!*, de Chaplin, que detecta las potencialidades del umbral y les da una dimensión cómica. Asumiendo que por encima de la trinchera abunda el fuego cruzado, no duda en elevar una botella para que las balas rompan el cuello, o un cigarrillo para que los disparos lo enciendan, y así pueda beber o fumar. A continuación, volverá a jugar con el potencial imaginativo del exterior de la trinchera agarrando su fusil y disparando por una rendija: no veremos el resultado de sus tiros, pero sí el recuento de bajas que va apuntando en una pizarrita, descontándose un punto en cuanto recibe él un disparo. Esta versión casi *à la Lubitsch* del francotirador confirma la creación de un exterior invisible y abstracto, abierto a la imaginación del espectador, que se opone a un interior visible y seguro.

Finalmente, la trinchera también puede marcar el umbral para alcanzar una cierta idea de humanidad a través del detalle maravilloso, casi irreal, aunque sea a costa de ponerse en peligro:

en *El gran desfile*, James (John Gilbert) saca la cabeza por encima de la trinchera para recoger una flor; al final de *Sin novedad en el frente*, Paul (Lew Ayres) hace lo propio con una mariposa, y le costará la vida. Este desenlace lleva al extremo la cuestión del umbral como fundamento: tal como en la película de Vidor se muestra la vacía extensión de terreno al exterior de la trinchera, en la de Milestone el plano detalle reduce el espacio a la nada, apenas una mariposa, en la que penetran, desde sendas trincheras, la mano de Paul y el fusil que terminará abatiéndolo. El campo de batalla es, finalmente, despojado de su dimensión espacial y convertido en una simple mano que cae abatida. La fragmentación de la mirada y el espacio abstracto, conceptos íntimamente ligados a la trinchera, son, pues, releídos para mostrar el *pathos* de la batalla, concentrado en la mano del protagonista. Este caso extremo, como todos los anteriores, nos permite llegar a una idea clave: que el límite que la trinchera constituye se erige en figura fundamental para pensar en el papel de lo humano en la guerra.

Concebido como un espacio de clausura y de intimidad melodramática, el interior de la trinchera deviene también un dispositivo de observación del paisaje exterior que rompe con los tradicionales parámetros de equilibrio compositivo del espacio clásico. Desde el límite de la trinchera, o desde su interior, cambia la percepción del mundo: el horizonte extremadamente bajo que se observa en la visión a ras de suelo, al asomar la mirada, sobredimensiona la imagen del cielo y limita la porción de tierra; algo que se lleva al extremo en los planos nadir, donde el cielo es omnipresente. Al respecto, las visiones del campo de batalla desde el interior de la trinchera que encontramos en varias secuencias de *Sin novedad en el frente* cohabitan con la serie fotográfica de nubes, bautizada como *Equivalencias*, que realizó Alfred Stieglitz de 1923 a 1932. La ingravidez y la abstracción de la mirada hacia el cielo de Stieglitz están implícitas en el dispositivo de observación de la trinchera, especial-

mente cuando el soldado Paul, escondido en un hoyo en el cementerio, mira a los cielos, viendo, apenas, militares que saltan, sorteando el agujero. Sus cuerpos aparecen solos en un cielo envolvente, como si volasen. A partir del montaje, el diálogo entre la clausura y la apertura se articula con la gravedad de Paul y la ingravidez de los que saltan por encima. Se crea así un paisaje exclusivamente cinematográfico; una transformación formal que tiene su correspondencia con lo que supusieron las fotografías de nubes de Stieglitz en la cultura visual de la época: una basculación desde el pictorialismo fotográfico, propio del siglo XIX, hacia la fotografía moderna del siglo XX, en lo que a la pérdida del referente formal se refiere⁵. La trinchera, pues, en el film de Lewis Milestone, marca un punto de basculación desde la clásica figuración de la guerra a su abstracción a través del montaje; una metamorfosis que institucionalizará y sistematizará las representaciones (cinematográficas) de la guerra a partir de la llegada del cine sonoro.

CONCLUSIONES

La Primera Guerra Mundial marcó un punto de inflexión tanto en la naturaleza de los conflictos bélicos como en la forma de representarlos: los grandes escenarios entraban en crisis y dejaban paso a espacios estriados donde los soldados, en peligro constante, estaban forzados a una visión furtiva, fragmentaria. Y mientras las metralletas sustituían a las armas tradicionales, abriendo espacio a la guerra tecnológica, la pintura cedía su lugar a la visión mecánica de la fotografía y a sus capturas fugaces de la batalla. La representación del paisaje, en este contexto, sufría una profunda transformación. Por otro lado, mientras se desarrollaba el conflicto David Wark Griffith consolidaba, con *El nacimiento de una nación*, el lenguaje cinematográfico clásico, basado igualmente en un aparato mecánico y en la fragmentación, ya fuera en su génesis (descomposición en fotogramas) o en su articulación (descomposición en planos).

En los años 10 del siglo XX, pues, tanto la guerra como la pantalla proponían nuevos acercamientos a la realidad a través de la técnica: la primera con el armamento masivo y la segunda con la cámara de cine. Fueron dos realidades que se desarrollaron en paralelo, coincidiendo tímidamente cuando Griffith visitó los campos de batalla, pues trabajaban en la misma dirección: a partir de la técnica, el mundo podía ser visto de una forma distinta. Sería en los siguientes años, de 1918 a 1930, cuando el cine de Hollywood trabajaría esta nueva mirada en películas como *Corazones del mundo*, *¡Armas al hombro!*, *El gran desfile*, *El precio de la gloria* y *Sin novedad en el frente*.

En ese momento, cuando el cine quiso abordar los campos de batalla, y particularmente las trincheras, encontró un campo fértil en el que desarrollarse. La trinchera no es, en las películas de Chaplin, Vidor o Milestone, un simple elemento decorativo o icónico, sino un elemento plenamente significativo en el plano visual y narrativo. Parecería difícil de creer: la trinchera, espacio de estancamiento y potencial abstracción del campo de batalla, elemento geometrizador del paisaje, podría haber contradicho la claridad de representación por la que Hollywood apostaba. Y, sin embargo, no desfiguró las películas, como sí ocurre en las pinturas de Otto Dix, sino que adquirió un rol plenamente estructurador.

Por un lado, la trinchera deviene un elemento compositivo fundamental que anima la movilidad de la cámara, erigiéndose en línea de guía. Por el otro, su constitución establece dinámicas entre el interior y el exterior del campo de batalla que definen las situaciones que viven los personajes, refugiados en historias melodramáticas mientras en el exterior ruge el fragor de la contienda. En ambos casos, la trinchera como línea y la trinchera como interior opuesto a un más allá, nos encontramos ante un dispositivo de lo que Tom Gunning (1986) llamó integración narrativa: más allá de la aparición espectacular de imágenes, de la fragmentación violenta o del virtuosismo de los cineastas, la

figura de la trinchera organiza los elementos del campo de batalla para dotarlos de una coherencia visual, emocional e histórica.

Es así como, a través de esta línea, el espacio del campo de batalla, y concretamente la trinchera, se convirtió en un laboratorio de la mirada, en un campo de pruebas para los recursos del cine clásico: el *travelling*, la composición o el trabajo interior/exterior fueron, mientras se asentaban como recursos de lenguaje, puestos en práctica en ficticios paisajes de la guerra. ■

NOTAS

- 1 Jean-Marc Besse apunta: «La invención histórica del paisaje se ha puesto en relación con la invención del cuadro en pintura, pero también, con el cuadro mismo, con la invención de la "ventana": el paisaje sería el mundo tal como se ve desde una ventana, tanto si esta ventana es solo una parte del cuadro como si se confunde con el cuadro mismo en su totalidad. El paisaje sería una vista encuadrada y, en todo caso, una invención artística. [...] La pintura de paisajes nos ha enseñado a mirar el mundo, pero nos ha enseñado a verlo, precisamente, como un cuadro de paisaje» (2006: 148). Para un estudio de la dimensión holística del paisaje, ver *Tutto è paesaggio*, de Lucien Kroll (1999).
- 2 ROCHLITZ, Rainer (2003). Otto Dix entre vérisme et allégorie (p. 31); LORENZ, Ulrike (2003). Otto Dix dessinateur (pp. 56-57). Ambos en el volumen editado por Christian Derouet (2003).
- 3 A partir de una exposición en el Centre Georges Pompidou, Christian Derouet señala que «la pintura militar, que había conocido horas de bravura en los salones oficiales para compensar la derrota de 1870, piensen en Detaille y en Neuville, glorias del museo de Luxemburgo, desaparece sin oponer resistencia en 1918. Lo intolerable de los sufrimientos soportados y del duelo generalizado aparta este heroísmo del pincel, del trabajo de memoria cuyo canto más bello sigue siendo en Francia el ciclo de las *Nymphéas* de Claude Monet. [...] La vanguardia, los amateurs, separan arte y conmemoración. De ahora en adelante, en Francia, la guerra no puede formar parte de lo bello» (DEROUE, 2003).

2003: 22). Original: «la peinture militaire, que avait connu des heures de bravoure dans les salons officiels français pour compenser la défaite de 1870, pense à Detaille et à Neuville, gloires du musée du Luxembourg, disparaît sans coup férir en 1918. L'intolérable des souffrances endurées, du deuil généralisé écarte cet héroïsme du pinceau, du travail de mémoire dont le plus beau chant reste en France le cycle des Nymphéas de Claude Monet. [...] L'avant-garde, les amateurs, séparent art et commémoration. En France, de la guerre, il ne peut être désormais question dans le beau». Traducción de los autores.

- 4 «At the best, it is only posible to film snatches of a battle, and these could not be pieced together to give the public a sufficiently comprehensive idea of what a battle is like». Traducción de los autores.
- 5 Para profundizar en la aportación de Alfred Stieglitz, a través de sus *Equivalencias* (1923-32), a la cultura visual del paisaje del siglo XX, ver el texto de Philippe Dubois *Le regard vertical ou: les transformations du paysage* (1999).

REFERENCIAS

- ARASSE, Daniel (2008). *El detalle. Para una historia cercana de la pintura*. Madrid: Abada Ediciones.
- BENET, Vicente J. (2006). La escenificación del caos: Hollywood ante la puesta en escena de la batalla. *Secuencias*, 23, 20-36.
- (2007). Del teatro de operaciones a la visión mecánica de la batalla. En A. MONEGAL (comp.), *Política y (po)ética de las imágenes de la guerra* (pp. 37-54). Barcelona: Paidós / Universitat Pompeu Fabra.
- (2007). Reimaginar el frente: la retórica cinematográfica del pacifismo. *Archivos de la Filmoteca*, 55, 12-39.
- BERQUE, Augustin (ed.) (1994). *Cinq propositions pour une théorie du paysage*. Seyssel: Champ Vallon.
- BESSE, Jean-Marc (2006). Las cinco puertas del paisaje. Ensayo de una cartografía de las problemáticas paisajeras contemporáneas. En J. MADERUELO (ed.), *Paisaje y pensamiento*. (pp. 146-168). Madrid: Abada Editores.
- CARUS, Carl Gustav (1992). *Cartas y anotaciones sobre la pintura de paisajes*. Madrid: La balsa de la Medusa.
- CAUQUELIN, Anne (1989). *L'invention du paysage*. París: Plon.
- CLARK, Kenneth (1971). *El arte del paisaje*. Barcelona: Seix Barral.
- CLAUSEWITZ, Carl von (2015). *De la guerra*. Barcelona: Obelisco.
- DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix (1988). *Mil mesetas: Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos.
- DESSPORTES, Marc (2007). *Paysages en mouvement: transports et perception de l'espace, XVIIIe-XXe siècle*. París: Gallimard.
- DEROUET, Christian (dir.). *Otto Dix. Dessins d'une guerre à l'autre*. París: Éditions Gallimard / Centre Pompidou.
- DUBOIS, Philippe (1999). Le regard vertical ou: les transformations du paysage. En J. MOTTET (dir.), *Les paysages du cinéma* (pp. 24-44). Seyssel: Champ Vallon.
- GUNNING, Tom (1986). The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. *Wide Angle*, 8, 3-4.
- IRELAND, Robert (2009). *Le paysage envisagé*. Gollion: Info-lio Éditions.
- KROLL, Lucien (1999). *Tutto è paesaggio*. Turín: Testo e Immagine.
- MOULD, David H., BERG, Charles M. (1984). Fact and Fantasy in the Films of World War One. *Film & History*, 14(3), 50-60.
- NANACY, Jean-Luc (2003). *Au fond des images*. París: Éditions Galilée.
- PANOFSKY, Erwin (1995). *La perspectiva como "forma simbólica"*. Barcelona: Tusquets.
- TURRI, Eugenio (1998). *Il paesaggio come teatro: dal territorio vissuto al territorio rappresentato*. Venecia: Marsilio.
- VIRILIO, Paul (1984). *Guerre et cinéma I. Logistique de la perception*. París: Cahiers du Cinéma.
- ZUNZUNEGUI, Santos (1994). *Paisajes de la forma: ejercicios de análisis de la imagen*. Madrid: Cátedra.

USOS ESTÉTICOS Y NARRATIVOS DE LA TRINCHERA EN EL CINE DE HOLLYWOOD DE 1918 A 1930

Resumen

A lo largo de la historia de la pintura, la representación del paisaje se ha considerado un laboratorio de la mirada humana sobre el mundo. La Primera Guerra Mundial, con el nuevo acercamiento que propuso al campo de batalla, alteró profundamente las formas clásicas de representación y las sustituyó por una visión mecanizada y fragmentaria estrechamente vinculada con el desarrollo de la fotografía y el cine. Como ha analizado Vicente J. Benet, el cine de Hollywood se hizo eco de estos profundos cambios en sus versiones fílmicas de la contienda, aunque las organizó según una lógica narrativa. En este texto queremos estudiar cómo el campo de batalla y, particularmente, la trinchera, se insertan en esta lógica de la historia de la pintura de paisaje a partir de algunas películas de Hollywood del periodo 1918-1930. La abordamos, en primer lugar, como valor compositivo, que puede estructurar la imagen y orientar la movilidad de la cámara. En segundo lugar, estudiamos las implicaciones que tiene para la creación de un diálogo entre su interior, escenario melodramático, y el exterior, espacio de batalla y peligro. En ambos casos, concluimos que la trinchera como forma y como elemento narrativo juega un papel estructurador e integrador con la lógica del relato.

Palabras clave

Paisaje; Primera Guerra Mundial; Hollywood.

Autores

Albert Elduque (Barcelona, 1986) es licenciado en Comunicación Audiovisual, Máster en Estudios de Cine y Audiovisual Contemporáneos y Doctor en Comunicación Social por la Universitat Pompeu Fabra, con una tesis doctoral sobre los conceptos de hambre, consumo y vómito en el cine político moderno europeo y brasileño. Su otra línea de investigación es el cine latinoamericano, estudiado en estancias de investigación en la Universidade de São Paulo, la Universidad Nacional de Colombia y la Universidade Federal Fluminense. De 2010 a 2015 fue coeditor de la revista online *Contrapicado* y ha impartido clases de historia del cine en la Universitat Pompeu Fabra, la Universidad Nacional de Colombia, la Universidade de São Paulo, la Universidade Nova de Lisboa y numerosos centros privados. Contacto: albert.elduque@gmail.com.

Alan Salvadó (Barcelona, 1981) es profesor de Historia del Cine y Modelos de Puesta en Escena en la Universitat Pom-

AESTHETIC AND NARRATIVE USES OF THE TRENCH IN THE HOLLYWOOD FILMS FROM 1918 TO 1930

Abstract

Throughout the history of painting, landscape depiction has been considered a laboratory of the human gaze on the world. The First World War, with the new view of the battlefield that it introduced, profoundly altered the classical forms of depiction, replacing them with a mechanised and fragmented view closely associated with the development of photography and cinema. As Vicente J. Benet has suggested, Hollywood echoed these profound changes in their film versions of the war, although it organised them according to a narrative logic. In this paper we seek to analyse how the battlefield and, particularly, the trench, fit within this logic of the history of landscape painting, using several Hollywood films from the period from 1918 to 1930 as case studies. We consider the trench, first of all, as a compositional element, which can structure the image and orient the mobility of the camera. Secondly, we analyse the implications of the trench for the creation of a dialogue between its interior space, as a stage for melodrama, and the exterior space where the battle rages and danger lurks. In both cases, we propose that the trench as a form and as a narrative element plays a role in structuring and integrating the logic of the narrative.

Key words

Landscape; First World War; Hollywood.

Authors

Albert Elduque (b. Barcelona, 1986) holds a bachelor's degree in Audiovisual Communications, a master's in Contemporary Film and Audiovisual Studies and a doctorate in Social Communications from Universitat Pompeu Fabra, with a doctoral thesis on the concepts of hunger, consumption and vomit in modern European and Brazilian cinema. His other research interest is Latin American cinema, which he has studied in research residencies at Universidade de São Paulo, Universidad Nacional de Colombia and Universidade Federal Fluminense. From 2010 to 2015 he was co-editor of the online journal *Contrapicado* and he has taught classes in film history at Universitat Pompeu Fabra, Universidad Nacional de Colombia, Universidade de São Paulo, Universidade Nova de Lisboa and numerous private institutions. Contact: albert.elduque@gmail.com.

Alan Salvadó (b. Barcelona, 1981) is Professor of Film History and Staging Models at Universitat Pompeu Fabra. He also

peu Fabra. También imparte clases de Teoría y Análisis Cinematográfico en la Escuela Superior de Cine y Audiovisuales de Cataluña (ESCAC) y en la Facultad de Comunicación y Relaciones Internacionales Blanquerna. Su Tesis y principales líneas de investigación giran alrededor de la historia y la estética del paisaje en el cine. Ha participado en los libros: *Extended Cinema: le cinéma gagne du terrain* (2010), *Poéticas del gesto en el cine europeo contemporáneo* (2013) y *Tout ce que le ciel permet (en cinéma, photographie, peinture, vidéo)* (2015). Contacto: alan.salvado@upf.edu.

Referencia de este artículo

ELDUQUE, Albert, SALVADÓ, Alan (2016). Usos estéticos y narrativos de la trinchera en el cine de Hollywood de 1918 a 1930. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 21, 93-103.

teaches classes in film theory and analysis at Escola de Cinema & Audiovisuals de Catalunya (ESCAC) and the School of Communication and International Relations at Blanquerna - Universitat Ramon Llull, in Barcelona. His thesis and main research interests relate to the history and aesthetics of the landscape in cinema. He has contributed to the books: *Extended Cinema: le cinéma gagne du terrain* (2010), *Poéticas del gesto en el cine europeo contemporáneo* (2013) and *Tout ce que le ciel permet (en cinéma, photographie, peinture, vidéo)* (2015). Contact: alan.salvado@upf.edu.

Article reference

ELDUQUE, Albert, SALVADÓ, Alan (2016). Aesthetic and Narrative Uses of the Trench in the Hollywood Films from 1918 to 1930. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 21, 93-103.

Edita / Published by



Licencia / License



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

CON A DE ANIMACIÓN

Nº 6 2016 Revista anual de investigación

6
ESPECIAL
MOTION
GRAPHICS

Con A de animación es una revista anual dedicada a la animación en todas sus facetas. En este sexto número ofrecemos una panorámica de la animación aplicada al motion design, homenajeando así la figura de Saul Bass en el vigésimo aniversario de su desaparición. La revista presenta la revisión de algunos de los estudios españoles dedicados al grafismo animado, así como otras figuras internacionales. Cuenta además con un apartado de investigación con artículos de investigadores de todo el mundo.

Organiza:
Grupo de Animación: Arte e Industria.
Departamento de Dibujo
Universitat Politècnica de València

Distribuye:
Sendemà
<http://.sendemaeditorial.com>
info@sendemaeditorial.com