

CLASE 1: RACCORD & DÉCOUPAGE

FINAL CUT: HÖLGYEIM ÉS URAIM (2012: GYÖRGY PÁLFI)

Chan Tejedor

366films@gmail.com • www.chantejedor.com

definición de raccord Raccord o Continuidad cinematográfica hace referencia a la relación que existe entre los diferentes planos de una filmación, a fin de que no rompan en el receptor, o espectador, la ilusión de secuencia. Cada plano ha de tener relación con el anterior y servir de base para el siguiente.

Parece evidente que las tomas han de ser contempladas como fragmentos de un todo. El raccord es la función que interrelaciona espacial y temporalmente un plano con el siguiente. La continuidad permite cuando se ven dos planos seguidos, asociarlos como consecutivos aunque estén rodados en lugares y, evidentemente, momentos distintos.

En otras palabras, un personaje se encuentra en el hall de su casa a punto de salir; la escena puede estar rodada en el decorado de un estudio y el plano continuo, en el que le vemos salir de la casa, se ha registrado días después a kilómetros de allí; sin embargo, el respeto de una serie de normas profesionales y condicionantes técnicos nos permitirán apreciarlos en pantalla como continuos. Estos elementos a respetar serán, la luz, el decorado, el vestuario, el actor, el maquillaje, el sonido y la dirección de mirada o movimiento y en su conjunto reciben el nombre de raccord (o continuidad en los planos). Alguien hizo un símil con las costura: “el raccord cose los planos sin que se vea el hilo”.

Para mantener una geografía clara en los espacios de la realización cinematográfica y audiovisual se parte de una normativa muy precisa que se articula a partir del concepto de eje. Se llama eje escénico o de acción a la trayectoria que sigue en pantalla cualquier elemento móvil. El eje escénico se forma igualmente entre dos personajes inmóviles que se miran. El eje de cámara es la línea imaginaria que coincide con el punto de mira del objetivo de la cámara. Todas las normas gramaticales del lenguaje audiovisual toman como base el eje escénico y el eje de cámara. De hecho se acostumbra a dividir la escena según el eje de cámara, diciéndose que tal o cual personaje está a la derecha a la izquierda o en el eje.

tipos de raccord Raccord en el espacio: Líneas virtuales, dirección de los personajes, gestos y miradas.
Raccord en el vestuario y en el escenario: Ya que las películas no se registran siguiendo el guión secuencial, hay que asegurarse de que el vestuario de los personajes y su entorno no cambie sin razón.
Raccord en la iluminación: Que no haya cambios repentinos de tonalidad dentro de un mismo espacio y secuencia.
Raccord de interpretación: También, es muy importante que los actores y actrices cuiden la continuidad, no sólo espacial (la dirección a la que se dirigen, etc.) sino de su interpretación. Deben cuidar factores como el tono de voz y la expresividad, para que resulte natural en cada cambio de plano.

découpage reflexiones sobre Aumont El *découpage* es un instrumento indispensable para el análisis de un film “en su totalidad” dice Aumont, aunque sabemos que en este curso no aceptamos la idea de que no sea de otra manera, si analizamos una secuencia o una escena, siempre debemos recordar que está en función de todas las restantes. Hay dos tipos de *découpage*: el primero tiene que ver con la división técnica del trabajo que se produce en la industria del cine, entre la que observamos guiones, storyboards, guión técnico, división en secuencias, escenas, etc. Algo así como un libro de producción previo a la realización de la película, muchos de los cuales han sido publicados por sus directores.
La segunda definición de *découpage* tiene que ver con el montaje final de un film. *Découpage* es recorte, collage. No existe una palabra mejor para definir a *Final Cut: Hölgyeim és uraim*, la película de György Pálfi, aunque deberíamos preguntarnos si es una película suya o no, en cuanto se refiere al valor aurático del autor de una película. Evidentemente hay un proceso de apropiación de materiales fílmicos, resemantizados de tal manera que el resultado es una nueva obra. Fíjense que dije material fílmico y no cinematográfico, ya que a pesar de que podamos reconocer de qué película es cada fragmento, la puesta en valor de cada plano ha sido sacada del contexto del análisis total del film al que pertenece (lo cinematográfico) y ha sido puesta en función de un nuevo lenguaje, un nuevo código y por ende, un nuevo significado.



**parámetros frecuentes del
découpage
por Jacques Aumont**

Dentro de los parámetros más frecuentes utilizados en los *découpage* analíticos, vemos:

1. Duración de los planos y número de fotogramas.
2. Escala de los planos, incidencia angular (horizontal y vertical), profundidad de campo, presentación de los personajes y objetos en profundidad, tipo de objetivo utilizado (focal).
3. Montaje: tipo de raccords utilizados; “puntuaciones”: fundidos, cortinillas, barridos, ojo de pez, etc.
4. Movimientos: Desplazamientos de los actores en el campo, entradas y salidas de campo, y movimientos de cámara.
5. Banda sonora: diálogos, indicaciones sobre la música, efectos sonoros, escalas sonoras y naturaleza de la toma de sonido.
6. Relaciones sonido-imagen: “posición” de la fuente sonora en relación a la imagen (“in”/ “off”), y sincronismo o asincronismo entre la imagen y el sonido.

**Final Cut: Hölgyeim és uraim
por Chan Tejedor**

Final Cut: Hölgyeim és uraim es un gran *découpage* de muchos otros *découpages*, un agenciamiento de agenciamientos, y por ende, su resultado final, el gran collage del cine como empresa y desafío, nos hace pensar en diferentes estrategias que circulan alrededor de la construcción de tramas del aparato cinematográfico: En principio, la película devela momentos del cine que se repiten, los clichés con respecto a cómo deben ser desarrolladas y representadas ciertas acciones, ya sea, levantarse de la cama, lavarse la cara, un número de cabaret, besar o las despedidas. El cine clásico se ha encargado de construir una manera prodigiosa, económica y háptica estas series de momentos de la vida representada en la ficción. Aquí, el concepto de *heurística realista*¹ de Noël Carroll, se muerde su propia cola, nos recuerda al concepto de *objet* en Lacan, un mundo en donde las mentiras (o las ficciones para no ser tan peyorativos) cobran su propio significado a fuerza de repetición e inclusión en los usos del lenguajes. El cine nos ha enseñado a amar, a enamorarnos, desgarrarnos, despedirnos al punto tal que no sabríamos muy bien hoy por hoy cómo hacer todo eso sin su enseñanza.

Y, obviamente, es allí donde György Pálfi toma ventaja para enganchar su proyecto al movimiento orbital de las expectativas que tenemos los espectadores con respecto a cómo se desenvuelven las historias dentro de una película. Por un lado, no podemos sacar crédito al engranaje morfológico prodigio que tiene el film, pero por otro también observamos que hacia el final la forma es absorbida por una narración que raya la simple fábula y nos preguntamos si esto no era un poco inevitable. En las capas de análisis a las que llegamos en cualquier película que no sea la de György Pálfi, nos encontramos con la afección del actor, el clímax de una escena que fue gestada y amasada durante varios minutos, el frenesí del plano largo o del plano secuencia, la concatenación lógica de los sucesos de la trama y la creación de nuestra propia heurística para finalmente entender y gozar la película que acabamos de ver. Todo esto no pasa en *Final Cut: Hölgyeim és uraim* ya que las escenas fueron descontextualizadas y puestas en una estantería fílmica, pero precisamente es esto lo que permite el juego neurótico del cinéfilo de, por un lado reconocer qué actor, qué actriz, qué película, qué director y qué año, y por el otro, dado que se presentan una serie de escenas que narran algo similar, el juego de cuál será la próxima escena clásica del cine en venir. En este juego doble, el cinéfilo gana casi siempre, y a veces es necesario el ejercicio de recordar y repasar cuáles fueron, son y serán las grandes películas que afectaron nuestras vidas, la historia del cine y la forma de verlo.

biblio recomendada

- Aumont, J. & Marie, M.
– 1993: *Análisis del Film*. Barcelona: Paidós
Bordwell, D.
– 1996: *La narración en el cine de ficción*. Barcelona, Paidós.
Wikipedia

¹ I. Clase Especial #1 / 8 de Marzo de 2014