



UNIVERSIDAD
DE GRANADA

LA MADRAZA
CENTRO DE CULTURA
CONTEMPORÁNEA

DICIEMBRE 2024

¡¡SE SALEN DE LA PANTALLA!!

70 AÑOS DE CINE CLÁSICO EN 3D ANAGLIFO



Organiza:

La Madraza. Centro de Cultura Contemporánea

CineClub Universitario UGR /Aula de Cine “Eugenio Martín”



La noticia de la primera sesión del Cineclub de Granada

Periódico "Ideal", miércoles 2 de febrero de 1949.

El CINECLUB UNIVERSITARIO UGR

se crea el **martes 1 de febrero de 1949**

con el nombre de "Cineclub de Granada".

Será en 1953 cuando pase a llamarse con su actual denominación.

Así pues en este curso 2024-2025, cumplimos 72 (76) años.

DICIEMBRE 2024

¡¡SE SALEN DE LA PANTALLA!!
70 AÑOS DE CINE CLÁSICO EN 3D ANAGLIFO

DECEMBER 2024

THEY JUMP OUT OF THE SCREEN!!!
70 YEARS OF CLASSIC 3D ANAGLYPH CINEMA

Jueves 19 / Thursday 19 21 h.
LOS CRÍMENES DEL MUSEO DE CERA
(*House of Wax*, EE.UU., 1953) André de Toth [88 min.]

Viernes 20 / Friday 20 21 h.
CRIMEN PERFECTO
(*Dial M for murder*, EE.UU., 1954) Alfred Hitchcock [105 min.]

Al público asistente se le entregará, a la entrada,
unas gafas preparadas para ver la proyección en 3D.

*The audience will be given, at the entrance,
glasses ready to watch the projection in 3D.*

Todas las proyecciones en v.o.s.e.

All projections in original version with Spanish subtitles

Todas las **proyecciones**

en **Sala Máxima del Espacio V Centenario** (Av. de Madrid)

Entrada libre hasta completar aforo

All projections at the Assembly Hall in the Espacio V Centenario

(Av.de Madrid).

Free admission up to full room.

Organiza:

La Madraza. Centro de Cultura Contemporánea.

Cineclub Universitario UGR / Aula de Cine “Eugenio Martín”

EN ESTA SALA Y DURANTE LAS PROYECCIONES,
NO ESTÁ PERMITIDO COMER
NI HACER USO DE DISPOSITIVOS MÓVILES.

LOS ESPECTADORES PODRÁN ACCEDER A LA MISMA
30 MINUTOS ANTES DEL INICIO DE LA SESIÓN.

LES AGRADECEMOS MUCHO SU COLABORACIÓN.

EL USO DE LAS IMÁGENES DE ESTE CUADERNO
SE HACE EXCLUSIVAMENTE CON FINES DIVULGATIVOS

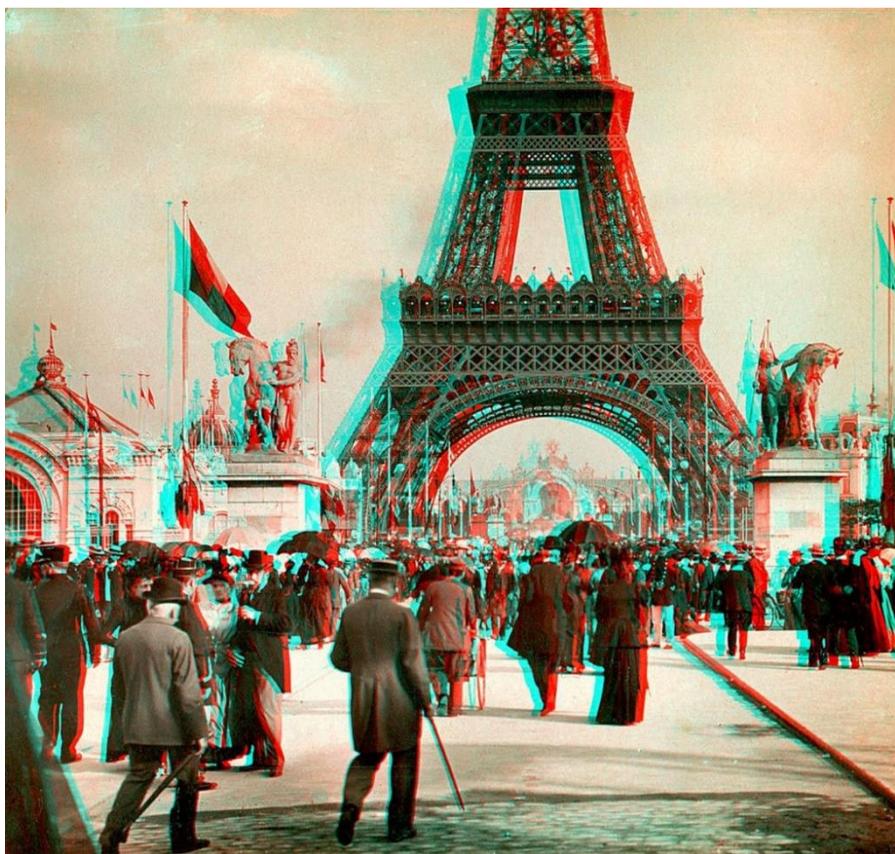






(...) Aunque algunos observadores han sugerido, con optimismo, que **Avatar** se convertirá en **El cantor de jazz** del 3D -el hito que marcará para siempre el cambio de paradigma-, sabemos ahora, gracias a historiadores como Donald Crafton, que la consideración generalmente aceptada de **El cantor de jazz** como la película que transformó la industria de la noche a la mañana no fue sino la fantasía de un agente de prensa, ya que la verdadera transformación del cine mudo al sonoro fue un proceso gradual que duró varios años y en el que ningún título concreto desempeñó un papel decisivo. Y es que, efectivamente, la versión que los libros de texto nos dan habitualmente sobre la Historia del Cine como una serie de hitos que marcaron las “revoluciones” del sonido, del color, de la pantalla panorámica y del 3D, en gran medida no es más que otro mito progresivista de esos que se cuelan a menudo en la cultura occidental. Nadie se propuso crear películas mudas en blanco y negro. El sueño de un cine total y sensorialmente inmersivo siempre ocupó un lugar fundamental en las mentes victorianas que se aventuraron a inventar las películas. El fascinante libro de Ray Zone, “Stereoscopic Cinema and the Origins of 3D Film, 1838-1952”, hace un seguimiento del concepto básico del **3D ANAGLÍFICO** (el proceso que se sirve de lentes rojas y azules para filtrar imágenes dirigidas al ojo izquierdo y al ojo derecho) y lo remonta a principios del siglo XIX, en la época del precine caracterizada por los espectáculos de linterna mágica.

Entre los pioneros, Thomas Edison en Estados Unidos, los hermanos Lumière en Francia y William Friese-Greene en Inglaterra imaginaron desde el primer momento un cine en color, con sonido, con profundidad, y todos ellos llevaron a cabo experimentos que perseguían este elusivo objetivo. Una figura de la talla de Edwin S. Porter hizo en junio de 1915 una demostración ante la prensa de un sistema anaglífico. *“Las imágenes marcaban un claro adelanto con respecto a todas las de su género realizadas hasta ahora -escribió Lynde Denig para el “Moving Picture World” (citado por Zone)- y muchos de los asistentes parecían considerarlas como las precursoras de una nueva era de realismo cinematográfico. Aún no se ha decidido cuándo empezará a aplicarse este invento a la producción de películas*



para el mercado habitual, pero el Sr. Porter cree que el día de dicho acontecimiento posiblemente esté muy cerca". No fue así. Los experimentos con otros procedimientos continuaron (los anales de la historia no han dejado constancia de por qué fracasó el proyecto de Porter) y el 27 de septiembre de 1922, el realizador, productor y director de fotografía Harry K. Fairall proyectó para la prensa el primer largometraje anaglífico, **The Power of Love** (una historia de pasiones frustradas en la vieja California que no llegó a estrenarse en las salas comerciales y que se ha perdido). En diciembre del mismo año, el "New York Times" publicaba una crítica favorable sobre un pase de películas en el "Selwyn Theater" (entre ellas un cortometraje dramático ambientado en Marte) rodadas mediante el procedimiento



de la competencia, el “Teleview”. Por su parte, D. W. Griffith quedó lo suficientemente impresionado con las posibilidades del 3D como para hacer ese mismo año una declaración en el “New York Times”:
“El verdadero efecto estereoscópico aportará una enorme fuerza a las películas. Las convertirá, sin ninguna comparación, en el medio de expresión moderno más poderoso en el que jamás se haya podido soñar”. Pero también lanzó una advertencia: *“Si una escena de gran fuerza dramática se insertara en una película de realismo estereoscópico total, no creo que el público lo soportaría. Por*



ejemplo, ¿se imagina que mostrásemos un puñal lanzado hacia la cara misma de los espectadores? ¿Qué pasaría? ... Sería espantoso". El libro de Ray Zone documenta un flujo constante de solicitudes de patente que no cesó a lo largo de las décadas de los años veinte y treinta, y que ocasionalmente dieron pie a exhibiciones en salas de cine (la Metro distribuyó una serie de cortos "Audiscópicos" a mediados de los treinta), hasta que a finales de esta década las películas en 3D se convirtieron en atracciones habituales de festivales y exposiciones universales. Las lentes polarizadas de Edwin H. Land sustituyeron a las gafas de cristales rojos y azules, lo que permitió un color más fidedigno y una imagen más brillante.

En 1952, dos operadores de Hollywood (Lothrop Worth y Friend Baker) desarrollaron un práctico sistema 3D que vendieron al guionista Milton Gunsberg y a su hermano Julian (un oftalmólogo de Beverly Hills). Bautizado como "Natural Vision", éste fue el sistema utilizado por el productor independiente Arch Oboler para realizar



Bwana, diablo de la selva, una aventura de la jungla de bajo presupuesto, rodada principalmente en Malibú, que batió récords de taquilla cuando llegó a los cines en diciembre de ese mismo año. La 3D manía había empezado. **Bwana...** no arrojaba un puñal a la cara misma de los espectadores, pero sí les lanzaba un buen número de objetos diversos, incluyendo lanzas, animales disecados y también a Barbara Britton. Sin embargo, en lugar de espantarse como Griffith había predicho, los espectadores estaban encantados. Se trataba de algo nuevo, sensacional y -lo más importante para una industria cinematográfica plagada de ansiedades a principios de los cincuenta- algo que no se podía ver en la televisión. **Bwana...** era sin lugar a dudas una película de consumo (los anuncios prometían “*¡Un león en su regazo, una amante en sus brazos!*”) y lo que se concibió en pecado, vivió en el pecado. Warner Brothers, consciente de su experiencia con el “Vitaphone”, se convirtió en el primer gran estudio que adquirió una licencia para utilizar el sistema “Natural Vision”, e inmediatamente aplicó el procedimiento para hacer el remake de un título propio,

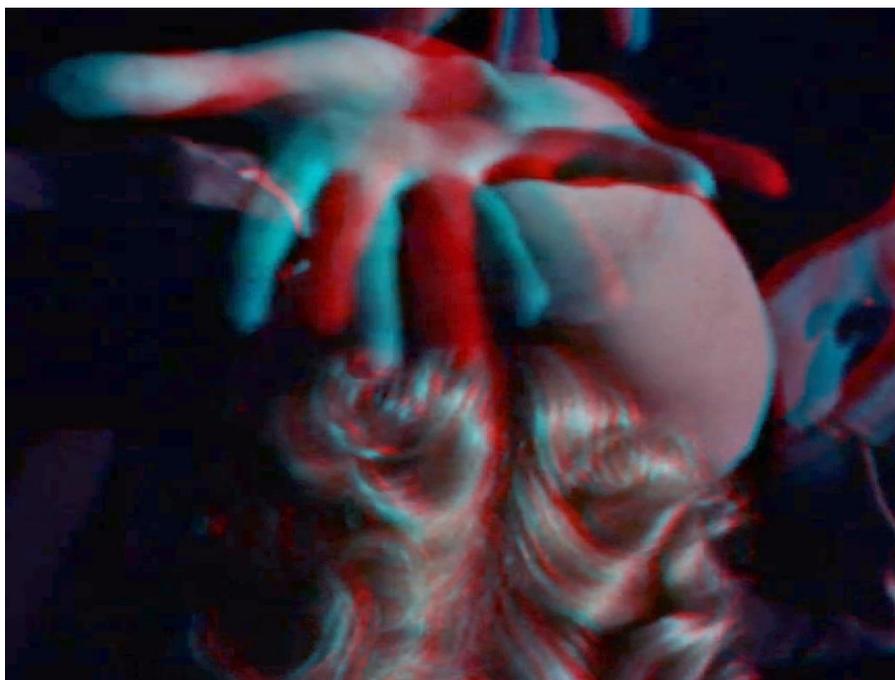


Mystery of the Wax Museum, que había introducido ya la novedad del Technicolor a dos cintas en 1933. Rebautizado como **LOS CRÍMENES DEL MUSEO DE CERA**, el remake de 1953 fue producido por Bryan Foy (antiguo director de la división de películas de serie B de la Warner) y dirigido por André de Toth (un cineasta de talento, aunque tal vez no el más indicado para este proyecto, teniendo en cuenta que era tuerto y no podía apreciar los efectos de profundidad que esta película desplegaba con desenfrenado entusiasmo). Los efectos de **LOS CRÍMENES DEL MUSEO DE CERA** van desde lo estrepitoso (un vendedor ambulante lanza a raquetazos una pelota de goma directamente a la cara de los espectadores) hasta lo relativamente sutil (durante una pelea culminante, una figura en primer término se levanta, aparentemente de entre los espectadores, y se encarama a la escena). Instintivamente, de Toth había descubierto las dos modalidades principales del discurso 3D, que se podrían describir como la **inmersión** y la **expulsión**.

El efecto de **expulsión** (ejemplarizado por aquel plano en el corto en 3D de Los Tres Chiflados, **Spooks!**, donde un científico loco parece querer pinchar el ojo del espectador con una aguja hipodérmica) pronto se asoció con todo lo que el cine estereoscópico tenía supuestamente de mal gusto y de oportunismo. Para los críticos, estos efectos insulsos solo conseguían desviar la atención de los

matices de la trama y de los personajes, y eran mayoritariamente deplorados. Las “expulsiones” apelaban a la sensibilidad del público de las sesiones matinales: principalmente westerns (como **Wings of the Hawk**, de Budd Boetticher, 1953), películas de terror (**The Mad Magician**, de John Brahm, 1954), de ciencia ficción (**It Came from Outer Space**, 1953), thrillers (**Perseguida**, de Rudolph Maté, 1953), y especialmente musicales con grandes exhibiciones de piernas (**The French Line**, de Lloyd Bacon, 1953, producida bajo la mirada atenta de Howard Hughes, y cuyos anuncios prometían que el film haría que “*se les salgan los ojos de las órbitas*” a sus espectadores). Los efectos de **inmersión**, por otro lado, parecían extender el espacio del encuadre en modos que parecían similares a los efectos de profundidad que Orson Welles, William Wyler y Greg Toland habían estado creando mediante líneas de perspectiva y una extrema profundidad de campo. La prensa opinó que esta técnica era loable (tal vez porque despertaba asociaciones subliminales con el escenario del teatro, un arte inmensamente más respetable que el cine). A medida que el atractivo novedoso de las “expulsiones” fue decayendo (a fin de cuentas, el público no tenía una capacidad inagotable para soportar tanto abuso ocular), los estudios se dieron cuenta de que cualquier oportunidad para llevar el formato hasta el siguiente nivel, el de la respetabilidad crítica y la viabilidad a largo plazo, tenía que basarse en la “inmersión”.

Empezaron a aparecer películas de mayor presupuesto, con grandes estrellas como Rita Hayworth (**La bella del Pacífico**, 1953), Dean Martin y Jerry Lewis (**El jinete loco**, 1953) y John Wayne (**Hondo**, 1953). La mayoría de esas producciones de más prestigio se preocupaban por evitar los “*leones en su regazo*” en favor de planos de conjunto regresivos de mayor profundidad. Claramente, el 3D tenía que ser incorporado al lenguaje del realismo de Hollywood (del mismo modo que los elementos en un principio perturbadores del sonido y del color tuvieron que ser controlados y naturalizados) si se esperaba que el proceso fuese algo más que una atracción secundaria.



Pero al tiempo que empezaron a aparecer estas películas, la moda del 3D llegó a un abrupto fin.

El Cinemascope de la Twentieth Century Fox (*“véalo sin gafas”*, proclamaban los primeros anuncios) ofrecía un tipo parecido de espectáculo superior al de la televisión, sin la incomodidad física relacionada con el 3D. La Fox tuvo la inteligencia de lanzar su nuevo formato no ya con una película barata de género, como **LOS CRÍMENES DEL MUSEO DE CERA**, sino con una producción de gran presupuesto dentro de lo que en aquella época (principios de los años cincuenta) se consideraba como el más honorable de todos los géneros hollywoodenses: la epopeya bíblica. El éxito de **La túnica sagrada** (*The Robe*, 1953) hizo que los demás estudios metiesen sus proyectos de 3D en un cajón justo cuando este formato parecía estar alcanzando una especie de madurez.

El film de Alfred Hitchcock **CRIMEN PERFECTO** (*Dial M for Murder*, 1954) solo empleó un único (pero impactante) efecto de “expulsión”: cuando Grace Kelly alarga la mano hacia el público,

como suplicándole, durante la escena del estrangulamiento. Con su sutileza y compostura, **CRIMEN PERFECTO** podría haber supuesto un paradigma para el futuro del cine estereoscópico (Joe Dante, en su magnífico y misteriosamente no estrenado largometraje en 3D, **The Hole**, 2009, ha seguido sabiamente el camino de Hitchcock), pero Warner Brothers, el primer estudio que se había apuntado a la nueva moda, decidió en última instancia distribuir la película en formato convencional plano. El mundo no vería la versión de Hitchcock hasta 1980, cuando la Warner la redistribuyó en el formato simplificado de una sola cinta llamado “Stereovision”, que utilizaba una lente anamórfica para comprimir las imágenes de la izquierda y de la derecha en un único encuadre.

Las películas estereoscópicas siguieron estrenándose durante los años sesenta y setenta, aunque para entonces se trataba casi exclusivamente de productos de consumo, por no decir abiertamente pornográficos (el lanzamiento del “Stereovision” se hizo con **The Stewardesses**, 1969, una película erótica que se estrenó con una autoimpuesta clasificación X). Lo que habría cabido esperar es que la tecnología hubiese permanecido congelada en ese estado de su desarrollo y que se hubiera desempolvado cada diez o veinte años para animar productos como **Emmanuelle 4** (1984) o **Viernes 13. 3 Parte** (1982), ya que su imagen estaba demasiado asociada con los subproductos de la peor calaña como para volver a atraer una financiación seria.

Sin embargo, a mediados de los años ochenta la respetabilidad volvió de la mano de una fuente inesperada. La IMAX Corporation, una empresa especializada en presentaciones cinematográficas de cinta ancha para museos y ferias, descubrió que su formato de 65 mm producía una imagen en 3D particularmente robusta, especialmente cuando se combinaba con “gafas de obturación” (unas gafas hechas con paneles LCD que pueden utilizarse para bloquear secuencialmente las imágenes para el ojo izquierdo y para el ojo derecho 96 veces por segundo). El efecto es mucho más brillante y estable que el producido por las lentes polarizadas normales. Desgraciadamente, la tecnología



también es más compleja y más cara, y tras solo unos pocos años de uso, IMAX parece haber abandonado el sistema de obturación para volver nuevamente a las gafas polarizadas. Pero mientras duró, el sistema 3D de IMAX produjo imágenes impresionantes (como las de **Las alas del coraje**, el film de cuarenta minutos dirigido por Jean-Jacques Annaud en 1995), así como una redención cultural. El repertorio familiar de IMAX, compuesto principalmente por películas de viajes y de temas científicos, ayudó a reducir las asociaciones todavía existentes con azafatas ligeras de cascos y asesinos en serie. La estereoscopia volvió a resultar atractiva para directores de circuitos comerciales normales y, de forma crucial, para un tal James Cameron, que utilizó el sistema IMAX para que para crear su documental de sesenta minutos sobre el Titanic, **Ghosts of Abyss** (2003). Es posible que **Ghosts of the Abyss**, film en el que Cameron y su equipo visitan el pecio hundido enfrascados en campanas llegue a convertirse en una de las películas más influyentes de principios del siglo XXI. Eslabón directo entre el colosal éxito de Cameron (**Titanic**, 1997) y **Avatar**, este film supuso la primera experiencia

de Cameron con el 3D, para lo que utilizó un sistema de cámaras que él mismo ayudó a diseñar: el “Pace Fusion”, que une dos cámaras Sony HD, que después utilizaría, con algunas modificaciones, en **Avatar**. Y en la segunda parte del film, consistente en una visita virtual al Titanic tal y como pudo haber sido, reconstruido mediante técnicas infográficas, Cameron parece anticiparse a la alianza entre el 3D y la animación digital que impulsaría el resurgimiento del interés por el formato durante el resto de la década.

Siempre ha habido una sensación de teatro de juguete o de libro con ilustraciones en relieve asociada a la exhibición en sala de una película 3D, un sentimiento paradójico de que a medida que la imagen gana en profundidad, también encoge de tamaño. Durante mucho tiempo, las figuras de las películas en 3D parecían más pequeñas que en la realidad, como si se tratase de diminutos actores colocados sobre un escenario en miniatura, en el que las propias figuras carecían de relieve, como si solo fuesen contornos bidimensionales. En las películas estereoscópicas el espacio no aparece como un todo continuo, sino más bien parece construido mediante una serie de planos carentes de profundidad, apilados uno encima de otro (la imagen que viene a la mente es la de la cámara “Multiplane” de Disney, que organizaba un grupo de celdas planas de animación para crear obturación una ilusión de profundidad). Esta sensación seguramente se vio acentuada en las películas 3D de los años cincuenta debido a las limitaciones técnicas de la época: las gigantescas cámaras que se utilizaban para filmar en 3D Technicolor (tenían un aspecto tan sobrecogedor como los robots bélicos de **Avatar**) se movían con gran dificultad, la película relativamente poco sensible de la época exigía enormes equipos de iluminación para producir suficiente profundidad de campo, y las focales tenían que ser cortas para maximizar la exposición y minimizar las vibraciones.

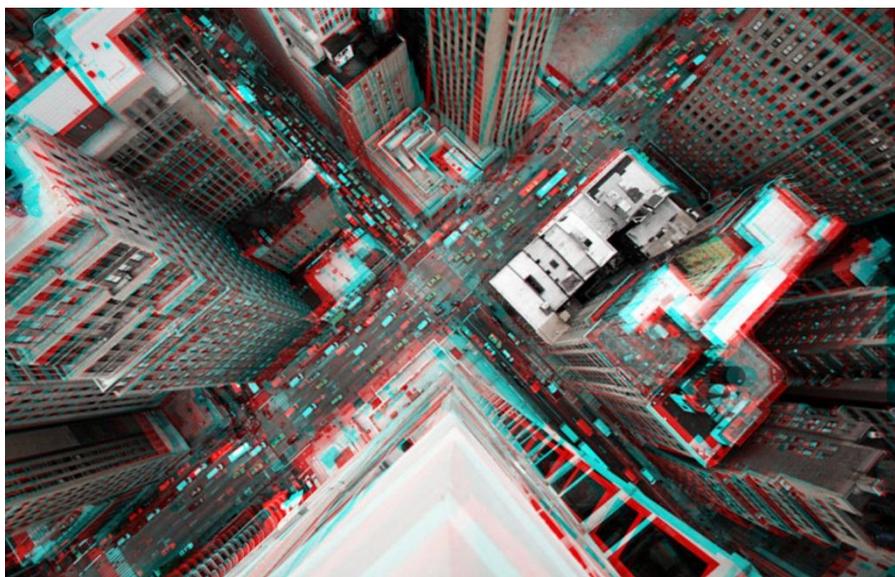
Todos estos factores sin duda hacían que para la mayoría de los directores la solución más sencilla consistiera en hacer encuadres proscénicos rígidos, con una economía de primeros planos que se utilizaban solamente para crear énfasis especiales.



Todos estos problemas desaparecieron con la animación digital, tal y como lo descubrió Robert Zemeckis en 2003 durante la producción de **Polar Express**. Los complejos entornos infográficos que Zemeckis y su equipo tuvieron que crear para integrar las interpretaciones con captura de movimiento estaban ya en el 3D, en lo que se refiere al ordenador. Solo había que grabar un poco más para crear otra perspectiva sobre la acción, lo cual producía la separación ojo izquierdo / ojo derecho antes exigida por las dos cámaras. La cámara virtual de la infografía no tenía limitaciones de peso o de tamaño, podía pasar por el agujero de una cerradura y volar como un pájaro. Y cuando las figuras eran de animación en lugar de ser humanas, los efectos de miniaturización y de falta de volumen eran menos evidentes. Por lo tanto, si el 3D hacía que las personas pareciesen más pequeñas, también hacía que las figuras de animación pareciesen más grandes y más sustanciales. Disney prosiguió en 2005 con la película en 3D **Chicken Little**, exhibida mediante el sistema “Real 3D” (basado principalmente en tecnología Polaroid, alternativa

más económica al sistema de obturación de IMAX, que pronto se impondría en las salas de centros comerciales). Zemeckis y compañía respondieron con **Monster House** en 2006, y entonces empezó la carrera: el film en *stop-motion* de Henry Selick, **Pesadilla antes de Navidad**, se reestrenó en 2006 en un formato 3D realizado por ordenador; en 2007 le siguieron **Descubriendo a los Robinsons** y el aparentemente fotorrealista **Beowulf**, de Zemeckis; después llegaron el mediocre **Bolt** y **Vamos a la luna**, estrenados en 2008. Finalmente, en 2009 se abrieron las compuertas: **Los mundos de Coraline**, de Selick; **Monstruos contra alienígenas**, de DreamWorks; **Battle for Terra**, de producción independiente (convertido a 3D durante la producción); **Ice Age 3**, de la Fox; **Lluvia de albóndigas**, de Sony, y las conversiones a 3D de **Toy Story** y **Toy Story 2**, de Pixar. El año terminó con las dos producciones en 3D más impresionantes hasta la fecha: **Cuento de Navidad**, de Zemeckis, y **Avatar**, de Cameron. Aunque superficialmente son similares (ambos films recurren en gran medida a la tecnología de captura de movimiento y al 3D), reflejan dos concepciones muy distintas del formato que, configurarán las dos alternativas básicas en años venideros.

Para Zemeckis, **Cuento de Navidad** supone la culminación de la fascinación de este director por el enfoque en profundidad y las tomas largas, cosa que la nueva tecnología le permite llevar a unos extremos anteriormente impensables. El Londres de 1840 que muestra la película parece extenderse infinitamente en todas las direcciones, manteniéndose perfectamente enfocado hasta el más mínimo detalle, y la cámara virtual se mueve por él con absoluta libertad, deslizándose por encima de los tejados, serpenteando por el alcantarillado, adentrándose para un primer plano o retrocediendo para conseguir una perspectiva cósmica. La toma más larga de la película es una secuencia de doce minutos que cubre el episodio “Fantasma de la Navidad pasada”, aunque no existe ninguna razón práctica por la que el film no pudiera haberse presentado como un movimiento de cámara continuo



(opción que Zemeckis consideró, pero que acabó descartando al pensar que supondría una excesiva distracción para el público).

Avatar, por otro lado, tiene muy pocas tomas largas. Cameron es un director más típico de su época al preferir cortes rápidos y un enfoque poco profundo, y traslada esas preferencias al 3D con algunas pequeñas, pero importantes modificaciones. Su cámara digital (relativamente) pequeña y ligera le permite moverse con la acción en formas que los directores de los años cincuenta no podían haber imaginado, y gran parte de la película produce la impresión de espontaneidad y de inmediatez del trabajo contemporáneo de cámara al hombro (lo cual, por supuesto, es una ilusión, ya que cada movimiento panorámico o ajuste de enfoque aparentemente espontáneos debe integrarse en un denso campo de efectos infográficos). Hacia el principio de **Avatar**, un gran primer plano de *Jake Sully* (Sam Worthington), dormido en su ataúd criogénico, muestra hasta qué punto se ha desarrollado la óptica 3D desde **Bwana, diablo de la selva**: el rostro de *Sully* no es un plano sin volumen sobre un fondo que se aleja, sino un verdadero paisaje en sí mismo en el que se abren amplios espacios entre el pómulo y las pestañas. Con su predilección por la composición, Zemeckis mantiene

un fuerte sentido del encuadre a medida que avanza por **Cuento de Navidad**. Por el contrario, Cameron, que se decanta más bien por la acción, intenta borrar los bordes de la imagen manteniendo un movimiento de cámara suelto e inestable, centrándose en vectores de movimiento en lugar de relaciones entre objetos. Los planos tienen a menudo ese enfoque extremadamente poco profundo característico del cine contemporáneo, de modo que el efecto 3D surge más bien del montaje, de la rápida integración de una multiplicidad de puntos de vista. Cabe imaginar que Zemeckis se habría sentido perfectamente cómodo rodando en la era de los estudios con una única cámara, mientras que Cameron parece necesitar todo un escuadrón aéreo de cámaras (ya sean reales o virtuales) sobrevolando en círculos por encima de su sujeto central para cubrir el acontecimiento fílmico desde todas las perspectivas disponibles al mismo tiempo.

Avatar se nutre en muchos aspectos de la experiencia de **Ghosts of the Abyss**. Tal vez donde más se evidencia esta ascendencia sea en las criaturas fosforescentes de múltiples tentáculos que habitan las selvas de Pandora. Parece como si Cameron se las hubiese traído en su campana de inmersión desde las profundidades del Atlántico. Pero existe también una cualidad subacuática en su tratamiento del espacio 3D del film: llena los huecos entre objetos con un campo continuo de partículas en movimiento (ácaros del polvo, diminutos insectos, bruma) que confieren una densidad visual al espacio aparentemente vacío: todo parece nadar en el mismo éter tridimensional. Se trata de un efecto que consigue superar esa sensación de teatro de juguete producida por una serie de planos bidimensionales apilados y, en su lugar, crea algo continuo que perceptivamente constituye un todo. Mediante este espacio viscoso Cameron aporta a la práctica un elemento completamente nuevo. El contraste entre el primer término y el fondo no parece ya tan brusco y manifiesto como sucedía con el 3D de los años cincuenta. Todo se convierte en un territorio intermedio, un conjunto continuo más parecido al modo en que realmente percibimos el mundo. Si este efecto puede ser trasladado a la estereoscopia de acción real, tal vez con ello Hollywood encuentre al fin la forma de normalizar el 3D, de ponerlo al mismo nivel que las tecnologías del color y del sonido que

contribuyen a la suspensión de la incredulidad del espectador (componente crucial para el realismo hollywoodense), en lugar de mermarla. Solamente cuando llegue ese momento, ya sea mediante la técnica de Cameron o mediante cualquier otra, el 3D dejará de ser un efectismo y podrá convertirse en algo rutinario, en un componente común y corriente de las películas. Ha costado cien años llegar hasta aquí, pero aún nos queda un pequeño trecho por recorrer (...)

Texto (extractos):

Dave Kehr, “Luces y sombras en 3 dimensiones”,
en rev. Cahiers du Cinema España, marzo 2010





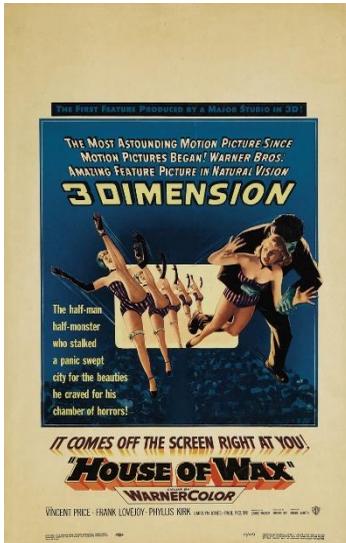


Jueves 19 21 h.

Sala Máxima del Espacio V Centenario

Entrada libre hasta completar aforo

LOS CRÍMENES DEL MUSEO DE CERA • 1953 • EE.UU. • 88'



Título Orig.- House of wax. **Director.-** André de Toth. **Argumento.-** Charles Belden. **Guion.-** Crane Wilbur. **Fotografía.-** Bert Glennon, J. Peverell Marley y Robert Burks (1.33:1 – Natural Vision 3D - Warnercolor). **Montaje.-** Rudi Fehr y James Kitchen. **Música.-** David Buttolph. **Productor.-** Bryan Foy y Joe Dreier. **Producción.-** Bryan Foy Productions para Warner Bros. **Intérpretes.-** Vincent Price (*profesor Henry Jarrod*), Frank Lovejoy (*teniente Tom Brennan*), Phyllis Kirk (*Sue Allen*), Carolyn Jones (*Cathy Gray*), Paul Picerni (*Scott Andrews*), Roy Roberts (*Matthew Burke*), Angela Clarke (*sra. Andrews*), Paul Cavanagh (*Sidney Wallace*), Dabbs Greer (*sargento Jim Shane*), Charles Bronson (*Igor*). **Estreno.-** (EE.UU.) abril 1953 / (España) octubre 1953.

versión original con subtítulos en español

*Película nº 18 de la filmografía de André de Toth
(de 44 largometrajes como director)*

Música de sala:

La música de las películas de
HAMMER FILMS



(...) La película de André De Toth se da en una década, la de los cincuenta, poco pródiga en títulos de terror; no así en la de su pariente fantástico, la ciencia-ficción, que hizo su agosto a partir de las paranoias anticomunistas y antiextraterrestes de la época. Tras el esplendor de los años treinta, que dio a conocer desde la Universal a los monstruos románticos en blanco y negro, los cuarenta suponen cierto estancamiento. Solo el talento de Jacques Tourneur parece reavivar una decadencia paulatina, inexorable; parece que los vientos clásicos, en los que navega plácidamente Hollywood, por entonces no se avenían bien con un género de raigambre romántica.

En una primera lectura, **LOS CRÍMENES DEL MUSEO DE CERA** parece continuar esa tendencia clasicista de los cuarenta en el género, pero un análisis más atento pone de manifiesto que en realidad se trata de una película fronteriza, anunciadora de algunos aspectos del manierismo que se irá imponiendo a partir de 1955. Esta condición mestiza constituye uno de los activos más importantes de una cinta que, en sí misma, no destaca excesivamente por sus cualidades



fílmicas. (...) El relato se presenta con cierta desconfianza hacia las estrategias específicas del terror cinematográfico; por lo que echa mano de otras provenientes de otros géneros como el policiaco, aunque sin otorgar el protagonismo a esos préstamos, como sí ocurría en otras películas del género en la década anterior (**El fantasma de la Ópera**, **La bestia de cinco dedos**). El largometraje De Toth anuncia, en ese sentido, una tímida recuperación del terreno fantástico. El protagonista es todavía un villano objetivable, pero ya deja entrever una subjetivización del mal (el impulso de la locura) que enlaza con la etapa siguiente, en la que el Mal anidará tan frecuentemente en la mente de los héroes tratados con una mirada más ambigua, más humana. *Jarrot* es un criminal, pero adivinamos en él un impulso humanizado, incluso digno, de perseguir la belleza que ya no puede crear. ¿Se imaginan al platónico Miguel Ángel sin poder extraer del mármol esas esculturas en las que él proyectaba la Belleza del



Creador? ¿No habría cometido crímenes como mínimo tan horrendos? La realización está ajustada a una sintaxis clásica que se caracteriza por su “centramiento” y su funcionalidad, esa especie de equilibrio entre lo que se cuenta y cómo se cuenta. Sin embargo, algo nuevo aparece en estas imágenes coloristas: las nuevas tecnologías visuales que han acudido en auxilio de un espectáculo cinematográfico que se quiere más grandioso y glamouroso para batir a la minúscula, pero efectiva pantalla televisiva han sido asumidos en el film; efectivamente, éste fue lanzado como un experimento en 3D, y a todo “Warnercolor”. Era un síntoma claro de la crisis de la industria de Hollywood que abriría paso a los experimentos manieristas. Ciertamente, la película de este aplicado artesano no sigue las osadas propuestas de esta nueva era manierista que capitalizarán directores más arriesgados como Terence Fisher en Gran Bretaña o Roger Corman en suelo americano. Todo huele a corrección e incluso a academicismo; sin embargo, la filmación en tres dimensiones otorga



al film, probablemente sin quererlo, un cierto distanciamiento que tiende a quebrar automáticamente la regla sagrada del clasicismo: la identificación con los conflictos que afectan a los héroes del relato. La puesta en escena determinada por esa tecnología “extraña” deviene un tanto distorsionada, y el espectador asiste de esta manera al mismo espectáculo de feria que fascina a los espectadores de las figuras de cera dentro del propio film. Este efecto de reenmarcamiento, de cierta autoconsciencia de estar ante una ficción de “barraca de feria”, apunta a esas percepciones más lúdicas y conscientes que propondrán las cintas más genuinamente manieristas. Pero hay otro aspecto que también resulta interesante (...). Su condición de “engendro frankensteniano”, en la medida que es un relato nacido del aprovechamiento troceado de otros relatos y mitos precedentes. Adivinamos en su desarrollo ecos de *Frankenstein* (la pasión del creador enloquecido), del *Fantasma de la Ópera*, especialmente de la versión tardorromántica de Rupert Julian en 1925, de *la Bella y la Bestia*, de *la Bestia con cinco dedos*, todo ello cocinado con tanta profesionalidad como falta de inspiración; resulta evidente la impotencia expresiva de De Toth para sacar partido a este interesante

material. Igualmente observamos en la representación un intento de síntesis entre la estética del blanco y negro contrastado (la poética de las sombras está muy presente) y la nueva estética colorista y de formatos renovados.

En suma, un film en la encrucijada que presenta aristas mucho más interesantes de las que en principio le han reservado los cronistas. Si se mira en sus méritos intrínsecos no brilla, pero vista desde una perspectiva diacrónica encierra dentro de sí algunas de las tensiones que estaban gestándose en el seno del cine de terror de ir cara a un futuro inmediato (...).

Texto (extractos):

Javier Hernández, “Los crímenes del museo de cera”, en especial “El Cine de Terror”, rev. Dirigido, mayo 2000

(...) En un momento de exaltación cinéfila, Martin Scorsese se refería así a **LOS CRÍMENES DEL MUSEO DE CERA**, uno de sus más distinguidos “placeres culpables”, de la siguiente manera: *“Es la mejor película en relieve - ¡Y Andre De Toth era tuerto!-. Durante el primer tercio de la película, la cámara no para de girar en torno a Vincent Price y a las figuras de cera, que dan la impresión de ser personas reales. Y cada vez que alguien entra en campo, no se sabe si se trata de un maniquí o de una persona real. Cuando el museo de cera se incendia, los ojos de los maniquís se salen de sus órbitas y caen al suelo: esta escena produce un efecto sorprendente. Tan extraña y exagerada es la película. Y me gustan el hecho de que la acción se sitúe en Mulberry Street, la calle de mi infancia...”*. A pesar de su riguroso conocimiento de la obra de André De Toth, el autor de **Casino** (id., 1995) no pudo sustraerse a la extraña fascinación que, todavía hoy, despierta este sombrío cuento de miedo entre los aficionados al cine y espectadores en general. Una fascinación, conviene destacar, que suele cimentarse en varias memorables *set piéces*: la imagen amenazadora del *prof. Jarrod* (Vincent Price), ataviado con un sombrero de ala ancha y capa negra, con la cara repulsivamente modelada por el fuego, con el paso trastabillante,

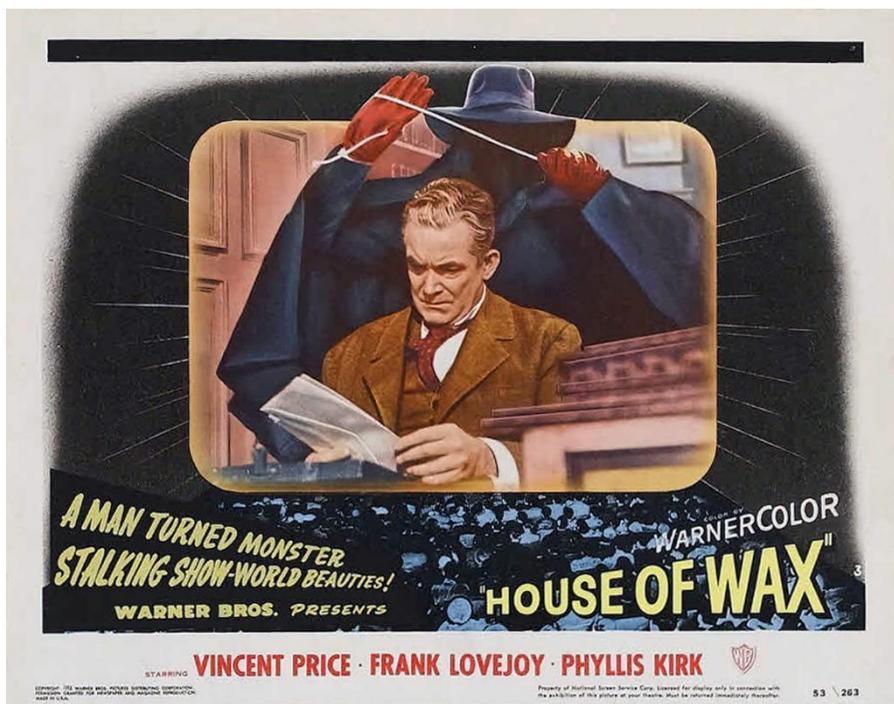


persiguiendo a la heroína, *Sue Ellen* (Phyllis Kirk), por las desérticas calles de un Nueva York *fin de siècle* inmerso en una mefítica niebla azulada ... ; el momento en que dos empleados de la morgue, en el instante de marcharse de una habitación repleta de difuntos cubiertos por un fino lienzo blanco, ven a uno de estos alzarse por efecto del líquido embalsamador, pero al quedarse la estancia vacía, una panorámica hasta otro cuerpo que se levanta nos descubre que, en realidad, se trata del desfigurado *Jarrold* ... ; el momento en que *Sue Ellen* golpea el rostro del *prof. Jarrold*, aparentemente intacto, descubriendo que no es más que una máscara de cera: debajo, se halla la verdadera y monstruosa faz del personaje, tan deforme y maligna como su propia alma ...

Dicho esto, urge preguntarse: ¿está justificada la mítica que rodea a **LOS CRÍMENES DEL MUSEO DE CERA**? Desde luego que no. Como bien señaló José María Latorre en estas mismas páginas: *“Hay que decir que nada en el film está demasiado bien, pero que*

nada está tampoco demasiado mal (...) De Toth se limita a convertirlo en un típico film equilibrado y bien fait (...) Nada decepciona, por supuesto, pero tampoco resulta apasionante". Una impresión que incluso llega a tambalearse al advertir que la secuencia de la persecución es un cliché instaurado por los *atmosphere films* que menudearon en el cine de Hollywood durante los años cuarenta, y que la escena del depósito de cadáveres, o del espectacular desenmascaramiento del villano ya estaban presentes en el original de Michael Curtiz, **Los crímenes del museo** (*The Mystery of the Wax Museum*, 1932), del cual la cinta de De Toth es un irregular remake. A propósito de la película de Curtiz -húngaro y muy temperamental, como el propio De Toth-, destacar que, en líneas generales, el argumento es el mismo: un brillante escultor de figuras de cera enloquece tras el incendio provocado en su estudio por un socio demasiado codicioso; incapaz de reconstruir sus mejores obras a causa de las graves heridas que le han dañado las manos, se dedica a momificar a sus víctimas ... **Los crímenes del museo** es más un escabroso thriller a lo Edgar Wallace que un auténtico film de horror. En él pululan espeluznantes archivillanos que regresan de la tumba para vengarse, retorcidas conspiraciones, personajes que poseen una doble personalidad diabólica, maléfica, abundantes asesinatos y violencia de diverso grado que desborda y enreda la acción, e incluso, una periodista dispuesta a esclarecer el "misterio" -una *new woman* residual de los Felices Años Veinte ... - , y algunos policías particularmente torpes. Michael Curtiz hizo más digerible el film gracias a una tupida plástica neoexpresionista -las forzadas angulaciones de la cámara; la arquitectónica iluminación tenebrista del decorado; la abigarrada composición pictórica de los encuadres; la crispada sobreactuación de algunos actores; el aterrador esteticismo de la escenografía ... - , potenciada por una estilizada fotografía en Technicolor bicromático y el antológico *make-up* de Perc Westmore, calificado por un censor como "*el más nauseabundo*" que había visto hasta entonces.

No obstante, es a partir de este punto que **LOS CRÍMENES DEL MUSEO DE CERA** cobra cierto interés. Para empezar, la



ubicación temporal en ese húmedo y siniestro *fin de siècle* neoyorquino engarza la película con una cierta tradición del gótico americano: mezclando el crimen con formas de espectáculo carnavalescas, o mejor dicho, grandguñolescas, como *freakshows* o museos de cera equipados con “Cámara de los horrores”, el film de De Toth ironiza sobre esa cultura popular que ha frivolidado el miedo, ignorante que tras su burla de la muerte existe una realidad atroz, demoníaca, que supera sus más delirantes pesadillas; lo sobrenatural desaparece, y el horror es expresado en términos psicológicos, y los monstruos, percibidos años atrás como una amenaza exterior, ahora habitan entre nosotros bajo respetables fachadas de “normalidad”. Asimismo, **LOS CRÍMENES DEL MUSEO DE CERA**, en un plano teórico, es el atractivo resultado de la tensión existente entre una cierta idea del cine de terror “clásico” y los renovados bríos que el horror manierista proveniente de Gran Bretaña, Italia o de los mismos Estados Unidos -cf. Roger Corman y los primeros títulos de su ciclo Poe- iba a imprimir al género. Sin olvidarnos de sus limitaciones, el

film de De Toth se interna en las abismales profundidades del Yo asediado por el Mal. ¿Y qué es el Mal en **LOS CRÍMENES DEL MUSEO DE CERA**? Es la desgarradora frustración de un artista, el *prof. Jarrod*, quien no halla su sitio en un mundo mezquino, desdeñoso con todo lo que es bello y noble, corrompido por la avaricia y la sed de emociones fuertes. El Mal penetra en ese mundo mediante la puesta en escena, o lo que es lo mismo, en la tridimensionalidad del decorado, con sus balconadas y azoteas, sus callejones y callejuelas, los cuales parecen disolverse y desaparecer en la niebla, con sus recovecos y escondrijos desfigurados -¿como el rostro de *Jarrod*?- por la oscuridad, en la poética macabra de los objetos, en el vigor plástico del vestuario, en la localización del horror en tétricos subterráneos donde se guardan pavorosos artilugios de tortura, en esos movimientos de cámara laterales los cuales, según resaltaba Scorsese, cada vez que alguien entra en campo, no se sabe si se trata de un maniquí o de una persona real... La secuencia en que *Sue Ellen* invade a hurtadillas el taller de *Jarrod* es, efectivamente, uno de los momentos más sugerentes y perturbadores de ese manierismo *avant la letre* que salpica la cinta: un esqueleto que alza su brazo, malicioso, para tocar a la joven -como en los cuadros románticos del s. XIX, el esqueleto es una alegoría de la muerte que ronda a la protagonista, y que destruirá su cuerpo, su belleza-, al tiempo que, mientras avanza por el laberíntico lugar, entre los útiles de escultura, estanterías repletas de frascos que guardan extraños líquido, y fantasmagóricos lienzos que guardan nuevas figuras, *Sue Ellen* va topándose con fragmentos de esculturas de cera que configuran un surreal paisaje de caras flotantes, retazos de cuerpos ...

El Mal lo irradia, como si fuera una pestilencia, el personaje de *Jarrod*, interpretado de forma soberbia por Vincent Price. Su forma de moverse, de mirar, oscilante entre un héroe trágico shakesperiano y uno de los alucinados personajes de Poe -faltaban aún siete años para que protagonizará **La caída de la casa Usher** (*House of Usher*, Roger Corman, 1960)-, colma de matices a su aborrecible y conmovedor villano. Su devoción por la belleza, por crear belleza, es



para él casi una misión mística, pero malsana, enfermiza, ya que rezuma cierto aire de fetichista perversión sexual. Como cualquier héroe homérico dedicado a su titánica labor, *Jarrold* es célibe, puesto que no se relaciona con mujeres reales o vivas; solamente le interesa la mujer-objeto, la muñeca pluscuamperfecta que no habla, que no piensa, objeto de veneración pero no de amor (ni de sexo). A su *María Antonieta*, su obra maestra, le habla como si fuera un sentimental, y ridículo, amante romántico. Pero permanece indiferente a los encantos de *Sue Ellen*, su necrófila evocación de *María Antonieta*, a la que intuimos desnuda en la escena en que *Jarrold* la inmoviliza, dentro de un cajón de madera, para recubrirla de cera... ¡viva! Un retorcido ritual de seducción/posesión/asesinato -cf. ese inserto de los pies y los tobillos desnudos agitándose dentro de los grilletes, el plano medio de la muchacha que finaliza púdicamente a la altura de los pechos... - , cuyo clímax en manos de otro realizador más implicado, hubiese adquirido otra dimensión más sadiana. Pero De toth, con arreglo a sus declaraciones, aceptó el proyecto intrigado por las posibilidades fílmicas del 3D, diseñando especialmente algunas escenas nada

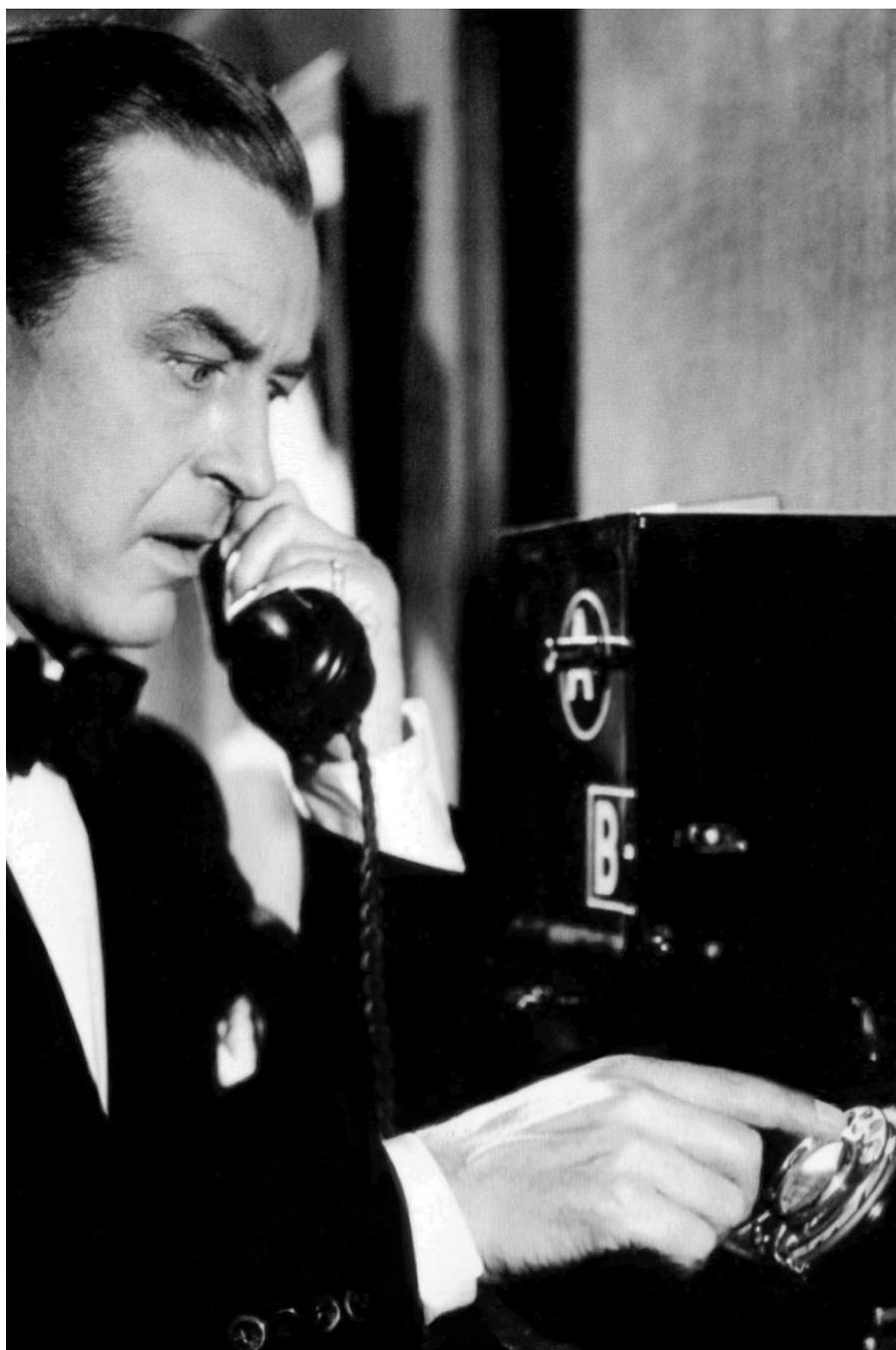
inspiradoras, como la del presentador callejero del museo o la de las bailarinas de can-can (...).

Texto (extractos):

Antonio José Navarro, “Los crímenes del museo de cera”,
en especial “Andre de Toth, El cineasta invisible”,
rev. Dirigido, marzo 2009







Viernes 20

21 h.

Sala Máxima del Espacio V Centenario

Entrada libre hasta completar aforo

CRIMEN PERFECTO • 1954 • EE.UU. • 105'



Título Orig.- Dial M for murder.
Director.- Alfred Hitchcock.
Argumento y Guion.- Frederick Knott, a partir de su obra teatral homónima (1952). **Fotografía.-** Robert Burks (1.66:1 – StereoVision 3D - Warnercolor). **Montaje.-** Rudi Fehr. **Música.-** Dimitri Tiomkin.
Productor.- Alfred Hitchcock.
Producción.- Warner Bros.
Intérpretes.- Ray Milland (*Tony Wendice*), Grace Kelly (*Margot Wendice*), Robert Cummings (*Mark Halliday*), John Williams (*inspector jefe Hubbard*), Anthony Dawson (*Charles Swann*), Patrick Allen (*detective Pearson*), George Leigh (*detective Williams*). **Estreno.-** (EE.UU.) mayo 1954 / (España) diciembre 1954.

versión original con subtítulos
en español

*Película nº 48 de la filmografía de Alfred Hitchcock
(de 66 largometrajes como director)*

Música de sala:
La música de las películas de
ALFRED HITCHCOCK

FRANÇOIS TRUFFAUT: *Estamos en 1954, CRIMEN PERFECTO...*

ALFRED HITCHCOCK: Sobre la cual podemos pasar rápidamente pues no tenemos gran cosa que decir.

F.T.- *Permítame que no sea de su opinión, aunque se trate de un film circunstancial...*

A.H.- Una vez más un “run for cover” (...) Descubrí que la Warner había comprado los derechos de una comedia que tenía mucho éxito en Broadway, “Dial M for Murder”, e inmediatamente les dije: “Me hago cargo de ese barco”, pues sabía que con él podía navegar.

F.T.- *¿Trabajó con mucha rapidez?*

A.H.- Treinta y seis días.

F.T.- *Este film presenta el interés de haber sido rodado para el “Relieve Polaroid”, sistema binocular. Desgraciadamente, en Francia lo vimos proyectado en sistema normal pues, por simple pereza, los gerentes de los cines no querían distribuir las gafas a la entrada de las salas.*

A.H.- Como la impresión de relieve se daba sobre todo en las tomas con ángulo muy bajo, hice preparar un foso para que la cámara estuviera casi siempre al nivel del suelo. Aparte de esto, había pocos efectos fundados directamente en el relieve.

F.T.- *Un efecto con una araña de cristal, con un jarrón de flores y, sobre todo, con unas tijeras.*

A.H.- Sí, cuando Grace Kelly busca un arma para defenderse, y también un efecto con la llave del pestillo, eso era todo.

F.T.- *Aparte de eso, ¿era muy fiel a la obra de teatro?*

A.H.- Sí, pues sostengo una teoría sobre los films basados en obras de teatro, que incluso aplicaba en tiempos del cine mudo. Muchos cineastas toman una obra de teatro y dicen: “Voy a hacer con esto un film” e inmediatamente se dedican a lo que llaman el “desarrollo”, que consiste en destruir la unidad de lugar, saliendo del decorado.

F.T.- *En francés llamamos a eso “airear” la obra.*

A.H.- He aquí una explicación somera de la operación: en la comedia un personaje llega del exterior y dice que ha venido en taxi; por tanto, en la película, los cineastas de que hablamos muestran la



llegada del taxi, los personajes que bajan del taxi, que pagan la carrera, que suben las escaleras, llaman a la puerta, entran en la habitación. En ese momento viene una larga escena que existe en la obra teatral, y si un personaje cuenta un viaje, no pierden la ocasión de mostrárnoslo mediante un “flash-back”; olvidan de esta manera que la cualidad fundamental de la obra reside en su concentración.

F.T.- *Pero, precisamente, eso es lo difícil de lograr para un autor, la concentración de toda la acción en un solo lugar. Con demasiada frecuencia, al trasladar las obras teatrales al cine, se las desintegra.*

A.H.- El error es frecuente. El film que se obtiene de esta manera dura generalmente el tiempo de la comedia más el de algunos rollos que no tienen ningún interés y que se han añadido artificialmente. Por lo tanto, cuando rodé **CRIMEN PERFECTO** no salí del decorado nada más que dos o tres veces; por ejemplo, cuando el inspector debía comprobar algo. Incluso pedí un suelo auténtico para que se pudiera oír el ruido de los pasos; es decir subrayé el aspecto teatral.

F.T.- *Por eso el sonido cuyo realismo ha cuidado usted más son las de **Juno and the Peacock** y la de **La sogá**.*

A.H.- Sin duda.

F.T.- *¿Y quizá por esa razón evoca usted el proceso mediante planos de Grace Kelly rodados sobre un fondo neutro con luces de colores que giran tras ella, en lugar de ofrecernos el decorado de una sala de tribunal?*

A.H.- Así resultaba más familiar, y además se mantenía la unidad de emoción. Si hubiera hecho construir una sala de tribunal, el público se hubiese puesto a toser y habría pensado: “Ahora empieza otro segundo film”. En cuanto al color, había una búsqueda interesante relacionada con la manera de vestir de Grace Kelly. La vestía de colores vivos y alegres al comienzo del film y sus vestidos eran cada vez más oscuros a medida que la intriga se hacía más “sombria”.

F.T.- *Antes de abandonar **CRIMEN PERFECTO** del que hemos hablado como de un film menor, quisiera decirle, sin embargo, que es uno de los que vuelvo a ver más a menudo y cada vez con gran placer. Aparentemente es un film de diálogos y, sin embargo, la perfección de la planificación, del ritmo, de la dirección de los cinco actores es tal, que se escucha religiosamente cada frase. Creo en verdad que es muy difícil hacer escuchar con toda atención un diálogo ininterrumpido. De nuevo ha logrado con ello algo que parece fácil, pero que, en realidad, es muy difícil.*

A.H.- Hice mi trabajo lo mejor posible. Me serví de medios cinematográficos para contar esta historia adaptada de una obra de teatro. Toda la acción de **CRIMEN PERFECTO** se desarrolla en un salón, pero esto no tiene ninguna importancia. Rodaría también de buena gana todo un film en una cabina telefónica (...).

Texto (extractos):

*François Truffaut, **El cine según Hitchcock**, Alianza, 1985*

(...) Considerada a menudo por la crítica como una obra menor dentro de la filmografía de Hitchcock, **CRIMEN PERFECTO** posee los suficientes elementos de interés para poner en entredicho tal



aseveración. Fue el propio director quien, en las célebres entrevistas con François Truffaut, se encargó de fomentar cierto desdén hacia el film, pues arguyó que sobre él no tenía *“gran cosa que decir”*. Si las declaraciones de un director en torno a sus propias realizaciones resultan influenciadas para el crítico que debe juzgarlas, en el caso de Hitchcock, uno de los directores más plegados al estudio teórico de la propia praxis creativa, la influencia se hace más palmaria. Debe partirse de la base, no obstante, de que el director, aparte de un crítico parcial, no siempre es el analista más conspicuo de sus films.

Que la película nace como compromiso de fin de contrato de Hitchcock con la Warner, que el director pretendía llevar a cabo otro proyecto y escogió la obra teatral de éxito en Broadway *“Dial M for Murder”*, de Frederick Knott, porque le pareció un material poco problemático de adaptar, que se rodó mediante el popular sistema de 3D de óptica tridimensional, son factores que prueban el carácter circunstancial de su realización, pero que, de ninguna manera, pueden determinar su calidad cinematográfica. Teniendo en cuenta el resultado, resalta la capacidad de Hitchcock por convertir un trabajo de encargo en una obra personal e inconfundible. (...) Hitchcock



realiza un inteligente juego de proyecto y realización, ensayo y representación, un hábil montaje destinado a demostrar que la perfección pertenece a los dominios del arte, donde, como escribió Godard, tiene “el control del universo”. Por su calado metaficticio, **CRIMEN PERFECTO** entronca con el film inmediatamente posterior del director, **La ventana indiscreta**, realizado ese mismo año. (...)

Texto (extractos):

Jordi Bernal, “Crimen perfecto”, rev. Dirigido, febrero 2001.

(...) Si fuera francés, afirmarí que **CRIMEN PERFECTO** es la obra maestra de Alfred Hitchcock, pero no creo que sea necesario llegar a tanto para reivindicar el film, olvidado quizás injustamente a causa de las obras maestras de su director, demasiado deslumbrantes y abrumadoras como para aceptar cualquier tipo de comparación con

un *set piéce* mucho más modesto en apariencia, como es éste. (...) **CRIMEN PERFECTO** arrastra la maldición de los films supuestamente teatrales, en este caso porque buena parte de la acción tiene lugar en el living de una vivienda. Desde luego, nadie puede negar lo anterior, aunque también es cierto que **La ventana indiscreta** (*Rear Window*, 1954), rodada el mismo año que **CRIMEN PERFECTO**, todavía resulta más radical en su uso de un único decorado, sin salir de él en ningún momento, pese a lo cual nadie ha mencionado jamás el adjetivo teatral para referirse al film. Es cierto, no obstante, que el peso del diálogo es mucho más importante en **CRIMEN PERFECTO**, mientras que en **La ventana indiscreta** es el lado visual el que cobra mayor protagonismo. Sea como fuere, el diálogo no es un elemento exclusivo del teatro, como tampoco lo es la concentración espacial, reduciendo los escenarios de una historia. También el cine puede mantener una unidad de lugar férrea sin ser, pese a todo, teatral. Alfred Hitchcock ya había reducido el espacio en algunos de sus films anteriores, como **Alarma en el expreso** (*The Lady Vanishes*, 1938), **Náufragos** (*Lifeboat*, 1943) o **La soga** (*Rope*, 1948), este último el más famoso de todos. Pero en el universo cinematográfico del director británico la palabra es siempre una mera acompañante de la mirada, pues en su obra el aspecto visual, los matices, los silencios, los objetos o los decorados son los elementos que de verdad cobran importancia en el plano, mientras que lo que dicen sus personajes no siempre es fiable. Al fin y al cabo, uno de los temas centrales del universo del director británico es el de la mentira, el de las apariencias, el de la falsedad de las palabras y de las imágenes. Todo en su obra es inestable, de ahí lo inagotables que llegan a ser sus films, donde siempre se puede reparar en algo nuevo, como si en sus planos se introdujesen constantemente cosas o personajes que nunca antes se habían visto.

En el desarrollo de **CRIMEN PERFECTO** los aspectos teatrales quedan pronto desterrados, ante todo porque la obra teatral de Frederick Knott en la que se basó el guión potenciaba los aspectos lúdicos de la historia, mientras que a Alfred Hitchcock le interesaban más los sórdidos. Su idea era la de sugerir un plan diabólico por debajo de la aparente flema de *Tom Wendice* al celebrar entre sonrisas cada



una de las escapadas de su esposa con *Mark Halliday*. Para ello, los primeros planos de las miradas de él con las voces de fondo de su esposa y *Mark* fuera de campo, los planos detalle de los dedos de unos y otros buscando llaves, los insertos del teléfono sonando o descolgado y los momentos en los que *Tom Wendice* limpia vasos o se sirve una copa, por poner solo un par de ejemplos, dejan bien claro que en Alfred Hitchcock hay una atención a los objetos y a ciertos movimientos casi imperceptibles en un escenario que para él marcan la diferencia entre el cine y el teatro, la diferencia que va de enunciar el mundo a poder visualizarlo, la diferencia que nos hace entender cuanto nos rodea



mejor a través de las imágenes que de las palabras. Su obra hace que el mundo pierda la estabilidad que había conferido la palabra escrita a ciertas sociedades y que entre de lleno en la relatividad del arte de ilusionistas que suele ser el cine (...).

Texto (extractos):

Hilario J. Rodríguez, “Crimen perfecto”, rev. Dirigido, enero 2003.

(...) Tanto **Pánico en la escena** como **CRIMEN PERFECTO** se basan en el artificio y la teatralidad y su desafío, como en el caso de **La sogá** y sus diez planos-secuencia, consiste en realizar una puesta en escena teatral que sea, al mismo tiempo, un cuestionamiento de los propios métodos teatrales. (...) **CRIMEN PERFECTO** es la única película de Hitchcock filmada en el sistema



tridimensional: como hoy ocurre con **Up** y **Los mundos de Coraline**, el 3D no constituyó para Hitchcock una acumulación de efectos en relieve, sino una forma de meditar la planificación a partir de una nueva forma de concebir la profundidad de campo. El film fue proyectado hace años en el festival de San Sebastián en su formato original y pudo apreciarse entonces, salvo en algún momento concreto, básicamente cuando Ray Milland o Grace Kelly acercan la mano con una llave hacia la cámara, cómo la planificación de Hitchcock en 3D giró en torno a la disposición de los personajes en el casi inalterable decorado de la casa de la pareja, lo que técnicamente resulta más esforzado que las películas en relieve rodadas en la misma época por Walsh, De Toth, John Farrow, Jack Arnold o Boetticher: cada movimiento de cámara, sea un travelling de aproximación o una panorámica semicircular, estuvo pensado para crear un efecto concreto en las relaciones entre los personajes, no para buscar el asombro y el aplauso del espectador. (...)

(...) **CRIMEN PERFECTO** se rodó en los estudios de Warner Bros en Burbank, aunque la acción acontece también en Londres,



ciudad de la que solo vemos un exterior, el de la calle donde se encuentra el apartamento de los protagonistas, y cuatro decorados: la sala de estar del piso, ocasionalmente el dormitorio, el rellano de la escalera y el interior del club donde Ray Milland y el amante de su esposa, Robert Cummings, asisten a una fiesta. A Hitchcock le sirve una transparencia y situar a un figurante ataviado de *bobby* para trasladarnos a Londres. Y construir un relato de lo más sintético, aunque demasiado explicativo por lo que respecta a la resolución del caso (la célebre confusión de llaves) con solo cinco personajes, tres centrales (el marido, la esposa y el amante), uno que actúa incluso a modo de contrapunto distendido (el inspector de Scotland Yard encargado del caso) y uno circunstancial (el hombre que contrata Milland para que asesine a su esposa, tarea que intenta realizar sin demasiada suerte: mientras la estrangula con unas medias, ella logra revolverse y clavarle unas tijeras en la espalda, una de las imágenes, la de las tijeras como arma mortífera, más solicitada, junto a la ducha de Psicosis, por los devotos, tributarios, copistas y falsificadores del cine hitchcockiano).

Podríamos decir que **CRIMEN PERFECTO** es una pieza de teatro en 3D, una fantasía por ello mismo, y quizá con esta



argumentación defendería Hitchcock su implicación en este proyecto que, en cierto modo, intentó dinamitar desde dentro: no escamotea la carpintería teatral del film (incluso el actor que da vida al inspector, John Williams, había interpretado el mismo personaje en las representaciones de la pieza de Frederick Knott en que se basa la película) y anula los esperados fuegos de artificio del sistema tridimensional como ya hemos comentado anteriormente. En este contraste brilla más la película que en su juego de actores (escaso: Cummings está envarado, Milland no acaba de creerse el personaje y Grace Kelly se encuentra aún por debajo de sus prestaciones, entre cándidas y perversas, en **La ventana indiscreta** y **Atrapa a un ladrón**) y en sus prestaciones dentro de la mecánica del relato de suspense. En todo caso, Hitchcock saca partido de las tonalidades generalmente saturadas del Warnercolor (reciclandolo en una luz en

penumbra, hogareña), no olvida sus simetrías narrativas para presentar a los tres protagonistas (el inicio, sin palabras, está formado por un plano de Milland besando a Kelly antes de irse, un plano intermedio en el aeropuerto y otro de Kelly besando a Cummings en el mismo decorado antes de que reaparezca Milland) y recurre sin problemas al artificio, y por partida doble. Para mostrar la frialdad de la justicia, no duda en insertar una escena deliberadamente chirriante, la del juicio de Kelly, acusada del asesinato premeditado del hombre que intentó matarla, construida con primeros planos de ella sobre un fondo rojo intenso, una voz imperiosa y un plano inexpresivo del juez tras dictar sentencia y condenarla a la pena capital. En cuanto a la combinación de elementos forzosamente teatrales ya presentes en **Pánico en la escena**, podríamos citar los encuadres que muestran a Milland frente a la cortina tras la cual se esconderá el asesino, como si se tratara de otro telón antes de levantarse: la representación está a punto de empezar, aunque la obra no seguirá el guion previsto por el marido (...).

Texto (extractos):

Quim Casas, “Crimen perfecto”, rev. Dirigido, septiembre 2009.



WARDROBE PROD. NO. 804
NAME GRACE KELLY
PART MARGOT
CHGE. 4 SC.
LOCAL INT. FLHT

Selección y montaje de textos e imágenes:
Juan de Dios Salas. Cineclub Universitario UGR / Aula de Cine
“Eugenio Martín”. 2024

Agradecimientos:
Área de Medios Técnicos Espacio V Centenario
(Antonio Ángel Ruiz Cabrera)
Área de Recursos Gráficos y de Edición UGR (Patricia Garzón &
Alba María Espinosa & Daniel Toro)
Área de Recursos Audiovisuales UGR (Raquel Botubol)
Oficina de Gestión de la Comunicación (Ángel Rodríguez Valverde)
Redes Sociales (Isabel Rueda)
M^a José Sánchez Carrascosa

In Memoriam
Miguel Sebastián, Miguel Mateos,
Alfonso Alcalá, Juan Carlos Rodríguez,
José Linares, Francisco Fernández,
Mariano Maresca & Eugenio Martín

Organiza:



UNIVERSIDAD
DE GRANADA

LA MADRAZA
CENTRO DE CULTURA
CONTEMPORÁNEA

CineClub Universitario UGR / Aula de Cine “Eugenio Martín.”

Síguenos en Facebook, X (Twitter) e Instagram

LAMADRAZA.UGR.ES