

Capítulo V – La magia del cine¹

Por Victor O. Freeburg*

Traducido por Ignacio Nicolás Albornoz Fariña**

Introducción

Publicado por primera vez en 1918, *The Art of Photoplay Making*, es probablemente uno de los más tempranos acercamientos del mundo universitario a los estudios sobre cine. Escrito por Victor O. Freeburg (1882 – 1953), académico norteamericano de la Universidad de Columbia, *The Art of Photoplay Making* conoce aparentemente solo una traducción, de fecha por lo demás bastante reciente: *L'arte di fare film*, publicada en 2014 por la editorial italiana Diabasis, con traducción Anna Barozzi y Micol Beseghi y curaduría de Michele Guerra.

El extracto aquí presentado corresponde al capítulo V del libro, “Camera Magic”, que he decidido nombrar en castellano, en correspondencia con la versión italiana, “La magia del cine”. Para esta traducción he trabajado sobre la versión digitalizada (vía escáner) de *The Art of Photoplay Making* que almacena la biblioteca virtual Internet Archive. En lo que se refiere al contenido, el texto no presenta, como podrá notar por otra parte el lector, mayores dificultades. La prosa de Freeburg es en sí misma bastante escueta y transparente e ignora todo conceptismo o arabesco sintáctico. El aparato de notas al pie de página que presento es, por eso mismo, sumamente conciso y se limita, salvo dos o tres excepciones, a señalar los títulos, años de estreno y directores de las cintas mediante las cuales Freeburg ilustra sus argumentos.

¹ Traducción de “Chapter V: Camera Magic” en *The Art of Photoplay Making*. Nueva York: The Macmillan Company, 1918, pp. 80-89.

Texto

Durante miles de años, viejos y jóvenes han asistido fascinados a exhibiciones de lo prodigioso, cosas ajenas a la experiencia humana ordinaria o que, por medio de la ilusión de la magia, trascendían los poderes naturales. Ese placer de lo maravilloso es perenne. Hoy en día, el velocista más rápido, el saltador más ágil, el bateador más certero, el más espectacular aviador, tienen tantos o más admiradores boquiabiertos, extáticos, que el gladiador del tiempo de la Roma imperial. Y el hechicero hindú que desaparece en una escalera de cuerda por los aires despierta prácticamente el mismo asombro que los brujos del Faraón que transformaban varas en serpientes. El mundo antiguo anhelaba algo aún más asombroso que las ostentaciones de atletas, acróbatas y magos; deseaba verse maravillado por cosas que sobrepasaran incluso los poderes de estos excepcionales ejecutantes. Por eso, hombres de genio inventivo fabricaron historias de lo sobrenatural, de dioses y demonios, de gigantes y elfos, de brujas y trasgos, con sus sorprendentes catálogos de poderes y hazañas. Por supuesto, ni estos extraordinarios seres ni sus dones podían ser percibidos por ojos humanos, pues solo existían en la imaginación de aquellos que contaban las historias y de aquellos que las oían.

Antes de continuar esta discusión, establezcamos una diferencia entre las sensaciones de asombro y de fascinación² y las obras de la imaginación. El hombre se maravilla ante cosas que, de hecho, percibe —o que cree percibir— como reales; reales y, al mismo tiempo, excepcionales.³ Puede, de este modo, estremecerse frente a las cataratas del Niágara, o delante del Woolworth Building, o ante las dotes de algún individuo de excepción. Ante tales cosas, experimenta una sensación de asombro, cuyos efectos son prácticamente físicos: sus ojos se abren por completo, sus labios se despegan y su respiración se agita. Por otro lado, si creyera que estas realidades son meros

² [N. del T.] En inglés, “*sense of wonder or marvel*”.

³ [N. del T.] En inglés, “*supernormal*”.

fragmentos de la imaginación, su sentimiento de asombro o de pasmo desaparecería; y sin embargo, su mente se abandona plácidamente a la ficción, pues el hombre se complace naturalmente en la indulgencia de lo ilusorio. Es un pasatiempo mental agradable imaginar castillos en el aire, o gigantes de veinte pies de altura, o espíritus que caminan por la noche, o hadas que moran en el cáliz de un lirio. Pero tales entes sobrenaturales, aunque satisfacen nuestras ensoñaciones, no logran maravillarnos, a no ser que creamos de hecho en su existencia.

Pero nosotros, contemporáneos, no podíamos contentarnos con la simple imaginación de los fenómenos de la poesía épica, de la tradición religiosa, de los mitos, de las tierras de hadas; teníamos que inventar una máquina que pudiera materializar esas quimeras y traerlas frente a nuestros propios ojos. El cinematógrafo, gran mago del Siglo XX, nos permite ver con nuestros ojos físicos aquellas realidades que, desde el comienzo de los tiempos, nuestros antepasados vieron solo en su imaginación.

El cine mismo es un logro científico que para sinnúmero de espectadores posee aún mucho de mágico. No nos maravillamos solamente por el hecho de que la imagen en la pantalla esté en movimiento, sino también porque esta reproduce fielmente, y con precisión, sucesos que han tenido lugar semanas, meses o años atrás. Supongamos que fuera posible ir a ver, esta misma tarde, films auténticos de eventos que sucedieron hace cientos de años: Colón zarpando en sus tres carabelas, Shakespeare actuando en sus propias obras, Napoleón yendo a la batalla. ¡Cómo nos estremeceríamos ante una restauración visual del pasado de esa naturaleza! Pero no podemos ver los registros cinematográficos de estos eventos; solo podemos imaginarlos. Ahora mismo, al leer estas palabras, el lector los imagina de manera más o menos vívida. ¿Y... quién sabe? Tal vez sea más deleitable imaginar las hazañas del pasado que verlas tal como sucedieron. Sea como sea, en este capítulo y en el siguiente tendremos que distinguir el recurso al sentido del asombro del

recurso a la imaginación. Ventaja o desventaja, lo único claro en todo esto es que el cinematógrafo ofrece a nuestros ojos, a nuestro sentido del asombro, muchas realidades que, antaño, estaban exclusivamente reservadas a nuestra imaginación.

Uno de los ejemplos más comunes de la magia del cine es la metamorfosis, o transformación, un fenómeno que mitos y cuentos de hadas nos han ayudado durante mucho tiempo a imaginar, pero que podemos hoy ver de hecho en la pantalla. Transformaciones de estatuas en seres humanos, de flores en hadas, de cascadas en gigantes, y de viejas arpías en árboles, resultan familiares a todo devoto del cine. Se trata de cosas misteriosas, pero ya no imaginarias: las vemos en pantalla, son reales, si damos fe al testimonio de nuestros ojos. Tal vez incluso los niños no creen realmente que la estatua que ven sea una estatua real, o que se transforme de verdad en un ser humano; sin embargo, esos niños se asombran ante la magia que observan, del mismo modo que un adulto se maravilla ante el truco inexplicable de un mago en escena. Este nuevo recurso —el recurso al sentido del asombro— es algo que el guionista y el director de films pueden hacer surgir mágicamente. Si fracasan al hacerlo, solo lograrán disgustar o, en el mejor de los casos, divertir a los espectadores con su ineptitud; pero, si poseen el genio de la invención de intrigas y de la ejecución mecánica, podrán, al menos por algunos instantes, lanzar un hechizo de asombro sobre los asistentes.

La cámara puede materializar así las deslumbrantes metamorfosis de los creadores de mitos. Puede también actualizar alucinaciones como visiones y espíritus, ilusiones de la vida real; ilusiones, sin embargo, que muchos, todavía hoy, juzgan verdaderas. Los fantasmas, desde luego, han sido presentados en el teatro desde los inicios del drama, aunque jamás con el poder de convicción que posibilita el cine. El fantasma de Banquo, en la representación original de *Macbeth*, fue interpretado incontestablemente por el mismo actor que había interpretado, apenas unos minutos antes, el rol de Banquo aún en vida. El

fantasma era igual de real, igual de pesado y estaba tanto o más sudado que Banquo, y se diferenciaba de este solamente por tener la “cabellera ensangrentada”.⁴

Los recientes progresos en mecánica escénica y técnica teatral han permitido a los productores de *Macbeth*, *Hamlet* y *Richard III* representar fantasmas con mayores efectos espiritistas, supernaturales. No obstante, ninguna producción teatral ha podido hasta hora figurar la ingravidez, la maravillosa vaguedad, el delicado paso de la invisibilidad a la visibilidad —y viceversa—, que el cine hace hoy posibles. Por lo demás, los efectos de doble exposición permiten muchas escenificaciones sutiles que resultan imposibles en el teatro. Por ejemplo, *Macbeth* puede ver al espíritu en su propia silla, gritar y apartarse horrorizado; pero cuando los convidados, estupefactos, miran hacia el lugar que este indica, el espíritu ya se ha disuelto en la nada. Una interpretación así de literal de lo que el texto de Shakespeare nos lleva a imaginar es posible solamente en la pantalla del cine. Y se gana también en verosimilitud y persuasión, pues el fantasma cinematográfico puede ser presentado a la luz del día. El espectador no puede decirse que el espíritu es una mera ilusión nocturna que desaparecerá cuando la luz retorne, ya que lo ve —débilmente, aunque de manera indiscutible— en la pantalla, y todos los demás espectadores podrían corroborar el testimonio de sus ojos.

La ilusión de los espíritus se encuentra estrechamente ligada a la ilusión de las revelaciones. En la historia y en los libros de cuentos leemos sobre visiones percibidas por personajes reales y ficticios, y apenas podemos imaginárnoslas. Pero en el cine el espectador puede acceder a esas visiones y sentir así con más claridad las emociones vividas por los personajes afectados. En la cinta *Joan, the Woman*⁵ podemos por ejemplo sentir, junto con la heroína, una inspiración electrizante cuando esta ve un caballero armado flotando en el aire

⁴ [N. del T.] Freeburg hace referencia aquí al siguiente verso de *Macbeth*: “[...] nunca sacudas tu cabellera ensangrentada sobre mi rostro”.

⁵ [N. del T.] *Joan, the Woman* (1916) fue realizada por Cecil B. DeMille.

sobre la multitud. Joan se paraliza ante la visión, pero cuando la gente que la rodea levanta la mirada para ver lo que sus ojos parecen escrutar, no ven más que el vacío del aire. Nosotros, espectadores, nos maravillamos en cambio al ver al misterioso caballero —difuso, aunque suficientemente definido como para estar seguros de que esta allí; y en un instante, sin mediar palabras, comprendemos los pensamientos de Joan, así como los comentarios de la muchedumbre que la rodea a propósito de su supuesta locura. Esa es la magia del cine, un efecto dramático que, por supuesto, no podrá jamás ser rivalizado por una representación teatral análoga.



Gracias a la magia del cine, las formas y proporciones de personas, animales y objetos pueden pasar del universo de lo factual al de lo fantástico. Millones de lectores han disfrutado imaginándose las concepciones fantásticas de *Los viajes de Gulliver*, pero hoy, por primera vez, podemos ver la imagen en movimiento de un Gulliver de veinticuatro pies de altura sosteniendo un liliputiense de seis pulgadas entre las palmas de su mano. Quizás el Gulliver que imaginábamos no tenía esas características, o el liliputiense que solíamos representarnos no llevaba precisamente ese mismo atuendo; sin embargo, allí, frente a nuestros ojos, está la realidad imposible. El espectador, salvo si es un niño, puede saber quizás que este extraño efecto se debe a un trucaje de doble exposición. Poco importa: niños y adultos quedarán boquiabiertos por igual ante la exhibición. El mismo truco permite por lo demás representar animales

de dimensiones fabulosas. Por ejemplo, en *The bottle imp*,⁶ la adaptación del cuento de Stevenson realizada por la firma de Jesse L. Lasky, dos leones reales que custodian la puerta de un palacio parecen casi tan grandes como elefantes comparados con los hombres que acceden por esa misma entrada. Cualquiera de nosotros podría ir al zoológico y ver leones de verdad, pero solo en el cine nos es dado maravillarnos ante ejemplares con las dimensiones de un elefante.

Los directores de talento, no obstante, pueden representar proporciones y formas fantásticas sin recurrir a la doble exposición. Por ejemplo, en la versión de *The Poor Little Rich Girl*,⁷ de la Artcraft Picture Corporation, la actriz Mary Pickford fue reducida a un tamaño minúsculo en comparación con los objetos anormalmente grandes que la rodeaban. El pomo de la puerta era tan alto que apenas podía alcanzarlo, las sillas eran tan grandes que apenas podía trepar por ellas, los escalones que conducían hasta la Bolsa eran tan enormes que, para ascender, requería grandes esfuerzos. Todos estos contrastes producen el efecto deseado porque es tal vez más fácil y natural que el público se imagine un bebé que puertas, sillas o escalones gigantescos. Un método aún más astuto fue utilizado en *A Daughter of the Gods*.⁸ Este se basaba en la ley psicológica según la cual, cuando nos es mostrada la imagen de un objeto aislado, sin ninguna referencia que nos ayude a establecer su tamaño, nos parece que el objeto en cuestión es de dimensiones normales. De este modo, al mostrársenos la imagen de un árbol pensábamos inconscientemente que se trataba de un árbol de tamaño corriente, de acaso dos o tres pies de diámetro. Con esa medida establecida en nuestras cabezas, inferiríamos naturalmente la dimensión relativa de cualquier otro objeto que se nos presentase. Ahora bien, el árbol tenía en realidad unos doce pies de diámetro. Cuando Anitia (Annette

⁶ [N. del T.] *The Bottle Imp* (1917) es un film estadounidense dirigido por Marshall Neilan.

⁷ [N. del T.] *The Poor Little Rich Girl* (1917) es un film estadounidense dirigido por Maurice Tourneur.

⁸ [N. del T.] Actualmente extraviado, *A Daughter of the Gods* (1916) es un film estadounidense dirigido por Herbert Brenon.

Kellermann) aparecía pues junto a él, nuestra ilusión con respecto a su tamaño nos hacía figurárnosla diminuta en comparación. Mantenido esa ilusión, juzgamos a los enanos (interpretados por niños) extremadamente pequeños. En otras palabras, Anitia, una mujer adulta, aparece como una niña, lo cual hace a su vez que los enanos —niños reales— parezcan meros muñecos.



El compositor de imágenes que procura “cinematizar” los mundos de hadas debe siempre recordar que está inhibiendo la imaginación al suministrar algo real en lugar de lo imaginado, y que esta sustitución solo puede ser exitosa si logra presentarnos algo que no sea solamente real, sino algo que sea al mismo tiempo maravilloso, algo que apele al sentido del asombro. Para lograrlo, ha de ser él mismo un hechicero; y sus trucos han de estar basados en la psicología de la ilusión, en la misma medida que los trucos del ilusionista profesional. Así como el conjurador solo puede satisfacer a su público si logra engañarlo, el cineasta-hechicero, de igual modo, debe atrapar las mentes de los espectadores cuando estos menos lo esperen y conducirlos, cautivos, al reino de lo maravilloso.

En el mundo del cine, incluso las leyes de la naturaleza pueden invertirse o ser puestas a un lado. Podrá mostrarse un arroyo fluyendo alegremente colina arriba; un grupo de personas sentadas para cenar, con los pies apoyados en el techo, tomando una sopa, totalmente inconsciente de estar viviendo boca abajo; un hombre podrá llegar, de un salto, a la cima de una gran torre, o ser aplastado,

y quedar tan delgado como un papel, por una aplanadora mecánica, solo para levantarse nuevamente, todo él volumen, y dar enseguida una caminata; un manzano podrá florecer en solo minutos, y mientras refriega uno sus ojos, los frutos podrán transformarse en flor, y la flor, a su vez, en capullo. Un castillo podrá sostenerse majestuosamente en el aire, una ardilla podrá cargar un bosque en su espalda, una montaña podrá cascar una nuez y la cola podrá menear al perro. Sería posible incluso, exponiendo un film lentamente por un periodo de veinte años, mostrar un hombre que crece en cinco minutos, desde la infancia hasta la adultez. En el mundo del cine, las historias pueden hacerse realidad, pues ni siquiera las leyes de la propia naturaleza son capaces de limitar el sortilegio excepcional de la cámara.

El compositor de imágenes puede incluso insuflar el espíritu de la vida y la personalidad a objetos inanimados. Un ejemplo familiar de este tipo de truco son las letras y palabras animadas que se ensamblan en sus respectivos lugares para formar alguna frase publicitaria. Corren, saltan, vuelan y ruedan a sus puestos. Algunas llegan tarde, desplazando a las otras: la “I” pierde casi su punto en el tumulto; la “A”, con sus patotas, pisa la cola de la “Q”.

Sucede a menudo en la vida cotidiana que un objeto actúa como si tuviera una personalidad antojadiza. El jugador de golf, el propietario de un vehículo motorizado ordinario, quien haya tenido que manipular herramientas, saben que los objetos inanimados pueden comportarse como si tuvieran vida y estuvieran poseídos por demonios. En la pantalla, extraños temores de esta naturaleza pueden ser corroborados. Por ejemplo, en *The Blottle Imp* la botella es ciertamente un espécimen vivo, con malos hábitos fascinantes. Se escapa de su dueño cuando este trata de cogerla; lo golpea en la cabeza cuando no está mirando: todo esto porque un demonio habita realmente en ella. Objetos animados de personalidad más agradable pueden aparecer en otras obras. Quizás un valiente y noble par de botas visitará a un melindroso parcito de pantuflas, lo invitará a dar un paseo, y se despedirá luego afectuosamente; o

tal vez un lote de cubos A B C se convertirá por sí mismo en una magnífica casa, sin la ayuda de manos humanas, mientras su pequeño y adorable dueño yace profundamente dormido.

Ya bastante ha sido dicho para ilustrar la portentosa magia del cine. Todo escritor que posea el genio de lo extravagante haría bien en considerar la efectividad de relatar su historia con imágenes en movimiento en lugar de palabras. Y todo cineasta que desee dominar las maneras de complacer la mirada e impresionar las mentes del público, debe aprender a servirse de esa vara mágica que es la cámara. Este recurso al sentido del asombro es uno de los patrimonios exclusivos del cine. Y habrá que recordar que cada arte alcanza su punto más alto a través de aquellas funciones en las que sobrepasa a los otros. Ni la pintura ni la escultura, ni la danza ni el drama, y ni siquiera la magia profesional, pueden operar los agradablemente asombrosos y deleitosamente imposibles milagros de la pantalla. He aquí uno de los campos de la composición cinematográfica que debería ser cultivado por las mentes creativas hasta pasar del estado de la prestidigitación y del mero ingenio al del arte embelesador. Y, en cada caso, el elemento de magia cinematográfica, sea cual sea su extensión, habrá de ser combinado con el elemento de lo pictórico y el elemento de lo dramático.

Podrá ocurrírsele ahora a los espíritus reflexivos que el film —precisamente porque puede actualizar tantas realidades antes abandonadas a la imaginación del lector— es algo rígido, prosaico, que no deja espacio a los ensueños individuales del espectador. He allí una noción completamente errada. Mostraremos en los capítulos siguientes que el film, a pesar de sus extrañas particularidades, puede apelar a la imaginación del espectador de muchas maneras novedosas.

* Especialista del teatro isabelino, Victor O. Freeburg (1882-1953) fue un esteta de las artes escénicas y un académico pionero de la teorización sobre el cine desde el ámbito universitario e intelectual. Junto a Frances Taylor Patterson, Freeburg dictó, entre 1915 y 1917, una serie de cátedras sobre cine en la Universidad de Columbia, experiencia que alimentaría más adelante

sus reflexiones de *The Art of Photoplay Making*, de las cuales se ofrece aquí una breve muestra. Freeburg es además el autor de *Pictorial Beauty on the Screen*, publicado en Nueva York 1923.

** Ignacio Albornoz Fariña posee un título de Maestría en Historia, teoría y memoria del cine (2016) y un Master profesional en Valorización del patrimonio audiovisual (2017), ambos obtenidos en la universidad París VIII-Vincennes-Saint-Denis. En el ámbito profesional, ha realizado pasantías en instituciones como la Murnau-Stiftung, en Alemania. Bajo la dirección de Christa Blümlinger (EDESTA, París VIII), prepara actualmente una tesis de doctorado en torno a la producción documental chilena, en el contexto de las recientes iniciativas de restauración memorial. Dentro de sus temas de investigación se encuentran, también, el cine de ensayo y el desarrollo de los centros de producción universitarios en el Chile de los años setenta. Además de colaborar en el blog *El Agente Cine* y realizar numerosas traducciones de textos sobre teoría e historia del cine, ha publicado recientemente dos artículos monográficos: “Et on doit prendre parti: le film-essai chez Gilles Groulx, en mots et en images” y “Entre el espanto y la ternura: voces de colaboración y resistencia en el Chile de la transición”. Email: ignacio.n.albornoz@gmail.com