

La arquitectura visual en el cine de acción

Jordi Revert

1. La primera razón de este ensayo es la propia búsqueda bibliográfica que le antecede. Las sinergias del estudio académico y los senderos del análisis cinematográfico han determinado para el cine de acción un espacio quizá no residual, pero cuanto menos más marginal e ignorado por los estudios que preferiblemente han dedicado antes sus líneas a Jean Renoir que a John Frankenheimer, antes a Orson Welles que a Peter Yates. Lo decía Manny Farber en otro tiempo y contexto, pero la reflexión invita a pensar que el panorama no ha cambiado tanto: «El rasgo más triste del cine actual es ver cómo los largo tiempo desdeñados directores de acción desaparecen gradualmente mientras los De Sica y los Zinnemann, menos dotados, continúan fascinando a los críticos» (FARBER, 2004: 394). En cierta manera, la intención es superar un cierto clasismo de fundamentación académica, uno que ha relegado ese cine concreto a un estrato inferior desde el mismo momento en que este era asociado con el entretenimiento masificado y/o el cine de atracciones. Esa tendencia, más o menos perpetuada, ha permitido que la complejidad intrínseca de innumerables textos fílmicos que se mueven en las coordenadas del género de la acción, dentro de las fronteras de lo a menudo hipócritamente acordado como cine comercial —y por tanto, des-

echado como objeto de estudio en detrimento de lo definitivamente autoral—, sea excluida de una historiografía crítica en la que no tiene cabida. No es objetivo de estas líneas tapar agujeros, ni reclamar la extensión de dichas sinergias a campos de estudio poco o nada explorados. Se trata más bien de llamar la atención hacia esa ausencia poco justificada y, sobre todo, de proponer modelos que, humildemente y de manera poco acotada, inviten a la reflexión a este respecto, quién sabe si a un análisis más concienzudo y menos lastrado por el acomplejamiento genérico.

2. La relación y cohesión interna entre los planos de aquellas secuencias que mejor sintetizan la esencia de una película —y, según qué casos, la de su firmante— es, al mismo tiempo e incluso antes que el primer rasgo determinante de un estilo, su conglomerado básico de significación. Hablamos de funcionalidad y de inmersión, tratadas estas con énfasis en el vínculo que se establece entre el espectador y aquello que sucede en la pantalla. También de la elección espacial y de la configuración geográfica que es capaz de crear —o no— una determinada escena, a partir de la cual conseguirá un mayor o menor grado de ubicuidad. En suma, se trata de dirimir la arquitectura visual que estructura las secuencias más definidoras y representativas de un determinado ejemplo y/o género de acción, un concepto que está íntimamente relacionado con el montaje y que queda ilustrado en la subdivisión establecida por David Bordwell y Kristin Thompson (BORDWELL y THOMPSON, 1993: 250) cuando hablan de las relaciones espaciales entre un plano A y un plano B. Sin descartar las restantes áreas de elección y control que conforman las llamadas dimensiones del montaje —gráficas, rítmicas y temporales—, sí subrayaremos la importancia de las relaciones espaciales en la funcionalidad y eficacia inmersiva en las secuencias analizadas.

3. Para una mayor productividad, y guiados por un mero sentido de lo pragmático, el cuerpo de estudio que tomaremos en consideración será el de la *set piece*, considerando esta como unidad y enunciado que mejor sintetiza esencias y significados del cine de acción. En cuanto a las cuestiones que la atañen, aquellas que más nos interesan en nuestro cometido son las referidas a: a) la sensación de inmersión en la escena que alcanza el espectador mediante las relaciones establecidas entre planos y espacios, con especial subrayado en la ubicuidad; b) las características particulares que confieren a la *set piece* escogida una marcada personalidad frente a otros ejemplos del género, se traduzca esta o no en una cierta impronta autoral; c) su construcción espacial y su coherencia geográfica en el proceso de la producción de sentido, así como la mayor o menor habilidad con la que se conjugan esos espacios y las propias limitaciones autoimpuestas. Huelga decir que, intenciones semióticas a

un lado, antes se hace necesario desenmascarar tópicos y percepciones poco digeridas en torno al objeto que estudiamos, heredadas en parte por una literatura crítica generalmente poco dispuesta a legitimar la profundidad que a menudo el género demuestra.

Desarmando tópicos

Las películas de acción se han visto correspondidas, en general, por una crítica más laxa que apenas detenía su atención en el análisis de la *set piece* como estructura básica de la gramática de un filme. Algo tiene que ver la categorización de género menor asumida casi de manera inconsciente, automática —lo que no impide, desde luego, interesantes voces en el campo como Diego Salgado—, la cual implica no solo la exclusión práctica de este del cuerpo analítico de las publicaciones con un *target* más cinéfilo, sino también la fertilización de lugares comunes con los que despachar rápidamente la cuestión¹. Por ejemplo, se utiliza a menudo la expresión *montaje videoclipero* para hablar de muchos títulos y autores, pero evidentemente no es lo mismo —o no debería serlo— referirse a la edición epiléptica, barroca de *El fuego de la venganza* (Man on fire, Tony Scott, 2004) que a la atornadora hipervisibilidad de *Transformers: La venganza de los caídos* (Transformers: Revenge of the fallen, Michael Bay, 2009). Tampoco deberían tomarse en la misma consideración la experiencia inmersiva que ofrece el montaje milimétrico, nervioso de Paul Greengrass en *El mito de Bourne* (The Bourne supremacy, 2004) y la dada por el plano secuencia insostenible de M. Night Shyamalan en *Airbender. El último guerrero* (The last airbender, 2009): tienen una configuración y materialidad distinta, no fueron ideadas en los mismos parámetros y debieran exigir un estudio diferenciado y ajustado a sus particularidades. A este efecto disponemos en los siguientes párrafos dos contraposiciones, con la intención de ejemplificar la idiosincrasia de la pieza de acción y explorar su funcionalidad atendiendo a los factores antedichos.

Contraposiciones 1

La relación entre espacio geográfico y arquitectura visual es muy estrecha en *The International: Dinero en la som-*

INTENCIONES SEMIÓTICAS
A UN LADO, ANTES
SE HACE NECESARIO
DESENMASCARAR TÓPICOS
Y PERCEPCIONES POCO
DIGERIDAS EN TORNO AL
OBJETO QUE ESTUDIAMOS,
HEREDADAS EN PARTE POR
UNA LITERATURA CRÍTICA
GENERALMENTE POCO
DISPUESTA A LEGITIMAR
LA PROFUNDIDAD QUE
A MENUDO EL GÉNERO
DEMUESTRA



The International: Dinero en la sombra (The International, Tom Tykwer, 2008)

bra (The International, Tom Tykwer, 2008), máxime en su escena clímax, un tiroteo en el museo Guggenheim de Nueva York². El propio Tykwer subrayaba la importancia de la arquitectura en la concepción misma de su trabajo: «esta película también analiza el papel de la arquitectura en nuestras vidas y lo mucho que esta influye en las emociones. La arquitectura moderna y cara ha cambiado los paisajes de grandes ciudades. Es una arquitectura fascinante: parece conducida por un deseo de exudar claridad en sus líneas, mientras que al mismo tiempo resulta difícil de leer» (WIGLEY, 2009: 47). No sería descabellado atribuir esa máxima a la mencionada secuencia en el celeberrimo museo neoyorquino, un ejercicio complejo de planificación, estructuración visual y montaje que resulta en una *set piece* clarividente en su ejecución, violenta y sucia en su espíritu. El pasaje empieza con una delimitación, en un solo plano-grúa, del espacio y los márgenes en los que se desarrollará la acción, a la entrada del personaje principal, Lou Salinger (Clive Owen), acompañado de otros agentes que, junto a él, buscan a un posible testigo decisivo para resolver una trama de corrupción a nivel global. Salinger entra en el vestíbulo y camina mientras alza la vista para contemplar el interior del edificio, movimiento que acompaña la cámara y que acota el contexto con economía visual.

Unos pocos planos después, y previamente al comienzo del tiroteo, asistimos a una muestra del aprovechamiento espacial y de las posibilidades del escenario. En la escena, Salinger y uno de sus acompañantes espían tras una de las paredes a su objetivo, sentado en un banco junto al asesor del banco internacional al que investigan. Cuando este último se va, el posible testigo al que interpreta Bryan F. O'Byrne se levanta, redirige su mi-

rada mientras camina y se detiene para observar detenidamente los enormes cristales colgantes que ocupan el centro del edificio. Un plano que adopta su punto de vista nos permite ver en el reflejo a Salinger y su compañero, y en los planos contrapuestos de estos comprobamos que ya se saben descubiertos. El juego de planos citado consigue maximizar de la perspectiva de cada personaje y establece un compromiso de ubicuidad para con el espectador que mantendrá a lo largo de la secuencia: el público quizá se vea aturrido por lo rápido y sórdido de los acontecimientos, pero siempre será desde *dentro* de sus imágenes, inmerso en una lógica geográfica que evitará su desorientación. Lo mismo sucede ya una vez sumidos en la vorágine de la acción, en la que las claves de la perspectiva visual se revelan capitales. En un momento dado,

vemos una confrontación en el escenario recién descrito, pero con posiciones intercambiadas: Salinger permanece escondido al fondo tras una esquina del muro, mientras que en el lugar desde el que antes espiaba se encuentra uno de los mercenarios que han irrumpido en el museo, disparando contra él. En el intercambio de disparos y de planos, queda manifiesto el campo de visión del que dispone cada uno, una información que pertenece tanto al espectador como a los propios personajes. No obstante, esto cambia en el siguiente plano: un picado nos muestra a Salinger agazapado desde su rincón-trinchera y nos deja también ver el piso inferior del Guggenheim, en el que vemos avanzar posiciones a otros dos hombres armados. En ese instante, el espectador es privilegiado con un dato que no conoce el improvisado héroe del filme, una táctica que se repite de forma casi inmediata: Salinger divisa en su línea de visión la mano —presuntamente— muerta del testigo empuñando un arma y decide avanzar metros para alcanzarla. Pero antes, se gira para hacer un gesto que calme a una de las visitantes del museo, presa del pánico. El privilegio de información del espectador sobre el personaje se repite cuando vemos, al fondo, una figura que cruza de un lado a otro y se esconde en un nuevo recodo sin que Salinger lo haya advertido. Acto seguido, vemos cómo nuestro protagonista abandona su refugio y corre para lanzarse a por la pistola, esquivando disparos enemigos en su recorrido. Pero cuando está a punto de cogerla, un fugaz plano detalle muestra cómo la mano que la empuña reacciona y esquiva el movimiento de Salinger. Tykwer desvela así que el personaje de O'Byrne no ha muerto, como creíamos, y que este vuelve a entrar en acción, esta vez para convertirse en aliado.

En las sucesiones descritas, se denota siempre por parte del realizador una voluntad manifiesta de, en primer lugar, clarificar la ubicación de sus personajes en la pantalla, pero también, y no en un plano menor, la del espectador, quien sujeto a las necesidades de la acción dispondrá, según el caso, de más o menos información que la que estos tienen. Ambos patrones se repetirán a lo largo de la secuencia para configurar una dimensión de la ubicuidad que está tanto en una estructuración visual coherente, casi geométrica, como en los márgenes y en el aprovechamiento de cada espacio y elemento escénico.

Tomemos ahora un ejemplo opuesto. El final de *Origen* (Inception, Christopher Nolan, 2010) contiene a su vez hasta cuatro finales distintos constituidos en diversas capas oníricas que subyacen bajo el sueño inducido durante un vuelo de los protagonistas —en teoría, el estrato de realidad—. En la que equivaldría a la tercera capa en este juego de muñecas rusas, los personajes interpretados por Leonardo DiCaprio y compañía pretenden penetrar en una suerte de fortaleza asentada en un paisaje nevado y custodiada por un pequeño ejército, con el objetivo de alcanzar su cámara acorazada. En los exteriores, la expedición se divide en varios grupos y el personaje encarnado por Tom Hardy, Eames, debe distraer por todos los medios a los hostiles y mantenerlos alejados de la fortaleza. Por tanto, varias líneas dentro de la misma capa onírica se intersectan, y Nolan se basta de unos pocos planos para introducir una persecución sobre esquís con reminiscencias de la de *La espía que me amó* (The spy who loved me, Lewis Gilbert, 1977). Sin embargo, si atendemos a esos planos que la anteceden, una sucesión de apenas unos pocos segundos basta para la desorientación y la pérdida de la ubicuidad: en un primer plano lateral, vemos a Eames hablando por el intercomunicador con Cobb (DiCaprio); al fondo, en un plano frontal y entre los árboles, un vehículo llega con enemigos y estos divisan a Eames; tras nuevas intersecciones del montaje con las otras líneas en marcha, vemos cómo esos enemigos disparan sobre Eames; el siguiente plano nos muestra al tirador encima del vehículo disparando hacia la derecha, hacia el fuera de campo, es decir, en la misma posición que ocupaba Tom Hardy en planos



The International: Dinero en la sombra (The International, Tom Tykwer, 2008)

anteriores y rompiendo el sentido del eje visual establecido entre ambos personajes; volvemos a Eames, quien se mueve rápido para ponerse a refugio de los disparos y se levanta para salir por la derecha del plano; el tirador hace indicaciones para que más efectivos vayan detrás del fugitivo; y vemos a Eames saltar por una colina y desde la izquierda con los esquís, salto con el que se inicia la persecución. El problema que arrastra este pasaje mora tanto en una ausencia de *raccord* consistente —todas las acciones, aunque en puntos distintos y/u opuestos, suceden de izquierda a derecha— como en la distribución caótica de los escasos personajes que intervienen, incapaz de describir con lógica visual el intercambio de dispa-



The International: Dinero en la sombra (The International, Tom Tykwer, 2008)

ros o el momento en que el personaje de Tom Hardy decide escapar esquiando —su aparición en el último plano por la izquierda de la pantalla es tan sorprendente como precipitada, una huída por una colina que ni tan siquiera sabíamos que existía porque no nos había sido mostrada. En ese sentido, Nolan queda muy lejos de sus mejores secuencias como realizador de cine de acción, a saber el robo al banco que supone la apertura de *El Caballero Oscuro* (The Dark Knight, 2008) hábilmente organizado en tres fases, también visuales— o la pelea en el pasillo rotatorio de la misma *Origen*, en la que la implicación del público viene dada por un único plano que deja respirar el verdadero motivo de fascinación: la suspensión de las leyes físicas como principal condicionamiento del cuerpo a cuerpo entre los contendientes.

Contraposiciones 2

Precisamente, la experiencia inmersiva que experimenta el espectador en la escena del pasillo rotatorio no está muy alejada de la que proporcionan algunos de los momentos más interesantes de *Airbender: El último guerrero*. En esta película basada en el *anime* norteamericano de Michael Dante DiMartino y Bryan Konietzko, producido y emitido por el canal Nickelodeon, el director M. Night Shyamalan opta por un dibujo de la acción poco frecuente: la cámara como acompañante fluida y casi ininterrum-

pida, sin apenas mediación de la edición. Tomemos como ejemplo una de las primeras escenas de lucha que propone la película: sus protagonistas Aang (Noah Ringer), Sokka (Jackson Rathbone) y Katara (Nicola Peltz) se ven rodeados por maestros de la Nación del Fuego. El enfrentamiento tiene un centro geográfico definido, el que ocupan agrupados los tres personajes mentados, y alrededor del cual se constituye un anillo de enemigos. Cuando la lucha empieza, la cámara inicia una ligera rotación sobre ese centro gravitatorio, ofreciendo ángulos distintos de la acción. Esta se sitúa estratégicamente detrás de uno de los maestros de la Nación del Fuego, y es entonces cuando una piedra golpea por detrás en la cabeza del soldado. En ese momento, la acción se extiende más allá del centro y anillo definidos y abre el campo a la gente de la Nación de la Tierra que, hasta ese instante, habían permanecido como pasivos espectadores, temerosos de intervenir. El plano, decíamos, abandona ese centro y pasa a seguir los ataques que intercambian los maestros y los aldeanos, siguiendo los elementos que estos controlan y desembocando en nuevos puntos de atención. Por ejemplo: el soldado sorprendido por la espalda se gira para contraatacar; enfurecido, lanza una llamarada de fuego contra el aldeano, y la cámara la sigue hasta que esta impacta en un muro que surge repentinamente de la tierra; cuando la cámara supera la humareda causada por el impacto de

ambos elementos, vemos al aldeano que ha levantado esa pared, iniciando así una nueva dirección de la acción. Lo que sigue es una sucesión de idas y venidas entre áreas concéntricas de la acción, ataques que son mostrados sin abandonar la continuidad del plano secuencia y que finalmente derivan en el punto de partida³.

En el lado contrario encontramos la acción filmada con autoconsciente hipervisibilidad de la imagen, la extrema-minuciosa de un montaje que induce a la mirada a una inmersión distinta, directamente vinculada al frenesí visual y, en ocasiones, a la simulación de la vivencia en primera persona. En *El mito de Bourne* y *El ultimátum de Bourne* (The Bourne Ultimatum, Greengrass, 2007), las dos últimas películas de la trilogía que adapta las novelas de Robert Ludlum, el director Paul Greengrass⁴ explora esta planificación visual en algunas de las *set pieces* que mejor representan a la saga cinematográfica. Las persecuciones en Moscú y en Nueva York en las conclusiones de estas películas, por ejemplo, son paradigmáticas tanto del montaje milimétrico de Greengrass como de una estética del realismo hipervisible que se sostiene en varias estrategias. Una de ellas, sin duda, es la de la cámara nerviosa o *shaky cam*, la cual se prodiga más incluso en el interior del coche que conduce Jason Bourne (Matt Damon) que en los planos que sitúan visualmente el estado de la persecución. En esos instantes esa cámara temblorosa se contagia y contagia del desenfreno del protagonista, adoptando posiciones y movimientos rápidos que bien podrían ser los de un copiloto histérico ante los acontecimientos o los del propio Bourne, suplantando a su mirada en los fugaces vistazos que lanza a los retrovisores. El otro aspecto que fundamenta la sumersión viene dado por la concepción de ambas persecuciones como experiencias no solo esencialmente agitadas, sino también netamente violentas, en las que el público debe experimentar los impactos como si estuviera en el interior del vehículo o fuera víctima directa de un atropello. Así lo explicita el productor Frank Marshall en uno de los documentales sobre la producción de *El mito de Bourne*: «Dan Bradley tuvo la idea de situar al público en el coche con Bourne, para que experimentaran la persecución desde dentro»⁵. Y el propio Bradley añade: «todas las cámaras debían moverse. Bien estaban sueltas o eran cámaras de mano». En ese sentido, la cámara se halla en constante movimiento y recibe fuertes sacudidas cuando está situada en ese interior, próxima al personaje en los momentos de las embestidas. Fuera del coche, la cámara pasa a ser una *crash cam*, esto es, una cámara que ocupa el lugar del faro que es reventado en un choque o que se sitúa en el punto de impacto, adoptando la consiguiente sinergia de movimiento tras este. Se trata, en efecto, de traducir la escena en términos de una dureza física fuera de lo habitual, conseguir la aplicación directa de la colisión sobre el público a partir de las herramientas de la planificación y el montaje.

Apéndice: La legítima estética videoclip

En un estudio tan sucinto y genérico, es difícil trascender un marco tan amplio para llegar a conclusiones específicas. La única conclusión sensata, quizá, sea reconocer la heterogeneidad de los sistemas de representación en el cine de acción, la imposibilidad de unificar procedimientos visuales, estrategias a la hora de implicar a su espectador. Por eso resulta tan poco operante describir el género bajo un único criterio analítico, tanto como pretender proclamar la estética del videoclip como estación término en toda extremación del montaje cinematográfico. O sea, utilizar una generalidad mal acuñada que a menudo ignora que esa estética no existe y, si acaso existiera, no podría ser menos concreta. Las posibilidades del

videoclip son todas las del audiovisual con sus consecuentes y casi infinitas conjugaciones. Y por tanto, lo más cercano a una cierta verdad de los recorridos términos solo lo encontraríamos en una película plenamente consciente de esa multiplicidad inagotable. *Crank: Veno en la sangre* (Crank, Mark Neveldine y Brian Taylor, 2006) es el paradigma imposible de esa obra, una *rara avis*

que desafía toda construcción narrativa habitual —por aproximación, el modelo a seguir sería la conocida saga de videojuegos *Grand Theft Auto*, en el que la acción se construye sobre el camino, sin apenas una sinopsis que guíe la narrativa— para llevar a término una indagación, imprevisible y estimulante, de las posibilidades audiovisuales. Una escena que sintetiza bien esa conciencia muestra a Chev Chelios (Jason Statham) corriendo frenéticamente tras saber que, si sus niveles de adrenalina bajan, el veneno que le han inyectado en la sangre le matará. En plena carrera, Chelios llama por móvil a un médico y conocido suyo para preguntarle por una solución: en un momento dado de la conversación telefónica, le vemos recorrer unos pasillos, pero también al médico al otro lado del teléfono, quien aparece proyectado fugazmente en las paredes que le flanquean al paso de Chelios. Los niveles de representación de ambos lados de la línea se solapan y superponen en un lugar común que podría ser el de una alternativa visual de futuro: el de la legítima estética videoclip, esta es, la de la multiplicidad como verdadero terreno común a explorar a fondo. ■

LA ÚNICA CONCLUSIÓN
SENSATA, QUIZÁ,
SEA RECONOCER LA
HETEROGENEIDAD
DE LOS SISTEMAS DE
REPRESENTACIÓN EN
EL CINE DE ACCIÓN,
LA IMPOSIBILIDAD DE
UNIFICAR PROCEDIMIENTOS
VISUALES, ESTRATEGIAS A
LA HORA DE IMPLICAR A SU
ESPECTADOR

Notas

- * *L'Atalante* agradece a Sony Pictures la cesión de las imágenes que ilustran el presente artículo.
- 1 Otro tema sería contemplar dónde empiezan y dónde acaban las fronteras entre análisis y crítica, los límites entre dos ámbitos que se discuten en la sección *(Des)encuentros* de este número, a propósito del debate sobre el estado de la crítica en España. En todo caso, la crítica acostumbra a tratar la *set piece* de forma somera, desde el mero elogio o el calificativo, mientras que el análisis más exhaustivo rara vez entra en estas disquisiciones.
 - 2 La escena requería un rodaje de varias semanas y un alto nivel de destrucción, por lo que fue imposible rodarla en el emplazamiento original —solo se rodaron allí algunos planos de la entrada de los personajes en el edificio—. En su lugar, se reconstruyó la localización en dieciséis semanas a partir de un antiguo almacén de locomotoras en Babelsberg, cerca de Berlín, de dimensiones similares.
 - 3 La particular manera en que Shyamalan decide rodar las escenas de lucha se extiende a otras secuencias del filme. Por ejemplo, aquella en la que el príncipe Zukko (Dev Patel) entrena sus habilidades con el fuego. Desde lejos, la cámara filma los cuerpos en combate de medio cuerpo para arriba, y opta por moverse entre unos márgenes muy estrechos, sin abandonar en ningún momento al príncipe Zukko como centro visual. Después, el cambio de plano deja que el resto de la acción suceda en un segundo plano, en la lejanía.
 - 4 Cabe señalar que, si bien recae sobre Greengrass la autoría, el director inglés delegó el rodaje de las escenas de acción a la segunda unidad encabezada por Dan Bradley, primer responsable de, por ejemplo, la persecución automovilística en Nueva York que cierra *El ultimátum de Bourne* y que analizamos en este texto.
 - 5 Tanto las declaraciones de Marshall como las de Bradley se encuentran en el documental *Crash cam: A toda velocidad por las calles de Moscú*, dentro de la edición en DVD de *El mito de Bourne*.

The International: Dinero en la sombra (The International, Tom Tykwer, 2008)



Bibliografía

- BAY, Michael (Director). (2009). *Transformers: Revenge of the fallen* [Película]. Estados Unidos: DreamWorks Pictures, Paramount Pictures, Hasbro y Di Bonaventura Pictures.
- BORDWELL, David y THOMPSON, Kristin (1993). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- BROCCOLI, Albert R. (Productor) y GILBERT, Lewis (Director). (1977). *The spy who loved me* [Película]. Estados Unidos: Danjaq y Eon Productions.
- CAIRNS, Graham (2007). *El arquitecto detrás de la cámara: La visión espacial del cine*. Madrid: Abada Editores.
- CROWLEY, Patrick, MARSHALL, Frank y SANDBERG, Paul L. (Productores) y GREENGRASS, Paul (Director). (2004). *The Bourne supremacy* [Película]. Estados Unidos: Universal Pictures, Kennedy/Marshall Company y Ludlum Entertainment.
- CROWLEY, Patrick, MARSHALL, Frank y SANDBERG, Paul L. (Productores) y GREENGRASS, Paul (Director). (2007). *The Bourne ultimatum* [Película]. Estados Unidos: Universal Pictures, MP Beta Productions, Kennedy/Marshall Company y Ludlum Entertainment.
- FARBER, Manny (2004) *Películas Underground*. En R. CUETO y A. WEINRICHTER (eds.), *Dentro y fuera de Hollywood* (p. 394). Valencia: Filmoteca.
- NEVELDINE, Mark, y TAYLOR, Brian (Directores). (2006). *Crank*. [Película]. Estados Unidos: Lakeshore Entertainment, Lions Gate Films, Radical Media y GreeneStreet Films.
- NOLAN, Christopher, ROVEN, Charles y THOMAS, Emma (Productores) y NOLAN, Christopher (Director). (2008). *The Dark Knight* [Película]. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures y Syncopy.
- NOLAN, Christopher, y THOMAS, Emma (Productores) y NOLAN, Christopher (Director). (2010). *Inception* [Película]. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures y Legendary Pictures.
- PHILLIPS, Lloyd, ROVEN, Charles y SUCKLE, Richard (Productores) y TYKWER, Tom (Director). (2009). *The International* [Película]. Estados Unidos: Columbia Pictures, Relativity Media y Atlas Entertainment.
- WIGLEY, Samuel (2009) *Playing to the gallery*. *Sight & Sound*, volume 19, issue 3 (March 2009), 46-47.

Jordi Revert es licenciado en Periodismo y Comunicación Audiovisual por la Universitat de València y ha colaborado en distintos medios, electrónicos y en papel, de temática cinematográfica. Actualmente ocupa el cargo de vicepresidente del Cinefórum L'Atalante, entidad gestora del Aula de Cinema de la Universitat de València y trabaja como crítico y editor de la revista de cine online *LaButaca.net*.