

La madriguera. Revista de cine (Ediciones de intervención cultural S.L.)

Título:
Intriga de predestinación

Autor/es:
Martí, César

Citar como:
Martí, C. (1998). Intriga de predestinación. La madriguera. (13):65-67.

Documento descargado de:
<http://hdl.handle.net/10251/41725>

Copyright:
Reserva de todos los derechos (NO CC)

La inclusión de este artículo en el repositorio se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:



Intriga de predestinación

César Martí

Nadie puede vencerme

Robert Wise

The Set-Up

Estados Unidos, 1949

The Set-Up es la miseria, el boxeo de tercera categoría, sórdido, violento, dramático. El más brutal ataque contra este deporte que se ha filmado jamás

(Pablo Mérida, *El boxeo en el cine 1894-1994*.
Barcelona, Laertes, 1995)

Si *Nadie puede vencerme* (*The Set-Up* de Robert Wise, 1949)¹ expone en 72 minutos la cara más amarga y dura del mundo del boxeo, Wise demuestra en tres minutos cómo se puede concebir, mediante la acertada utilización de recursos visuales y sonoros, una presentación que adelante al espectador algunas de las principales claves interpretativas de la película. Esta forma de iniciar el relato nos remite al concepto que Roland Barthes acuñó como *intriga de predestinación*, eso es "...dar en los primeros minutos del film lo esencial de la intriga y de su resolución, o al menos la resolución esperada²".

The Set-Up está basada en un poema escrito por Joseph Moncure March³ que el guionista Art Cohn adaptó para que, con un escaso presupuesto típico de la serie B, Robert Wise lo llevara al celuloide. La película nos acerca a la historia de Stoker Thompson, un boxeador demasiado mayor para la profesión que ve como única salida a su situación la victoria en el combate en el que participará esa velada. Su mánager amaña el combate para que se deje ganar, y opta por no decírselo con el objetivo de quedarse con más parte. Stoker ganará el combate, lo que le llevará a recibir una paliza de los matones del ganster que había pagado por el apaño, en la que le romperán los puños de forma que nunca más podrá volver a boxear.

El espectador es consciente del carácter de la historia que va a ver desde los títulos de crédito, resueltos de forma brillante tanto en el aspecto auditivo, al alejarse de la habitual música extradiegética que se utilizaba en la época, y centrarse en el sonido diegético que describe el ambiente áspero y gélido que rodea el ring, como en el visual, con dos planos

encadenados de las piernas de los boxeadores luchando sobre un ring, y el reencuadre final de la cámara en busca del derrotado cayendo sobre la lona. Wise oculta el rostro de los boxeadores decantándose por mostrar el anonimato del perdedor de forma que se aleja de la delimitación de lo particular hasta llegar a un significado general. No es la historia de unos boxeadores concretos, sino la de muchos otros amparados en éstos.

Robert Wise utiliza los primeros 2 minutos y 10 segundos (planos del 1 al 3) a partir de los títulos de crédito para realizar de forma magistral la presentación de la mayoría de los personajes secundarios que, con más o menos peso narrativo, van a aparecer en el transcurso de la película. La habilidad adquirida en su anterior etapa como montador⁴, queda explícitamente patente en este fragmento. El plano general inicial (25 seg) nos delimita el espacio físico donde se va a desarrollar todo el film. Podemos ver en primer término la gran esfera de un reloj de la calle, motivo constante a lo largo de la película, que marca las 21:05 horas y cuya luminosidad contrasta con la penumbra del resto de elementos del encuadre, y el letrero del hotel, referencia directa al lugar donde más adelante sabremos que descansa Stoker antes del combate. La cámara reencuadra lentamente acercándose hacia "Paradise City". Irónicamente, éste y "Dreamland" son los dos únicos nombres de locales que encontramos en la calle donde se desarrollará la mayor parte de la acción. Wise cerrará el film con un alejamiento de la cámara inverso hasta llegar al encuadre inicial.

Respecto a la banda sonora, tenemos tanto sonido diegético proveniente del ambiente que crean los coches que cruzan la calle y la gente que camina por ella, como una música de jazz extradiegética, evocadora del ambiente de la noche y los clubs nocturnos del momento, que dependiendo del diálogo y las acciones que a continuación se darán, sube a primer plano o se queda en un plano fondo que en ocasiones llega a ser imperceptible. Por el extremo inferior derecho del cuadro aparece un joven vendedor de periódicos que se dirige al edificio que vemos en último término. Su voz, junto a la de otro

vendedor más alejado que está al lado de la puerta, comienza a destacar de entre el resto de sonido, de forma que cuando se pasa por corte al plano siguiente se produce una sensación de continuidad visual y sonora.

El segundo plano comienza con un movimiento de cámara que, desde un encuadre inicial en plano de conjunto de la entrada de Paradise City, es modificado aprovechando el seguimiento del joven que cruzaba la calle, que entra por el lado derecho del cuadro, hasta detenerse en un plano americano de éste junto al otro vendedor de periódicos que en un plano más cercano, se puede apreciar que padece una disminución psíquica. Tras recriminarle al joven su incursión en su zona de venta ("Oye chico, que yo también tengo que ganarme la vida"), y ante la negativa de éste a marcharse ("¡Va...déjame en paz!"), opta por alejarse en busca de otro lugar donde poder vender sus periódicos. Es la derrota de lo caduco frente a la irrupción de lo novedoso y joven, motivo constante a lo largo del film.

El tercer plano, verdadero objeto del presente análisis, muestra una brillante utilización del montaje interno. Los movimientos de cámara y el tipo de encuadre utilizado, plano medio a la altura de los ojos, están directamente relacionados con los acontecimientos que se desarrollan en la pantalla (la cámara aprovecha siempre alguna acción o sonido diegético, fuera o no de campo, para realizar los movimientos e ir introduciendo a los personajes), y consiguen integrarnos en el espacio físico convirtiéndonos en espectadores privilegiados de lo que acontece ante nuestros ojos. Es lo que David Bordwell llama omnipresencia espacial⁵, la elección de la ubicuidad de la cámara y el punto de vista a mostrar al espectador, de entre las posibles opciones del universo diegético. En un sólo plano de 70 segundos nos presenta al grueso de personajes secundarios, exceptuando los que narrativamente es más conveniente conocer más tarde, y nos adelanta algunas pinceladas de Stoker Thompson, protagonista del film del que no tendremos referencias visuales hasta más adelante.

El plano comienza con un movimiento de cámara que acompaña al vendedor de periódicos que, en un plano medio, se aleja "derrotado". Este desplazamiento le sirve como excusa a Wise para encuadrar a otros dos personajes: en un primer término hay un invidente que espera refunfuñando a que su acompañante, que está en segundo término, compre la entrada para el combate en la taquilla. Una vez adquirida la entrada, coge al ciego por el brazo mientras le dice que tienen la fila 8, cosa que, por la expresión de los dos, no les gusta demasiado.

La cámara sigue a estos dos personajes que caminan hacia la puerta del local. Aprovechando el movimiento de un hombre que cruza por detrás de éstos, realiza una panorámica

y, olvidándose de su anterior objetivo, lo sigue hasta que se reúne con otro más joven, encuadrándolos en un plano medio. Viene de buscar a alguien a quien no ha encontrado y está impaciente por entrar ("No los veo por ninguna parte. Vamos a entrar"). El hombre más joven opta por esperar ("Esperaremos cinco minutos. ¿Vale?"), mirando al fuera de campo de derecha de cuadro para consultar su decisión. La cámara realiza otra panorámica para encuadrar en plano medio a las dos acompañantes de éstos: una más joven que contesta demostrando un claro desinterés por el boxeo, y una mujer más madura que, aunque con sus comentarios intenta demostrar su falta de entusiasmo, por las reacciones de su acompañante deducimos que éste no es real (durante el posterior combate, ésta mujer será la que más anime a los boxeadores).

Sobre el encuadre anterior se escucha la voz de un personaje fuera de campo ("¿Por quién apuestas?"), que servirá como excusa para que la cámara realice una panorámica en busca de la fuente originaria de ésta, y encuadre, otra vez en plano medio, a dos hombres que están comentando el cartel de la velada de boxeo de esa noche. Por su actitud y sus comentarios son dos expertos en la materia, lo que les da cierta legitimidad a la hora de hablar del tema. En este momento es la primera vez que el espectador será consciente de quién es el protagonista de la historia, tanto por referencias sonoras incluidas en el diálogo ("¿Stoker Thompson? ¿Todavía pelea? Boxeaba ya cuando yo era un niño; no me digas que eres tan viejo"), como visuales de la planificación al ser la cámara la que nos lo remarque mediante un movimiento inmediatamente posterior a la salida de los dos hombres por izquierda de cuadro, que terminará con un primer plano del nombre de Stoker Thompson en el cartel. Es el director el que con este movimiento de cámara, y poniendo de manifiesto su presencia ante el espectador alejándose de la invisibilidad del narrador buscada por el cine clásico, identifica y señala al hombre al que tendrá que prestar atención de entre todos los que boxean esa velada.

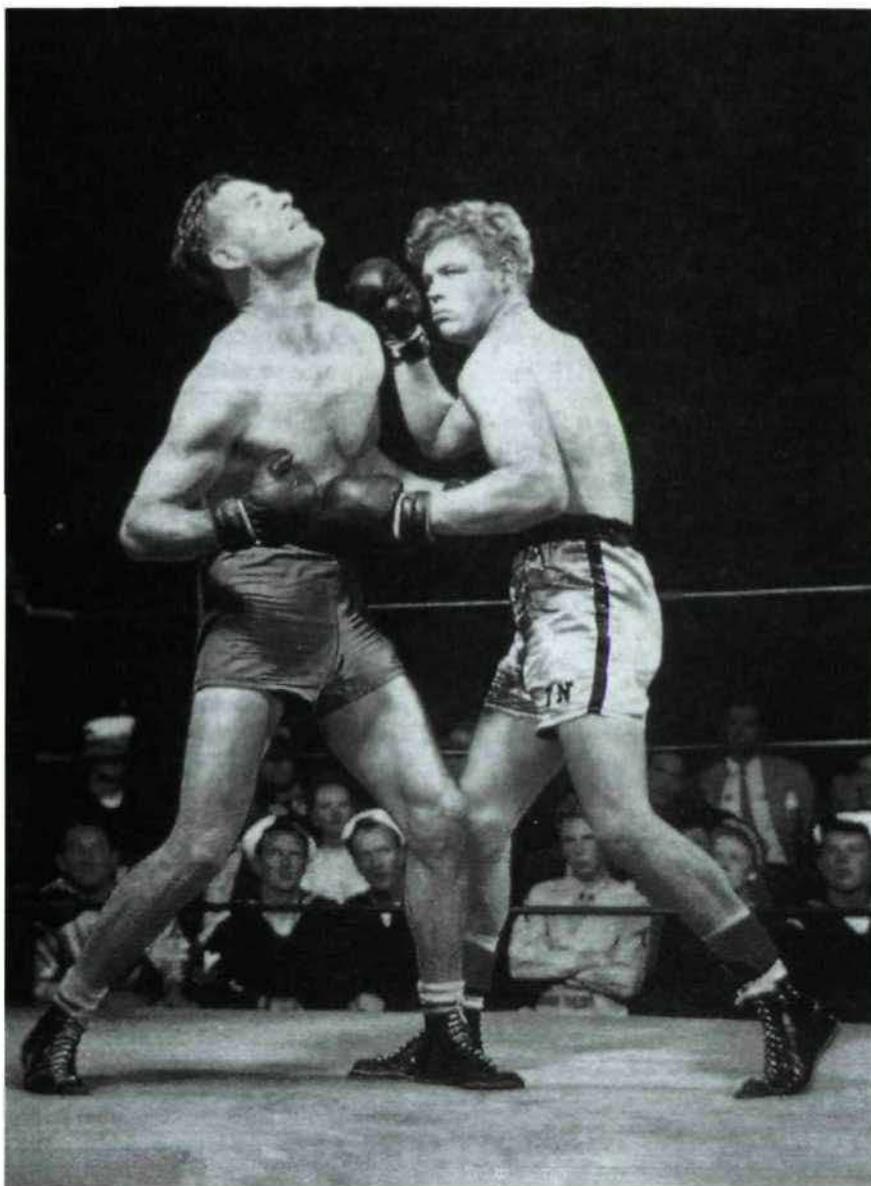
Pero aún más. La presentación del mánager y del masajista de Stoker, es, a mi entender, de una solución visual magistral. En el primer plano del nombre de Stoker que estamos viendo, aparece una mano por izquierda de cuadro que, tachándolo de arriba abajo, enciende una cerilla sobre él. La cámara realiza un movimiento hacia la izquierda hasta encuadrar, en plano medio, a los dos personajes. Su diálogo nos confirmará explícitamente la información que visualmente, y de forma simbólica, se nos ha introducido ya: Stoker es un boxeador viejo para la profesión en el que no confía ni su mánager ("¿No le basta con lo que duerme en el ring?"). El encuadre permanecerá fijo mientras los dos salen por la derecha del cuadro.

Hay que resaltar tanto la brillantez de Wise en la ejecución del plano como la información que, sea de forma visual o sonora, sutilmente aporta al espectador. Ninguno de los movimientos de la cámara es gratuito y cada uno de éstos está totalmente justificado diegéticamente de una forma diferente: centrarse en una persona por el movimiento de otra (vendedor de periódicos y ciego); por el movimiento de llegada de un miembro del grupo; por una apelación de una persona en cuadro a otra que no lo está ("Esperamos cinco minutos, ¿Vale?"); por un diálogo fuera de campo ("¿Por quién apuestas?"); o por la acción de un elemento que originariamente está fuera de campo, pero al introducirse se convierte en campo visible (la mano que enciende la cerilla sobre el nombre de Stoker).

The Set-Up nos acerca a la historia de unos personajes atrapados en una atmósfera claustrofóbica que los aprisiona tanto espacial como temporalmente (gran parte del mérito es de la iluminación contrastada, muy utilizada en el cine negro americano, conseguida por Milton Krasner). La película presenta una duración del film idéntica al tiempo en que transcurren las acciones que en él se de-

sarrollan: el plano general del inicio y el del final de la película, nos muestra un reloj en el que podemos ver el tiempo en que ocurre la historia, de las 21:05 a las 22:17.

Wise realiza una presentación en la que la presencia de la cámara se pone intencionadamente de manifiesto al espectador, sobre todo en el último plano fundamentado en el monta-



je interno, a la hora de elegir el punto de interés que en cada momento muestra dentro del universo diegético. De esta forma, expone la historia desde su inicio dando la información esencial a través del diálogo y de la imagen, y crea un relato que enganchará hasta el último segundo de su metraje, resolución de esa *intriga de predestinación* planteada ♦

Notas

1. Como suele ocurrir en las traducciones de los films realizados fuera de España, el título elegido responde más a decisiones de marketing que al verdadero carácter de la historia. La película también se distribuyó con el título de *Tongo*, mucho más acorde con el original que el anterior.
2. Alejandro Montiel, *Teorías del cine*. Barcelona: Montesinos, 1992
3. Los textos de March han servido de referencia a casi una veintena de films, ya sean adaptaciones de textos suyos por parte de otros guionistas (la película *The Wild Party*) realizada en 1974 por

James Ivory también se basó en un poema suyo), como trabajos de encargo realizados directamente para el cine. Existe un *remake* fallido de *The Set-Up* que en 1987 James Lemmo realizó bajo el título de *Heart*.

4. Antes de desempeñar labores de director, Robert Wise trabajó como montador en películas tan destacadas como *Ciudadano Kane* (1941) o *El cuarto mandamiento* (1942), ambas de Orson Welles.
5. David Bordwell, *El cine clásico de Hollywood*. Barcelona: Paidós, 1997.