

Hacia el séptimo arte



Imagen en la pantalla del film de MÉLIÈS,
Deux cent mille lieues sous les mers, 1906

Guy H. Wood

Francisco J. Frutos

Cristina García-Camino Matcos

La magia de la imagen

Francisco Javier Frutos Esteban & Cristina García-Camino Mateos



Cartel publicitario *Modern Cinema Lumière* 1896

Antes del cinematógrafo

Según el investigador francés Laurent Mannoni, durante el invierno de 1895/96, mientras los parisinos «estrenaban» el Cinematógrafo Lumière, alrededor de 14.000 espectáculos de linterna mágica se ofrecieron en todo el territorio galo, sin incluir las sesiones organizadas por sociedades educativas o instituciones religiosas. Este dato sólo quiere ilustrar la existencia de un tipo de espectáculo audio-visual basado en la proyección de imágenes, ofrecido en las plazas, salones, «music-halls», pequeños teatros o cafés, que vivió su momento de máximo esplendor y madurez en el último cuarto del XIX, y que anticipó todas las señas de identidad que durante la primera década del siglo XX consolidó el cine primitivo ofrecido en las barracas de feria.

La linterna mágica no fue el único artificio óptico decimonónico que alcanzó éxito y difusión. Fenaquistoscopio, mundo nuevo, visor estereoscópico, zoótropo, praxinoscopio, taumatropo, microscopio solar o kineoscopio son términos que remiten sólo a una pequeña muestra de medios técnicos que como la linterna mágica desarrollaron sus potencialidades antes de la llegada del cine, al ser capaces de ser «soporte» de prósperas industrias de equipos y satisfacer una variada demanda de prácticas de consumo, a partir del desarrollo de modos de expresión llenos de sentido, aunque lamentablemente no siempre han recibido la atención necesaria por parte de los investigadores en la materia.

Una convención comúnmente aceptada por los historiadores del cine plantea la existencia de una etapa denominada «precinematográfica», que establece la continuidad entre los medios anteriormente citados — y muchos más— y las proyecciones cinematográficas, enfatizando su parentesco técnico, industrial y comunicativo, cuyo marco de estudio sería el seno de la Historia del Cine, y que define todo lo anterior al hecho cinematográfico y lo explica en función de éste. Aunque se trata de un punto de vista ‘alienado’, que analiza las manifestaciones «audio-visuales» que precedieron al cine, exclusivamente por lo que anunciaban, ha obtenido fructíferos resultados, sobre todo a la hora de tratar de sistematizar todo un universo de medios técnicos, representaciones icónicas y documentación, que en algunos casos ha llevado a los estudiosos a retroceder hasta las cuevas de Altamira.

Sin despreciar los avances realizados desde esta perspectiva, en la última década se está produciendo una aproximación interdisciplinar que la complementa y completa, y que permite abordar estos espectáculos integrados en la Historia de los Medios Audiovisuales, relacionándolos con «diversiones» populares como la magia, el circo, los gabinetes de figuras de cera y autómatas, los cuadros vivos, los teatros de sombras, los espectáculos aerostáticos, las iluminaciones o la pirotecnia, y que tiene en cuenta otras disciplinas como la historia del arte, el teatro, la literatura y medios impresos como las estampas, aleluyas, almanaques, periódicos, revistas ilustradas, semanarios o las obras de divulgación científica.

Una vez planteada esta introducción de corte conceptual-terminológico y para poder seguir avanzando



Linterna mágica de disco Ernst Plank



De izquierda a derecha, praxinoscopio, zoótropo y praxinoscopio-teatro.



Visor estereoscópico



Kinetoscopios de Edison



Perifanoscopio y pantinoscopio, que aplicaban los principios popularizados por el fenaquistiscopio



El microscopio solar utilizaba la luz del sol como fuente para proyectar cuerpos opacos de reducidas dimensiones

en el conocimiento de esta etapa apenas conocida, pero mágica y fascinante, vamos a tratar de sistematizar, agrupar y definir someramente algunas formas y manifestaciones del universo precinematográfico —surgidas en torno a la llamada «física recreativa»—, a la vez que localizamos y describimos los grandes fondos patrimoniales del estado español, que nos han servido de ilustración gráfica y documental de estas páginas, y a los que dedicaremos íntegra la última parte de este trabajo.



«The show», grabado de J. Hoppner y J. Young que ilustra un mundo nuevo. Gran Bretaña, 1787

Durante el siglo XIX se desarrollaron y combinaron «recreativamente» varios principios de la física relacionados con el secreto de la representación del movimiento de la imagen, y con el registro y proyección de la misma, que, antes de acabar produciendo el advenimiento del cine, facilitaron la proliferación de numerosos artilugios precinematográficos.

El taumatropo, el zoótropo o el praxinoscopio desvelaron el primer secreto al valerse para su funcionamiento de la persistencia retiniana, que hace referencia a la forma en que registra el ojo humano los cambios de luminosidad. Tras cada impacto luminoso se produce un breve intervalo —de alrededor de un doceavo de segundo— durante el cual queda interrumpida la visión. Esa fugaz ruptura de la continuidad permite que unas imágenes fijas, que representan ligeras variaciones sucesivas de una misma acción, puedan desplazarse ante la vista, a un ritmo no inferior a doce imágenes por segundo, y sean percibidas sin interrupción, dando la sensación de movimiento «real».

Basada en principios ópticos conocidos desde la antigüedad, la cámara oscura forma imágenes «analógicas» del mundo, que pueden competir con garantía de éxito con nuestra percepción del mismo, gracias a las propiedades de refracción y reflexión de la luz. Precisamente fue esa analogía (o confusión) entre el realismo de lo representado y la propia realidad, el telón de

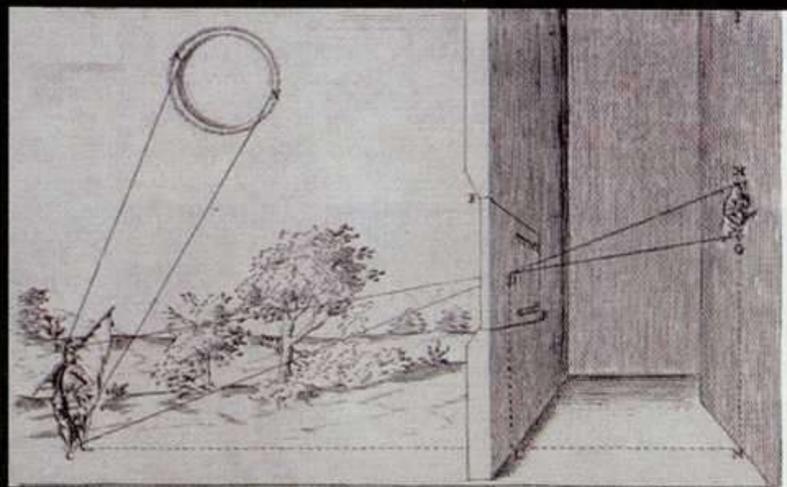
fondo sobre el que se articuló una dinastía de espectáculos ópticos, desarrollados en torno a la cámara oscura, que como una piedra lanzada cuando choca en la superficie del agua, fue capaz de formar círculos concéntricos que se desplegaron en el tiempo, al transformarse en «proyector», en «caja negra» o en «gran habitación».

La linterna mágica, el microscopio solar y la cinematografía fueron los mecanismos que mejor definieron las posibilidades de la cámara oscura al invertir su funcionamiento y convertirla en «proyector». Gracias a una potente fuente de luz centrífuga y un dispositivo provisto de lentes y elementos mecánicos, estos aparatos ofrecían al público colocado frente a una pantalla las imágenes surgidas de los soportes traslúcidos donde se encontraban registradas.

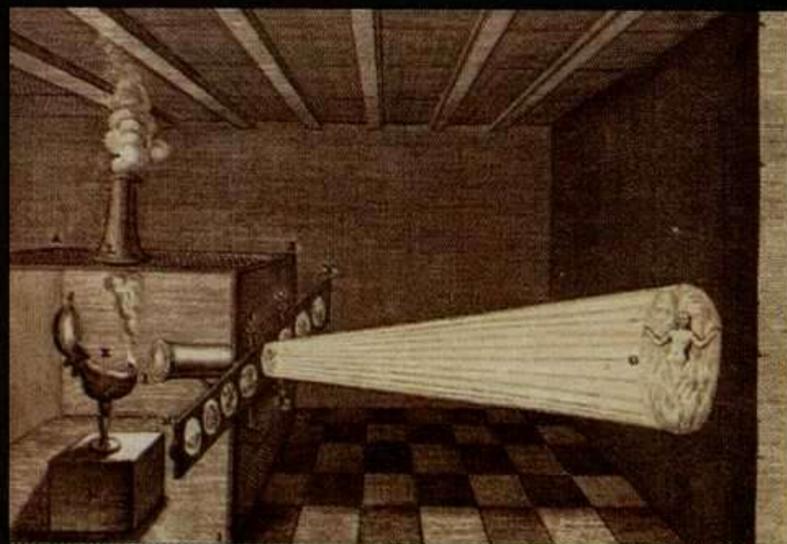
La cámara fotográfica surgió al colocar en el interior de una cámara oscura una sustancia química capaz de registrar los cambios de luminosidad. Ésta «caja negra precinematográfica» fue la que más influyó en la popularización de la imagen en el siglo XIX. Niépce consiguió captar imágenes y fijarlas sobre un soporte opaco y único. Talbot patentó el primer proceso negativo-positivo para la repetición seriada de imágenes. Unos acontecimientos que han sido sobradamente recogidos por la Historia de la Fotografía...

Por otra parte, mundo nuevo, tutilimundi, visor estereoscópico o kinetoscopio remiten a términos empleados para denominar a las «cajas negras» de pequeñas o medianas dimensiones que contenían grabados «iluminados» del natural a partir de cámaras oscuras. Una lente de aumento y la corta distancia respecto a la imagen proporcionaban a las «piezas ópticas» la posibilidad de superar el campo de visión del observador, generando una intensa impresión de realidad.

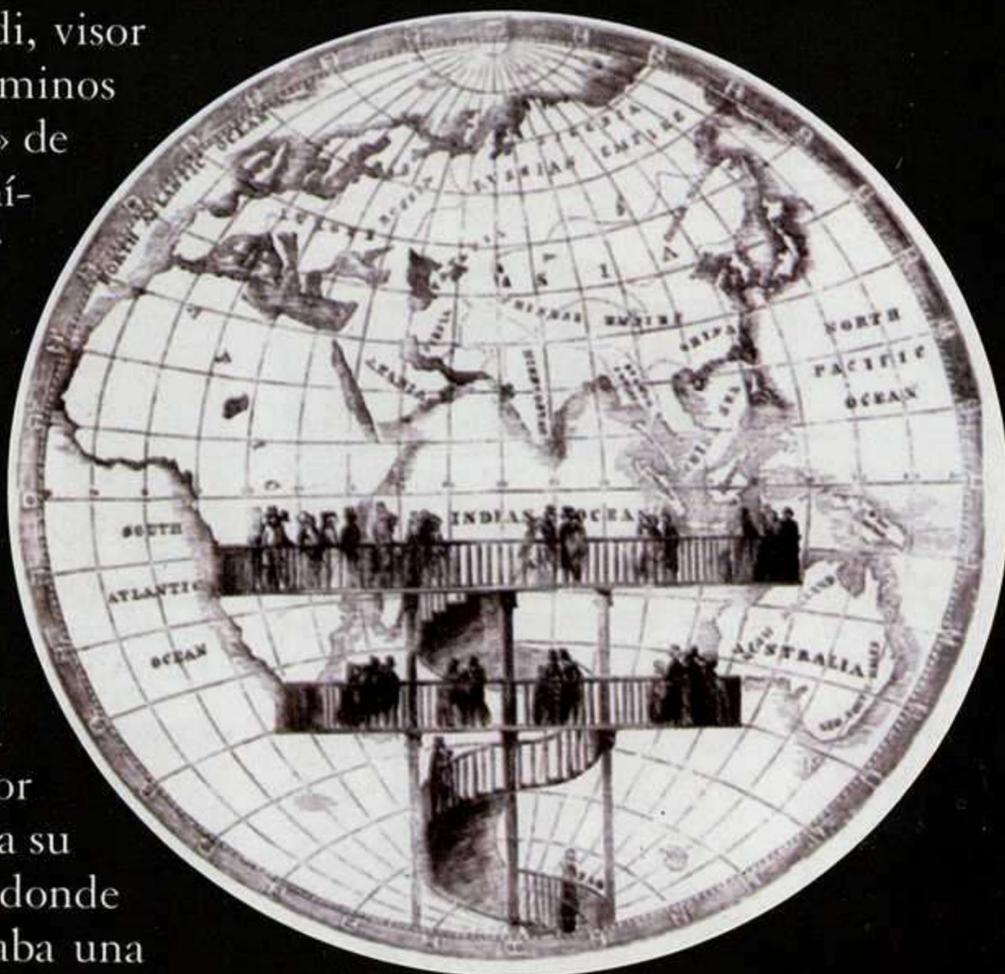
Como «gran habitación», la cámara oscura tuvo sus aplicaciones más emblemáticas en instalaciones como el panorama o el diorama. El espectador, situado en el interior de un espacio de grandes dimensiones, dirigía su mirada a una o todas las paredes del espacio, donde la luz que entraba desde el exterior iluminaba una serie de imágenes allí pintadas según las leyes de la perspectiva.



En la obra de M. Bettini «Apiaria» (1641) se mostraba el funcionamiento de una cámara oscura



Esquema de funcionamiento de la linterna mágica, recogido por primera vez por Athanasius Kircher en *Ars magna lucis et umbræ*.



Grabado de «La ilustración» que reproduce el panorama instalado en la Exposición Universal de Londres de 1851.

La linterna mágica



Linterna mágica. Aguafuerte, 1799



La linterna mágica, de J. F. Bossio, Francia, 1804

Cuentan las efemérides que en 1656 una terrible peste asoló Roma causando en sólo cuatro meses más de 15.000 muertos. El jesuita Atanasio Kircher (1602-1680), junto a otros integrantes de la orden, se ocupó del cuidado de los enfermos. En aquella época se consideraba que la enfermedad se transmitía a través de vapores malignos que estaban en el aire. Utilizando un microscopio primitivo, Kircher observó el pus de quienes habían padecido la peste, y creyó descubrir la presencia de lo que llamó 'vermiculi', pequeños gusanos que consideró los causantes de la enfermedad. En realidad su microscopio era demasiado rudimentario para observar los bacilos, que fueron identificados dos siglos después, pero por primera vez se estableció la existencia de un factor infeccioso invisible a simple vista del ojo humano.

Las anteriores investigaciones, que abrieron el camino para el desarrollo posterior de la bacteriología, no fueron las únicas llevadas a cabo por Kircher, una figura influyente y polifacética en el amanecer de la modernidad. Cuando magia y ciencia constituían una madeja difícil de desenredar, el jesuita alemán representó la combinación entre las creencias y el experimentalismo, entre el mago-alquimista y el técnico constructor de máquinas que sirven para mostrar lo maravilloso liberado de los poderes ocultos. Tan interesado en profundizar en los principios científicos como en desarrollar sus aplicaciones «recreativas», Kircher abordó el estudio de la ciencia óptica en una de sus obras más divulgadas, *Ars magna lucis et umbrae* (Roma, 1646), que en su volumen décimo contiene la descripción original de la «linterna mágica o de taumaturgo». A partir de varios experimentos realizados con aparatos de diseño propio, Kircher concretó las posibilidades de la 'Magia Representativa', definida por él como la «ciencia recóndita de la luz y de la sombra, en la que, por medio de las varias mezclas de luz y sombra, reflexiones catóptri-

LA INDUSTRIA DE LA LINTERNA MÁGICA

La linterna mágica, que en principio fue fabricada por artesanos o por los propios linternistas, dio origen durante el siglo XIX a una gran industria de equipos de proyección, dirigida a dos sectores bien definidos: el doméstico, que suministraba al mercado aficionado e infantil, y el profesional, que apostaba por productos y servicios dirigidos al público e instituciones. Las sesiones de linterna mágica domésticas fueron la base de una intensa actividad industrial, que se extendió más allá de la pura construcción de aparatos. Los fabricantes vendían, en el interior de cajas decoradas, no sólo la linterna mágica y placas, sino también catálogos y manuales de instrucciones, textos para acompañar a las proyecciones, juegos de accesorios para limpieza y mantenimiento del equipo...



Un buhonero portando su linterna mágica

cas y refracciones, les serán mostrados espectáculos admirables a los oyentes».

La linterna mágica de Kircher tenía forma cilíndrica y una lente a modo de condensador que proyectaba, ampliadas sobre una pantalla, imágenes pintadas con colores translúcidos sobre delgados trozos de vidrio. El aparato contaba con un soporte que permitía el deslizamiento de los cristales frente al objetivo, haciendo posible una presentación secuenciada de las imágenes. A diferencia de las sombras chinescas que eran efímeras, las imágenes proyectadas por la linterna mágica se encontraban registradas 'indefinidamente' en un soporte. Gracias al artilugio descrito por Kircher, dominar la luz para generar imágenes del mundo real o imaginario iba a convertirse en un juego, un arte, un oficio, una ciencia y una industria.



Modelos de linterna mágica para usos domésticos y, en el centro, profesional

UN PÚBLICO ENCANTADO



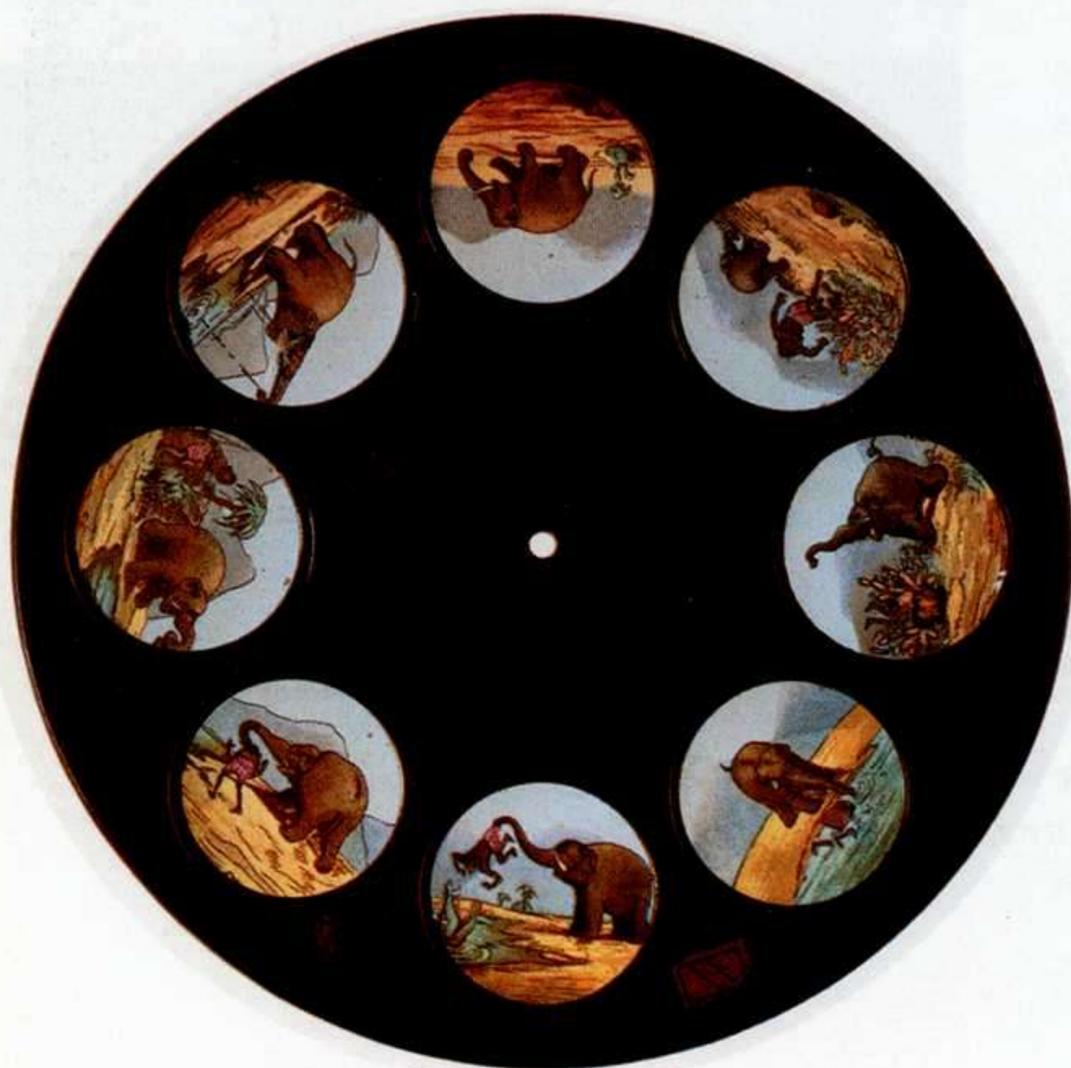
Sesión de linterna mágica en la Plaza de Quevedo en Madrid. En la «Ilustración Española y Americana», 1890

Gracias a la buena acogida que recibieron en toda Europa las proyecciones públicas de linterna mágica, el siglo XIX se convirtió en el «siglo de oro» de este tipo de espectáculos, tanto en sus modalidades itinerantes como en las estables. Recibidas con enorme curiosidad, las funciones ofrecían una peculiar combinación de distracciones fantásticas y avances del saber, utilizando equipos profesionales que podían constituir sistemas muy complejos, compuestos por varias linternas integradas.

Gracias a la evolución de los aparatos y a la intervención de las instituciones públicas, en la segunda mitad del XIX, la linterna mágica se convirtió también en el medio ideal para ilustrar conferencias, demostraciones científicas y otras actividades pedagógicas. Aquellas veladas, ofrecidas en sociedades de instrucción pública, academias civiles y militares, ligas contra el alcoholismo o la tuberculosis, «divertían instruyendo e instruían divirtiendo», mediante imágenes que abarcaban todos los campos del conocimiento: botánica, geología, zoología, anatomía, historia, arquitectura, geografía, astronomía...

Desde Robertson, quizás el primer gran linternista de la Historia y célebre por sus 'fantasmagorías', hasta George Méliès, considerado por muchos el último de los creadores audio-visuales con mentalidad precinematógráica, miles de personas desempeñaron el oficio de la linterna mágica para mayor deleite de un público encantado.

Placa para una linterna de disco de la fábrica alemana Ernst Plank



LAS PLACAS DE LINTERNA MÁGICA

Confeccionadas en vidrio transparente por los propios «linternistas» o fabricadas de modo industrial, las placas de linterna mágica, ya fueran sencillas, compuestas o 'móviles', contenían imágenes registradas mediante dibujos, grabados o fotografías, y eran capaces de representar movimientos y narrar historias, ofreciendo una intensa impresión de realidad al integrar con facili-



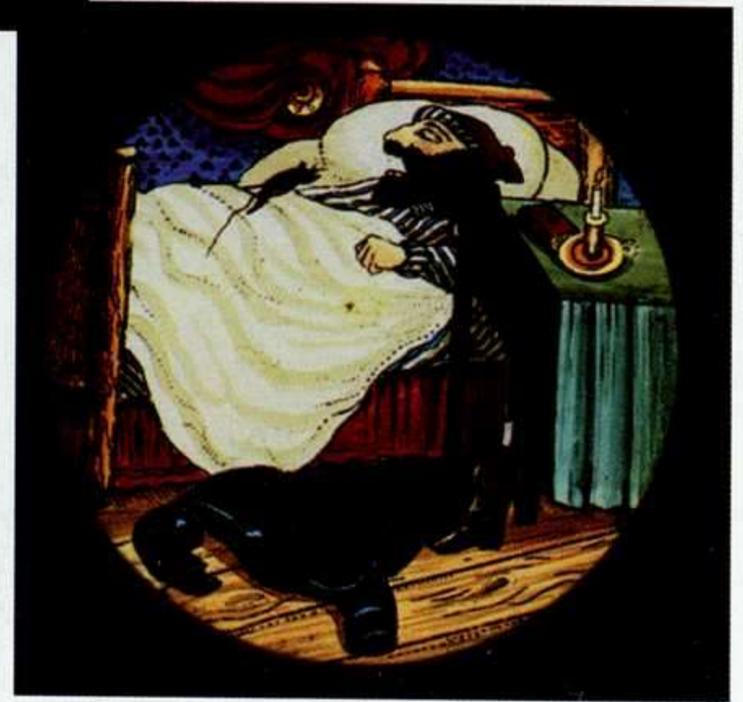
Placas de linterna mágica con motivos fantasmagóricos

dad temáticas tan diversas como las «fantasmagorías», los documentos de actualidad, las vistas puramente recreativas, los descubrimientos de la fisiología o la mecánica celeste. Además, las funciones se acompañaban por textos, sonidos y música «interpretados» por el linternista o su ayudante, que reforzaban el proceso de «naturalización» del espectáculo.

LA PRIMERA REFERENCIA EN CASTELLANO

Sevilla. 1692. La mexicana Juana Inés de la Cruz, que introdujo en sus textos el artilugio óptico gracias al conocimiento de las obras del jesuita Atanasio Kircher, publicó *Sueño*, una silva de novecientos setenta y cinco versos sobre las limitaciones intelectuales del hombre a la hora de comprender la realidad, donde incluyó la primera referencia literaria en lengua castellana a la linterna mágica, como metáfora de la confusión perceptiva que existe en la frontera entre sueño y la vigilia:

«Así, linterna mágica, pintadas
representa fingidas
en la blanca pared varias figuras
de la sombra no menos ayudadas
que de la luz: que en trémulos reflejos
los competentes lejos
guardando de la docta perspectiva
en sus ciertas mensuras
de varias experiencias aprobadas,
la sombra fugitiva,
que en el mismo
esplendor se desvanece,
cuerpo finge formado
de todas dimensiones adornado
cuando a un ser superficie no merece».



Placa de linterna mágica con elementos móviles diseñada por C. Constant y titulada *Dormilón tragándose una rata*



Sor Juana Inés de la Cruz. Atribuido a Juan de Miranda. Universidad Nacional Autónoma de México, México D. F.

Las piezas ópticas

Desde el siglo XVII, las piezas ópticas, compuestas por una caja y un juego de lentes monoculares o binoculares, evolucionaron permitiendo un amplio abanico de artefactos visuales que se despliega desde el carronato a la máquina tragaperras, pasando por el sencillo visor estereoscópico.

EL MUNDO NUEVO

Conocidas en toda Europa bajo distintas denominaciones derivadas de las voces italianas *mondo nuovo* y *tutti gli mondi* —*mundonuevo* o *tutilimundi*—, las «máquinas ópticas» llegaron a formar parte de la vida cotidiana de los siglos XVIII y XIX. Sus funciones itinerantes, ofrecidas a partir de un gran cajón de madera, profusamente decorado y provisto de uno o varios agujeros, en cuyo interior se veían pinturas, grabados o fotografías, estaban acompañadas por los comenta-



Ilustración incluida en el programa de mano del espectáculo «El mundo por dentro. Linterna mágica de la Marimorena, bruja del siglo XIX»



Mundo nuevo con cinco visores

rios y la música del feriante. Los temas evocados por sus imágenes eran muy variados: paisajes y escenas fantásticas iluminadas, anécdotas humorísticas, tipos y costumbres populares, sátiras políticas, hechos de actualidad... El escritor costumbrista Ramón de Mesonero Romanos, en una de sus *Escenas Matritenses*, publicada en octubre de 1832 y titulada *Las Ferias*, reconstruyó el ambiente de uno de estos espectáculos: «[...] llegamos a la plaza de la Cebada, teatro un tiempo de las ferias de Madrid, y hoy destinado a más terribles escenas. Intentando atravesarla, fuimos detenidos por una multitud de curiosos apiñados en rededor de una maquina óptica, dirigida por un ciego con un tamborcillo, que enseñaba por dos cuartos *tutti li mondi*. Y al pasar a su lado hirieron mis oídos estas voces, interrumpidas por el tamborcillo: 'tan tan... ahora van ustedes a ver la gran calle de Alcalá en tiempo de Ferias».

Aunque crítico con este tipo de espectáculos, Mesonero Romanos, tras describir sus pormenores, parece rendirse al final de su artículo ante el atractivo de sus imágenes: «Paréme un poco, y consultando con el amigo, convinimos en que si habíamos de atravesar todo Madrid para verla, era más cómodo mirarla pintada por dos cuartos; pagámoslos, (y) aplicamos la vista al cristalejo».

EL VISOR ESTEREOSCÓPICO

El visor estereoscópico fue, junto a la linterna mágica, el artilugio óptico que alcanzó mayor éxito y difusión en el siglo XIX, al combinar dos elementos de fascinación: el fotográfico, que permitía «reconocer» experiencias vividas, y el efecto tridimensional, que, a partir de imágenes planas, restituye en el observador la sensación de relieve del espacio real. El visor estereoscópico de columna, muy extendido tanto en el ámbito privado o familiar como en lugares públicos, ferias y locales dedicados al espectáculo, estaba construido de forma que pudiera contener en su interior y hacer avanzar automáticamente hasta series de entre 50 y 200 imágenes.



Visores estereoscópicos de columna o «americanos»

LA FOTOGRAFÍA ANIMADA

Desde 1895 hasta que se generalizaron las exhibiciones públicas del cinematógrafo, tanto el mutoscopio, como el kinetoscopio de Edison o el fotozoótrofo de Pathé, permitieron una ojeada al movimiento recreado fotográficamente. Pensadas como máquinas tragaperras individuales y provistas de un visor de aumento y una manivela que hacía avanzar el conjunto de las fotografías, todas ellas estaban destinadas a un espectador de gustos populares que, movido por la curiosidad, acudía por igual a las barracas de feria europeas y a los «Penny Arcades» estadounidenses, aquellos curiosos salones en los que se alineaban los más variados juegos y aparatos mecánicos accionados con monedas.



Mutoscopio de Dickson y Casler, concebido desde el principio como máquina tragaperras

Las instalaciones pan-diorámicas

La moda pan-diorámica abarcó más de un siglo de alternativas diversas, desde 1792, cuando Barker inventó el Panorama, hasta 1900, fecha de su ocaso, en la Exposición Universal del Siglo. Inaugurada en París el 14 de abril, la Exposición dio cabida al Transiberiano, el Estereorama, el Mareorama y el Cineorama, estructuras monumentales que llamaron la atención del público porque le acomodaban en el interior de autén-

ticos escenarios ideados para confundir su visión directa del mundo y su representación mimética por medio de determinadas tecnologías gráficas. En el Transiberiano, quedaba sumergido en vagones de tren, mientras observaba el itinerario Moscú-Pekín, que simulaba desplegarse sobre un recorrido de 9.574 kilómetros; en el Estereorama o el Mareorama, en una terraza de un barco imaginario, sumida en la oscuridad, donde se colocaban los espectadores y se imitaba el oleaje del mar; y en el Cineorama, en la cesta de un globo que «sobrevolaba» las principales capitales de Europa.

Lamentablemente, dado su carácter temporal, casi la totalidad de estas instalaciones no fueron conservadas y hasta nosotros han llegado sólo huellas documentales de su existencia. Valgan estas líneas para dejar constancia de su importancia, variedad y en algunos casos, grandiosidad. En el contexto español, seis décadas antes de la construcción de las macroinstalaciones de la Exposición Universal de París, el «Semanao Pintoresco Español» ya intentó hacer un inventario de las «habitaciones oscuras», en función de su etimología, reuniendo los nombres empleados por «empresarios», escritores o periodistas. Entre ellos incluía términos como Alporama (vista de los Alpes); Uranorama (representación de todos los cuerpos celestes); Georama (vista de la Tierra); Europorama (vistas de Euro-



Vista de óptica del siglo XIX con el Paseo del Retiro de Madrid



En 1882, Louis-Jacques-Mandé Daguerre inauguró su Diorama en el boulevard Saint Martin, de París

pa); Mareorama (vista marítima desde la plataforma de un barco); Panstereorama (vistas en relieve de ciudades) o Pyrrorama (vidrios transparentes con un mecanismo de música).

Como no podía ser de otra forma, tratándose de un tema de actualidad cultural, dicha publicación recogió en varias ocasiones artículos dedicados a describir los nuevos escenarios de ocio, como el titulado *Sobre el nuevo espectáculo*. El Diorama, que el 8 de julio de 1838 ofrecía la información de la visita de la Reina María Cristina acompañada de su hija Isabel, al diorama situado en la madrileña Fábrica Platería de Martínez, cuya «magnífica vista interior del Escorial, estaba acompañada por el sonido del órgano y el humo del incienso que mirábamos perderse en las altas bóvedas».

El diorama —creado por Daguerre en París, en 1822— fue uno de los más célebres «escenario» de enormes dimensiones ideado para llevar al extremo la ilusión de realidad. Mediante la combinación de lienzos pintados con grandes escenas, capaces de ser iluminados por la cara anterior o posterior, el diorama hacía honor a su etimología: vista divina, magnífica, grandiosa, sublime. A cerca de estos calificativos insistía el programa de mano del diorama de Platerías Martínez, que lo presentaba «como el triunfo del arte de la perspectiva y el último término posible entre la ilusión y la rea-



Versiones «diurna» y «nocturna» de una misma imagen de poliorama panóptico: la rue de Rivoli de París. Siglo XIX

lidad», y advertía que no debía «confundirse con los demás espectáculos ópticos conocidos hasta el día, en que sólo se puede exigir una ilusión convencional, ya por medio de los lentes de aumento, ya con la representación material de los objetos, aunque en escala infinitamente menor que el natural». A continuación, el impreso señalaba su aspiración de «ofrecer al espectador la verdad misma de los objetos que quiere representar, con una exactitud capaz de sostener la competencia con la misma realidad».

Los tres fondos patrimoniales del Estado Español

El Museo del Cine de Girona, la Filmoteca Española y Filmoteca de Castilla y León son las instituciones culturales españolas que cuentan en sus fondos con un importante patrimonio precinematográfico. A partir del objetivo general común a cualquier archivo cinematográfico —conservar, recuperar, investigar y difundir el patrimonio audiovisual—, todas ellas han demostrado una especial sensibilidad hacia la etapa precinematográfica, aunque enfocada desde diferentes puntos de vista, que refleja su origen, formación, estructura y objetivos específicos.

COLECCIÓN DEL MUSEO DEL CINE DE LA FILMOTECA ESPAÑOLA

El Palacio de Perales, en la madrileña calle Magdalena nº 10, es la sede principal de la Filmoteca Española, que alberga los servicios públicos de consultas fílmicas y documentales, las dependencias administrativas, los archivos documentales, las copias de películas y la Colección del Museo del Cine.

Para ilustrar la evolución tecnológica de la imagen en movimiento, la Filmoteca Española tenía entre sus objetivos, desde su fundación en 1956, la creación de una colección en la que se conservan y catalogan toda clase de aparatos, objetos y documentos relacionados con la creación y la práctica de la cinematografía. Desde los primeros artefactos y juguetes ópticos, hasta elementos de decorado utilizados en el rodaje de películas españolas de reciente producción.

En 1999, la Filmoteca Española inició los trabajos para montar la exposición «Soñar el cine», que itineró por varias ciudades españolas hasta quedar instalada de forma indefinida en la sede del Palacio de Perales.

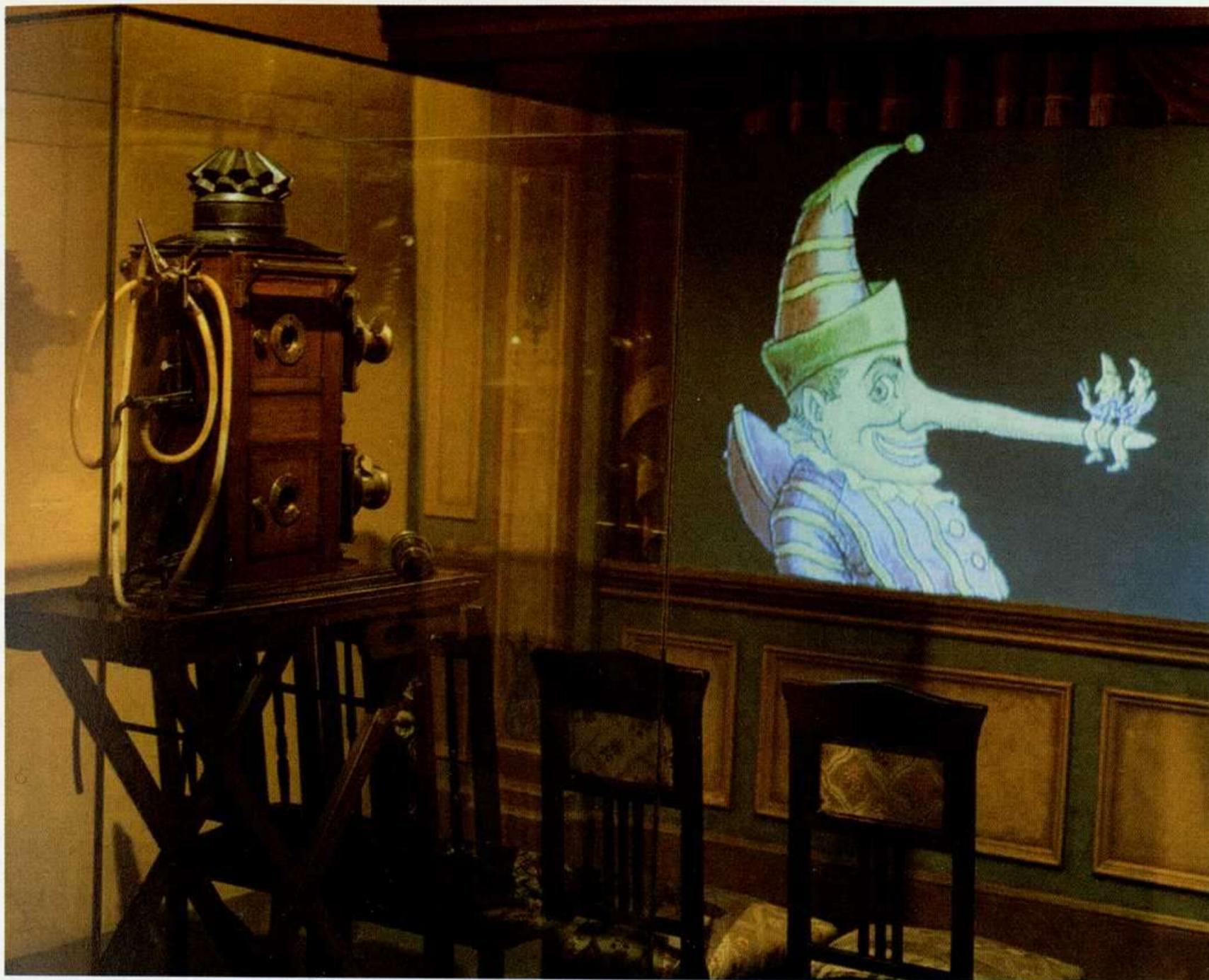
En palabras de Elena Cervera, responsable de la Colección y comisaría de la muestra, «*Soñar el cine* es una selección de los fondos de la colección de la Filmoteca Española, que propone un recorrido por los pasos fundamentales que han conducido a esa gran fábrica de sueños en la que se dan la mano arte, ciencia e industria. Aunque el cine es un invento relativamente moderno, tiene apenas cien años de existencia, hasta hace relativamente poco no se había planteado la recuperación de este tipo de patrimonio. De hecho, hasta 1979, la Filmoteca Española no emprendió sistemáti-

camente la labor de ir creando un fondo público que durante estos veinte años se ha ido incrementando con numerosos objetos, hasta llegar a contar en la actualidad con más de veinte mil piezas. Su formación se ha conseguido por medio de compras, donaciones y depósitos, para lo que ha sido necesaria una tarea de búsqueda y seguimiento de posibles fuentes, que en la mayoría de los casos, provienen de coleccionistas, personas relacionadas con el mundo cinematográfico o sus herederos».

MUSEO DEL CINE DE GIRONA. COLECCIÓN TOMÀS MALLOL

Adquirida por el Ayuntamiento de Girona en enero de 1994 para convertirse en el fondo principal del Museo del Cine —abierto al público en 1998—, la Colección Tomàs Mallol está considerada como una de las más importantes de aparatos de cine, y sobre todo precinematográficos, de España, y está dentro del grupo de las colecciones más importantes de Europa dentro de esta temática. La Colección Tomàs Mallol se compone aproximadamente de veinte mil unidades.

Junto a los casi ocho mil objetos, aparatos y accesorios precinematográficos y del cine de los primeros tiempos, hay que destacar cerca de diez mil documentos con imágenes fijas —fotografías, carteles, grabados, dibujos y pinturas—, ochocientos films de todo tipo y una biblioteca con más de



Instantánea del Museo del Cine de Girona. Colección Tomàs Mallol

setecientos libros y revistas. Los objetos reunidos se enmarcan en el periodo comprendido entre mediados del siglo XVII y 1970, aunque la parte más importante de la colección puede datarse entre la segunda mitad del siglo XVIII y el primer tercio del siglo XX.

Tomàs Mallol, el responsable de reunir tan fascinante colección, nació en Sant Pere Pescador (Girona) en 1923. Desde su infancia, cuando las proyecciones ambulantes de cine llegaron a su pueblo y le causaron una profunda impresión, se interesó por los aspectos creativos y técnicos del espectáculo. Tras vivir en Barcelona, se instaló en Torroella de Fluvià (Alt Empordà), donde desarrolló su labor profesional como fotógrafo hasta su jubilación.

Desde 1956 hasta 1977, Tomàs Mallol realizó 31 cortometrajes con los que obtuvo numerosos premios internacionales de cine amateur. A mediados de los años sesenta y como consecuencia de esta actividad, reunió varios equipos para la producción y exhibición de cine aficionado, todavía sin la vocación de coleccionista. Precisamente, uno de los premios que obtuvo consistió en un lote de libros entre los que se encontraba *La arqueología del cine*, de C.W. Ceram, una publicación pionera en los estudios del «precine», que influyó decisivamente en la orientación que tomó Mallol a la hora de confeccionar su colección.

Cuarenta años después de estos inicios, la Colección Tomàs Mallol refleja la personalidad sistemática de su creador, que ha declarado respecto a su vocación: «Siempre he tratado de reunir todos aquellos elementos relacionados con la Historia del Cine que satisfacían mi curiosidad y mis ganas de reconstruir el universo de emociones y deseos que hay detrás de las imágenes, sean fijas o en movimiento. Porque en mi opinión el hombre 'hace cine' desde que miró por primera vez su sombra reflejada en una pared».

«ARTILUGIOS PARA FASCINAR». LA COLECCIÓN BASILIO MARTÍN PATINO EN LA FILMOTECA DE CASTILLA Y LEÓN

La exposición permanente «Artilugios para fascinar», compuesta por ciento cincuenta aparatos y más de quinientas imágenes en distintos soportes relacionados con la historia de los medios audiovisuales anteriores y contemporáneos a la llegada del cine, es una muestra realizada a partir de los depósitos de la Filmoteca de Castilla y León, integrados por la colección del cineasta Basilio Martín Patino, con aportaciones de los herederos de Luis G. de la Huebra, Fernando López Heptener y José Núñez Larraz.

Tras casi una década de existencia, la Filmoteca de Castilla y León inauguró en 1999, en su sede salmantina, «Artilugios para fascinar», organizada en torno a tres criterios fundamentales: El placer de la contemplación; el interés de la investigación — mediante la consulta de fuentes complementarias, bibliográficas y videográficas, en las distintas salas especializadas de la Filmoteca—, y las posibilidades didácticas, que ponen a disposición de docentes e instituciones un recurso didáctico de primer orden para el estudio crítico del mundo audiovisual.

Basilio Martín Patino, que depositó en la Filmoteca de Castilla y León su colección en 1990, nació en Lumbrales, en 1930. Su familia se trasladó pronto a Salamanca, en cuya Universidad obtendría la licenciatura en Filosofía y Letras. A continuación, estudió en Madrid en la mítica Escuela de Cine. En 1965 realizó su primer largometraje, *Nueve cartas a Berta*, que alcanzó un gran éxito y se convirtió en la película más significativa del llamado «Nuevo Cine Español». En su filmografía figuran títulos como la emblemática trilogía compuesta por *Canciones para después de una guerra* (1971), *Queridísimos verdugos* (1973) y *Caudillo* (1974) —estrenada durante la Transición—, *Los paraísos perdidos* (1985), *Madrid* (1991), las producciones televisivas *La seducción del caos* (1991), y la serie de siete películas *Andalucía, un siglo de fascinación* (1994-1996), y *Octavia* (2002).

Basilio Martín Patino, un «coleccionista» atípico, ajeno a la obsesión clasificatoria que suele caracterizar al coleccionismo,



«Artilugios para fascinar». La Colección Basilio Martín Patino en la Filmoteca de Castilla y León

pero buscador infatigable de objetos y de los sentimientos y placeres que laten tras ellos, había ido reuniendo durante más de tres décadas, a golpes de intuición, sabiduría y fortuna, una colección muy personal, que no sólo permite una aproximación a la «arqueología» del cine, sino también a todas las prósperas industrias de «artilugios para la mirada» que fabricaron objetos de uso público y privado.

El director salmantino, que prestó generosamente su colección para que pudiera ser mostrada al público, apuntaba en su texto *A la búsqueda del encanto perdido* —incluido en el catálogo de la exposición—, el sentido de estas huellas del pasado: «(son) soportes más bien herrumbrosos de cuanto significaran; su testimonio actual nos deja fríos si no nos esforzamos en complementarlo con el valor añadido de la seducción que generaban; un valor relacionado con la excitación y las ilusiones suscitadas por sus juegos ópticos o sonoros, sus fantasmagorías, sus formas de representar la realidad...».

El Objetivo Cinegético:

La poética venatoria del séptimo arte

Guy H. Wood

INTRODUCCIÓN Hace años que el objetivo, la cámara y el oficio cinematográficos se vienen analizando desde un ángulo armamentístico. No obstante, estas calas raramente han prestado atención a la esencia cinegética del séptimo arte, o lo han hecho de forma aleatoria.



WILLIAM ROBERTS *The Cinema* 1920

Verbigracia, se ha examinado a fondo cómo los regímenes totalitarios del siglo XX supieron explotar la potencia de films y noticieros como un «arma de propaganda» con la que pretendían legitimarse y ampliar sus esferas de influencia.¹ Eran ingenios de caza masiva cuyo uso coordinado con armas de verdad resultaba idóneo para ojear y despeñar greyes humanas, ya sea de forma psicológica o física —perfectas para abatir a un pueblo. De hecho, ejerciendo cierto control sobre el cine, cualquier sistema de gobierno puede practicar una forma de territorialismo repleto de connotaciones venatorias —acosar, cercar, acotar, acorralar, etc.² Para Laura Mulvey, al erigirse y apuntarse, la cámara y el objetivo se transforman en símbolos fálicos cuya mirada erótica no sólo subyuga sino que patentiza el patriarcado que viene dominando la industria cinematográfica. Vista de frente, el obturador ciclópeo de una cámara evoca la boca de fuego del cañón estriado de un arma (recuérdense los comienzos de las primeras películas del agente 007) o la sonrisita vertical del pene, parecidos que se disparan cuando alguien encañona con dichos útiles «fulgurantes» a la carne humana. Según Susan Sontag, una máquina fotográfica es «la sublimación de un arma» (134), ya que se carga, se apunta y se dispara. Esta crítica anota también la capacidad depredadora y devoradora tanto de la imagen como del fotógrafo, aludiendo de paso a su naturaleza implacable y salvaje, o sea, doblemente venatoria.

Incluso las imágenes de las armas de verdad y las de propaganda, al igual que sus fines, pueden ser muy similares

Según el antropólogo Robert Ardrey, desde que el hombre es hombre lleva una piedra tallada, una cachiporra o una azagaya en la mano, útiles falocéntricos que atestiguan la violencia innata e inteligencia creciente del *homo sapiens*. Esta evolución quedó genialmente sintetizada en la primera secuencia de 2001: *Una odisea en el espacio* (1968) de Stanley Kubrick, escena en que un homónido tira un hueso al aire que, acto seguido, se transforma en una nave espacial. Durante el Paleolítico, esta hombría se confirmaba cada vez que una banda de cazadores regresaba a su cueva y depositaba una carga de proteína fresca ante los otros miembros de la tribu. Y después de haber dado buena cuenta de esta carne, el grupo descendería a una sala especial o un santuario cavernario donde, al amor de «la modesta luz de las lámparas de grasa» (Groenen 13) que iluminaban las figuras de animales magistralmente pintadas en las paredes (¡las primeras linternas mágicas!), los cazadores contarían sus aventuras y hazañas, mitificando así la supremacía de la llamada «especie escogida». A pesar del «debate nunca agotado sobre [el] enigmático significado (...) del arte más antiguo de la Humanidad» (Groenen 7-8), los relatos venatorios y otros ritos prehistóricos (celebrados «en aquellas puestas en escenas del arte paleolítico», en las

¹ En su libro, Zavala *et al* dan este ejemplo de la esencia cinegética del cine: «En 1917 la Revolución Comunista sacudió las estructuras políticas de todo el mundo. El cine no se quedó al margen de ese terremoto social y se convirtió en un arma más (énfasis mío) del combate revolucionario. Dos años después Lenin firmaba un decreto nacionalizando la industria cinematográfica y declaraba: 'De todas las artes, el cine es la más importante para nosotros. Debe ser y será el principal instrumento cultural del proletariado'» (37-38).

² Este territorialismo se extiende al mercado cinematográfico también. Al explicar el llamado «sistema de estudios» de Hollywood, Zavala *et al* afirman lo siguiente: «Las Cinco Grandes y las Tres Pequeñas (Universal, United Artists y Columbia) tenían, además, acuerdos para repartirse zonas de influencia y para prestarse películas o cines en función de las necesidades de cada momento» (59-60).

que «sus autores a menudo se las ingeniaban para insuflarles movimiento» [Groenen 13]), harían reír o estremecerse a los allí congregados. Pero, con los estómagos llenos, en buena compañía y lejos (al menos momentáneamente) de los peligros acechantes de aquel mundo tan natural como cruel, se divertirían. No cabe duda de que aquellas representaciones cargadas de magia chamanística, propiciatoria, fecundatoria y participatoria constituyen los albores del legado audiovisual del «mamífero dominante». Y uno se pregunta si no guardamos una predisposición «cinegenética» para con este tipo de espectáculo. Jesús Nuño ha atisbado este eslabón entre la caza, el hechizo de la representación cavernaria y el cine, y ha llegado a afirmar lo siguiente: «Hoy sólo conseguimos alcanzar unos resultados semejantes utilizando los más complicados instrumentos y las técnicas cinematográficas» (38). Pásemos, pues, a indagar nuestro legado artístico cinegético y el oficio del cineasta a fin de dar buena caza al séptimo arte.

Abordar la caza es abrir una caja de Pandora, puesto que el deporte (hoy sólo el 0,003 por ciento de la población mundial caza para vivir) apasiona tanto como levanta polémicas. Para evitar estos escollos y facilitar

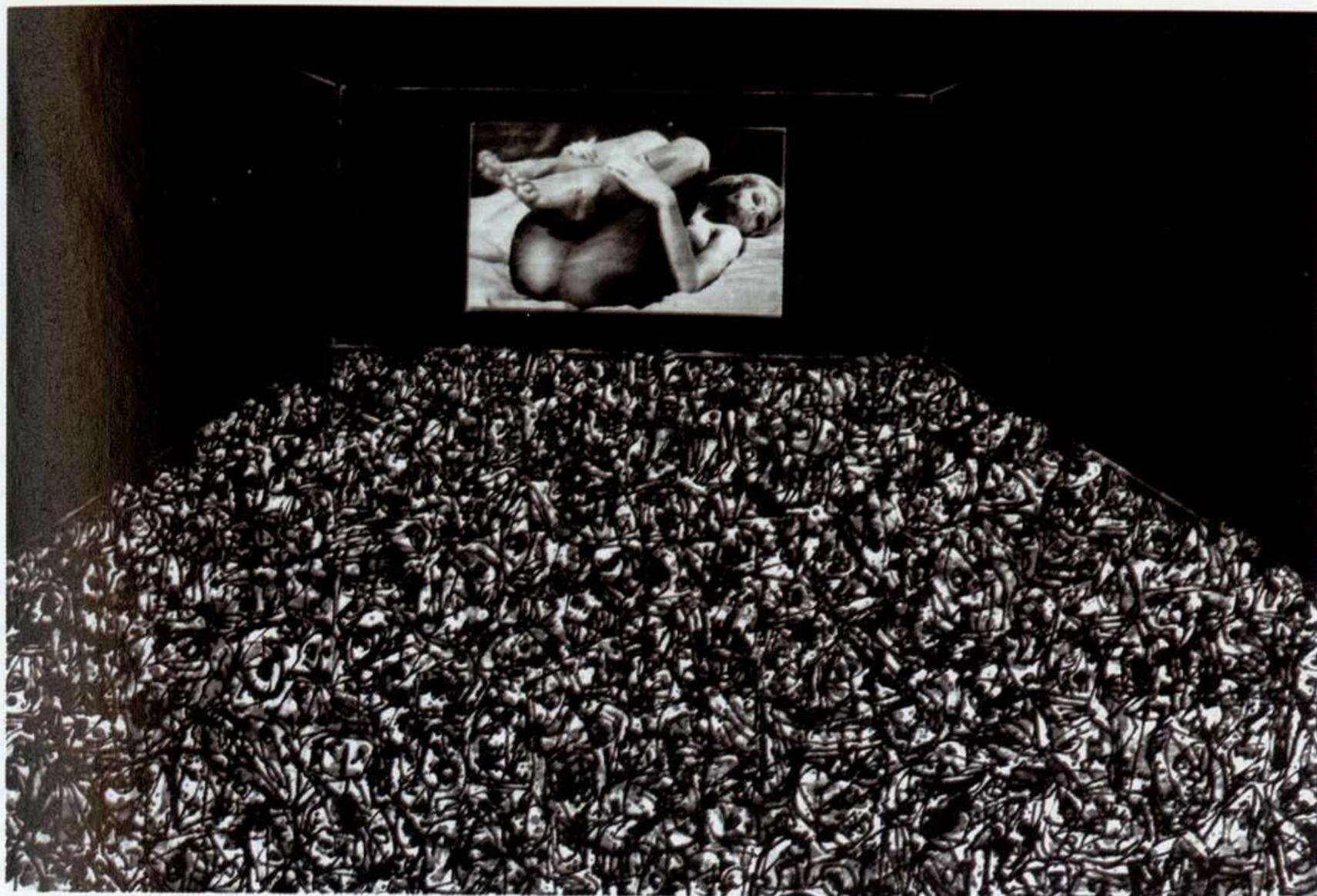
la comprensión de la relación cine/caza y cineasta/cazador, conviene echar mano a un análisis de la venación escrito por José Ortega y Gasset en 1942. Comúnmente conocido con el título «La caza», pero originalmente pergeñado como el prólogo del libro, *Veinte años de caza mayor* de su amigo el conde de Yebes, el tratado se considera un estudio fundamental sobre el porqué de la pasión que la caza sigue estimulando en algunos seres humanos. En el presente ensayo, servirá de punto de partida, guía y base teórica.

Según Ortega, la caza es: «(...) una faena entre dos animales, de los cuales uno es agente y otro paciente, uno cazador y otro el cazado» (34).³ Aquí surge una diferencia radical entre cazadores y cineastas porque el realizador (el presente ensayo se ciñe al cine de arte o de estreno) no encarna en absoluto un poder destructor sino creador. Como todo artista, hace aparecer, no desaparecer. A primera vista, pues, rodar una película tiene poco que ver con el «hecho zoológico» (39) de abatir otro animal. Precisa el pensador español: «Cazar es lo que un animal hace para apoderarse vivo o muerto de otro que pertenece a una especie vitalmente inferior a la suya» (37). Sin embargo, al hallarse ante el proyecto y la planificación de un film nuevo, el cineasta—inevitablemente—se encuentra preso de lo que sólo puede denominarse como un auténtico impulso venador. El reto que se autoimpone es no cejar en su vivo deseo de «hacer una obra bella y comercial a la vez» (Bazin 236) hasta que los rollos de celuloide queden «enlatados», o sea, anden en su poder y listos para proyectarse. Una película es un objeto de arte intrínsecamente animado y móvil cuya concepción reclama e incita a cobrarse. Cabe afirmar que el oficio cinematográfico, como la caza moderna, despierta *por naturaleza* «(...) el instinto predatorio que como rudimento pervive en el hombre actual» (Ortega 99). Es esta relación entre cazar y cinematografiar que también reclama nuestro interés.

El Rodaje y el Director, Jefe de un Clan Cinegético Moderno

Como la cacería, la creación de un film implica «una actuación de arriba abajo» (35), puesto que el cineasta sólo puede percibirse como un agente y su obra en ciernes como algo por excelencia paciente, un oscuro obje-

³ La paginación indicada entre paréntesis es de la edición de «La caza» que se cita en la bibliografía.



ANTONIO SAURA *El cine I* 1963

to del deseo que puede visualizarse o esfumarse, si no se anda ojo avizor. En inglés, esta vertiente venatoria del rodaje tal vez se comprenda mejor dado que la expresión «rodar una película» se dice «to shoot a film». El verbo inglés «to shoot» (tirar, disparar) tiene múltiples acepciones, dos de las cuales se detallarán a fin de dilucidar la conexión rodaje-cacería. La primera es «asesinar». Por ejemplo, el angloparlante, al escuchar o leer la frase, «Lee Harvey Oswald shot President Kennedy»/«Lee Harvey Oswald disparó contra el presidente Kennedy», colige que hubo un magnicidio cometido con algún arma de fuego. Luego, utilizado en un contexto cinegético, el verbo «to shoot» no sólo quiere decir «matar», sino que en castellano significa «abatir», «cobrar» o «cazar». Por eso, la frase «Yesterday he shot two partridges», puede traducirse: «Ayer él abatió/cobró/cazó dos perdices». La expresión inglesa, «To shoot a film», compendia a la perfección el fetichismo armamentístico de la cámara,⁴ las magias participatoria y propiciatoria de una película y la conducta persecutoria que llevan a cabo el director y su equipo durante el rodaje.

¿Rodar o disparar? De nuevo, las imágenes del oficio del cineasta y el del cazador vuelven a asemejarse.

En este paradójico proceso creativo-cinegético subyacen unas marcadas similitudes entre las actividades del cazador y el cineasta que Ortega aclara en su tratado. Primero, asevera que: «(...) el acto inicial de toda cacería consiste en lograr descubrir la pieza y 'levantarla' (...) es ésta no sólo la primera, sino la faena fundamental de todo cazar: hacer que *haya pieza*» (52). Sin duda, los prolegómenos cinegéticos y fílmicos se componen de una serie de operaciones técnicas y un

⁴ Para Sontag, la necesidad o el deseo de sacar fotos llega a ser una adicción. Escribe: «Like guns and cars, cameras are fantasy machines whose use is addictive» (133).

esfuerzo ingenioso por forzar la aparición del animal o la obra. El director David Lean comprueba esta semejanza en esta afirmación: «Uno empieza un rodaje sin nada en las manos, partiendo de cero y eso siempre da un cierto miedo» (Zavala 191). La relación y reacción del cineasta ante un proyecto corren parejas con las del cazador ante una especie cinegética: «La única respuesta adecuada a un ser que vive obseso en evitar su captura es intentar apoderarse de él» (Ortega 100). Finalmente, una película empieza siendo la pieza invisible por antonomasia, y para «levantarla» el director escoge un clan que ha de volcarse —igual que una banda de cazadores prehistóricos o una cuadrilla de escopeteros modernos— en «procurar la existencia de la pieza» (Ortega 60), en materializarla. Nada más cinegético.

Tanto un rodaje como una cacería se realizan con una mezcla de premeditación e ilusión. Es más, normalmente en ambos eventos: «(...) la faena resulta demasiado dura y de

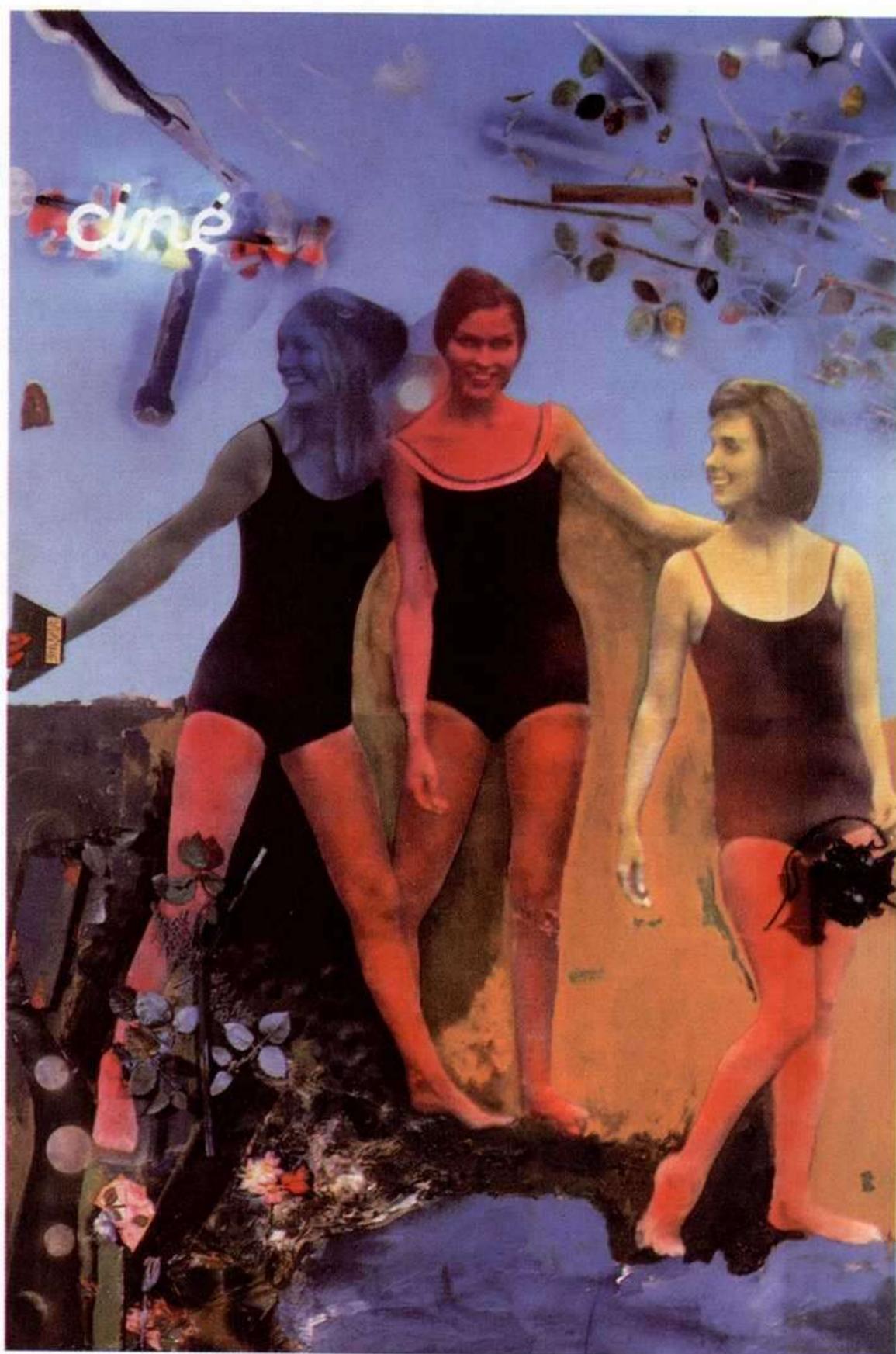
ordinario conviene repartir los papeles (...)» (Ortega 52). El reparto y, sobre todo, los títulos de crédito evidencian esta esencia cooperativa del cine, ya que las personas y oficios del clan cinematográfico son absolutamente venatorios en la medida que: «Todo cazador sabe que, del animal, con lo que más necesita luchar es con su ausencia» (Ortega 59). Y como el jefe de una banda de cazadores, el director también ha de ser un estratega alerta que sabe utilizar a tope las destrezas particulares de sus ayudantes. Su equipo constituye (con perdón) «la jauría adiestrada» o «la gente canina» (Ortega 60), sin la cual todo permanece «estático», y no hay posibilidad de ver pieza. Uno se pregunta, ¿qué habría sido de Luis García Berlanga sin un guionista de la talla de Rafael Azcona, o dónde estaría Carlos Saura sin la fotografía de Luis Cuadrado o José Luis Alcaine?⁵ En la profesión más vieja, si se quería abatir una presa, el trabajo en equipo era imprescindible. Convendría tener la raigambre venatoria de esta «persecución razonada» (Ortega 87) y cooperación empresarial más en cuenta al analizar el quehacer del director y las esencias del cine. Concluye Ortega: «[el término *cinegética* ha llegado a aplicarse a todo arte venatorio, cualesquiera que sean sus formas» (67). En este sentido, el rodaje es pura *cinegética*.

Holguín afirma que: «(...) la cámara [cinematográfica] es un ojo que mira sin ser advertido, descubriendo facetas ocultas de personas y hechos» (17). Pero detrás del aparato se halla el director, quien, al igual que el cazador troglodita (con perdón), no sólo necesita pasar desapercibido ante las piezas, sino que posee «un ojo venatorio» (Ortega 68) que le permite anticipar los movimientos de los actores y prever las pistas que, «arma» en ristra, su clan y él han de seguir para poder encontrar el mejor plano y «disparar» desde un lugar o ángulo favorables. El director es una persona que anda encuadrando escenas con las manos y dedos, acotando así el plató o escenario. Luego, computa distancias y mira por el visor percibiendo tomas, cual el venador de hoy que mira por el visor de su rifle. Su única ventaja es que, al rodar, puede repetir la toma varias veces hasta que la secuencia deseada quede «atrapada» a su satisfacción, mientras que ante un animal salvaje el cazador normalmente sólo tendrá una oportunidad de «jugarse el lance» (Ortega 51). No obstante, el verbo *lincear* describe a la perfección la estrategia principal del venador y del director.

⁵ Saura revela lo sigiloso y cinegético que puede ser el clan cinemático así: «(...) en *La caza* se produce también la reanudación de trabajo con una gente con la que yo ya había trabajado. Y yo lo que hice fue, en cierta forma, intentar que ese equipo funcionara en la medida de lo que me interesaba a mí (...) Ahora es un equipo en el que prácticamente no tenemos que hablar. Podemos hacer una película casi mudos» (Brasó 125).

El director David Lean y su «clan» mientras «se juegan el lance» durante el rodaje de Oliver. El ángulo de «tiro», como confirmarían estos cazadores, es perfecto.

A nivel artístico, este «mirar venatorio» (Ortega 108) del cineasta también lo vincula con nuestro legado cinegético. Hoy una cacería sigue siendo una «inmersión en la Naturaleza» (Ortega 102) en la que el cazador aficionado ha de volver a «ser paleolítico» (Ortega 96), estado transitorio en que goza de intentar sentir no sólo una emulación ante la bestia arisca sino una «unión mística con el animal» (Ortega 105); unión que su antepasado cazador-pintor logró plasmar tan genialmente en sus obras «rebosantes de animación [y la] ilusión de movimiento» (Groenen 89). El arte rupestre comprueba que la observación es la «norma fundamental para bien cazar» (Ortega 107) y para «bien visionar» (107). El cazador-pintor cavenario y el cineasta reúnen, pues, los dos atributos claves del artista: la percepción y la creatividad. Estos rasgos, junto con la imaginación, curiosidad y capacidad de organización espacial, generan y constituyen la personalidad artística. Para Ortega, esta capacidad perceptiva del cazador es tan importante que: «(...) el persecutor no puede perseguir si no integra su visión con la que ejercita el



MARTIAL RAYSSE *Cine* 1964

perseguido» (105). Esta integración con su «presa» es también el cometido fundamental del cineasta. Entonces, la percepción cinegética no sólo establece una conexión entre el venador primitivo y el deportista, sino que enlaza el pintor rupestre con el cineasta.

Como el cazador, el director es un observador omnisciente que, al contrario del mirón o el espectador, no goza de lo que ocurre delante, sino que, disfruta de participar en un drama más o menos planificado que está viendo y *creando* simultáneamente. Huelga subrayar que el venador y el director forjan dramas y es, precisamente, este *crear actuando* o *crear trabajando*

lo que de veras los asemeja tanto. De ahí el interés que estimulen en el cinéfilo los reportajes filmados sobre el rodaje de tal o cual película, ya que le permiten ver la captura de una captura de una representación. Una historia venatoria tiene una portentosa garra dramática intrínseca que se redobla al visualizarse. El suspense de *Enemigo a las puertas* (2000) de Jean Jacques Annaud, un film que se ambienta en la batalla de Stalingrado y cuyo argumento gira en torno a una cacería humana entre un francotirador ruso, un humilde soldado raso que creció cazando lobos en los Urales, y otro francotirador alemán, un oficial aristocrático que creció cazando ciervos en la finca familiar en Baviera, ejemplifica esta noción.⁶ Como las cacerías y los «ojeos mágicos» narrados en la oscuridad de las cavernas paleolíticas, una historia cinematográfica debe mantener en vilo al espectador para que pueda alejarse «(...) del penoso existir aquí y ahora» (Ortega 95). Persecución y espectáculo, he aquí la conexión entre cine y caza, lo que Ortega llama la *mismidad* de la venación, su profunda y original humanidad.

Ortega vuelve a ayudar a captar los orígenes cinegéticos del rodaje al afirmar lo siguiente: «(...) para que se produzca genuinamente ese preciso acontecimiento que llamamos cacería es menester que el animal procurado tenga su *chance*, que pueda, en principio, evitar su captura (...) Toda la gracia de la cacería está en que siempre sea problemática» (37). Es decir, el cazador moderno debe evitar caer en la tentación de explotar su superioridad tecnológica y racional si quiere de veras medir fuerzas con su presa. Por su parte, el cineasta tampoco puede valerse totalmente de su superioridad tecnológica y su raciocinio, sino que debe permitir que su ingenio e instinto estético desempeñen un papel en la creación. De no ser así, producirá una historia filmada, no una obra de arte. El desafío básico de las cazas paleolítica y deportiva y del rodaje estriba en su dificultad y la eventualidad de no tener éxito, de «volver bolo» (con las manos vacías). ¿Cuántos proyectos fílmicos no han llegado a buen puerto y cuántas películas acabadas ni siquiera han llegado a distribuirse? De ahí que sobre ambos oficios aletee un elemento de humillación ante el animal o film perseguidos, y también—como admitió David Lean—un elemento de terror: el fracaso. Obviamente, ni el cazador deportivo ni el cineasta corren el riesgo de perecer si marran sus tiros. Pero no cabe duda de que el mundillo del cine es una selva comercial en la que la competencia y la supervivencia profesional del director más mañoso resultan ser otras dos características que

⁶ Apunta Ortega: «Si el cazado fuese también y en la misma ocasión cazador, no habría caza. Tendríamos un combate (...)» (34). *Enemigo a las puertas* gira en torno a la supuesta superioridad racial y profesional del mayor alemán, ventajas que el recluta ruso reconoce. Por tanto, se puede hablar de cacería en esta película.

emparentan cine y caza primitiva. Si bien el realizador participa en una cacería sin sanguinolencia, su oficio evoca el de su precursor paleolítico, que debe «nutrirse principalmente del trabajo venatorio» (Ortega 19), y para quien «(...) cazar era el centro gravitatorio de su vida» (Ortega 98).

Pero en la captura fílmica radica, al parecer, una marcada y ya mencionada diferencia entre el campeador cinematográfico y el venador: éste es mortífero, «(...) a fin de cuentas, mata» (69). Para Ortega, la escena postrera que da fin a toda cacería es la en que el cuerpo de la bestia perseguida «(...) queda transmutada en la absoluta parálisis que es la muerte» (70). En este punto, el pensador parece dar por descontadas las faenas post-abatimiento: destripar, desollar o desplumar, descuartizar, etc.⁷ Son actividades que corresponden de forma sorprendente con las labores post-rodaje: editar, montar, colocar la banda sonora, subtítular, etc. Únicamente en ese momento quedan preparadas las piezas cinegética y cinematográfica para su consumo, para saborearse. Para Ortega, la caza encierra una ética especial porque: «(...) es el único caso normal en que matar a una criatura constituye la delicia de otra» (76). Pero como buen filósofo, Ortega no deja de inquietarse por este problema moral, si bien intenta justificarla con un sofismo que reza así: «(...) no se caza para matar, sino, al revés, se mata para haber cazado» (80-81). Resulta ser una noción que nos impulsa a abordar otra fase de la cacería fílmica—la proyección—, evento en que el director sí ha de «jugar-se el lance», ya que de haber rodado un buen film, éste se transformará de paciente en un agente absoluta e implacablemente venatorio.

Los trofeos cinematográficos y cinegéticos: el resultado de la pericia personal y el trabajo en equipo

A la Caza de la Película Cazadora

En «La caza», Ortega hace hincapié en la esencia mortífera del deporte equiparando varias veces el safari fotográfico con la cacería. Opina que la caza fotográfica es una repipiez «idealista» (102), y sentencia: «Sustituida la pieza por la imagen fotográfica, que es un fantasma, la venación entera se espectraliza» (79). Pero se limita a comentar «la actividad del Kodak» (79) y la del fotógrafo,⁸ haciendo caso omiso u olvidándose del cine y cineasta. Este, precisa

⁷ Admite Ortega: «(...) soy tan incruento y apenas cazador» (9).

⁸ Sontag hace eco de esta afirmación al escribir: «Guns have metamorphosed into cameras in this unique comedy, the ecology safari» (134). La crítica se equivoca, son las cámaras que se metamorfosean en armas. Confirma su error y también difiere de Ortega al apuntar: «All photos are *memento mori*. To take a photograph is to participate in another person's (or thing's) mortality (...)» (134).

y paradójicamente, maneja la cámara para dejar «capturada» una obra que, al proyectarse, cobra vida y se «moviliza», todo ello al objeto de apoderarse de otro tipo de presa. ¿O es que espectralizando en imágenes animadas un film no intenta dejar «tumbados» a sus espectadores—al menos durante un par de horas—en las butacas de alguna sala? De nuevo, la mis- midad del cineasta y su precursor caver- nario estriba en el que sean artistas que reavivan con sus historias visionadas. Entonces la película resulta ser tan caza- dora como venador su director. Pero, «para haber matado», es decir, para haber hecho una buena película, ésta, a su vez, irá de safari en pos de otro tipo de trofeos: Osos en Berlín o Leones en Venecia, por ejemplo. Y el éxito puede acarrear otras persecuciones, porque en los festivales: «(...) hay una legión de aficionados, dis- tribuidores y productores *a la caza* [énfasis mío] del último descubrimiento» (Zavala 271). El estreno es, pues, un evento vena- torio tan difícil e importante como el rodaje; en la que el director puede cobrar espectadores (dinero), galardones (fama y estima) y dejarse pillar (más trabajo) por los «cazatalentos», y todo ello de un tiro.

En conclusión, la cinematografía es pura *cinagética*.

Bibliografía

Bazin, André. *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp, 2000.

Brasó, Enrique. *Carlos Saura*. Madrid: Ediciones Taller, 1974.

Groenen, Marc. *Sombra y luz en el arte paleolítico*. Barcelo- na: Ariel, 1997.

Hoguín, Juan. *Pedro Almo- dóvar*. Madrid: Cátedra, 1998.

Mulvey, Laura. «Visual Pleasure and Narrative Cine- ma.» En *Film Theory and Cri- ticism*. Editores: Gerald Mast, Marshal Cohen y Leo Braudy. New York: Oxford University Press, 1992. 746-57.

Nuño, Jesús. «La caza en movimiento». *Trofeo*. Diciem- bre, 1997: 36-38.

Ortega y Gasset, José. *La caza*. Madrid: Austral, 1962.

Sontag, Susan. *On Photo- graphy*. New York: Farrar, Straus and Giroux, 1997.

Zavala, Juan. Elio Castaro- Villacañas, Antonio C. Martí- nez. *El cine contado con sencillez*. Madrid: Maeva, 2001.