

Montaje metafórico y metonímico en la primera secuencia de *M*

Dir.: Fritz Lang, Alemania, 1932 (1hr 39min)

Montaje metafórico

Indicadores de presencia o ausencia por sustitución

Sonido

- Durante los créditos se escucha el tema musical que permitirá identificar al asesino
- Al final de la secuencia se escucha la voz de la mamá llamando a su hija, y esta voz ocupa el espacio que debería estar ocupado físicamente por Elsie

Imagen

- Durante los créditos vemos la letra M de *Mörder* (Asesino), aunque él todavía no aparece. Sus captores lo van a identificar al escribir esta letra con gis sobre su ropa
- Al iniciar la secuencia, la niña que está en el centro del círculo de juego gira con el brazo extendido en el sentido de las manecillas del reloj
- PV excéntricos del barandal y de las escaleras del edificio: su naturaleza expresionista anuncia la presencia de algo ominoso, que la cámara parece saber de antemano
- Elsie se salva de ser arrollada por un automóvil (se cuida sola)
- Un policía la ayuda a cruzar la calle (hay adultos que la protegen)
- En el penúltimo plano, la pelota se mueve como si fueran los estertores de una agonía
- Plano final: el grupo de globos en forma de niño (inerte) chocan contra los cables (como telaraña) y salen de cuadro (*Cámara fija*)

Montaje metonímico

Indicadores de presencia o ausencia por contigüidad

Sonido

- Al inicio se escuchan las voces de varios niños jugando un juego *metafórico*
- Mientras escuchemos sus voces sabremos que ellos todavía están vivos (dice la mamá)
- Un vendedor ciego escucha la música que silba M. Este hecho será declarado durante el juicio al final de la historia, como testimonio definitivo para identificar al asesino

Imagen

- Detrás de un par de niños metafóricamente *muertos* (eliminados en el juego) hay un par de cajas que recuerdan la forma de los ataúdes
- En la escena del encuentro, la cámara deja a Elsie fuera de cuadro (*Cámara en movimiento*) para mostrar sólo la pelota rebotando sobre el anuncio. Entonces podemos ver formulada la pregunta central de la historia: ¿Quién es el asesino?
- Sobre el anuncio aparece la respuesta a esta pregunta. Primero vemos la sombra de M sobre la palabra *Mörder* (Asesino) cuando él dice “Qué pelota tan bonita”. Y la sombra se desplaza sobre las palabras *Wo ist* (Quién es) cuando él pregunta “¿Cómo te llamas?”
- La silla y el plato de Elsie están vacíos, lo mismo que las escaleras y el patio del edificio
- Al final, tanto la pelota como el globo se desplazan sin que la niña juegue con ellos (y sin que escuchemos su voz)