

EL LENGUAJE RUPTURISTA Y EXPRESIVO DEL REALISMO BÉLICO CLÁSICO*

LAURA FERNÁNDEZ-RAMÍREZ

La guerra es un imán para la taquilla. Es el conflicto dramático definitivo, donde el héroe mata o muere por proteger un ideal. Es también el escenario de un gran espectáculo. El combate cinematográfico se vive como un *simulacro*¹ de un gran momento histórico. El espectador padece con intensidad una secuencia llena de estímulos dramáticos y audiovisuales que le abruma e impresionan emocionalmente, logrando que «un collage de signos que reproducen la realidad [...] sustituyan a la auténtica realidad» (Klien, 2005: 437).

El combate, en un género como el bélico que tiende a «realizar un poco de propaganda» (Langford, 2005: 106), tiene además una importancia crucial como catalizador ideológico. En muchos casos funciona, como ocurre con los números del género musical (Allison, 2010: 93), como una interrupción en la que se suspende momentáneamente el desarrollo argumental en pos de ofrecer una atracción audiovisual, definida por Eisenstein en 1924 como un fragmento «que ejerce un efecto

definido en la atención y emociones del público, y que, combinado con otros, posee la característica de dirigir las emociones del espectador en la dirección dictada por la finalidad de la producción» (Taylor, 2010: 40-41). La intensidad de su experiencia estética produce en el espectador «determinados *shocks* emocionales, que, una vez reunidos, condicionan de por sí la posibilidad de percibir el aspecto ideológico del espectáculo mostrado, su conclusión ideológica final» (Sánchez-Biosca, 1996: 106-107). En definitiva, la impresión causada por la escena de combate «lleva al público a comulgar con los valores transmitidos por el espectáculo y a abandonar un discurso más crítico» (Klien, 2005: 428).

El combate cinematográfico de hoy impacta en el espectador mediante un tratamiento hiperrealista que le convierte en un «habitante de la imagen» (Stam, 2001: 362). El público busca que la secuencia de acción «le golpee en toda la cara» o «le haga saltar del asiento» (Barker y Brooks, citado

en King, 2009: 98). Fueron los combates de *Salvar al soldado Ryan* (Saving Private Ryan, Steven Spielberg, 1998) los que marcaron este modelo estético hiperrealista del cine bélico contemporáneo (Biesecker, 2002). Desde su desembarco en la playa de Omaha, la experiencia de la guerra cinematográfica tiene que ser inmersiva: debe poner al espectador en el campo de batalla. El reciente éxito de *Dunkerque* (Dunkirk, Christopher Nolan, 2017) es achacado precisamente a «poner la técnica al servicio de la realidad aumentada, una que resulta más inmersiva e inmediata que las preocupaciones con las que veníamos a la sala de cine» (Debruge, 2017). La relación con el modelo de Spielberg resulta patente, como el crítico de *Variety* también apunta: «Steven Spielberg reclamó el Desembarco de Normandía, Clint Eastwood es dueño de Iwo Jima, y ahora Christopher Nolan presenta la versión cinematográfica definitiva de *Dunkerque*» (Debruge, 2017). La película también sirve de paradigma para definir el realismo de *Hasta el último hombre* (Hacksaw Ridge, Mel Gibson, 2017): «Gibson captura la más brutal y sangrienta de las masacres desde *Braveheart* y la apertura de *Salvar al soldado Ryan* de Steven Spielberg» (Travers, 2016). *Salvar al soldado Ryan*, veinte años después de su estreno, marcó la representación del cine de combate de hoy.

Toda innovación tiene referentes. La clave de la atracción que suponen las batallas de Spielberg está en una cámara «que actúa en nuestro lugar, motivada por nuestro deseo de presencia» (Sutton, 2004: 383), claramente heredada del cine documental producido durante la propia contienda. En la playa de Omaha de Spielberg revive el operador de cámara de documentales tomados sobre el campo de combate real de la Segunda Guerra Mundial², como *La batalla de Midway* (The Battle of Midway, John Ford, 1942) o *La batalla de San Pietro* (The Battle of San Pietro, John Huston, 1945). En Omaha también se retorna a la tradición «de Eisenstein o Peckinpah de ver que el montaje es la esencia del arte de la dirección» (Dancyger,

2007: 192), abandonando la continuidad clásica por el empleo de la yuxtaposición (Montero-Díaz y Fernández-Ramírez, 2015) y «el montaje rápido y fragmentario y la discontinuidad espacial» (Walker, citado en Pérez, 2012: 811). Aunque el combate de Spielberg refute «la falta de honestidad de las películas previas del género» (Basinger, 1998), su planteamiento audiovisual, estilema también de estrenos más actuales, es el resultado de la evolución de recursos empleados ya durante el periodo clásico del cine de Hollywood posterior a la Segunda Guerra Mundial.

EN LA PLAYA DE OMAHA DE SPIELBERG REVIVE EL OPERADOR DE CÁMARA DE DOCUMENTALES TOMADOS SOBRE EL CAMPO DE COMBATE REAL DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, COMO LA BATALLA DE MIDWAY O LA BATALLA DE SAN PIETRO

Y es que los grandes combates de ese momento, pese a su autocensura en lo concerniente a la reproducción de la violencia, encontraron modos audiovisuales para resultar realistas a un espectador que en los años cuarenta había visto la guerra real a través de noticiarios, documentales o, en el peor de los casos, desde el campo de batalla. En los combates clásicos la recreación de «la experiencia sensorial y perceptiva del soldado conformó un realismo fisiológico más auténtico que el realismo propio del periodo clásico» (Allison, 2010: 9). Lejos de incomodar a un público acostumbrado a una planificación naturalista que le ofrecía un lugar privilegiado para la observación omnipresente y un montaje destinado a suturar cualquier percepción de la fragmentación, el subgénero de combate clásico abogó por hacerle consciente de la enunciación incorporando recursos del documental y el *montage* soviético a sus secuencias de espectáculo. No en vano, «las secuencias de acción no tienen

reglas [...] si se hace con ritmo y con un motivo, el público no se sentirá incómodo con ningún tipo de montaje», decía Ralph Winter (McGrath, 2001: 19), montador de la celeberrima secuencia de cuadrigas de *Ben-Hur* (William Wyler, 1959).

Este artículo expondrá las estrategias de planificación y montaje rupturistas que dieron forma al combate clásico estadounidense y que sentaron, en definitiva, las bases para el hiperrealismo del cine de combate de hoy.

ESTADO DE LA CUESTIÓN Y METODOLOGÍA

El cine bélico y el subgénero de combate clásicos han protagonizado numerosos estudios de análisis narrativo (Basinger, 1986; Schatz, 1998; Langford, 2005; Muruzábal, 2007) e investigaciones que abordan la historicidad de su contenido (Suid, 2002; Rosenstone, 2006) o las implicaciones político-militares de su producción (Valantin, 2003). Sin embargo, muy pocos atienden a la forma de su discurso (Bender, 2013) y menos aún a su ruptura con los cánones de la fórmula estilística adoptada por las *majors* hollywoodienses (Allison, 2010).

Para realizar este estudio se ha partido del análisis de las secuencias de combate de los documentales *La batalla de Midway* y *La batalla de San Pietro* por considerar que estas definieron las estrategias de ruptura con las convenciones estilísticas clásicas en las escenas de combate producidas posteriormente (Allison, 2010: 45). Después, se ha seleccionado una muestra de películas de combate clásicas atendiendo a su fecha de estreno (posterior a la de los documentales de Ford y Huston), a la relevancia artística del director de la película y a la consideración de *realista* adquirida por el propio film dentro de monografías sobre cine bélico (Basinger, 1986; Muruzábal, 2007) o sobre historia del cine (Cook, 1996).

Se han seleccionado para el análisis las secuencias de combate de: *Destino Tokio* (Destination Tokyo, Delmer Daves, 1943), *Fuego en la nieve* (Battleground, William Wellman, 1949), *Arenas*

sangrientas (Sands of Iwo Jima, Allan Dwan, 1949), *Casco de acero* (The Steel Helmet, Samuel Fuller, 1951), *Rommel, el zorro del desierto* (The Desert Fox: The Story of Rommel, Henry Hathaway, 1951), *De aquí a la eternidad* (From Here to Eternity, Fred Zinnemann, 1953), *Miedo y deseo* (Fear and Desire, Stanley Kubrick, 1953), *Senderos de gloria* (Paths of Glory, Stanley Kubrick, 1957), *El día más largo* (The Longest Day, Ken Annakin, Andrew Marton y Bernhard Wicki, 1962), *Patton* (Franklin Schaffner, 1970) y *Tora, Tora, Tora* (Tora! Tora! Tora!, Richard Fleischer, Kinji Fukasaku y Toshio Masuda, 1970). También se han analizado *Objetivo Birmania* (Objective, Burma!, Raoul Walsh, 1945) y *La cima de los héroes* (Pork Chop Hill, Lewis Milestone, 1959), que no se destacan en este estudio porque, a diferencia de las demás películas de la muestra, sus combates sí que actualizan todas las convenciones clásicas.

El análisis de las películas bélicas se ha desarrollado aplicando una metodología descriptiva derivada de la que empleara S. M. Eisenstein en 1934 para explicar su propia obra a sus detractores (Taylor, 2010: 293). Este sistema cualitativo compara los esquemas gráficos, sonoros y rítmicos empleados en planos o segmentos correlativos y anota solo las diferencias que existen entre ellos. Tal y como lo plantea, esta lectura dialéctica emula la que realiza involuntariamente el espectador al enfrentarse a la sucesión de planos para comprender lo que en ellos sucede. El público también reconoce en los cambios y contrastes estilísticos de un fragmento una intencionalidad poética que pretende emocionar, enfatizar o comen-

EL ANÁLISIS DE LAS PELÍCULAS BÉLICAS SE HA DESARROLLADO APLICANDO UNA METODOLOGÍA DESCRIPTIVA DERIVADA DE LA QUE EMPLEARA S. M. EISENSTEIN EN 1934 PARA EXPLICAR SU PROPIA OBRA A SUS DETRACTORES

tar un tema (Fernández-Ramírez, 2014: 34-53). Desde esta perspectiva de análisis, se ha realizado un microanálisis dialéctico (Fernández-Ramírez, 2014: 139-141) donde se describen pormenorizadamente los recursos audiovisuales empleados en las secuencias de combate de cada film. Se ha atendido a cuestiones como el tamaño, perspectiva, composición, angulación, profundidad de campo, óptica, movimiento y duración de los planos y su uso del sonido. También se ha contabilizado el número de cortes presentes en el minutado de la escena o en segmentos estilísticamente diferenciados³ para definir, así, la duración media de los planos, siguiendo, en parte, la metodología cuantitativa de análisis de montaje de Barry Salt (1974). Posteriormente, se han agrupado los recursos estilísticos que resultaban comunes en los combates de estos films⁴.

LA ENUNCIACIÓN CLÁSICA SE CONCENTRABA EN PRESENTAR «UN MUNDO FICTICIO APARENTEMENTE SÓLIDO QUE HA SIDO FILMADO PARA NUESTRO DISFRUTE». EVITABA LA PERCEPCIÓN DE LA FRAGMENTACIÓN PARA HACER INVISIBLE LA TÉCNICA CINEMATOGRAFICA

Para localizar las estrategias de planificación y montaje rupturistas empleadas por las secuencias de combate elegidas, se han confrontado los resultados de su análisis dialéctico con las características de la planificación y el montaje de la fórmula clásica según la han descrito Bordwell, Staiger y Thompson (1997), Edward Dmytryk (1986) y Karel Reisz (1980). El sistema de producción en serie de las *majors* clásicas impuso la aplicación de un patrón estilístico que, por su empleo repetido en cientos de producciones, llegó a definir el naturalismo cinematográfico. Este evitaba la estilización propia del periodo mudo o la visibilidad de la fragmenta-

ción al considerar que los simbolismos y la yuxtaposición «frenaban» la película y suponían «una complicación innecesaria» para la comprensión del espectador (Reisz, 1980: 61). La claridad argumental, el énfasis emocional y la prevalencia de la ilusión de realidad marcaban el estilo de planificación y montaje. La enunciación clásica se concentraba en presentar «un mundo ficticio aparentemente sólido que ha sido filmado para nuestro disfrute» (Bordwell, Staiger y Thompson, 1997: 26). Evitaba la percepción de la fragmentación para hacer invisible la técnica cinematográfica. Para ello, se aplicaban técnicas como el corte en movimiento, la planificación con respecto a un eje de acción, la variación de perspectiva de 30° entre planos correlativos dentro de una presentación homogénea de la acción dramática, movimientos fluidos y lentos, la reducción progresiva de tamaños de cuadro partiendo de un plano de situación inicial y la repetición de pocas posiciones de cámara para construir la escena. El espectador tenía una posición omnipresente que le permitía la observación no mediada de la escena. Solo los diálogos, la música o los tamaños de cuadro le ofrecían una guía para la interpretación de lo que sucedía en pantalla. La enunciación no ofrecía comentario alguno, es más, debía resultar invisible. La claridad de la localización espacial de la acción y el flujo temporal cronológico y continuado eran esenciales; así, el espectador podía equiparar la presentación fragmentada de un film a su modo de ver la realidad, por no percibir los cambios de cuadro y poder concentrarse en el contenido de la historia de estos (que debían componerse, según la ley de los tercios, para apreciar bien lo que presentaban). En el sistema de representación clásico, planificación y montaje se ponían «al servicio del intérprete» (Reisz, 1980: 57), siendo sus movimientos o emociones los que determinaban la duración de un cuadro. El *tempo* de una secuencia, por tanto, era dictado por la puesta en escena (con una duración media de los planos de entre 8 y 12 segundos), lo que propiciaba que resultara lento (Bordwell, 2006: 154).

Tras comparar los recursos comunes a las películas que han sido objeto de este análisis con los habituales en la secuencia clásica, se ha llegado a definir el vocabulario del lenguaje rupturista y expresivo del realismo bélico clásico.

YO VIVÍ LAS BATALLAS DE MIDWAY Y SAN PIETRO

El *Washington Post* describía *La batalla de Midway* como «el inicio de una nueva época en el cine bélico» (Allison, 2010: 48). El *New York Times* coincidía al declarar que «durante 18 minutos de realismo el espectador es lanzado a primera línea de fuego bajo las explosiones» y que en ella «no se fingía, es la guerra real» (Allison, 2010: 49).

Su estructura combina dos tipos de secuencias: las expositivas (en las que la voz de un narrador presenta la vida en Midway antes y después del combate o a los hombres que lucharon o cayeron en la batalla) y las que reproducen la lucha acaecida en la isla contra la fuerza aérea japonesa. Todo el film presenta un elevado nivel de fragmentación, ya que el cortometraje recurre a la yuxtaposición como forma básica de montaje. La música y la voz del narrador dan continuidad a la cinta, exceptuando los momentos de combate. Los momentos descriptivos se presentan mediante encadenados de planos generales y movimientos suaves y fluidos de panorámicas; la presentación de los héroes se realiza mediante la yuxtaposición de planos cortos uniformes.

El contraste con el diseño de los momentos de combate es máximo. En estas secuencias, la fragmentación es todavía más visible. Primero, porque desaparece la música y la narración, dejando oírse un sonido directo sincrónico con imágenes yuxtapuestas. Esto subraya la heterogeneidad de imagen y sonido y hace patente el momento del corte. Además, se hacen coincidir disparos y explosiones con el cambio de plano y visualmente las explosiones son magnificadas mediante su presentación desde distintas perspectivas (aire, agua, tierra). Esta variación lleva al espectador a desubicarse, algo im-

propio del cine clásico. La fragmentación y la enunciación invisibles del cine clásico explotan por los aires en *La batalla de Midway*. En sus combates no se repiten cuadros, algo que en el discurso naturalista permite una lectura sosegada al espectador. En estos combates la idea es la contraria: dificultar su lectura relajada, dado que la situación representada tampoco lo es. Por ello, presenta planos imperfectos (en ocasiones con demasiado «aire» por encima o con el horizonte desequilibrado, puesto que el operador se oculta como reacción instintiva a un disparo o bombardeo muy próximo) y acelera llamativamente su *tempo*, pasando de 5 a 2 segundos de duración media de los planos. Su velocidad, la yuxtaposición de planos imperfectos o que acusan la presencia sobre el terreno del punto de vista (por presentar casi siempre elementos en primer término que sirven para ocultarnos de disparos o explosiones) parecen querer reproducir la experiencia de un soldado abrumado por la cantidad de estímulos del campo de batalla. Para ello, también se recurre en muchos cuadros a presentar en primer término el arma o la figura del francotirador.

Pero *La batalla de Midway* no se contenta con ofrecer una experiencia vicaria al espectador, quiere que sus imágenes sean consideradas auténticas. Para lograrlo, invita a la identificación con el operador de cámara. Por ello, acusa su labor y presencia en la escena incluyendo veladuras por la incidencia de los rayos del sol o temblores por efecto de las sacudidas provocadas por disparos y explosiones del combate. Incluso la película llega a saltar de su chasis por un impacto próximo. Estos recursos enfatizan que el operador de cámara de Ford estuvo *ahí* y sus imágenes se conforman como *la realidad* para el espectador de 1942. Si la imagen es falsa, ya que no vemos la realidad di-

LA FRAGMENTACIÓN Y LA ENUNCIACIÓN INVISIBLES DEL CINE CLÁSICO EXPLOTAN POR LOS AIRES EN LA BATALLA DE MIDWAY

rectamente, sino de forma mediada, solo lo es a nivel de percepción, puesto que, por un lado, sabemos que eso «no está ahí», por el otro «sin embargo ha sido efectivamente» (Barthes, 2009: 172). La percepción de la construcción fílmica, de su procedimiento y medios para la toma de imágenes, en lugar de acusar el artificio cinematográfico, se conforman como garantía de autenticidad.

John Huston reconoció el valor de estos recursos opuestos al naturalismo clásico para configurar el nuevo realismo de la guerra cinematográfica y los incorporó y perfeccionó en *La batalla de San Pietro*. Este documental también hacía contrastar el estilo de presentación de los combates con el de las secuencias explicativas que los enmarcaban (sobre la estrategia militar o las características del terreno) y el de escenas de corte más poético (su desenlace yuxtapone ancianos, mujeres y niños felices tras la victoria; o se ofrece tras cada combate una yuxtaposición de heridos y muertos en él). Los combates presentan un *tempo* más rápido que las demás secuencias (de 1,5 segundos respecto a los 4,5 segundos de media en el conjunto del film) y superan el empleado en *La batalla de Midway*. Huston subrayó todavía más la fragmentación de los combates incorporando saltos de eje de acción entre planos correlativos y un elevadísimo número de perspectivas de una misma situación. También enfatizó la presencia del operador de cámara y del soldado, magnificando y haciendo más frecuentes los temblores y barridos de los cuadros durante los bombardeos, presentando más planos con referencia desenfocada en primer término, para enfatizar su situación sobre el terreno, y más planos con referencia de francotirador y arma. El hecho de que este documental se realizara a partir de imágenes previas o posteriores al suceso real (que lo reconstruían) lleva a apreciar que Huston optó conscientemente por el empleo de estos recursos y que no se debieron a la inmediatez propia de imágenes tomadas en el combate real. Se habían consolidado como horizonte de expectativas del realismo bélico cinematográfico.

ESTRATEGIAS RUPTURISTAS PARA UN COMBATE REALISTA

Contrariamente a la homogeneidad estilística del cine clásico, en la mayor parte de los combates de las películas analizadas se combinan planos de la acción ficcional con imágenes documentales reales tomadas durante la guerra real. Lejos de extrañar la diferente procedencia de los materiales combinados (ficcional y documental), el espectador valora la introducción de las imágenes reales por conceder legitimidad y autenticidad histórica a la batalla presentada. *Destino Tokio* reproduce mediante imágenes documentales combinadas con maquetas el bombardeo desde el aire (Imagen 1) y el impacto de los torpedos en los barcos japoneses. *Fuego en la nieve* también presenta con metraje documental el lanzamiento de provisiones y el bombardeo desde el aire del enemigo al final de la película. *De aquí a la eternidad* resume mediante planos extraídos de documentales el ataque aéreo y el estallido de los barcos en Pearl Harbor y *Casco de acero* los emplea al final de la película para presentar por montaje alterno un bombardeo fuera de la localización principal donde se ubican los protagonistas. La imagen documental resulta ya tan icónica para el espectador que en *El día más largo* se reproduce

Imagen 1. Los planos documentales presentan composiciones imperfectas y con el horizonte desnivelado como este de *Destino Tokio* (Delmer Daves, 1943)



con actores la perspectiva trasera de los soldados descendiendo de la barcaza en la batalla de Omaha⁵ (Imagen 2). Pero donde mayor importancia tiene el recurso a la imagen documental real es en *Arenas sangrientas* y *Rommel, el zorro del desierto*. En la primera de estas películas los combates se construyen mediante fragmentos que presentan por yuxtaposición imágenes documentales y segmentos de acción recreados ficcionalmente. Esta mezcla resulta extremadamente heterogénea dado que se distingue perfectamente la procedencia de un material y de otro. Se aprecia de forma clara la diferencia en cuanto a la calidad del celuloide empleado en cada tipo de planos y a un marcado contraste en el estilo. Los momentos de acción o de diálogos reconstruidos por los actores resultan estáticos y lentos frente a segmentos documentales de altísimo ritmo, debido a la variedad de posiciones y perspectivas desde las que se recogen los combates del Pacífico, los planos breves y los movimientos bruscos, temblorosos y de composición improvisada, todo ello causado por la intensidad de la acción bélica en la que se tomaron. Aunque las diferencias entre las imágenes de carácter ficcional y las de tipo documental son tan evidentes, el espectador las admite como resultado de su diferente naturaleza. Por tanto, ficción y documental conviven dentro del combate clásico de *Arenas sangrientas* perfectamente integrados. En *Rommel, el zorro del desierto* el documental es absolutamente protagonista de las escenas de combate. De hecho, es el único material que se emplea

para conformar las secuencias de combate, que son de una intensidad emocional elevadísima. Es más, el largometraje yuxtapone imágenes documentales de una duración media de 1 segundo, cuando el combate del resto de películas analizadas se mueve en una duración media de 5 segundos por plano (lo que sucede por interrumpir los momentos de acción con largos diálogos). Solo las más modernas, *Patton* y *Tora, tora, tora* alcanzan en algunos segmentos la velocidad de *Rommel, el zorro del desierto*, si bien lo hacen empleando planos recreados (que también son combinados con lentos diálogos).

La invisibilidad de la enunciación clásica no existe en estos combates que optan por acusar la fragmentación. De una parte, por la yuxtaposición, ya mencionada, de material documental a diálogos o por momentos de acción tomados para la producción; de otra, por el empleo de numerosas perspectivas para presentar sucesos como el lanzamiento de torpedos en *Destino Tokio* o los disparos de los barcos en *Arenas sangrientas*. Esto último alcanza su máxima expresión en *Rommel, el zorro del desierto*, donde varios planos repiten el mismo disparo de un tanque, o en *Tora, tora, tora*, donde una misma explosión se aprecia repetida en nueve ocasiones por presentarse desde diferentes puntos de vista de la cubierta de un barco.

La fragmentación también se acusa en estas películas mediante recursos inadecuados a la fórmula clásica, como el empleo de saltos adelante y saltos atrás (variación del tamaño de cuadros que

Imagen 2. Los documentales sobre la guerra marcaron la representación del Día D y obligaban a reproducir imágenes icónicas como esta en *El día más largo* (Ken Annakin, Andrew Marton y Bernhard Wicki, 1962)



presentan un mismo suceso sin variar de perspectiva o angulación). Esto sirve para magnificar los disparos de los tanques de la batalla de El Alamein en *Rommel, el zorro del desierto* o para presentar la primera muerte en Pearl Harbor en *De aquí a la eternidad* (Imágenes 3 y 4).

El salto de eje, una incorrección respecto a la gramática clásica por dificultar la ubicación del espectador, se emplea en ocasiones en los combates analizados. Permite aportar dinamismo a los combates de *Arenas sangrientas*, magnificar el certero disparo que derribará al avión japonés en *De aquí a la eternidad* (Imágenes 5 y 6) o destacar el caos y desconcierto producido en la banda militar que interpreta el himno americano ante el inicio del bombardeo en *Tora, tora, tora*. Tampoco se respetan los ejes de acción en la yuxtaposición de imágenes documentales que muestran los disparos de los barcos del Día D en *Rommel, el zorro del desierto*.

La influencia del documental de guerra se percibe también en la falta de música de los combates analizados (solo *Destino Tokio* y *Rommel, el zorro del desierto* acompañan todos sus combates con piezas musicales; el resto incluye al menos una

Imágenes 3 y 4. El recurso al salto adelante acusa la fragmentación y acelera la sensación rítmica de momentos especialmente tensos como este ataque sorpresa en *De aquí a la eternidad* (Fred Zinnemann, 1953)



Imágenes 5 y 6. El salto de eje aporta dinamismo o magnifica a acciones como el disparo que derribará el avión enemigo en *De aquí a la eternidad* (Fred Zinnemann, 1953)





Imagen 7. En *Senderos de gloria* (Stanley Kubrick, 1957) el punto de vista se protege del combate por elementos situados en primer término y fuera de foco

batalla sin ella). El silencio musical permite acusar todavía más la fragmentación de la enunciación de los combates, dado que se dota de protagonismo a los disparos y explosiones que además se sincronizan con el momento del corte para sorprender al espectador e incrementar su tensión.

Los segmentos de diálogo de los combates analizados sí actualizan todas las normas de composición y montaje clásicos. Se emplean planos generales, tomados desde un punto de vista elevado (seguro y omnisciente) o mediante un épico contrapicado. No hay elementos en primer término y los planos están compuestos según la ley de los tercios. Son estáticos o de movimiento fluido y se presentan en continuidad mediante el corte en movimiento, respetando el eje de acción y miradas y repitiendo perspectivas de cámara ya vistas. Pero los planos de los momentos más intensos que articulan los fragmentos de acción bélica rompen con estas convenciones, implicando un impactante contraste estilístico. Para ello, recurren a cuadros propios de un operador de guerra en el campo de batalla. *Senderos de gloria* hace uso de la cámara en mano para presentar al protagonista saliendo de la trinchera y llamando a la acción a su patrulla, y *El*

día más largo muestra así a Robert Mitchum cuando corre para ponerse a cubierto tras una duna en la playa de Omaha. La película de Kubrick también emplea el teleobjetivo para acusar la irregularidad del terreno por el que se realizan los movimientos de *travelling* de seguimiento lateral que recogen el avance de las tropas francesas. Esta película, *Tora, tora, tora* y *Patton* optan por movimientos de cámara bruscos, propios del operador de guerra, como el *zoom in*, *zoom out* o barridos, e incluyen en primer término ramas, piedras o el cruce de soldados fuera de foco (Imagen 7).

Otro recurso heredado del documental que hace percibir la enunciación fílmica en contra de los preceptos clásicos, pero que dota al texto de realismo, es el temblor de la cámara debido al impacto de las explosiones próximas. Se emplea en *Destino Tokio*, *Arenas sangrientas*, *Senderos de gloria*, *De aquí a la eternidad*, *Patton* y *Tora, tora, tora*. Estos largometrajes también emplean barridos para imitar cómo el operador se parapeta. Otros modos de hacer evidente la presencia y vulnerabilidad del punto de vista son la visión frontal de los planos que presentan los disparos del avión, tal como sucede en *De aquí a la eternidad* y *Tora, tora,*



Imagen 8. El punto de vista subjetivo del bombardeo desde el aire resulta emocionante por la velocidad y el peligro de la toma, como en este caso de *De aquí a la eternidad* (Fred Zinnemann, 1953)

tora, y las explosiones, en *Fuego en la nieve* o *Patton*; también el que la cámara se cubra de arena o se adentre en el humo, como ocurre en *Arenas sangrientas*, *Senderos de gloria* o *Patton*. Estos recursos alejan la enunciación del combate de la omnisciencia clásica, introduciendo al espectador en el campo de batalla, como también lo hace el empleo de planos subjetivos de soldados, enemigos o pilotos. Estos últimos son muy frecuentes por aportar espectacularidad, dado que el plano cenital permite apreciar la magnitud del despliegue de extras y efectos especiales. Algunos proceden de material documental, como en el caso de *Fuego en la nieve*, *Arenas sangrientas* y *Rommel, el zorro del desierto*. Mención aparte merecen los planos tomados desde el aire en las reproducciones ficcionales, destacando por su meritoria ejecución el que muestra el combate en Sainte-Mère-Eglise de *El día más largo*, y los bombardeos

de Pearl Harbor en *De aquí a la eternidad* (Imagen 8) y *Tora, tora, tora*. Asimismo, en el material documental de los combates de *Arenas sangrientas* y *Rommel, el zorro del desierto* o en la reproducción ofrecida en algunos planos de *El día más largo* se muestra el punto de vista de los tripulantes de barcos y barcazas; en *Arenas sangrientas* se ofrece el del conductor de un tanque conforme avanza por la playa. La identificación directa con las emociones del soldado se produce también por el empleo del punto de vista del francotirador (con referencia de su espalda o del arma) en *Casco de acero*, *Patton* (Imagen 9) y *Tora, tora, tora*.

LO EXPRESIVO DE LA URSS EN HOLLYWOOD

El abandono de la continuidad por la yuxtaposición propia del *montage* en numerosos momentos de los combates de las películas seleccionadas no es el único recurso importado del cine soviético que rompe con la fórmula clásica. Aunque no es muy frecuente en la muestra analizada, tres secuencias de combate articulan un montaje sintético o constructivo de intenciones poéticas en algunos fragmentos. *Fuego en la nieve* resume el bombardeo sobre Bastogne mediante la yuxtaposición de explosiones so-

Imagen 9. El punto de vista semisubjetivo del francotirador favorece el compromiso con el soldado de a pie en *Patton* (Franklin Schaffner, 1970)



bre diferentes objetos y la caída de alguno de ellos tras un impacto próximo. El primer largometraje de Stanley Kubrick, *Miedo y deseo*, presenta el asesinato de dos soldados mediante la yuxtaposición de primeros planos y planos detalle que no se conectan por corte en movimiento, sino que rompen el eje de acción y presentan composiciones opuestas en cada cambio de cuadro (Imágenes 10, 11, 12 y 13). Este fragmento supone un gran contraste estilístico y un fuerte impacto emocional, por conectarse a una escena de tratamiento opuesto, ya que transcurre en total continuidad, y por reducir la duración media de los planos de 4 segundos a menos de 1 segundo por corte. *Patton* también recurre a un montaje poético en su combate final. La lectura

de una carta por parte del protagonista y la irrupción de la música suprimen el sonido directo de una yuxtaposición de planos de explosiones y disparos. Resulta antinatural visualizar explosiones frontales que hacen que tiemble el punto de vista, pero que no suenan. La intencionalidad poética de este uso del sonido es notable.

CONVIVENCIA DE AMBOS REALISMOS EN EL COMBATE CLÁSICO

Este estudio atiende a los recursos de planificación y montaje que rompieron con el estilo dominante en la representación de los combates clásicos. Pero no hay que olvidar que estos se emplean en

Imágenes 10 a 13. En *Miedo y deseo* (Stanley Kubrick, 1953) Kubrick emplea un montaje sintético para construir un asesinato por yuxtaposición de primeros planos y planos detalle



segmentos o planos concretos y que conviven en estas secuencias con diálogos o acciones presentadas según los preceptos del realismo clásico (salvo en el caso de *Rommel, el zorro del desierto* o en los combates presentados mediante secuencias de montaje constructivo de *Fuego en la nieve*, *Miedo y deseo* y *Patton*). Si, fuera del combate, atendemos al resto del film, encontraremos que la mayoría de escenas respetan el canon clásico.

Aunque el lenguaje rupturista descrito en el presente texto se restringe a un porcentaje reducido de minutos de los largometrajes analizados (dado que como máximo las batallas suponen un 30% del metraje, como es el caso de *Arenas sangrientas*), las secuencias de combate son vitales para mostrar la experiencia de la guerra y transmitir al espectador un estado emocional adecuado para su alineación con el mensaje ideológico del film. Ahora bien, la relevancia expresiva y retórica de estos recursos rupturistas heredados del documental de guerra y el *montage* soviético no queda únicamente circunscrita al resultado de este conjunto de largometrajes clásicos. Estas estrategias que conformaron el código del *realismo* bélico no han hecho más que desarrollarse en el cine sobre la guerra de Vietnam de los años setenta y ochenta hasta llegar al hiperrealismo de los noventa y del cine bélico más actual. ■

NOTAS

- * Todas las traducciones al castellano de las citas bibliográficas han sido realizadas por la autora del artículo.
- 1 La palabra «simulacro» se emplea siguiendo la utilización que de ella hace Baudrillard (1988: 166-184).
 - 2 Con el impacto de las bombas en la cámara, sus cuadros con un punto de vista bajo, protegido tras elementos fuera de foco en primer término, y con problemas de composición debidos al peligro circundante y sus movimientos inestables y bruscos.
 - 3 Muchas de estas escenas intercalan diálogos que suceden fuera del combate y que se distinguen absolutamente del estilo empleado en los segmentos de lucha.

4. La tesis doctoral *Un modelo de análisis dialéctico del montaje: El caso práctico del cine bélico norteamericano contemporáneo. Salvar al soldado Ryan y Black Hawk derribado* (Fernández-Ramírez, 2014) aplicó por primera vez el enfoque y la metodología de análisis dialécticos a la descripción de los recursos audiovisuales de las secuencias de combate. El presente artículo continúa la línea de investigación iniciada por la tesis doctoral en busca de los recursos filmicos responsables de intensificar la experiencia espectral para ejercer un efecto ideológico concreto en el público, que convierten el combate en una atracción *eisensteniana*. En este caso, el artículo cambia su objeto de estudio al combate clásico y tiene como finalidad la definición de los recursos que rompieron con la fórmula estilística dominante en pos de la conformación de un nuevo código realista que afectara a un espectador que era testigo de la guerra real. Sus conclusiones permitirán encontrar el origen clásico de las estrategias audiovisuales del cine bélico contemporáneo responsables de su hiperrealismo y que se describen en la tesis doctoral mencionada.
- 5 Algunas imágenes documentales resultan tan icónicas que la imagen de los soldados descendiendo de la barcaza en el desembarco en la playa de Omaha también se reproduce en películas bélicas contemporáneas como *Salvar al soldado Ryan*.

REFERENCIAS

- Allison, T. (2010). *Screen Combat: Recreating World War II in American Film and Media*. Tesis doctoral inédita. Pittsburgh: University of Pittsburgh.
- Barthes, R. (2009). *La imagen lúcida*. Barcelona: Paidós.
- Basinger, J. (1986). *The World War II Combat Film: Anatomy of a Genre*. Nueva York: Columbia University Press.
- (1998). Translating War: The Combat Film Genre and Saving Private Ryan. *Perspectives*, 36, 43-47. Recuperado de <https://www.historians.org/publications-and-directories/perspectives-on-history/october-1998/translating-war-the-combat-film-genre-and-saving-private-ryan>
- Baudrillard, J. (1988). Simulacra and Simulations. En M. Poster (ed.), *Jean Baudrillard: Selected writings* (pp. 166-184). Stanford: Stanford University Press.

- Bender, S. (2013). *Film Style and the World War II Combat Genre*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
- Biesecker, B. (2002). Remembering World War I: The Rhetoric and Politics of National Commemoration at the Rurn of the 21st Century. *Quarterly of Journal Speech*, 88(4), 393-409. <https://doi.org/10.1080/00335630209384386>
- Bordwell, D., Staiger, J., Thompson, K. (1997). *El cine clásico de Hollywood*. Barcelona: Paidós.
- Bordwell, D. (2006). *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley: University of California Press.
- Cook, D. (1996). *A History of Narrative Film*. Nueva York: W. W. Norton.
- Dancyger, K. (2007). *Film and Video Editing*. Burlington: Focal Press.
- Debruge, P. (2017, 17 de julio). Film review: «Dunkirk». *Variety*. Recuperado de <https://variety.com/2017/film/reviews/dunkirk-review-christopher-nolan-1202495701/>
- Dmytryk, E. (1986). *On Filmmaking*. Stoneham: Butterworth Publishers.
- Fernández-Ramírez, L. (2014). *Un modelo de análisis dialéctico del montaje: El caso práctico del cine bélico norteamericano contemporáneo. Salvar al soldado Ryan y Black Hawk derribado*. Tesis doctoral inédita. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/28475/1/T35757.pdf>
- King, G. (2009). *Spectacular Narratives. Hollywood in the Age of the Blockbuster*. Londres: I. B. Tauris & Co.
- Klien, S. A. (2005). Public Character and the Simulacrum: The Construction of the Soldier Patriot and Citizen Agency in *Black Hawk Down*. *Critical Studies in Media Communication*, 22(5), 427- 449. <https://doi.org/10.1080/07393180500342993>
- Langford, B. (2005). *Film Genre: Hollywood and Beyond*. Edimburgo: Edimburgh University Press.
- McGrath, D. (2001). *Montaje y postproducción*. Barcelona: Océano.
- Montero-Díaz, J., Fernández-Ramírez, L. (2015). La experiencia de la guerra en la pantalla: El desembarco en la playa de Omaha de *Saving Private Ryan*. *Palabra Clave*, 18(1), 83-110. <https://doi.org/10.5294/pacla.2015.18.1.4>
- Muruzábal, A. (2007). *La representación cinematográfica del regreso. El cine de veteranos como expresión privilegiada del género bélico*. Tesis doctoral inédita. Pamplona: Universidad de Navarra.
- Pérez, J. C. (2012). Salvar al soldado Ryan con 300 espartanos: Historia, memoria, mito. *Comunicación*, 1(10), 800-816. Recuperado de http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa4/063.Salvar_al_soldado_Ryan_con_300_espartanos-Historia_memoria_mito.pdf
- Reisz, K. (1980). *Técnica del montaje cinematográfico*. Madrid: Taurus.
- Rosenstone, R. (2006). *History on Film/Film on History*. Harlow: Pearson.
- Salt, B. (1974). Statistical Style Analysis of Motion Pictures. *Film Quarterly*, 28(1), 13-22. <https://doi.org/10.2307/1211438>
- Sánchez-Biosca, V. (1996). *El montaje cinematográfico, teoría y análisis*. Barcelona: Paidós.
- Schatz, T. (1998). World War II and the Hollywood War Film. En N. Browne (ed.), *Refiguring American Film Genres. History and Theory* (pp. 89-129). Berkeley: University of California Press.
- Stam, R. (2001). *Teorías del cine*. Barcelona: Paidós.
- Suid, L. (2002). *Guts and Glory: The Making of the American Military Image in Film*. Lexington: University Press of Kentucky.
- Sutton, D. (2004). The Dreamworks Effect: The Case for Studying the Ideology of Production Design. *Screen*, 45(4), 383-390. <https://doi.org/10.1093/screen/45.4.383>
- Taylor, R. (2010). *Writings, 1922-1934*, vol. I. Londres: I. B. Tauris & Co.
- Travers, P. (2016, 1 de noviembre). “Hacksaw Ridge” Review: Mel Gibson Returns With a War Movie About Peace. *Rolling Stone*. Recuperado de <https://www.rollingstone.com/movies/movie-reviews/hacksaw-ridge-review-mel-gibson-returns-with-a-war-movie-about-peace-108798/>
- Valantin, J.-M. (2003). *Hollywood, the Pentagon and Washington*. Londres: Anthem.

EL LENGUAJE RUPTURISTA Y EXPRESIVO DEL REALISMO BÉLICO CLÁSICO

Resumen

El cine clásico de Hollywood aplicó una fórmula estilística que vino a configurar el realismo cinematográfico. Este artículo presenta un análisis pormenorizado de los recursos de planificación y montaje que se apartaron de esas convenciones en algunas de las secuencias de combate producidas entre 1942, después de la entrada de los Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial, y el fin del periodo clásico (en torno a 1970). El estudio muestra los recursos procedentes del cine documental de guerra y el *montage* soviético que conformaron un nuevo realismo: el realismo bélico rompía con el clásico para magnificar el impacto emocional de un espectador que debía comprometerse con los protagonistas para alinearse con un mensaje ideológico. El lenguaje rompedor de algunos combates destacados del cine clásico sentó las bases de lo que hoy, tras evolucionar, ha tenido como desenlace el hiperrealismo del cine bélico contemporáneo o el cine de acción en general.

Palabras clave

Cine bélico; combate; cine clásico; documental; montaje; planificación.

Autora

Laura Fernández-Ramírez (Madrid, 1982) es profesora de Realización, Montaje y Guion Audiovisual en la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR), donde también dirige el Máster Universitario en Creación de Guiones Audiovisuales. Su tesis doctoral *Un modelo de análisis dialéctico del montaje. El caso práctico del cine bélico norteamericano contemporáneo* fue Premio Extraordinario de Doctorado en la Universidad Complutense de Madrid (2014). En línea con esta investigación ha publicado artículos sobre montaje, cine bélico e historia. Contacto: laura.fernandezramirez@unir.net.

Referencia de este artículo

Fernández-Ramírez, L. (2019). El lenguaje rupturista y expresivo del realismo bélico clásico. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 27, 105-118.

GROUND-BREAKING EXPRESSIVE STRATEGIES IN THE WAR FILMS OF CLASSICAL REALISM

Abstract

Classical Hollywood cinema applied a stylistic formula that would come to shape cinematic realism. This article offers a detailed analysis of the cinematographic and editing techniques that diverged from classical conventions in some of the battle scenes produced between 1942 (after the United States entered the Second World War) and the end of the classical period (around 1970). The study shows how techniques derived from war documentaries and Soviet montage shaped a new kind of cinematic realism. War realism broke away from the classical style to increase the emotional impact on a viewer who had to become emotionally engaged with the protagonists in order to identify with an ideological message. The ground-breaking strategies of some of the most famous battle scenes of classical cinema laid the foundations for what has evolved into the hyperrealism of the contemporary war film or of the action film in general.

Key words

War Film; Combat; Classical Cinema; Documentary; Editing; Cinematography.

Author

Laura Fernández-Ramírez teaches film direction, editing and screenwriting at Universidad Internacional de La Rioja (UNIR), where she also supervises the master's program in scriptwriting. Her doctoral thesis, "Un modelo de análisis dialéctico del montaje. El caso práctico del cine bélico norteamericano contemporáneo" [A Model of Dialectical Analysis of Film Editing: The Practical Case of the Contemporary American War Film], received the Extraordinary Doctorate Award from Universidad Complutense de Madrid in 2014. In line with this research, she has published articles on film editing, war films and history. Contact: laura.fernandezramirez@unir.net.

Article reference

Fernández-Ramírez, L. (2019). Ground-breaking Expressive Strategies in the War Films of Classical Realism. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 27, 105-118.

Edita / Published by



Licencia / License



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