

# ANÁLISIS DE APOCALYPSE NOW

Lorena R. Romero Domínguez  
Francisco Javier Márquez Sánchez  
Óscar Murillo Huertas

## 1.- FICHA TÉCNICA

Apocalypse Now (1979)/ USA 1979/ Color (Technicolor)

Producción: Zoetrope Studios

Calificación: USA :R/ UK: 18/ Canadá: 18/ Noruega: 18/ Suecia: 15

Idioma: Inglés

Duración: 155 minutos

Sonido: 70mm 6-Track (70mm prints)/ Dolby Digital (Laser Disc)/ Dolby (35mm prints)

Distribución: Paramount Home Video (video)/ United Artists

Dirección: Francis Ford Coppola

Reparto:

Marlon Brando	Coronel Walter E. Kurtz
Robert Duvall	Teniente coronel Kilgore
Martin Sheen	Capitán Benjamin L. Willard
Frederic Forrest	Chef
Albert Hall	Chief Phillips
Sam Bottoms	Lance Johnson
Laurence Fishburne	Limpio
Dennis Hopper	Fotógrafo
G.D. Spradlin	General
Harrison Ford	Coronel G. Lucas
Jerry Ziesmer	Civil
Scott Glenn	Colby
Bo Byers	Sargento MP 1
James Keane (I)	Tirador de Kilgore
Kerry Rossall	Mike de San Diego
Ron Mcqueen	Soldado herido
Tom Mason (I)	Sargento suplente
Cynthia Wood	Chica del año
Colleen Camp	Bailarina
Linda Carpenter	Bailarina
Jack Thibau	Soldado de la trinchera

Glenn Walken	Teniente Carlsen
George Cantero	Soldado de la maleta
Damien Leake	Pistolero de la ametralladora
Herb Rice	Roach
William Upton	Spotter
Larry Carney	Sargento MP 2
Marc Coppola	Anunciante de AFRS
Daniel Kiewit	Mayor de New Jersey
Father Elias	Sacerdote
Bill Graham	Agente
Hattie James	Madre de Limpio (voz)
Jerry Ross (III)	Johnny de Malibú
Dick White	Piloto de helicóptero
Francis Coppola	Director de televisión
R. Lee Ermey	Piloto de helicóptero
S. Vittorio Storaro	Fotógrafo de televisión

Escrita por:

Joseph Conrad (novela *El Corazón de las tinieblas*)

Francis Coppola

Michael Herr (narración)

John Millius

Fotografía: Vittorio Storato

Música:

Carmine Coppola

Francis Coppola

The Doors

Mickey Hart

Richard Wagner ("Las Walkirias")

Diseño de producción: Dean Tavoularis

Vestuario: Charles E. James

Edición:

Lisa Fruchtman

Gerard B. Greenberg

Richard Marks (I)

Walter Murch

Randy Thom

Producción:

John Ashley (I) (asociado)

Francis Coppola

Gay Frederickson (coproductor)

Eddie Romero (asociado)

Fred Roos (coproductor)

Mona Skager (asociado)

Tom Sternberg (coproductor)

Resto de equipo:

Tony Brandt (asistente de dirección)

Leon Chooluck (manager de producción)

Richard P. Cirincione (editor supervisor de sonido)

Brett Dicker (coordinador de publicidad extranjera)

Wayne Fitzgerald (diseño de títulos)

Larry J. Franco (segundo asistente de dirección)

Angelo P. Graham (director artístico)

Dennis Jakob (asesor creativo)

Walter Murch (montaje sonoro)

George R. Nelson (decorador)

Barrie M. Osborne (manager de producción)

Maurice Schell (editor de sonido)

Jerry Ziesmer (asistente de dirección)

Referencias en:

Survivors, The (1983)

Repo Man (1984)

Blades (1989)

Falling Down (1993)

True Romance (1993)

Sunny Side up (1994)

Día de la Bestia, El (1995)

Apocalypse Bop (1996)

40000 Years of Dreaming (1996)

Spawn (1997)

## **2.- NIVEL ICÓNICO**

### **2.1.- ARGUMENTO**

El filme comienza con los recuerdos del pasado que se entremezclan en el sueño del protagonista, el capitán Willard. Al despertar de su somnolencia un sentimiento de malestar le inunda porque todavía permanece en Saigón, mientras que su deseo más inminente es aceptar alguna misión que le mande de nuevo a la jungla. Y esto parece cumplirse cuando dos soldados comunican al capitán el deseo que tienen unos altos mandos de reunirse con él, aunque no se le explica el motivo de tal reclamo.

En el transcurso de la comida con los superiores se le encarga la tarea de remontar Vietnam río arriba en un barco de patrulla de la marina y descubrir la pista del coronel Walther E. Kurtz. Una vez que lo encuentre deberá infiltrarse en su equipo con los medios disponibles y acabar con su mando. Las razones que se le exponen es que Kurtz se ha vuelto completamente loco y no obedece las órdenes de los superiores, habiendo creado un peculiar ejército de indígenas que lo veneran como un dios. La confirmación a tales acusaciones se evidencian en la cinta que Willard escucha del coronel y en el abundante material que se le suministra. Willard no tiene más remedio que aceptar la misión, ante las acusaciones de asesinato que se le imputan de cuatro supuestos dobles agentes. Evidentemente, la misión nunca ha existido ni existirá a efectos de informe.

El protagonista se embarca en un patrullero para no levantar sospechas, aunque el verdadero problema que se le plantea es la tripulación que se le ha suministrado: Chef, un cocinero de fuerte temperamento; Lance Johnson, un "surfer" que gran parte de su tiempo está bajo el efecto de las drogas; Limpio, un joven de diecisiete años que no es consciente de la situación en la que se encuentra; y Chief, el jefe de la embarcación, un hombre estricto.

Durante la travesía en el barco, Willard va estudiando toda la información que se le ha suministrado de Kurtz y no comprende cómo un soldado con un historial tan impecable ha podido convertirse en lo que es ahora. Sus reflexiones se ven interrumpidas por la aparición de la Primera del Noveno de Caballería, una patrulla de helicópteros que tiene que protegerles treinta kilómetros más arriba del río. Cuando llegan al lugar de desembarco comprueban la realidad de una zona devastada por las llamas, el humo y los muertos. Willard tiene que comunicar al comandante en jefe el motivo de su misión, que es completamente desconocida por el resto de sus compañeros de viaje. Pero el teniente Kilgore se muestra extrañado pues no había recibido ninguna información concerniente a ese tema. Se produce después una terrible batalla que al son de "Las Walkirias" destruye completamente una aldea de "Charlie". El ataque se completa con la obligación del teniente

Kilgore a sus subordinados de practicar “surf”, animado por la presencia en su campamento de uno de los más prestigiosos “surfer” del momento.

Vuelven a embarcarse para continuar su trayecto y viajando ya por parajes completamente perdidos en la espesa selva, los tripulantes deciden descansar; y Chef lo va a aprovechar para recoger mangos, relatando durante la búsqueda a Willard sus habilidades culinarias. Pero la distensión de los dos hombres se ven interrumpidas por la aparición de un tigre que genera un descontrolado tiroteo de los soldados.

Durante los pocos momentos de tranquilidad que Willard tiene continúa leyendo todos los informes de Kurtz y se va aproximando a la situación de un hombre al que no conoce, pero al que se siente muy cercano por su deterioro mental en la guerra.

La siguiente parada es en un refugio de ocio para los soldados, donde compran provisiones y asisten a un espectáculo de chicas bailando que animan a los combatientes, y que acaban acosándolas.

Continúan su recorrido y, al acercarse cada vez más a su objetivo, Willard decide comunicar el destino de su misión a Chief. Se origina una gran discusión entre los hombres porque comprende los peligros que entraña. Paralelamente Chef y Limpio discuten, mientras que Lance, imbuido cada vez más de la locura del viaje, se coloca pintura de camuflaje.

El capitán continua informándose de Kurtz y una vez que termina de leer la carta que éste le envió a su hijo para explicarle toda su situación, encuentran un barco vietnamita en el río. Chief ordena la inspección del mismo y Chef se encarga de realizarla, pero ante la descontrolada reacción de una de sus ocupantes, comienza una verdadera masacre en la que todos los vietnamitas mueren. La única superviviente es rematada por Willard para no tener que llevarla a un puesto de socorro como quería el resto de la tripulación.

El viaje prosigue y cuando llegan al puente de Do-lung le entregan el correo al capitán. Intentan localizar al comandante en jefe, pero sólo hay soldados desmoralizados que atacan a la voz de un megáfono al otro lado del río.

Durante la lectura de las cartas en el barco, en una de las cuales se informa a Willard que el hombre que había sido mandado anteriormente para cumplir la misma misión se había unido al bando de Kurtz, y mientras Lance juega con unos botes de humo de color rosa, son repentinamente atacados y Limpio muere escuchando la voz de su madre que, en una cinta magnetofónica, le pide que vuelva sano y salvo a casa.

Posteriormente les inunda la niebla y en esos momentos de confusión son atacados por unos indígenas que ocasionan la muerte a Chief. Antes de morir intenta atravesar a Willard con la misma lanza que le han clavado.

Finalmente llegan al reino de Kurtz, donde unos indígenas pintados de blanco y un periodista norteamericano le dan la bienvenida. Precisamente va a ser el reportero el que les

comunique las extrañas condiciones de subordinación que en la comunidad existen hacia el dios Kurtz. Tras el encuentro con el capitán que había sido mandado anteriormente, convertido en uno más de los indígenas, vuelven al barco y Willard le explica a Chef que si no han vuelto en veintidós horas, solicite un ataque aéreo.

Cuando vuelven otra vez a tierra, los indígenas apresan al capitán y lo conducen hasta Kurtz. En los aposentos del “genio” ambos reflexionan sobre sus orígenes y sobre las causas que le han impulsado a su actual situación. Posteriormente Willard es enjaulado y una vez que lo liberan, aunque sigue atado, Kurtz depositará la cabeza de Chef sobre sus rodillas.

El capitán, a pesar de su libertad y de sus profundas conversaciones con Kurtz (en las que Willard comprende su locura y se da cuenta de que no existe tanta diferencia entre ambos), no se olvida de la misión que le ha sido encomendada, y aprovecha la celebración de un ritual por los indígenas, en el que matan a una vaca, para asesinar al coronel en el interior de sus aposentos con una herramienta similar. Tras el asesinato, Willard se convierte en el nuevo dios del pueblo; pero ha cumplido su misión y tiene que regresar a casa.

Finalmente, el campamento indígena se convierte en un espectáculo de luces y fuegos, obedeciendo la orden de los superiores del ataque aéreo, pero también la que Kurtz había dejado escrita entre sus notas de “volarlo todo”.

## **2.2.- ESTRUCTURA**

La película presenta lo que se conoce como estructura clásica o aristotélica, con sus tres partes fundamentales:

1.- **Planteamiento:** se presenta al capitán Willard y las circunstancias, fundamentalmente psicológicas, en las que se encuentra. El “plot point” o nudo de tensión vendría representado por el encargo de la misión de matar al coronel Kurtz.

2.- **Nudo:** ocuparía todo el viaje y el conflicto presentado se diversifica con la aparición de los personajes que acompañan a Willard río arriba; los cuales, a su vez, contribuyen a desarrollar la tensión más ampliamente, pues cada uno de ellos plantea unos problemas en su relación con el resto de los integrantes de la tripulación. Se observa en esta parte la evolución psicológica y el acercamiento que Willard está experimentando hacia el personaje que tiene que matar y el desarrollo de numerosas acciones que contribuyen a alimentar el clima de locura e histerismo que inunda a los personajes (el episodio del tigre o de la barca vietnamita que tirotean, el espectáculo en la parada de ocio, los sucesos del puente de Do-lung, etc.).

El segundo “plot point” vendría dado por la muerte de Limpio y Chief, y la entrada en los dominios de Kurtz.

3.- **Desenlace:** tras los acontecimientos y reflexiones que tienen lugar en el campamento indígena (entre ellos, el asesinato de Chef o el convencimiento de Willard de la grandeza del hombre que tiene que matar) se produce el doble sacrificio en el que el capitán acaba con el coronel a golpes, igual que hacen los indígenas con el animal en el exterior. Su conversión en un nuevo dios le ofrece la posibilidad de quedarse y satisfacer el nuevo estadio que ha alcanzado, pero decide volver y ordenar que destruyan el campamento.

### 3.- ASPECTOS TÉCNICOS

La película analizada presenta unos recursos técnicos muy diferenciados en función de la parte en la que se desarrolle la acción. Evidentemente las escenas de guerra no tienen la misma narración que los acontecimientos en el reino de Kurtz. Desde el salvajismo a la más profunda reflexión sobre el Bien y el Mal, pasando por distendidas escenas de hombres que comparten lo que son y lo que tienen en un mundo hostil, todo el montaje de *Apocalypse Now* es de una riqueza extraordinaria, con multitud de posibilidades. Destaca principalmente el montaje sonoro, por el que la película recibió un "Oscar". A efectos prácticos vamos a considerar la película dividida en cinco apartados:

- 1.- **Primera parte:** presentación del capitán Willard y encargo de la misión en la reunión con los superiores.
- 2.- **Segunda parte:** travesía en barco y batalla en los helicópteros tras el encuentro con Kilgore.
- 3.- **Tercera parte:** travesía en barco hasta el refugio de ocio y posteriormente el puente de Do-lung. Ataques en los que mueren Limpio y Chief, y llegada a los dominios de Kurtz.
- 4.- **Cuarta parte:** estancia de Willard con Kurtz y posterior asesinato de éste.
- 5.- **Quinta parte:** destrucción del campamento indígena.

#### 3.1.- PLANOS Y ANGULACIONES

La película comienza con un PG de la selva vietnamita para ubicar al espectador en el lugar de los acontecimientos. Se utiliza también esta escala para ofrecernos una visión del Saigón que contempla Willard a través de su ventana y de la habitación en la que se encuentra. Tienen un carácter eminentemente descriptivo y su amplitud obliga a mantenerlos más tiempo en pantalla. Frente a ellos, los monólogos del capitán se sirven del PP y PPP (de un ojo, por ejemplo) para imprimir mayor énfasis a sus reflexiones. Estos planos presentan más expresividad. Adquieren estos monólogos un dramatismo total, para lo que Coppola se va a servir también de angulaciones que difieren de la normal. Así emplea contrapicados muy fuertes del personaje con el ventilador al fondo, e incluso un cenital del

rostro del capitán y un nadir del ventilador. También podemos constatar la aparición de cámara subjetiva, con el ventilador que parece contemplado por los ojos del protagonista desde la cama. Para cerrar esta parte podemos citar la abundancia de planos detalles, como el de la pistola sobre la cama, las aspas del helicóptero y del ventilador, etc.

En las secuencias que preceden y siguen a ésta, la angulación de la cámara se mantiene siempre normal y si en la primera imagen de la selva se utiliza un PG, las que corresponden al encargo de la misión van a ser PM (y algunos PA) combinados con PP de los asistentes a la reunión. En ocasiones se recurre también a planos detalle de la comida y del material que se le suministra sobre Kurtz.

La segunda parte presenta un planteamiento muy distinto. El que se trate de una batalla realizada desde helicópteros introduce un gran dinamismo. Se utilizan principalmente PG que sitúan el escenario donde sucede el enfrentamiento. Grandes angulares descriptivos que ofrecen una visión amplia de las atrocidades que se cometen. La acción en los helicópteros se traduce en angulaciones picadas (de los hombres que contemplan y bombardean el campamento de "Charlie") y contrapicadas (de los helicópteros aterrizando, de la surrealista ascensión de la vaca durante la misa de combate) muy fuertes, y planos cenitales (de la aldea).

El empleo de PP se reserva para escenas más íntimas y para la constante reflexión de Willard. Podemos citar como ejemplo la presentación de los personajes que le acompañan en su misión, las del barco que abren y cierran esta segunda parte, etc. El uso de angulaciones contrapicadas en lo que se refiere al teniente coronel destacan su fortaleza como soldado y su crueldad.

Siguen los planos detalles que nos introducen en la mirada del protagonista hacia los documentos que contienen la información del desertor, hacia el megáfono que Kilgore lleva en el helicóptero y de las caras de los soldados que van con él en el ataque. Una visión muy diferente de la del personaje interpretado por Robert Duvall, más preocupado por bombardear la aldea y su propio disfrute.

Conforme nos vamos acercando a la parte final de la película, los planos cambian considerablemente. Apenas si se recurre al PG, que sólo aparece para ubicar la acción (la vuelta al barco, la llegada al campamento "de ocio", la travesía por el río y el desembarco en los dominios de la locura). El cambio en la atmósfera se traduce en la preferencia por PM, PP y PPP que confieren una gran dramatismo. Incluso las acciones de guerra, recurren a PM, más interesados en la reacción de los personajes (cuyo estado de ánimo se está deteriorando con suma rapidez) que en la espectacularidad de batallas anteriores. La cámara subjetiva cobra un mayor protagonismo introduciéndonos de lleno en la mirada y los pensamientos del protagonista. Así los PPP de los ojos de Willard se convierten en articuladores de todo el desarrollo. Las angulaciones también se hacen más subjetivas,

respondiendo al ambiente que domina. Picados y contrapicados de los diversos personajes que se encuentran en la embarcación (manteniéndose el picado en la figura de Willard), del espectáculo, de las gradas del escenario, de la muerte de Limpio y Chief, etc. crean una atmósfera en la que impera el histerismo. Los recursos “normales” no sirven ya para una situación y unos personajes anormales, destrozados por la guerra.

Introducidos de lleno en el mundo de Kurtz, los planos que predominan son PPP, PP y PM de los dos personajes que realizan una reflexión filosófica, ética y moral. Los PG se utilizan principalmente fuera de las dependencias del “reino” para presentarnos la realidad sobre la que se extiende su poder (y que se encarga de mostrarnos el fotógrafo americano). Es muy significativo que Kurtz no aparezca nunca de cuerpo entero, salvo en dos escenas que preceden a su muerte. Quizá sea una simple coincidencia, pero refuerzan la grandeza del personaje antes de su ejecución. Muy significativos vuelven a ser los planos detalles, de los que también hay una buena muestra en esta parte: Willard observando las pertenencias del desertor o los tótems que componen la geografía del lugar. Pero destaca por su gran impacto el de los pies de Kurtz bajo la lluvia, el de la cabeza cortada de Chef y el del mensaje final de destruir todo tras la muerte del coronel. La cámara subjetiva se vuelve casi omnipresente, pudiendo incluso afirmar que en esta última parte son los ojos de Willard los que nos introducen en los acontecimientos, mejor dicho reflexiones, que se producen.

Se sigue produciendo el juego de angulaciones subjetivas con picados y contrapicados muy marcados. Pero la principal innovación introducida es que, por primera vez en la película se realiza un contrapicado de Willard. En todo el desarrollo anterior, los picados que de él se realizaban lo convertían en un personaje sin grandeza, y así parece indicarlo la misión que se le encomienda: matar a uno de los nuestros, tal como dirá Chef. Pero a medida que el capitán se va acercando al “genio” y se va contagiando de sus reflexiones, experimenta un cambio que culmina tras el cumplimiento de la misión. El asesino se convierte así en el nuevo “genio” venerado por los indígenas. Y se comprueba en los continuos contrapicados que de él se presentan a partir de la muerte y en el picado del pueblo arrodillado. Por el contrario, la víctima que siempre había sido encuadrado con picados pasa a ser visto desde la perspectiva del verdugo.

Durante los títulos de crédito se mantiene como escala única el PG del campamento mientras es convertido en un espectáculo de luces y fuego. Esta representación del apocalipsis se apoya también en ángulos enfáticos, que no son los picados o contrapicados que también aparecen, sino un encuadre de las palmeras y los edificios desde una extraña inclinación de la cámara.

### **3.2.- MOVIMIENTOS DE CÁMARA**

En la primera parte, que se correspondería con la presentación, se emplean principalmente panorámicas (la de la selva o la de la habitación del protagonista). En ocasiones, este movimiento nos conduce hacia otros lugares, como la realizada durante el almuerzo con los superiores, dirigida hacia la ventana. También observamos travelines que nos permiten acercarnos a la visión de Saigón de Willard a través de la ventana o a los hombres que van a recogerle para conducirlo a sus superiores. Es decir, todos los movimientos tienen la justificación, lógica y evidente para el espectador, de ser guías que nos proporcionan las claves necesarias para comprender el posterior desarrollo de los acontecimientos.

Frente a esta función indicadora, el dinamismo de las acciones de guerra que se presentan a continuación se traduce en multitud de movimientos de cámara. En escasa ocasiones permanece inmóvil. Abundan las panorámicas, los travelines, las grúas y las dollys. Todos ellos reproducen el movimiento del barco que conduce al protagonista al campamento indígena, el de los helicópteros, etc. Destaca principalmente uno realizado desde uno de los helicópteros en el que se parece imitar el vuelo de un pájaro, con una grúa descendiendo a gran velocidad que se transforma en una vertiginosa subida. En las escenas del barco la cámara, por norma general, permanece inmóvil o con movimientos mucho más suaves.

En el resto del largometraje la principal función será la de pasar de uno a otro de los personajes. Podemos afirmar que ahora todo movimiento que se realiza persigue, no un efecto descriptivo, sino poder captar las reacciones de los personajes. Los desplazamientos obedecen, en multitud de ocasiones, a la mirada de los individuos que se encuentran en la situación. Una cámara subjetiva que, como el ojo humano, observa continuamente y que reacciona ante cualquier situación límite con movimientos rápidos. En la secuencia del espectáculo se emplean dollys. Predominan los travelines de retroceso captando la entrada o salida de los personajes de los diversos lugares en los que van haciendo escala a lo largo de su travesía (el que nos conduce a la embarcación después del espectáculo y el que se realiza cuando abandonan el puente).

Permanece el mismo esquema una vez que aparezca, físicamente, el personaje de Marlon Brandon. Los movimientos se reservan principalmente para exteriores, con travelines y panorámicas que nos permiten situarnos en la nueva ubicación (podemos destacar un movimiento que cambia la horizontalidad de la cámara, colocándola invertida cuando los indígenas apresan a Willard y lo enjaulan). Abundan los travelines de retroceso que siguen al personaje y nos permiten adentrarnos o salir de ciertos lugares (de los aposentos del coronel, por ejemplo). Siguen respondiendo a la mirada de Willard ante lo que se le presenta en el campamento (panorámicas de arriba a abajo de las estatuas, por ejemplo). Por el

contrario, en los interiores, predominan las tomas estáticas, de gran profundidad y que recrean una atmósfera agobiante y tensa a la espera de un desenlace.

### **3.3.- PUNTUACIÓN Y TRANSICIONES**

Coppola utiliza abundantemente a lo largo de toda la película el fundido encadenado, produciéndose sobreimpresiones (la del rostro de Willard y las escenas de guerra, o con el ventilador) que por su excesiva duración, llegan incluso a convertirse en imágenes independientes. Podríamos decir que se convierten en encabalgamientos. Su mantenimiento en pantalla nos permite observar dos realidades bien distintas. Aparece también en la primera parte un fundido de cierre a negro, con el oscurecimiento de las pesadillas del capitán y la aparición en la siguiente escena de los soldados que llegan a su habitación.

También pone en práctica otro tipo de transiciones, por ejemplo, la basada en la semejanza de imágenes al cambiar de las aspas del helicóptero a las del ventilador, y de la cara de Willard al tótem que posteriormente aparecerá en el reino indígena; o por similitud de movimiento con las imágenes de diversos helicópteros que participan en el bombardeo. Utiliza también una transición por diálogo, pasando de Kilgore a los aviones a los que manda quemar con napal la selva, mediante la técnica de pregunta y respuesta.

Se sirve Coppola además un toda una serie de recursos que, sin ser una transición óptica propiamente dicha, funciona como tal: el humo y los negros. Tanto el de color morado con el que Lance juega en la barca antes de sufrir el ataque de "Charlie" (en el que muere Limpio), como el que envuelve a los indígenas que atacan cerca de los dominios de Kurtz, se convierte en un elemento que, usado a veces simultáneamente con el fundido encadenado, permite el paso de una escena a otra. Pero evidentemente su valor artístico es mayor, reforzando el estado de desconcierto que envuelve a los soldados. El constante juego de luces y sombras que preside la entrada en el reino de la locura es un buen apoyo, técnico y artístico, para Coppola. El tenebrismo refuerza la sinrazón y el misterio dominante. La oscuridad en la que está sumida el coronel le sirve para aparecer y desaparecer constantemente.

Aparece una novedad en lo que se refiere a las transiciones: se utiliza un fuera de foco combinado. Este recurso consiste en desenfocar los últimos fotogramas del plano y comenzar el plano siguiente con la imagen desenfocada que paulatinamente adquiere nitidez de foco. Se utiliza para pasar de la escena de la muerte a la conclusión del sacrificio, con la imagen de Lance completamente imbuido del ambiente que se respira en esos "territorios de locura".

### **3.4.- MOVIMIENTO INTERNO**

Coppola combina en la primera parte todas las posibilidades de movimiento interno. Desde el movimiento del sujeto con los helicópteros que desfilan en las primeras imágenes ante la cámara fija o los ejercicios que el protagonista realiza ante el espejo en la habitación, hasta el movimiento de la cámara con panorámicas que recurren a los sujetos que están en el encuentro para el almuerzo. Hay también un movimiento mixto con el seguimiento en travelin de los soldados que se introducen en la habitación del capitán. En ocasiones se produce lo que se conoce como toma estática, con una cámara fija que recoge a un sujeto inmóvil. Buen ejemplo de ello serían algunas de las imágenes de la pesadilla en la habitación, con PP del rostro.

Durante las secuencias de la batalla es difícil encontrar lo que antes hemos denominado como plano estático. El movimiento interno combina todos los tipos presentados, aunque abundan los denominados como mixtos, con, por ejemplo, travelines que siguen a sujetos corriendo (cuando Kilgore persigue a la china que ha lanzado la granada en el interior del helicóptero de los heridos), panorámicas de los helicópteros, grúas de la embarcación, etc. Es precisamente esta combinación la que va a caracterizar todo el metraje hasta la cuarta parte, en la que se establece un dominio absoluto de la cámara fija y el movimiento de los sujetos; movimiento poco dinámico, que difiere del de la batalla. Los personajes se desplazan con mayor lentitud, excepto en las escenas de la celebración del sacrificio previas a la muerte del animal.

En la quinta parte se emplea una cámara fija que acoge las explosiones.

### **3.5.- MOVIMIENTO EXTERNO**

La película comienza con una especie de pesadilla psicodélica, fruto de la mezcla de alcohol, drogas y recuerdos de la guerra, y se acude a un ritmo creciente para imprimirle mayor énfasis y dramatismo. Así se parte de planos amplios y de larga duración (de la selva y de la habitación) para paulatinamente ir presentando otros muchos más reducidos del rostro de Willard. Su duración es menor, produciéndose una especie de enumeración, un tanto caótica, de todo lo que hace el protagonista en ese tiempo de desesperación: realiza ejercicios de defensa, rompe el cristal, bebe, se rinde sobre la cama, etc. Y todo ello mostrado de una manera fugaz, para crear en el espectador el caos que reina en la mente del soldado. Un ritmo trepidante que alcanza su cénit cuando cae rendido sobre la cama y empieza a llorar. El encargo de la misión es totalmente opuesto, y se utiliza un ritmo más pausado con planos más amplios y que tienen una duración excesiva. Se recrea así una atmósfera agobiante, que caracteriza a la reunión y de la que el capitán no puede escapar. No obstante, hay momentos que tienen un ritmo analítico, como, por ejemplo, cuando le acusan de sus operaciones de vigilancia secreta. Se recurre a PP de ambos personajes y la cámara juega a pasar de un rostro a otro en pocos segundos.

En la batalla de los helicópteros impera el ritmo analítico con un montaje rápido.

La tercera parte es la que ofrece una mayor riqueza, combinándose todas las posibilidades con una gran maestría y acierto. Se presenta una alternancia entre un ritmo analítico (el del espectáculo de ocio con planos rápidos de las bailarinas y de los soldados que acaban ocupando el escenario, o el de los ataques que sufre la embarcación) y otro más pausado que le sirve de contrapunto. Pero las secuencias más pausadas se inundan de un tono angustiado que el espectador sabe va a concluir en tensión. Se produce, pues, un ritmo creciente en el episodio del tigre que concluye en el ataque de histeria de Chef. A este momento, en el que se resume muy bien la desmoralización de los combatientes, suceden escenas de tranquilidad, como el resto de la travesía hasta llegar al refugio. Lo que ocurre hasta el final de esta parte es un violento contraste entre los ataques, en los que mueren Limpio y Chief, y escenas de una lentitud suprema como el ritual que celebra Lance antes de “enterrar” a Chief.

Con la llegada al asentamiento de Kurtz el ritmo se vuelve excesivamente lento, acorde con el clima reflexivo que se produce. Planos de larga duración, aunque la mayoría de ellos de escala pequeña, con lo que se consigue una atmósfera desesperante. Un primer momento de ruptura de esta lentitud se produce cuando el coronel deposita la cabeza de Chef sobre las rodillas de Willard, que sigue enjaulado bajo la lluvia. Se impone un ritmo pausado que alcanza su punto culminante con las escenas del sacrificio, porque se ha ralentizado la imagen, convirtiendo en lentas escenas en las que debería imperar la rapidez y el desenfreno propios de una celebración tribal ritual. Y cuando éste ha terminado, otra vez rapidez, planos cortos y fugaces. Después se vuelve a la lentitud, como si nada hubiera pasado. Así pues, un ritmo creciente que se complementa con otro decreciente.

Podemos considerar que en la destrucción del campamento se articula un montaje arrítmico, enormemente subjetivo, en el que se intercalan planos largos que recogen los destellos de luz y planos cortos de las explosiones. No hay principio rector.

### **3.6.- TIPO DE MONTAJE**

Coppola presenta un montaje lineal, respetando los espacios cronológicos que tiene la película. El eje temporal consiste en el seguimiento de la misión que se le ha encomendado al protagonista. Y así se parte del momento en el que se le pone en conocimiento de que tiene que ejecutar a Kurtz y se termina precisamente en el cumplimiento de la orden. Una linealidad que nos permite observar las distintas fases que se producen a lo largo del filme y la evolución psicológica de los personajes. Así advertimos, por ejemplo, la locura en la que se suma Lance (el “surfer”) a medida que la guerra lo va envolviendo, y el acercamiento que Willard tiene a los pensamientos de Kurtz. Sólo se rompen estas coordenadas en dos momentos de la película: un flash back en el que Willard

recuerda la explicación que de Kurtz le dieron sus superiores y un flash forward que presenta al principio junto a la cara del capitán la imagen de uno de los tótem que hay en el reino indígena (situación onírica que se encuadra en su pesadilla psicodélica y en la que se mezclan el pasado de los bombardeos y un adelanto de lo que va a pasar).

Al final de la película se produce un montaje paralelo entre la muerte de Kurtz y el sacrificio de la vaca. Las cuchilladas que los nativos asestan al animal se intercalan con los golpes de Willard. Todo ello en un montaje rápido que, al ritmo de la música de Jim Morrison, se confunde y se convierte en la misma expresión de la muerte como consecuencia del miedo y de la adoración.

### **3.7.- PERMANENCIA DE LOS EJES**

Recorre Coppola a movimientos de cámara para quebrantar la ley de los 180 grados, y así mediante una grúa pasa de un lado a otro de la embarcación cuando sus ocupantes advierten la presencia de los helicópteros de la brigada nueve de Kilgore. Otro ejemplos claro de salto de eje lo tenemos, mediante corte directo, en las escenas que nos muestran lo que los soldados ven del espectáculo y, por otro lado, lo que las bailarinas ven de los soldados. En otro momento, durante la travesía, una suave panorámica que pasa de Chef a Willard ofrece ambos puntos de vista ante la contemplación de las tribus que le dan la bienvenida al campamento.

Otro aspecto interesante es que durante buena parte de la película, existen dos ejes imaginarios. Uno denominado "travel axis" (eje de dirección) que es el eje formado por la dirección de la embarcación. Y el otro es el "action axis" (eje de acción). Es lo que se conoce como "dos ejes simultáneos" y se adecuan correctamente para no provocar en el espectador ninguna reacción que le rompa los esquemas de ubicación que ha establecido para orientarse.

### **3.8.- CONTINUIDAD ESPACIAL**

Se mantiene la direccionalidad (con los personajes entrando por el lado correspondiente a la salida realizada en el plano anterior), pero Coppola utiliza también movimientos que vienen de frente hacia la cámara. O que bien van de espaldas, alejándose de ella, con lo que la sensación de direccionalidad no varía. Observamos además el sentido direccional inverso, con la imagen de la embarcación que se aleja de la cámara y en otro plano, con la misma posición, la embarcación es filmada de frente. Dentro de este recurso de la direccionalidad, emplea la técnica conocida como "dirección de mapa" o "sentido direccional entre lugares". La misión encomendada al protagonista debe conducirle de Saigón, en el Vietnam meridional, a Camboya (actual Kampuchea), situada al oeste de aquella. Por tanto, la embarcación siempre se mueve de derecha a izquierda.

Otros recursos empleados para crear la sensación de continuidad temporal aparecen en el film. La dirección de las miradas entre personajes se corresponde, sin que se produzcan desviaciones cuando un individuo mira a otro. La proporción del encuadre se observa, por ejemplo, en la reunión con los superiores: se mantiene el mismo PP durante el encuentro y sólo en ocasiones se introduce un PPP de los ojos de uno de los asistentes, planos detalle de la comida o un PM del coronel interpretado por Harrison Ford cuando lee unos informes o se acerca a poner la grabación de Kurtz. La relación de tamaños de plano sobre un mismo sujeto contribuye también a crear espacio. Así en la habitación de Willard se juega con el paso de PG a PP del sujeto.

### **3.9.- EL MONTAJE SONORO**

A la ingenua concepción del sonido como algo añadido o independiente, se presenta la tesis de que la banda sonora puede incluir diversos grados de legibilidad y, en opinión de muchos autores, es incluso más evocadora que la imagen. Esta realidad es más que evidente en el film de Coppola, en el que los efectos sonoros, sean diálogos, música o ruidos, adquieren una especial importancia, ya que la mayor parte de la película se articula en función de ellos. Podemos citar la constante voz en off de Willard o los largos monólogos del coronel Kurtz (en los que destaca la profundidad de su voz). Precisamente por el montaje sonoro de Walter Murch recibió el largometraje un "Oscar".

El siguiente análisis se va a centrar en los tres aspectos fundamentales que tienen que ver con el sonido: la palabra, la música y el ruido.

Como idea inicial debemos tener en cuenta que la profusa cantidad de diálogo presente en el film es uno de sus elementos más característicos y más interesantes. A ello ayuda, evidentemente, su gran calidad. La palabra es esencial porque la película no es una película de guerra, sino una película sobre la ética, la moral, el Bien y el Mal. Así abandonamos cualquier temática superficial de Vietnam y sus posibles críticas. Los diálogos se convierten aquí en una identificación de los personajes. Y los monólogos aún más. Hasta tal punto que podemos afirmar que la película es un continuo monólogo de Willard sobre su conciencia como soldado y como individuo. Atendiendo a la distinción que Jean Mitry hace entre diálogos de escena (informan al espectador de los pensamientos, los sentimientos y las intenciones de los personajes) y de comportamiento (son conversaciones vanas), diremos que en la película sólo hay del primer tipo. Ya que incluso los diálogos del barco que, en primer momento, podrían parecer de comportamiento, se convierten en la expresión y la evolución de los personajes.

Una característica muy identificativa de este film es la continua voz en off del capitán, ya sea relatando el viaje (un viaje que no es solamente físico, sino también psicológico), juzgando a los personajes que el destino ha puesto a su lado para la misión ("*Si esta era la*

manera de hacer la guerra de Kilgore, me preguntaba qué se reprochaba a Kurtz”), autojustificándose (“Agujeros con una metralleta y después ponerles una venda. Todo mentira”), reflexionando sobre Kurtz (“Debían pensar que era un tío excepcional. Podía haber sido general. Sin embargo, fue a sus cosas; con respecto a una misión: No recibió ninguna orden. Lo pensó y lo hizo. ¡Qué huevos!”) y sobre él mismo, etc. Esta técnica responde muy bien al ambiente que se recrea en la novela en la que está basada *Apocalypse Now: El corazón de las tinieblas*, de J. Conrad. Una atmósfera conradiana que se completa con las especulaciones de Kurtz sobre el Bien, el Mal y el horror y con el juego de luces y sombras que inunda la cuarta parte. Debe tenerse siempre en cuenta que el recurso a la voz en off se hace para apoyar el contenido de las imágenes o para dar información nueva. Esta necesidad de no repetir lo que el espectador ya puede contemplar se aprecia claramente en la escena de la muerte de Limpio mientras escucha la cinta que su madre le ha mandado. Gracias a esta voz en off (aunque en principio se trata de un sonido “real” percibido a través de un radiocasete) se nos introduce en una realidad totalmente distinta a la que se ha venido dando en toda la película: la de la espera de los familiares de los combatientes. Conocemos la vida que llevan estas personas en sus hogares y su deseo de que los que están lejos vuelvan pronto sanos y salvos. Un último ejemplo de esta técnica lo tenemos cuando, tras el asesinato de Kurtz, Willard lee el mensaje de destruir el campamento en un libro del coronel. La justificación a todo se encuentra en la repetición de las últimas palabras de Kurtz antes de morir que resuenan en la mente del asesino: “*El horror... el horror*”.

Antes hemos citado como función de la banda sonora, entre otras, el proporcionar continuidad a una secuencia de montaje. Esto se produce durante el desarrollo de las acciones que tienen lugar en el último puente del río. Luces intermitentes en los rostros, música de un aparato de radio y una voz que a través de un altavoz grita continuamente: “*¡Eh, yanqui! ¡Te mataré! ¡Jódete, yanqui!*” Todas las acciones que tienen lugar están “hilvanadas” por esta técnica de ataque psicológico de “Charlie”, desde la llegada de la embarcación hasta que los soldados consiguen destruir el megáfono.

En el rodaje y montaje de las secuencias dialogadas normalmente recurre Coppola, en primer lugar, a planos de establecimiento para dar el sentido de la ubicación de los personajes. Después utiliza el plano-contraplano, logrando así mayor variedad visual y aumentar, o detener en ciertos momentos, el ritmo. Así ocurre, por ejemplo, en el diálogo que tiene lugar durante la reunión con los superiores. Es extraño que Coppola no haya empleado para esta secuencia dialogada de larga duración lo que se conoce como “principio del triángulo” en el que se utiliza mayor variedad de planos (contraplanos externos, contraplanos internos, planos paralelos, etc.). En los monólogos-diálogos de Kurtz se

prefieren planos fijos del coronel de gran duración, acudiendo en ocasiones a breves contraplanos de Willard.

En el montaje no es conveniente cortar el plano a la vez que acaba una frase (esto se usa principalmente en las secuencias del coronel, para recoger en su totalidad sus reflexiones y proporcionar un ritmo más pausado) y se puede recurrir a toda una serie de técnicas que brindan un mayor valor artístico. Así, por ejemplo, utiliza Coppola la variante de cortar antes. Es decir, el actor no termina de hablar y se deja que acabe sobre el siguiente plano, en el que se responderá. Esta técnica que se conoce como “cambio de plano con solapamiento” o “encabalgamiento” se emplea en la escena en que Kilgore ordena quemar la aldea vietcong con napal. Aparece el teniente dando la orden desde tierra y antes de que termine se contempla la escena del avión encargado de esta misión, terminando de oír lo que dice. Después le dará la respuesta. Aunque no sea ésta su apartado, podemos decir que hay otros dos ejemplos claros de encabalgamiento sonoro en la película. El primero se produce durante la reunión con los oficiales. Mientras están hablando se oye un continuo ruido de aspas de helicópteros. Uno de ellos será el del helicóptero que aparece en la escena siguiente. Es decir, el sonido ha aparecido antes que la imagen. El segundo tiene lugar al final del largometraje. Tras la muerte de Kurtz comienza a sonar la música de “The Doors” y se mantiene incluso después de que la pantalla se haya puesto en negro; y así permanece durante unos segundos, antes de comenzar los títulos de crédito con otra canción del mismo grupo. El empleo de los planos solapados, en cualquier caso, supone reducir el posible vacío de sonido sin que se aprecie una aceleración del ritmo. Una tesis que apoya este tipo de planos, propuesta por Rabiger, es que en la vida real pocas veces se puede predecir quién va a hablar a continuación, y es con frecuencia la nueva voz la que nos indica hacia donde debemos dirigir las miradas.

Igualmente aparecen en la película otros métodos interesantes en las secuencias de diálogos. Aparece el sonido sobrepasado, cuando en el primer encuentro entre Willard y Kurtz el parlamento de éste (“¿Ha analizado alguna vez la auténtica libertad? Libertad de opinión de otros. Incluso libertad de opinión de uno mismo”) recae sobre el rostro de aquel. En la discusión que se produce en el barco entre Limpio, Chef y Chief se recurre al sonido traslapado, montándose textos de los personajes uno sobre otro y escuchándose simultáneamente.

La segunda parte de la banda sonora es la música. En *Apocalypse Now* su uso y su importancia se advierten desde el principio. La música de Jim Morrison ocupa los momentos más impactantes, como, por ejemplo, la pesadilla psicodélica de Willard (con una canción que tiene un título muy significativo: “The end”), la espera en el barco antes de ir a matar a Kurtz o la destrucción del campamento. Su función en estos casos sería, en palabras de Marcel Martín, lírica porque además de reforzar la importancia dramática (interviniendo

como contrapunto psicológico cuya finalidad es la de proporcionar al público un elemento para la comprensión de la “tonalidad humana”) le da una dimensión poética. Se convierte en la expresión más elevada de las reflexiones que cruzan la mente de los personajes en esos momentos, sirviéndonos como adelanto y confirmación de lo que va a pasar. El ritmo creciente de la música en los dos primeros casos llevan al espectador a intuir un desenlace de una gran tensión. En todos los ejemplos se trata de una música “off” porque no está en el encuadre.

El resto de la película está salpicado de música, siguiendo la técnica de música de fondo y real. No suele llamar la atención hacia sí misma, acompañando a una secuencia dramática y pasando inadvertida. Exige un estilo de ritmo libre y espontáneo. En el segundo tipo estaría, por ejemplo, la canción de los “Rolling Stones” (“Satisfaction”) que los soldados escuchan en el barco y que imprime una emoción de alegría en todos ellos y la del espectáculo. Se trata de una música “in” que interviene en el encuadre.

Podríamos hablar en esta película de lo que algunos autores han denominado como “montaje sobre música”. Nos estamos refiriendo al ataque de los helicópteros al son de “La cabalgata de las walkirias” de Wagner. Se inician los preparativos, mostrándose la actividad de los hombres. Resuena el toque de caballería y, en el mismo plano en que toca el trompetista, se contemplan los helicópteros que emprenden el vuelo, como si de un gran ballet se tratara. Las imágenes de la batalla se conducen en un ritmo casi idéntico y paralelo con la forma musical.

La banda sonora también dispone de otro tipo de sonidos que son los ruidos, y que apoyan siempre a los elementos presentes en el campo visual. El ruido podemos clasificarlo en:

1.- **Ruido “in”**: se encuentra dentro de la imagen y lo asociamos a la visión de la fuente. Por ejemplo, el de las ametralladoras durante el ataque de los hombres de Kilgore a la aldea vietcong. Evidentemente, este es el tipo más frecuente.

2.- **Ruido “off”** o fuera de campo: su origen no está presente en el campo de la imagen y no es simultáneamente visible con ella, pero sucede en la misma secuencia, en el mismo tiempo que la acción presentada y en un espacio contiguo. Este es el que se produce cuando, durante la reunión con los superiores que le encargan la misión, se oye de fondo el continuo ruido de las aspas de helicópteros que van y vienen, propio de una base militar. Este ruido es precisamente el que nos ubica en el emplazamiento exacto en el que tiene lugar el encuentro y el que nos permitirá pasar a la escena siguiente.

Según el tipo de sincronización realizada el sonido puede ser:

1.- **Paralelo**: un sonido se corresponde con el contenido del plano. Es inevitable, pero puede empobrecer el sentido expresivo del producto. Ejemplos encontramos en abundancia: el

bombardeo, las ametralladora, los pasos de Kurtz bajo la lluvia, el ataque con lanzas de los indígenas, etc.

2.- **Contrapunto:** se presenta como contraste pero llega a crear una situación ambiental bien definida. A su vez se puede dividir en sonidos sincrónicos, “que descubren aspectos de la realidad material no implícitos y lo duplican y potencian de manera extraordinaria, arrojando nueva luz y profundización sobre él”. Podemos citar, como ejemplo, el ruido aumentado en uno de los “monólogos-diálogos” de Kurtz de un pequeño fruto seco que se está comiendo el personaje interpretado por Marlon Brandon. Su profunda voz sólo se ve “interrumpida” por este crujido. El contrapunto asincrónico puede evocar sucesos, ideas o sentimientos sin necesidad de mostrarlo directamente en la imagen. Aquí estaría el ruido de las aspas de los helicópteros durante la reunión que antes hemos denominado como encabalgamiento. Pero no sólo es esa su función, sino que también remite al protagonista (y a los espectadores) a su pesadilla inicial y a sus recuerdos de guerra.

El contraste o contrapunto se puede obtener también por medios técnicos utilizando una oposición de volúmenes o diferencias tonales. Los sonidos, igual que los planos, se clasifican en PP, PG, etc. Así en la parte que se desarrolla en el campamento indígena se emplea principalmente el PP sonoro mientras que las escenas de batallas o de la travesía en el barco se sirven de planos sonoros más amplios, recogiendo multitud de aspectos que conforman la globalidad de la escena.

El silencio también es tratado cuidadosamente en *Apocalypse Now*. No se trata de una supresión de la banda sonora, sino que es grabado y el espectador advierte sus diferentes “colores”. Evidentemente cuanto más subjetivo sea el silencio mayor valor artístico tiene. El ejemplo más claro lo tenemos en la escena anteriormente citada del ataque al son de las walkirias. A la música de Wagner sobreviene un silencio cuando se muestran las imágenes del patio de una escuela vietnamita. Luego se oyen ruidos de voces infantiles. A continuación, una campanada. Gritos, confusión, despeje del patio y, de nuevo, música wagneriana. También se produce durante las escenas del barco un profundo silencio que, en ocasiones, es roto por violentos ataques. Tras destruir el altavoz por el que emitía la voz del chino, en el puente, se impone un absoluto silencio que tampoco es capaz de calmar a los soldados que allí se encuentran.