

Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Artes
Departamento de Cine
Área de Teoría y Análisis
EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO Y EL PROCESO DE REFLEXIÓN EN EL CINE
Análisis Fílmico y Cinematográfico
Materiales 7, versión diciembre 2009

7.1 NOTAS GENERALES

En estos materiales entenderemos el análisis fílmico y cinematográfico como una investigación que se propone establecer, sobre la base de un instrumental conceptual y metodológico aportado por la teoría, una descripción tanto de la construcción un film concreto como de la forma en que las proposiciones ideológicas, narrativas y estéticas del cineasta determinan, en mayor o menor grado, las formas expresivas y de contenido de dicha construcción (49).

El instrumento de análisis que aquí proponemos parte de un método estructuralista, pero totalmente desvinculado de la búsqueda metafísica de estructuras universales, permanentes y fijas, capaces de explicar el mundo y los fenómenos concretos como manifestaciones de principios trascendentales. La aproximación aquí propuesta tiene un carácter sistémico, esto es, se entiende cada obra como una singularidad, con una estructura peculiar que resulta de su propia construcción. En este sentido, la descripción estructural parte del principio de solidaridad como premisa. Esto es, en una estructura, si se modifica uno de sus constituyentes, se modifica la estructura como un todo (49).

La versión anterior de estos materiales se iniciaba con las siguientes afirmaciones:

“El estudio de la lengua cinematográfica (del código cinematográfico) está en una fase absolutamente incipiente, por lo menos en lo que respecta a su sistematización desde un punto de vista semiótico. Hay una infinidad de textos que de una u otra manera se acercan al problema, las más de las veces en forma parcial y aproximativa, sin que hasta el momento pueda decirse que se ha logrado por lo menos sentar unas bases mínimas, suficientemente estabilizadas como para emprender desarrollos que permitieran avances en profundidad. Por otra parte la lengua cinematográfica es extremadamente compleja. Analíticamente se podría diferenciar una considerable cantidad de códigos y s-códigos, algunos de los cuales han sido estudiados en un mayor grado de sistematización (basta recordar el código lingüístico) pero que en su gran mayoría apenas han recibido atención. Por otra parte, la gran cuestión de las relaciones entre esa multiplicidad de códigos y s-códigos permanece prácticamente sin ningún tipo de exploración. Si dejamos a un lado algunas brillantes ideas de Barthes sobre la relación entre los códigos icónicos y lingüísticos y alguno que otro trabajo sobre las relaciones más generales entre imagen y sonido, todo está por hacerse” (54).

La razón de esta nueva edición de los Materiales 7 es, precisamente, la necesidad de incorporar avances significativos en algunos aspectos del estudio de la Lengua Cinematográfica, derivados tanto del trabajo de autores reconocidos como Pimentel, Bordwell, Pavis, Aumont, Chion, Altman, Gaudréault y Jost, entre otros, como del trabajo que, semestre a semestre, desarrollan los profesores de las asignaturas *Introducción al análisis, Teoría del análisis, Análisis*

Fílmico y Cinematográfico 1 y Análisis Fílmico y Cinematográfico 2. Este trabajo se manifiesta tanto en las clases y trabajos de los estudiantes de estas asignaturas como en las investigaciones desarrolladas por los propios profesores.

Si bien el estudio de la lengua cinematográfica ya no se encuentra en una fase “incipiente”, nos encontramos lejos aún de una teoría unificada y totalizante del funcionamiento de la lengua cinematográfica. A la luz de los nuevos planteamientos de las teorías del cine, tal aspiración resulta una fantasía del pensamiento positivista. En estos materiales, hemos preferido renunciar a ella, incorporando, en cambio, desarrollos y avances puntuales en ciertos aspectos específicos del análisis como el análisis del personaje como elemento fundamental en la estructura narrativa del film, el análisis de la perspectiva y la focalización, el análisis de la puesta en escena cinematográfica y el análisis de las relaciones entre imagen y sonido. Buena parte de los textos teóricos empleados en el desarrollo de los mencionados aspectos del análisis han sido empleados durante algún tiempo como lecturas complementarias de la asignatura *Introducción al análisis* e, incluso, aplicados al análisis de filmes concretos por parte de los profesores y estudiantes de la asignatura *Análisis Fílmico y Cinematográfico 1*.

El instrumento de análisis aquí delineado suele aplicarse casi exclusivamente al estudio de filmes narrativos y/o de ficción. En lo que respecta al cine no narrativo y documental, dicho instrumento puede ser aplicado tomando algunas precauciones, pues ciertos aspectos del análisis de la estructura narrativa y de la enunciación –análisis narratológico– podrían requerir un abordaje diferente, quizás próximo en ciertos aspectos al análisis del discurso (74).

7.2 SEGMENTACIÓN

Por segmentación se entiende la división del texto (el film) en partes que puedan ser estudiadas en sí mismas y en las relaciones de unas con otras.

Analizar, por definición, es dividir, separar, trazar líneas de demarcación que ubiquen de una parte elementos que tengan algún(os) rasgo(s) común(es) diferente(s) de el(los) rasgo(s) común(es) que posean los elementos que quedan de la otra parte. El proceso del análisis es continuo, repitiéndose la operación hasta que las partes llegan a ser mínimas, es decir que no puedan ser divididas nuevamente. El resultado final es la identificación de las unidades indivisibles y de sus relaciones distributivas (relaciones en ese nivel último) e integrativas (las que permiten el proceso inverso, de síntesis, que es el complemento inevitable del proceso analítico) para producir unidades de un nivel superior que a su vez establecen relaciones distributivas entre las nuevas unidades e integrativas para formar un nuevo nivel superior, y así sucesivamente hasta llegar a integrar la totalidad del objeto analizado (el film en este caso). El análisis (y la síntesis) permite definir la estructura del film, las características de las partes (unidades) y, en cierta medida, la forma de la expresión y del contenido. En otros términos, permiten sentar las bases para la descripción y explicación del texto. La cual, por supuesto, tiene que recurrir a otros instrumentos para ser desarrollada íntegramente.

Tradicionalmente se han distinguido en el film cuatro niveles de segmentación: la unidad mínima sería la toma (correspondiente al fragmento rodado desde que se pone en marcha la cámara hasta que se detiene), la escena (caracterizada por la unidad de tiempo y espacio), la secuencia (determinada por la unidad de acción) y el film en su totalidad. Esta aproximación en gran parte correspondía a una especie de formalización de lo que sucedía en la práctica de la

realización y evidentemente tiene serias carencias ejemplificadas en los casos límite de los filmes rodados íntegramente sin paradas (*La soga* de Hitchcock, por ejemplo) que aparentemente no serían segmentables, o en la ausencia de referencias al sonido.

Uno de los primeros intentos de formalización más sistemáticos fue el de Christian Metz con su “gran sintagmática” (28), quien trató de identificar los tipos de unidades llegando a definir ocho en la última versión: escenas, secuencias ordinarias, secuencias por episodios, sintagma alternado, sintagma paralelo, sintagma seriado, sintagma descriptivo y toma autónoma. Esta proposición ha sido objeto de infinidad de críticas y de ser abandonada por su propio autor ya que, al ser puesta en práctica, confrontaba el problema de no ser capaz de resolver muchos casos no previstos. Lo cual, en fin de cuentas, es el destino de todas las proposiciones de catálogos, inevitablemente condenados a no poder abarcar unos fenómenos reales (la creación continua de nuevas obras) de un dinamismo y una inventividad considerables. Sin embargo, algunos de los criterios utilizados por Metz para su tipología, utilizados no en forma reductiva sino más bien flexible, siguen siendo perfectamente válidos.

El método de segmentación que se sugiere para el curso parte del criterio de establecer los puntos de separación (de división entre unidades) donde se producen discontinuidades entre las unidades que se separan, discontinuidades que pueden ser en el plano de la expresión y/o en el plano del contenido, pero dando el peso fundamental a las discontinuidades del contenido.

Las discontinuidades en el plano de la expresión son más o menos fácilmente detectables en el caso de las imágenes por los cambios netos en la configuración de los puntos que integran la imagen (como sucede con los cortes) que pueden ser instantáneos o suavizados mediante transiciones visuales (disolvencias, fundidos, cortinillas) o reduciendo la brusquedad del cambio al mantener ciertos elementos similares de una imagen a otra (como el sentido del movimiento, la distribución de las masas, la escala, etcétera) En el caso del sonido la discontinuidad evidente está dada por los silencios.

En cambio, en el plano del contenido, las discontinuidades son más complicadas de establecer. En términos generales se podrían establecer como las más importantes las que tienen que ver con los saltos en el tiempo (cronológico), los cambios de entorno, los cambios en la acción y en la aparición y desaparición de personajes (o agentes en general), en lo que respecta a las significaciones transmitidas por la imagen y en cierta medida también respecto a las significaciones transmitidas por el sonido (lingüístico y analógico/ruidos). En cuanto al sonido, aun cuando no coincida con la imagen, puede ser ubicable (la fuente del sonido) en el espacio, el tiempo y aún en una acción determinada. Habría que tener muy presente lo que se podría llamar la densidad de la diégesis. La diégesis se define como el universo espacio-temporal-histórico que puede ser construido por el receptor del mensaje tomando como base las informaciones directamente suministradas por el texto (el film en este caso) y las informaciones que pueda añadir el receptor, tomadas de su propia base cultural, infiriéndolas de la información dada por el texto. Hay filmes donde el tiempo diegético tiene una duración corta, el espacio diegético es de dimensiones reducidas y la acción es muy concentrada. Otros, en cambio, proponen tiempos diegéticos extensos, espacios de considerable magnitud y acciones relativamente dispersas. En el primer caso evidentemente las discontinuidades tienen un grado muy distinto que en el segundo, hasta el punto que si se comparan cuantitativamente, lo que aparece como una discontinuidad en el primer caso sería irrelevante en el segundo. Con lo que se quiere señalar que las

discontinuidades no pueden ser determinadas en abstracto y con escalas comunes a todos los filmes, sino que cada film establece su propio patrón de discontinuidades.

Refiriéndonos inicialmente a las imágenes, puede establecerse que hay dos grandes clases de unidades que denominaríamos continuas y alternas. Las unidades continuas se definirían por un comienzo (un punto de discontinuidad que la separa de la que la antecede o simplemente al comienzo del film) y un final (un punto de discontinuidad que la separa de la que la sigue o simplemente el final del film) y un desarrollo ininterrumpido entre el comienzo y el final. En cambio, las alternas serían aquellas en las que hay intercalada por lo menos una unidad distinta. Después del comienzo y un cierto desarrollo habría un punto de discontinuidad que le daría entrada a una unidad distinta, cuyo final sería otro punto de discontinuidad, pero después del cual continúa el desarrollo de la primera unidad, interrumpida antes. El primer caso podría simbolizarse por $A_1, A_2 \dots A_n$ y el segundo por $A_1, A_2 \dots A_n (B_1, B_2 \dots B_n) A_{n+1}, A_{n+2} \dots$. En todo caso, además del criterio expuesto hay que tomar en cuenta otros factores como la distancia temporal fílmica entre A_n y A_{n+1} y las relaciones que mantienen A y B como niveles metadieгéticos o dieгéticos. Por ejemplo, hay muchos filmes con una unidad inicial que da paso a una historia pasada (generalmente un segundo nivel dieгético o metadieгético de 1er. grado) y que al aproximarse a su final se reanuda para conducir hasta el final del film (como sucede en el *Caligari*, en *El diablo en el cuerpo* y tantos otros filmes). Este caso evidentemente no puede ser tomado como una unidad alterna. La constitución de la unidad alterna implica la proposición de relacionar entre sí la dos series A y B (pueden ser más de dos por supuesto) y exige un cierto grado de proximidad temporal entre A_n y A_{n+1} que habría que describir y justificar en cada caso específico.

Por otra parte las unidades que hemos llamado continuas y, en cierta medida, también las series que integran una unidad alterna pueden estar resueltas sin discontinuidades a nivel de expresión (pueden ser el resultado de tomas continuas) o mediante discontinuidades a nivel de expresión (pueden ser resueltas por cortes). Lo cual no quiere decir de ninguna manera que los puntos de discontinuidades que marcan el comienzo y el final de una unidad a nivel de contenido tengan que coincidir con puntos de discontinuidad a nivel de expresión. En otros términos, un fragmento que haya sido rodado en forma continua (inclusive si se trata de la totalidad del film) no tiene por qué ser considerado como indivisible sólo porque no hay discontinuidades a nivel de expresión (cortes). Hay otros elementos como los movimientos de cámara que modifican el entorno, los movimientos de los personajes y hasta los cambios de iluminación o de otros elementos de la puesta en escena, y aún sólo cambios en la acción, que pueden marcar puntos de discontinuidad. La determinación de estos puntos es evidentemente más complicada ya que se trata de segmentar una sustancia expresiva continua, pero es el mismo problema que se presenta en todos los casos de segmentación semántica de continua naturales y hasta culturales y que es resuelto por una convención socializada o capaz de ser socializada, aunque sea sólo a nivel de grupos lingüísticos especiales.

Otro aspecto a ser considerado es la intensidad de las discontinuidades, la importancia de las discontinuidades. Es más o menos evidente que no todas las discontinuidades tienen la misma importancia (dentro del patrón de discontinuidades propio de cada film) y es el grado de importancia de estas discontinuidades, conjuntamente con las determinantes que provengan de la definición de la estructura narrativa, el que permite las integraciones de las unidades del último nivel (indivisibles) en unidades de un nivel superior. Dadas cuatro unidades A, B, C y D, si la discontinuidad entre B y C es más importante que la discontinuidad entre A y B y entre C y D, entonces A y B pueden ser integradas en una unidad de nivel superior AB así como sucedería con C

y D. Este proceso integrativo por supuesto puede continuar estableciéndose varios niveles superpuestos hasta llegar a la totalidad del film.

Resulta obvio que el proceso de segmentación y el de integración, si se extrema, puede llevar a la determinación de un gran número de niveles. Con fines operativos, en el curso se utilizarán sólo cuatro niveles de unidades. El nivel superior será el del film en su totalidad, el segundo nivel será el que denominaremos de las partes, el tercer nivel el que se llamará de las secuencias y el cuarto y último el de las escenas. Las denominaciones antes indicadas no corresponden a la tipología tradicional, aunque en algún grado están lejanamente emparentadas con ella, ya que hay algunos criterios (espacio, tiempo, acción) comunes.

Este esquema como en otros casos, no es exhaustivo. Hay casos bastante especiales donde la relación de continuidad-discontinuidad no está dada en función de los elementos señalados, como sucedería por ejemplo cuando el criterio es más bien temático (a nivel de isotopías figurativas), en los que no basta con aplicar los criterios ya establecidos. Pero la variedad de criterios especiales no alienta a considerarlos sistemáticamente, aunque hay que tener siempre presente la posibilidad de que aparezcan y en los casos que aparezcan hay que darles la debida atención.

Cuando se considera el sonido el problema se complica, por lo menos en cuanto a posibilidades, ya que en la práctica la necesidad de inteligibilidad mínima limita de alguna manera lo que podría ser un desarrollo de extremada complejidad. La banda sonora, a diferencia de las imágenes, admite la superposición y transmisión simultánea de diferentes tipos de informaciones. En las óperas, por ejemplo, con frecuencia hay duetos, tríos, cuartetos en los que cada voz va por su cuenta aunque sean simultáneas. Pero el nivel de inteligibilidad de la información disminuye, hasta el punto que los quintetos o sextetos son extremadamente raros. Con la banda sonora del cine podría suceder algo similar, pero también hasta un cierto límite ya que en el cine, además, la imagen proporciona un gran número de informaciones y la capacidad de recepción del espectador es limitada (ver punto relativo a "Originalidad, redundancia, inteligibilidad". Materiales 3. Punto 3.4).

La información que proporciona el sonido en el cine puede ser convergente-complementaria con la que proporciona la imagen (lo que se ha llamado tradicionalmente sincronismo) o puede no serlo (asincronismo). Desde el punto de vista de la segmentación se presenta además el problema de la coincidencia o no coincidencia de los puntos de discontinuidad de las imágenes y del sonido. Si hay coincidencia la unidad está claramente determinada y puede ser de un solo nivel diegético o de doble (o triple) nivel diegético. Pero si no hay coincidencia, la unidad que se prolonga (ya sea de sonido o de imagen) puede obligar a integrar las dos unidades (ya sean de imagen o de sonido) que por sí solas pudieran resultar discontinuas. Estos casos que son los más complejos en la segmentación tienen que ser considerados cuidadosamente en cada oportunidad que se presenten.

Hay un caso muy frecuente (especialmente con la música, que no se ha considerado determinante para la segmentación, pero también con el lenguaje verbal y los ruidos) que llamaremos elisión, en el que el sonido de una unidad se prolonga sobre la unidad siguiente o la precedente de imagen, en forma relativamente corta y que no tiene implicaciones en cuanto al sentido y que simplemente es un método de amortiguar el cambio entre las unidades de imagen, de suavizarlo, y que en la práctica puede ser considerado como un pseudo-desplazamiento del

punto de discontinuidad, que de presentarse debe tomarse como tal en la consideración que se haga sobre la segmentación, de acuerdo con las indicaciones del párrafo precedente.

Una última consideración respecto a las imágenes es la relativa a las llamadas imágenes múltiples. El cuadro normal se subdivide en dos (en cada parte hay una persona que habla por teléfono con la otra, por ejemplo) o más partes (diferentes encuadres de una carrera de automóviles, por ejemplo). Estos casos pueden ser tratados con los criterios ya expuestos, especificando según el caso, el tipo de unidad que identifica (con doble diégesis espacial en el primer ejemplo, con múltiples puntos de vista simultáneos, en el segundo).

De nuevo parece conveniente insistir en que los criterios expuestos para la segmentación no son exhaustivos y que pueden presentarse casos en que no sean aplicables y sea necesario recurrir a nuevos criterios aunque sean específicos para el caso estudiado.

7.3. ESTRUCTURA NARRATIVA

7.3.1. Núcleos, catálisis, indicios e informantes

Para este punto, véase *Una aproximación al análisis filmico*, p. 114 y sigs. (49) y la obra de Roland Barthes en la bibliografía general (21).

7.3.2. Los personajes

En el estudio de la narratividad en sus diversos soportes (verbal, escrito, filmico, etcétera), el análisis del personaje tiene un papel central, independientemente de la perspectiva asumida por el analista. La importancia del personaje es tal que, de entrada, los teóricos lo consideran uno de los elementos necesarios para la existencia de la historia. La noción de historia, en el sentido que este término tiene tanto en la narratología temática como en la modal, supone la verificación de dos procesos fundamentales: la TEMPORALIZACIÓN, es decir, la representación de un devenir temporal en el texto narrativo (partiendo del principio según el cual la sucesión de las unidades narrativas es interpretada como el transcurrir del tiempo que se representa), y la TRANSFORMACIÓN DE CONTENIDO o, al menos, el intento de que esta transformación se produzca. A estos dos requisitos se agrega la intervención de un SUJETO humano o humanizado cuyo deseo dé lugar a las acciones (50). Se trata del PERSONAJE.

Toda discusión en relación con el personaje se sitúa, desde Aristóteles, dentro de un continuum en cuyos extremos el personaje, o es postulado como esencia que actúa (ser que hace), o es descrito como resultado de una acción (hacer que hace ser). La conciliación de estos dos extremos, presente en las teorías del relato desde Propp y afirmada por analistas menos formales como Bentley (1960), constituye, a nuestro entender, un enfoque de incuestionable poder a la hora de analizar la construcción dramática.

El análisis del personaje dentro de la estructura narrativa de cualquier relato –filmico, literario– pertenece al nivel de análisis definido por Barthes como NIVEL DE LAS ACCIONES. En este punto, el analista debe tomar la precaución de distanciarse de la apariencia humana o humanizada del personaje, apariencia que en muchos casos hace que el analista describa al personaje como si se tratara de una persona real y no de una figura construida por medio de una serie de dispositivos que operan dentro del relato. Así, el análisis estructural procura tratar el personaje no como un “ser” sino como un “participante” o “agente”, es decir, no como una esencia psicológica sino como un conjunto de operaciones semánticas mediante las cuales se representan las acciones que

movilizan el relato. Las funciones –núcleos, catálisis, indicios e informantes– resultan inteligibles en su mayoría únicamente cuando se las refiere a estos participantes o agentes (21). Pero esta concepción del personaje no está exenta de peligros pues, al entenderlos como agentes o participantes, se corre el riesgo de definirlos únicamente por su participación en una determinada esfera de acción o por los roles actanciales que cumplen dentro del relato. Este enfoque fue desarrollado por A.J. Greimas, quien se propuso describir y clasificar los personajes del relato no por lo que son sino por lo que hacen. Greimas extrapola la estructura sintáctica de la frase, y asume que, dentro del relato, los personajes cumplen funciones similares a las previstas por la sintaxis de la lengua hablada. Tendríamos, así, un repertorio reducido de roles actanciales: sujeto y objeto, destinatario y destinador –estos corresponderían a las funciones sintácticas de sujeto, objeto directo, objeto indirecto y complemento circunstancial de causa–, además de ayudante y oponente (51). Un actante puede ser una abstracción (la Ciudad, Eros, Dios, la Libertad), un personaje colectivo (el coro antiguo, los soldados de un ejército, el pueblo en armas), o una agrupación de personajes (por ejemplo, los oponentes del sujeto o de su acción). Un mismo personaje puede asumir, en forma simultánea o sucesiva, roles actanciales diferentes, es decir, puede ser sujeto y destinatario, o puede pasar de ayudante a oponente (o viceversa). Un actante puede estar ausente físicamente del relato y, sin embargo, ser un participante de la acción, siempre y cuando su presencia quede de manifiesto en el discurso de otros personajes (51), como en el caso de *Rebecca* (1940, Alfred Hitchcock). En este film todo el universo diegético gira alrededor de Rebecca, primera esposa del protagonista viudo, cuya presencia es recordada constantemente por el ama de llaves de la mansión familiar y por la nueva esposa del protagonista. En este caso, Rebecca podría ser tanto destinador como oponente de ésta. El modelo actancial de Greimas, si bien resulta útil en algunos casos para la descripción de las relaciones y los conflictos de los personajes –y, como veremos en el análisis de la estructura temática, puede ser utilizado como herramienta para establecer la proposición ideológica del film–, es excesivamente esquemático y conduce a una descripción puramente formal y abstracta que obvia aspectos determinantes de la representación narrativa.

Teniendo en mente que no puede ser entendido como una persona real ni como una esencia psicológica, pero tampoco únicamente como una función sintáctica dentro del relato, definiremos el personaje de la siguiente manera:

Definición: entenderemos el personaje como una FIGURA o un EFECTO DE SENTIDO en el orden de lo moral o de lo psicológico, logrado por medio de estrategias discursivas –propias del discurso, es decir, del enunciado– y narrativas –propias de la narración. Esto significa que el análisis del personaje tomará en cuenta tanto el plano del contenido como aquellos aspectos del plano de la expresión que confluyen en su construcción. El personaje es analizable en dos planos:

a) El “qué” del personaje o su IDENTIDAD (contenido): su nombre, su ser y su hacer en transformación;

b) El “cómo” del personaje (expresión): las formas narrativas, descriptivas y discursivas con las que se transmite la información sobre la identidad del personaje, su origen vocal (relacionado con el análisis narratológico de la VOZ) y focal (relacionado con el análisis narratológico del MODO) (52).

Antes de explicar en profundidad cada uno de estos dos planos de análisis, es preciso recordar que ese “efecto personaje” es el resultado de diversas formas de síntesis que el relato, a lo largo del proceso de la lectura o el visionado, unifica a través de recursos como el nombre o la apariencia física del actor que lo interpreta. Esto ha sido denominado por Barthes “semántica de

las expansiones” y se define como el proceso mediante el cual el lector o el espectador se forman una imagen sintética no sólo de la apariencia física de los personajes, sino también de su retrato moral a partir de un sinnúmero de detalles –semas– ofrecidos por el relato bajo la forma de indicios, informantes, etcétera. En este proceso, el lector o el espectador deben abstraer y “etiquetar” secuencias de acción, rasgos de personalidad, juicios sobre el valor de las acciones de los personajes, dándoles un nombre abstracto capaz de resumir toda una cadena de acciones concretas como valor, cobardía, integridad moral. Se trata de un proceso de construcción, por parte del lector o el espectador, partiendo de los datos ofrecidos por el relato (52).

En este sentido, y para concluir con esta definición del personaje, aunque se trate de un efecto de sentido, se trata de un efecto que siempre hace referencia a un mundo de acción y valores humanos. Esto se cumple incluso en aquellos relatos cuyos personajes tengan apariencia diferente a la humana –animales como en *Madagascar* (2005, Eric Darnell y Tom McGrath), *Finding Nemo* (2003, Andrew Stanton y Lee Unkrich), seres cibernéticos como en *Wall-e* (2008, Andrew Stanton), etcétera. El relato casi siempre nos presenta un mundo de acción humana en el que el lugar central corresponde al personaje no sólo como posición sintáctica sino también como constante transformación del orden de lo físico, lo moral e incluso lo psicológico, transformación que se opera en el eje del tiempo (52). De allí la importancia de determinar los factores discursivos, narrativo-descriptivos y referenciales que producen el personaje como efecto de sentido y como punto de partida para las discusiones sobre las formas de articulación ideológica que se operan en el relato, con respecto a las cuales el personaje actúa como una especie de gozne o bisagra. A continuación, se explicarán en detalle estos factores que producen el “efecto personaje”.

7.3.3. La identidad, el QUÉ del personaje

7.3.3.1. El ser del personaje

Egri (47) propone una caracterización del ser del personaje, considerado como tridimensional, integrado por los siguientes aspectos:

a) Físico	Sexo Edad Descripción física Apariencia Defectos
b) Social	Clase social Ocupación Educación Religión Raza Nacionalidad Ideología
c) Psicológico	Hobbies Historia familiar Vida sexual Autoestima Actitud frente a la vida Habilidades Cualidades

Ahora bien, es claro que desde el ángulo del analista, tal inventario es muchas veces imposible (porque de este universo de potencialidades que el autor necesita para crear la imagen “mental” de su personaje, sólo algunas de estas características afloran en el momento del discurso) y, lo que puede ser peor, quizás innecesario. Surge de aquí la necesidad de una consideración dinámica de la caracterización que pueda dar cuenta de estos rasgos definitorios del personaje, pero también, y sobre todo, de los nexos existentes entre el personaje y las acciones (y por ende, los conflictos) que constituyen el relato fílmico.

Por ejemplo, en un film como *Domingo de resurrección* (1982, César Bolívar) el color de piel de uno de sus protagonistas, FES interpretado por Franklin Virgüez, es irrelevante para el análisis debido al país de origen del film y las características físicas de sus habitantes. En *Philadelphia* (1993, Jonathan Demme) el color de piel de Joe Miller, el abogado del protagonista interpretado por Denzel Washington, no se menciona durante buena parte de la película. Sin embargo, en un momento determinado, Miller (Washington) entra a la habitación de su hija. La niña es negra como el padre y duerme abrazada a una muñeca negra. En ese momento, la puesta en escena destaca el origen étnico de los personajes y esto es sumamente importante para entender que el film habla de la discriminación (el protagonista es homosexual y portador del VIH) y de las minorías en Estados Unidos (el abogado es negro), pero también modifica al personaje pues esta escena, que es una expansión, lleva al Miller a tomar conciencia de la situación de su cliente que, en definitiva, es muy parecida a la suya, por lo que se convertirá en un verdadero ayudante del sujeto que, en este caso, es el mismo protagonista de la historia.

Este tipo de observaciones demuestran lo anteriormente expuesto. Es decir, que el personaje es un efecto de sentido, en el cual se van reconociendo diversos atributos y rasgos cuya pertinencia proviene del plano del contenido y del plano de la expresión. De allí que según su uso, este tipo de análisis que podemos llamar tradicional y cercano a lo fenomenológico, permite aceptar el *efecto persona* que producen muchos personajes en el cine de ficción, pero reconociéndolo también como una recreación o construcción. Como un efecto de sentido.

La identidad e individualidad de un personaje se construye con base en un NOMBRE. En el cine, además, con base en una APARIENCIA VISUAL y una VOZ prestadas por el actor que lo interpreta. El nombre, la apariencia física y la voz son el centro de “imantación semántica” de todos sus atributos, el referente de todos sus actos y el principio de identidad que permite reconocerlo a través de todas sus transformaciones. Esto da al personaje un cierto grado de ESTABILIDAD, pues buena parte de los semas asociados a él se mantienen idénticos a lo largo de la narración, y de RECURRENCIA, ya que estos semas se repiten a lo largo del relato (52).

El nombre del personaje puede estar más o menos MOTIVADO, es decir, justificado por algún elemento de la historia o de la visión ideológica predominante en el relato. El nombre puede ser más o menos REFERENCIAL. Los NOMBRES de los personajes oscilan entre la máxima plenitud referencial, cuando van motivados por un referente histórico, social o cultural, en el caso de los nombres propios históricos en el caso de personajes como el emperador romano Adriano en *Las memorias de Adriano*, de M. Yourcenar, el zar Alejandro Nevski en la película homónima de Eisenstein, la Manuela Sáenz del film de Diego Rísquez o el personaje de Francisco de Miranda en los filmes de Rísquez y Lamata; y el extremo de la abstracción, como los personajes que equivalen a una idea, o los que representan el máximo vacío referencial, es decir, aquellos nominados con un

pronombre, una letra o un número, como el K. de *El castillo*, de Franz Kafka. En el caso de los relatos basados en hechos históricos o los *biopics* o filmes biográficos, el solo nombre de los personajes ya los llena de un contenido muchas veces conocido por el espectador (52). En algunos casos, se utiliza el nombre de una figura histórica, literaria o mitológica asignándolo a un personaje con atributos similares a los de dicha figura. En otros, se utiliza el nombre de figuras históricas o mitológicas en relación con personajes cuyas cualidades físicas, psicológicas o morales resultan opuestas a las de la figura cuyo nombre replican. Los personajes no referenciales, es decir, aquellos cuyo nombre no remite a figuras históricas, literarias o mitológicas, se presentan al inicio del relato como recipientes vacíos, “blancos” semánticos que el relato irá llenando en forma progresiva. Pero incluso cuando la denominación del personaje no es propiamente referencial, puede estar motivado en mayor o menor grado. Esta motivación puede ser social –en el caso de los personajes cuyos apellidos van precedidos de partículas que connotan su origen nobiliario como “De”, “von”, “Sir”, etcétera–; puede ir relacionada con el estado civil –Madame Bovary–; puede referirse a aspectos físicos del personaje –Sancho Panza, Flacus Bigotis–, etcétera. Sea referencial o no, el nombre del personaje puede mantenerse igual a lo largo de todo el relato o puede cambiar, de acuerdo con las peripecias de la trama. Proust, en su obra *En busca del tiempo perdido*, denomina a sus personajes en forma diferente de acuerdo al ascenso o descenso social de éstos. Odette, la *cocotte* que llega a ser esposa del encumbrado Swann, es mencionada a lo largo de esta obra como “La dama de rosa”, “Miss Sacripant”, “Madame de Forcheville”, “Odette de Crécy” y “Madame Swann”. Algo similar ocurre en la misma obra con la “Princesa de Laumes” y la “Duquesa de Guermantes”, denominaciones que se refieren al personaje de Oriana. Otro caso en el que los personajes de una novela reciben más de un nombre lo tenemos en *Don Quijote de la Mancha*. “Alonso Quijano” y “Don Quijote de la Mancha” son el mismo personaje, pero el primero corresponde a la realidad mientras que el segundo es el producto de la alocada fantasía del primero. De igual manera, la campesina “Aldonza Lorenzo” pasa a ser, en la fantasía del protagonista, la hermosa “Dulcinea del Toboso” (52).

El personaje puede estar más o menos INDIVIDUALIZADO gracias a una serie mayor o menor de atributos y rasgos particularizantes que le confieren una cualidad única, una individualidad. Estos atributos o rasgos no sólo se relacionan con el nombre sino también con la apariencia física y la voz del actor que lo interpreta. En relación con estos atributos o rasgos particularizantes es preciso tener en cuenta su mayor o menor cantidad, su coherencia –su subordinación a un efecto global– o su incoherencia –cuando un personaje presenta rasgos o atributos que no parecen coordinados en función de un efecto unitario–, su representatividad o no con respecto a tipos sociales o psicológicos codificados por relatos anteriores y por la experiencia del lector –la pertenencia del personaje a determinada clase social como el campesinado, la burguesía, la burocracia estatal, etcétera, o su inscripción en determinados períodos históricos–, su identidad de género –femenina o masculina, heterosexual u homosexual, etcétera. En este sentido, elementos de la puesta en escena como el traje, el peinado, el maquillaje, los accesorios, la voz gestual y la voz hablada del actor son determinantes, pues su utilización dará al personaje un alto grado de individualización o, por el contrario, lo convertirá en un mero tipo o estereotipo.

7.3.3.2. El hacer del personaje

La identidad del personaje no sólo se construye con base en su SER, es decir, su nombre y su individualidad. El HACER del personaje es el otro componente de su identidad. El hacer de los personajes puede ser analizado en sus aspectos sintagmáticos y paradigmáticos. A lo largo del relato, es decir, en el eje sintagmático, el personaje suele atravesar un proceso de REPETICIÓN,

ACUMULACIÓN y TRANSFORMACIÓN. En los filmes narrativos el eje sintagmático tiende a representar una temporalidad, por lo que la evolución de los personajes en este sentido se verifica en el tiempo. Los personajes pueden transformarse o no, y sus transformaciones pueden tener un referente físico, psicológico, moral, político, social, etcétera. En filmes como *El extraño caso de Benjamin Button* (2008, David Fincher), las transformaciones físicas y psicológicas de los personajes constituyen el centro de interés del relato. Mientras Benjamin nace siendo un bebé anciano que crece pero rejuvenece a lo largo de su vida hasta morir como un bebé, Elizabeth pasa de ser una niña a una mujer y luego a una anciana. Ambos se transforman como resultado de sus experiencias, pero mantienen ciertos rasgos como el afecto que los une a lo largo de todo el film. En filmes como *Sólo se vive dos veces* (1967, Lewis Gilbert), el personaje de James Bond se mantiene idéntico en su ser del inicio al final, sin mayores transformaciones físicas, psicológicas ni morales. Las transformaciones de los personajes pueden ir motivadas o justificadas dentro del relato, o pueden ser súbitas, sorprendidas e incluso incoherentes con el desarrollo de la trama. Un acontecimiento terrible, injusto o traumático en la vida de un personaje puede transformarlo de un ser bueno y pacífico en un vengador implacable, como sucede con Edmond Dantés en *El conde de Montecristo*. En la novela de aprendizaje –*Bildungsroman*– el protagonista suele madurar como resultado de una serie de experiencias y encuentros que lo van moldeando, hasta transformarse en un ser con sabiduría y cierta experiencia de la vida y de las personas.

7.3.3.2.1. Relaciones y conflictos como parte del hacer del personaje

Se ha dicho que un personaje cinematográfico (y dramático en general) es una actitud ante las circunstancias que lo rodean (y por ende, una actitud hacia sí mismo). Este hecho se vincula con una verdad de la estructura narrativa de mayor generalidad: la acción se construye a partir de la relación dinámica entre los objetivos del personaje y los obstáculos (para el logro de estos objetivos) que surgen de sus relaciones, de sus vínculos (generalmente, vínculos dobles) consigo mismo, con los otros personajes y con el entorno. Esto no es otra cosa que el conflicto dramático: una dinámica de oposiciones entre voluntades (que se empeñan en alcanzar un objetivo) y resistencias (que se configuran dentro y fuera del personaje para frustrar esa intención).

Relaciones del personaje consigo mismo

¿Cuál es la actitud del personaje consigo mismo? Más específicamente, ¿de qué manera está representado el mundo exterior dentro del personaje? En términos abstractos podríamos pensar al personaje como vértice de un triángulo en cuyos otros dos vértices se sitúan su objetivo y sus dificultades. Este triángulo tiene una representación interna al personaje (el héroe quiere conquistar a la heroína, pero es tímido) y una representación exterior (el héroe quiere conquistar a la heroína, pero la familia se opone, como en *Romeo y Julieta*). Reconocer entonces las relaciones del personaje consigo mismo es determinar en qué medida sus propios atributos intervienen en la dinámica de los conflictos que lo modifican y lo hacen crecer en el transcurso de la narración cinematográfica. Por lo tanto, el análisis de los aspectos físicos, psicológicos y sociales del personaje puede resultar una herramienta útil a la hora de reconocer, a partir de sus atributos, estas relaciones.

Relaciones entre personajes

Al situar la relación de un personaje con el resto de ellos, se está dando cuenta no solamente de su ubicación dentro del universo del film sino, sobre todo, de los vínculos que el personaje mantiene con quienes lo rodean. La fortaleza de estos vínculos determina en gran medida la magnitud del conflicto, de la misma manera que el modo en que se establecen estos

vínculos arroja luz sobre la caracterización (así, la impetuosa vinculación de Marlon Brando y María Schneider en *El último tango en París* (1972, Bernardo Bertolucci), revela, al ser explicada, la profunda soledad de ambos personajes, su necesidad de contacto, etcétera). Es importante señalar que los vínculos tienen generalmente una doble cualidad de atracción y rechazo (no en vano, en el film citado, la protagonista termina eliminando a ese otro aspecto odiado y amado de sí que tiene en Marlon Brando). El triángulo entre el personaje, los aliados de su intención y los obstáculos que se oponen al logro de su objetivo, aparece de nuevo.

Relaciones entre los personajes y el entorno

Suele decirse que un personaje es la suma de su carácter y del medio ambiente, y que estos dos factores determinan sus acciones. En todo caso, la relación del personaje con el entorno (tanto en su sentido amplio de universo diegético, como en su sentido estricto de entorno de la situación) ocupa un lugar definitivo en la dinámica dramática. Para decirlo una vez más con Lawson (46), “El carácter sólo puede ser comprendido en términos de una activa relación entre el individuo y el mundo en que se desenvuelve. Tan pronto el carácter es aislado del medio, se convierte en una cualidad, o grupo de cualidades, que se supone que implican una serie de otras cualidades”.

El entorno suele relacionarse con el espacio, por supuesto. Y este tipo de concepción es sumamente importante cuando ese espacio determina la acción. Pueden ser espacios de convivencia laboral o doméstica, particulares u oficiales, naturales, rurales o urbanos. Dos ejemplos típicos de cómo el espacio (entorno) determina la acción de los personajes son las películas de aventura o los westerns, donde el espacio suele jugar un importante rol en el par ayudante/oponente.

En un caso como *La Reina Africana* (1951, John Huston) la agresiva naturaleza del continente africano es uno de los mayores obstáculos que enfrentan los dos personajes principales para lograr sus objetivos. Otro tanto ocurre en el western *Río Rojo* (1948, Howard Hawks), donde el espacio no sólo es un obstáculo para lograr el objetivo, sino que influye de manera determinante en el carácter de Dunson (John Wayne) que pasa de ser un empleador relativamente justo a un tirano alcohólico.

Pero la concepción del entorno va mucho más allá del espacio. Puede y suele estar relacionada con situaciones políticas, sociales, culturales o económicas. La lista de filmes donde una de estas condiciones determina las acciones, objetivos y transformaciones de los personajes resulta innumerable. En *Ladrones de bicicletas* (1948, Vittorio De Sica), las condiciones social y económica; en *La vida de los otros* (2006, Florian Henckel von Donnersmark), la política; en *La empresa perdona un momento de locura* (1978, Mauricio Walerstein), la situación laboral y en *Craddle Will Rock* (1999, Tim Robbins), la cultural, económica y política.

En este sentido, en un film ya citado, *La Reina Africana*, no sólo el paisaje determina las acciones de los personajes. También lo hace la situación política y bélica que los rodea. Ésta, a su vez, los convierte en héroes y resulta fundamental para el análisis de la estructura temática y las proposiciones ideológicas del autor. Algo muy parecido ocurre en *La dama desaparece* (1938, Alfred Hitchcock). En ambos casos, es la guerra o su inmediatez lo que permite reconocer la exaltación del patriotismo británico y de los valores eurocéntricos como dos de los temas fundamentales presentes en la estructura temática.

Conflictos

Por conflicto se entiende el choque o la tensión entre fuerzas opuestas. Es la “coexistencia de tendencias contradictorias” en un individuo (DRAE). Los conflictos pueden ser externos o internos.

Conflictos externos

Los conflictos externos son quizás los más fáciles de determinar, en virtud de que muchas veces son explícitos: el cine es, en términos argumentales, muy generalmente, la historia de una lucha entre dos bandos (investigadores vs. asesinos, norteamericanos vs. alemanes, patrones vs. obreros, etcétera). Hay que entender, sin embargo, que la buena identificación de un conflicto, sobre todo en filmes en los que tal tipo de oposición no aparece tan explícitamente, descansa en el señalamiento de las fuerzas opuestas que lo constituyen. Así, sería inadecuado decir “el conflicto del personaje x es su pobreza” si, para el personaje hipotético en cuestión, tal pobreza no constituye un estado contrapuesto a sus intenciones. Sólo después de haber determinado con claridad las fuerzas que conforman un conflicto, podemos realizar una valoración de la intensidad dramática (en términos, por ejemplo, de la magnitud de las fuerzas enfrentadas), de su consistencia (al comparar la magnitud de las dos fuerzas; un conflicto creíble es aquel que plantea una situación de equilibrio entre las fuerzas enfrentadas) y de su verosimilitud en relación con el personaje (al analizar las motivaciones que llevan a éste a mantener cierta intención).

Conflictos internos

Como ya hemos señalado en los puntos anteriores, es posible determinar conflictos cuyos dos polos se sitúan en el interior del mismo personaje (y que se revelan, claro está, a través de las acciones de éste). Para determinar este aspecto es básico preguntarse qué desea el personaje, cuáles objetivos pretende alcanzar y cuáles obstáculos, propios de sí (de su psicología, sobre todo) se oponen a esta intención. Cabe recalcar que para la determinación de cualquier tipo de conflicto, es indispensable la identificación de un par de fuerzas opuestas, cuya lucha constituye el conflicto. Una de las condiciones básicas para reconocer un conflicto interno es que éste amenaza el equilibrio del personaje, su integridad, su esencia: su ser. Por otra parte, tanto los conflictos externos como los internos pueden presentarse de manera explícita (el personaje expresa verbalmente su conflicto o el de otro personaje) o de manera implícita. Es decir, el espectador debe deducir el conflicto del personaje a partir de las relaciones de éste consigo mismo, de sus acciones o del entorno, por ejemplo.

Estados iniciales y finales, modificaciones de los personajes

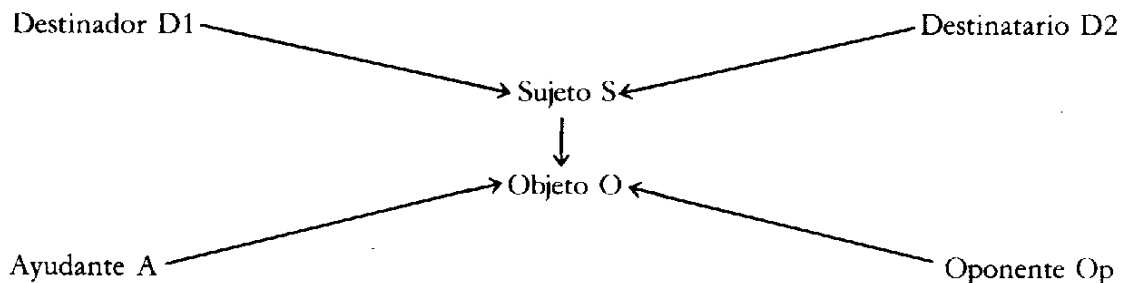
Los personajes suelen movilizarse de un estado (físico, psicológico, social) a otro en una o varias oportunidades a lo largo de una historia. Por uno u otro mecanismo se ven forzados a cambiar, crecer, desarrollarse. Por supuesto, hay casos en los que esta premisa no se presenta. En particular, cuando los personajes sólo enfrentan conflictos externos que implican la mera sobrevivencia física. Como ocurre, por ejemplo, con James Bond o Indiana Jones.

Pese a ello, la teoría teatral clásica afirma que en todo drama los personajes se “desarrollan”. En este sentido, el caso típico es Nora en *Casa de muñecas* de Henrik Ibsen. Al inicio de la obra, Nora es presentada como una “atolondrada ave cantarina” para terminar convirtiéndose en una mujer adulta. Comienza comportándose como una niña, pero la serie de descubrimientos que realiza a lo largo de su historia la conducen a la madurez intelectual y sentimental y finalmente se rebela contra su esposo, la familia y, por ende, contra la sociedad de su época.

Un caso ilustrativo y muy utilizado en la literatura y el cine es el que recrea la experiencia de “el viaje”. Un traslado físico que representa una trayectoria intelectual o emocional con un aprendizaje y una modificación profunda de los personajes. Un ejemplo es *La Reina Africana*. Otro, no menos citado, es *Thelma and Louise* (1991, Ridley Scott), donde dos mujeres, más o menos reprimidas por sus maridos y el mundo masculino huyen por varios estados de Estados Unidos para finalmente tomar conciencia de su situación de sumisión y subvertir ese orden convirtiéndose en justicieras de las mujeres. Por otra parte, tanto en un film como en el otro, la transformación de los personajes en sus aspectos social y psicológico implica una transformación física. Estas modificaciones también pueden producirse en los llamados personajes colectivos: la tripulación del barco y el pueblo de Odesa, que pasan de la pasividad y la humillación por la represión a la conciencia revolucionaria en *El acorazado Potemkin* (1925, Sergei M. Eisenstein).

7.3.4. El hacer del personaje en el eje paradigmático: los actantes

En el eje paradigmático, la individualidad e identidad de un personaje se colman en el conjunto de rasgos pertinentes que distinguen su ser/hacer del de otros personajes frente a los cuales es y actúa, oponiéndose a ellos, complementándolos o estableciendo equivalencias con respecto a ellos. Por eso, sólo pueden ser analizados tomando en cuenta los otros personajes y el resto de los elementos de la diégesis, entre los cuales se encuentra el entorno físico, moral y social que sirve de marco a la acción. El modelo actancial de Greimas funciona como descripción paradigmática del hacer de los personajes, pues es un s-código cuyas unidades, finitas, están organizadas sistemáticamente de acuerdo con su valor posicional y oposicional (4, 38). Los actantes se distribuyen por parejas posicionales –sujeto/objeto, destinador/destinatario– y por parejas oposicionales –ayudante/oponente (51):



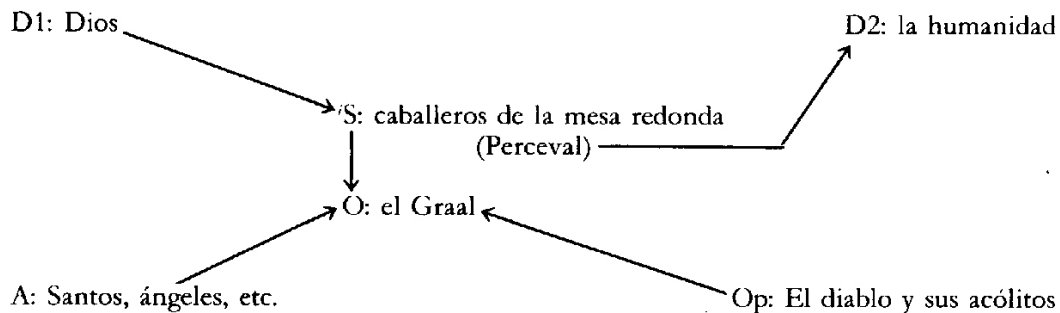
- La pareja ayudante/oponente: sus miembros se definen por su acción a favor o en contra del sujeto en sí mismo, o bien del deseo de éste por el objeto. Estos actantes tienen un funcionamiento bastante móvil, pues un ayudante puede convertirse en oponente y viceversa. Es importante tomar en cuenta que la actuación de un personaje como ayudante u oponente, en algunos casos, es independiente de la voluntad de éste, como sucede en el caso de los personajes torpes que, al intentar favorecer al sujeto, interfieren con su deseo y actúan, en realidad, como oponentes.

- La pareja destinador/destinatario: es la pareja más difícil de definir. Sus determinaciones son difíciles de captar porque raras veces la integran personajes concretos, individuales o colectivos. El destinador, por lo general, aparece como las motivaciones que

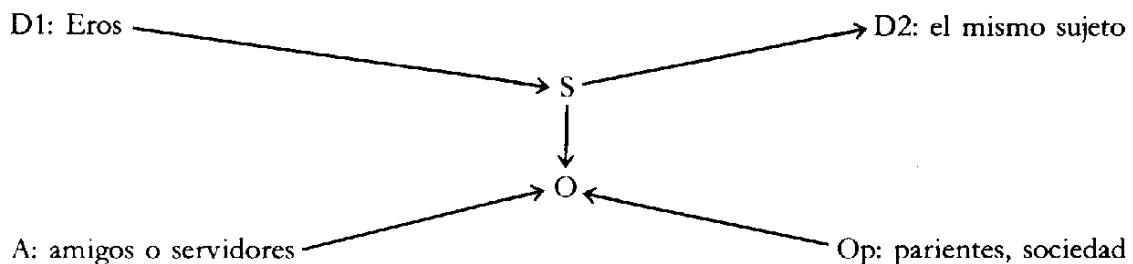
determinan la acción del sujeto, entendiendo el término motivación totalmente desprovisto de significado psicológico interiorizado. Se trata, más bien, de una fuerza social, ideológica, política que da sentido a las acciones del sujeto, por lo que suele verse este rol como el portador de la significación ideológica del relato. El destinatario, que correspondería al objeto indirecto de la sintaxis lingüística, es el beneficiario de la acción del sujeto. Su identificación permite establecer si el sentido de la acción es individual –si el beneficiario es el sujeto mismo y sólo él– o colectivo –cuando el beneficiario de la acción es un colectivo, como la comunidad, una clase social entera, un sector de la sociedad, etcétera. Puede hallarse ausente en un relato, y en ese caso connota el vacío, pues la acción no se dirige a nadie.

- La pareja sujeto/objeto: es la pareja básica de todo relato, la que determina la acción. El sujeto es el actante cuyo deseo por el objeto, al toparse con diversos obstáculos, arrastra en su movimiento la acción de la trama y el texto mismo. No siempre es fácil establecer cuál personaje del relato cumple el rol de sujeto, pues el sujeto y el héroe de la historia no necesariamente tienen que coincidir. El objeto es aquel actante deseado o buscado por el sujeto, bien sea en un sentido amoroso, en el sentido de la búsqueda de un tesoro, la consecución de transformaciones y mejoras sociales, etcétera. El deseo del sujeto siempre es positivo, de allí que un personaje vengador no pueda cumplir el rol de sujeto, pues su deseo es negativo, destructivo (51).

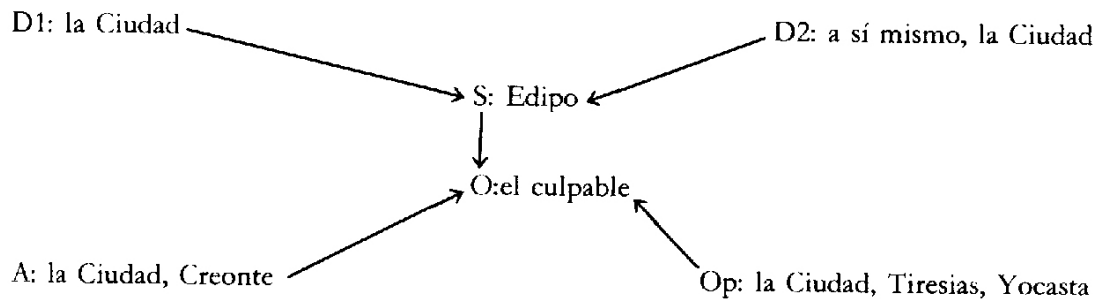
A continuación, algunos ejemplos. En *La búsqueda del Graal* el cuadro actancial sería como sigue:



En las historias de amor, el cuadro actancial suele parecerse a éste:



El cuadro actancial correspondiente a *Edipo rey*:



El modelo actancial de Greimas no es el único instrumento para describir los personajes en el plano paradigmático. El analista, en función de las particularidades del relato analizado, puede caracterizar las RELACIONES entre los personajes en forma esquemática, agrupándolos según sus alianzas, intereses, etcétera, con la finalidad de establecer las posiciones y oposiciones de éstos en la trama, en un nivel de abstracción menor que el requerido para la aplicación del modelo actancial.

Resumiendo, el nombre del personaje, junto con su ser y su hacer en transformación, constituyen la base de su identidad, es decir, el QUÉ del personaje. El significado del personaje, su valor, se constituye por repetición, por acumulación, por oposición con respecto a otros personajes y por transformación. Las formas narrativas, descriptivas y discursivas con las que se transmite esa información, así como el origen vocal y focal de ésta, constituyen el CÓMO del personaje.

7.3.5. Presentación y caracterización, el CÓMO del personaje

Se puede dar a través de la acción; del discurso directo del propio personaje o de otros personajes, o por medio del discurso del autor; a través de la descripción de su apariencia externa y de la descripción de su entorno. En todos los casos es importante tomar en cuenta la VOZ que produce la descripción y/o caracterización del personaje –ver más adelante, análisis narratológico– y la PERSPECTIVA desde la cual es descrito o caracterizado, es decir, si la presentación del personaje es objetiva o subjetiva (si está filtrada a través de la visión de otros personajes o a través de la visión ideológica o moral predominante en el relato). La identificación de la voz y la perspectiva desde las cuales se narra o se describe al personaje es esencial para determinar el grado de confiabilidad de la información transmitida por la narración o la descripción. Aun cuando la narración de los actos del personaje sea efectuada por un narrador extradiegético-heterodiegético (cf. infra, 7.4.1), en tercera persona, esto no significa que la caracterización del personaje sea “objetiva” ni confiable. En estos casos, es indispensable considerar la relación que ese narrador ha establecido con el personaje. Todos estos aspectos son indispensables para establecer tanto el significado del personaje como su valoración. A continuación, se examinarán algunas formas narrativas y descriptivas –junto con su filiación focal y vocal– que aportan información sobre el ser y el hacer del personaje:

- La descripción del personaje a través de su “retrato” verbal o visual: la imagen física de un personaje fílmico puede provenir de su representación visual y/o de la información que ofrezcan el discurso del narrador –a través de una voz en off extradiegética-heterodiegética, por ejemplo– o de otros personajes. En el cine, especialmente en el Modo de Representación Institucional, la descripción y la acción suelen ir juntas. En ciertas formas no institucionales de representación, la descripción de los personajes puede darse independientemente de la acción, de diversas maneras que es preciso describir en el análisis. Si la información proviene del narrador, el grado de confiabilidad dependerá de la ilusión de objetividad que se logre. Ésta, en algunos casos, depende del modelo descriptivo que se utilice. El mayor o menor grado de exhaustividad en la descripción es un indicio del valor que el narrador confiere al personaje descrito, siempre tomando en cuenta los juicios de valor del primero sobre el segundo, con sus consecuencias ideológicas. En *Ladrones de bicicletas*, un film narrativo tradicional cercano al MRI, el protagonista, Antonio Ricci, y su familia, aparecen descritos y caracterizados extensamente en su individualidad, su apariencia física, sus relaciones mutuas y con el entorno social, sus conflictos y sus transformaciones. Las escenas iniciales del film, hasta llegar al primer día de trabajo de Antonio, procuran representarlos en su vida cotidiana, su afectividad, la unión del núcleo familiar, su situación socioeconómica. No se trata de un largo y único retrato sino, más bien, de pequeños momentos descriptivos que se insertan en escenas en las que las acciones también son importantes. En cambio, otros personajes del film apenas son delineados, como los sindicalistas o los policías, y su descripción es más bien superficial. En muchos casos, la descripción física de un personaje es, a la vez, un retrato moral del mismo. Cuando esto sucede, el narrador, al proyectar la imagen del personaje, define de manera oblicua su propia postura ideológica e incluso la del autor. Esto ocurre en *La balandra Isabel llegó esta tarde* con el personaje del brujo Bocú. Este personaje, especie de villano del film, aparece por primera vez espiando a Segundo, el protagonista, una vez que se ha encontrado con su amante, Esperanza. Bocú aparece en las sombras, oculto, silencioso. Esta descripción de su aspecto exterior es extensible a las cualidades morales del brujo, pues se trata de un ser taimado, manipulador, aprovechador, y el personaje recibe una sanción negativa al final del film, cuando su choza es quemada y resulta derrotado por Segundo en un combate cuerpo a cuerpo. Cuando un personaje es descrito por otros –voz– o a través de la perspectiva de otros –focalización– el grado de imparcialidad y confiabilidad de la información es mucho menor. En estos casos, es preciso determinar el grado de subjetividad en la fuente de la descripción, subjetividad que funciona como instrumento para caracterizar al personaje que efectúa la descripción (52). Un caso interesante es *Rashomon* (1950, Akira Kurosawa). Este film narra el juicio que se realiza a Tajomaru, asaltante de caminos, por el asesinato de un samurai que viaja con su esposa por un solitario bosque. En el juicio se van presentando los relatos de cada uno de los involucrados en el crimen: el campesino que encontró el cadáver, un monje que vio pasar a la pareja por el bosque, la viuda, Tajomaru y el propio muerto –a través de una médium. Cada uno de estos personajes ofrece una versión diferente del asesinato, de sí mismo y de los demás, de manera que ninguna de estas descripciones –subjetivas, deformadas por los intereses de cada uno de los narradores– es confiable y corresponde al espectador “armar” tanto el rompecabezas del asesinato como el retrato moral de cada personaje. Otro ejemplo que puede ilustrar el tema de la confiabilidad o no del retrato de un personaje es *La coleccionista* (1966, Eric Rohmer). En este film, el protagonista, Adrien, durante sus vacaciones en una villa de la Costa Azul con su amigo Daniel, se topan con Haydée, una chica que sale todas las noches con un hombre diferente. La mayor parte del film está dedicada a las reflexiones y contemplaciones de Adrien sobre sí mismo, sobre ciertos aspectos del mundo y sobre Haydée, de la cual ofrece extensos retratos físicos y morales. La visión de Adrien sobre la muchacha se revela justo como lo opuesto a la realidad –la cree interesada en él, elaborando una

complicada trama para obtenerlo, mientras ella no le presta ninguna atención. De igual manera, Adrien tiene una alta opinión de sí mismo que no concuerda con la realidad. Aunque la voz narradora corresponde a Adrien, la visión que éste ofrece tanto de Haydée como de sí mismo es constantemente puesta en entredicho por el autor. Esto hace que la visión de Adrien resulte subjetiva y poco confiable.

- La descripción del personaje en función de la descripción del entorno: el espacio físico y social en que se desarrolla la acción no sólo constituye el marco y el soporte de la diégesis. También, en algunos casos, se convierte en el lugar en que convergen los valores temáticos y las connotaciones del relato, muchas veces alrededor del personaje. El entorno puede dar indicaciones sobre el destino posible de los personajes, como sucede en *Soy un delincuente* (1977, Clemente de la Cerda), cuyo protagonista, Ramón Antonio, está determinado en su actividad delictiva por el barrio en el que habita y la miseria que lo rodea. También, en algunos casos, se puede utilizar el entorno como una explicación del personaje, pues entre éste y el espacio físico y social que lo rodea se establece una dinámica de implicación y explicación mutuas. En *La balandra Isabel llegó esta tarde* (1950, Carlos Hugo Christensen), la descripción de las cualidades morales de las dos mujeres en la vida de Segundo Mendoza viene dada por la descripción del espacio que cada una habita. Isabel, la esposa, pertenece a la Isla de Margarita, entorno idílico y puro en el que predominan los valores familiares. Esperanza, la prostituta, ve reflejadas sus cualidades morales en la descripción del Barrio Muchinga, en La Guaira, como un lugar sórdido, donde proliferan el engaño, la brujería y las bajas pasiones. Aquí, el espacio y el personaje mantienen una relación especular. En otros casos, la interioridad del personaje puede proyectarse en el espacio en que éste evoluciona, como sucede en los melodramas de Douglas Sirk, en los cuales el uso de la puesta en escena, a través de recursos como espejos o habitaciones cerradas y asfixiantes, expresa los conflictos y las angustias de la heroína. El entorno puede contar la heroicidad de un personaje sirviéndole de relieve o de contraste. Esto último sucede en el film venezolano *Amanecer a la vida* (1951, Fernando Cortés), cuyos protagonistas, una madre soltera y su hijo, habitan un barrio miserable del que lograrán salir por la fuerza de su amor, sus cualidades morales y la ayuda del Estado. Este contraste entre las cualidades del entorno y las cualidades morales de los personajes engrandece su redención final. En resumen, el entorno puede ser utilizado en el relato como una forma indirecta de caracterizar el personaje, por reflejo, por contraste o por extensión complementaria.

- Caracterización de los personajes a través de su propio discurso, el del narrador o el de otros personajes: el discurso de los personajes dentro del relato, bien sea referido a sí mismo o a otros personajes, es una importante fuente de información para su caracterización. Este discurso, o discurso figural, constituye un punto de vista sobre el mundo, una postura ideológica atribuida al personaje y que éste declara en forma implícita o explícita al asumir el acto del discurso. Valgan nuevamente aquí los ejemplos arriba señalados de *Rashomon* y *La coleccionista*, en los cuales los personajes se describen a sí mismos y describen a otros de manera tal que sus valores, intereses, ideología e, incluso, su miopía para comprender la realidad, quedan expuestos en el relato justamente gracias a su discurso sobre sí mismos o sobre otros personajes. En su forma DIRECTA, es decir, sin mediaciones, es proferido por los personajes en su interacción con otros, en los diálogos, como voz en off o, en algunos casos, como monólogo interior o no. El discurso figural puede cumplir una función de CARACTERIZACIÓN, cuando sirve para caracterizarse a sí mismo y a otros personajes. En *Nazarín* (1958, Luis Buñuel), el padre Nazario recibe en su pieza a dos funcionarios municipales quienes comienzan a interrogarlo sobre su vida, su concepción del cristianismo, su relación con la iglesia. El padre responde una a una estas preguntas y, al hacerlo,

se caracteriza a sí mismo como un cristiano católico apartado de la institución eclesiástica pero dedicado a practicar las enseñanzas y el modo de vida de Cristo –vivir en la pobreza, practicar la caridad, ayudar al prójimo en forma directa, en su relación diaria con la gente que lo rodea. El personaje no sólo se caracteriza por su apariencia ni su hacer, sino también por su manera de hablar, que puede contener rasgos idiolectales, estilísticos e ideológicos esenciales en la construcción que tanto el film como el espectador hacen de él. En *La coleccionista*, Adrien, al describirse en forma equivocada a sí mismo y a Haydée –por medio del recurso de la voz en off– revela los rasgos que lo caracterizan como personaje: su diletantismo y su incapacidad para interpretar el mundo, a sí mismo y a quienes lo rodean. En *Soy un delincuente* y muchas otras películas venezolanas, el habla de los personajes de extracción popular es un elemento indispensable y muy bien aprovechado para su caracterización en cuanto pertenecientes a un determinado grupo socioeconómico. No ocurre lo mismo con los personajes de las clases altas, cuya forma de hablar aparece desdibujada, incapaz de dar cuenta de los matices sociolectales de estas capas de nuestra sociedad. El discurso del personaje también puede marcar los grados de la transformación que éste puede sufrir. Éste es el caso de *My Fair Lady* (1964, George Cukor), basada en la obra *Pigmalión* (George Bernard Shaw), en la cual la joven Eliza Doolittle, de extracción popular, exhibe el habla de los barrios bajos londinenses –cockney– al inicio del film y, a medida que es educada y transformada por el profesor Higgins, su manera de hablar se va transformando en la de las clases cultas de la sociedad londinense. Otra función del discurso figural es la GNÓMICA, que se presenta cuando los personajes expresan opiniones, máximas o sentencias. Este recurso es muy utilizado en los filmes de Jean-Luc Godard, director que coloca en boca de sus personajes sus propias concepciones políticas, filosóficas y existenciales, o aquellas que le interesa expresar dentro del film. En *Vivre sa vie* (1962), Godard incluye una escena en la que la protagonista del film, Nana, una prostituta parisina, conversa en un café con el filósofo Brice Parain sobre temas abstractos, con la única finalidad de exponer ciertos conceptos filosóficos al espectador. En su forma INDIRECTA el discurso de un personaje es transpuesto por el narrador o por otros personajes. Esto implica una apropiación del discurso figural de acuerdo con diversos grados que van desde la transparencia de un discurso narrativo que se convierte en mero vehículo del discurso figural, hasta el ocultamiento total de la palabra del otro. El análisis debe procurar identificar hacia cuál de estos dos polos tiende la transposición del discurso analizado. La operación de transposición también puede ser vista como la convergencia de dos discursos, el del narrador y el del personaje (52). Debemos recordar que, en el cine, predomina el discurso DIRECTO. Un ejemplo interesante de discurso indirecto lo tenemos en la novela *Sostiene Pereira*, del escritor italiano Antonio Tabucchi, a lo largo de la cual el narrador introduce, la mayoría de las veces, el discurso de los personajes bajo esta modalidad:

“Sostiene Pereira que el señor Monteiro Rossi farfulló enseguida que iría a la redacción aquel mismo día, dijo también que el trabajo le interesaba, que todos los trabajos le interesaban, porque, claro, le hacía verdadera falta trabajar ahora que había acabado la universidad y que nadie le mantenía, pero Pereira tuvo la precaución de decirle que en la redacción no, que por ahora era mejor que no, que si acaso podían encontrarse fuera, en la ciudad, y que era mejor que fijaran una cita”.

7.3.6. Líneas narrativas

Una vez determinados los conflictos, es posible hacer un seguimiento de lo que denominaremos líneas narrativas: cada conflicto, sea éste el conflicto central del film, o se trate de un conflicto menor, determina una línea narrativa. De esta manera, un film puede tener y en general tiene, varias líneas narrativas, de acuerdo con los diferentes conflictos que aparecen en él

(el héroe, por ejemplo, puede “vivir” varios conflictos: la oposición de un enemigo al que debe vencer, la obtención de los favores amorosos de alguna pretendida que se niega a sus requerimientos, etcétera). A su vez, los personajes secundarios (por ejemplo, el amigo del héroe) pueden vivir otros conflictos (una tragedia familiar, etcétera).

7.3.7. Integración de las unidades mínimas

Una vez identificadas las unidades mínimas (las llamaremos escenas, por convención), se debe proceder a su integración en unidades de orden superior. Esta integración obedece principalmente a criterios de orden narrativo: un grupo de escenas sucesivas pueden desarrollar una situación común (un casamiento, una persecución) y resulta natural pensar en que ellas configuran una unidad inmediatamente superior. A esta unidad la llamaremos secuencia. Siguiendo el proceso integrador, generalmente es posible determinar, a partir de las secuencias, unidades de mayor extensión, que llamaremos partes. Las partes corresponden, en términos narrativos, a desarrollos de mayor extensión que la secuencia, los cuales, sin embargo, guardan cierta unidad temática o temporal (los criterios de su escogencia, dependen, claro está, del film analizado), que marcan “etapas” en el desarrollo de la historia, y que nos recuerdan los capítulos de la novela o los actos de la obra teatral. Hay que tener presente, sin embargo, que el análisis descansa en la pertinencia de criterios particulares que el analista establece frente al film, por lo cual debe evitarse la transposición mecánica de criterios externos a éste, la búsqueda mecánica de unidades que se suponen presentes en todos los filmes y que se pretende descubrir en el acto de análisis.

7.3.8. Descripción sintética de la estructura narrativa

El proceso que venimos discutiendo no sería completo si, mediante el estudio de los aspectos señalados, no arribamos al establecimiento de una visión articulada y global de la estructura narrativa del film analizado. Dicha visión debe dar cuenta, en forma sintética, de los aspectos relevantes de la estructura narrativa y de las relaciones entre esos diferentes aspectos. En la medida en que esa visión panorámica sea formulada con mayor claridad, se obtendrá una mejor apreciación del film en conjunto, y el análisis de la estructura narrativa podrá constituir un real aporte al análisis global de la obra escogida por el analista.

7.4 ELEMENTOS DE ANÁLISIS NARRATOLÓGICO

Los conceptos expuestos en este punto se apoyan fundamentalmente en las obras de Gérard Genette, *Figures III* y *Nouveau discours du récit* (27 y 29). Estos trabajos pueden ubicarse dentro de la tendencia que se aproxima al análisis del discurso a través del estudio de la enunciación. Al efectuar tal asimilación nos suscribimos, a fines del análisis, dentro de lo que David Bordwell (37) denomina una teoría diegética de la narración fílmica. Bordwell contrapone tales teorías diegéticas –que equiparan la narración fílmica, en términos de estructura, a la narración literaria– a las llamadas teorías miméticas, que asimilan la narración fílmica al fenómeno de mostración teatral.

Los conceptos básicos que utilizaremos en el transcurso del siguiente apartado son: el de texto como el significante, enunciado o discurso narrativo, que corresponde al film; diégesis como el universo espacio-temporal-histórico que puede ser construido por el receptor del mensaje tomando como base las informaciones suministradas directamente por el texto y las informaciones que pueda añadir el receptor, tomadas de su propia base cultural, infiriéndolas de la información dada por el texto; narración como el acto productor de dicho texto narrativo y, por

extensión, como el conjunto de la situación real o ficticia en que éste tienen lugar; narrador, como la instancia que tiene a cargo el acto narrativo; narratario como la instancia que recibe la narración. Algunas aclaratorias pueden contribuir a afianzar estos conceptos:

a) Hay que distinguir entre narrador y autor como dos instancias que corresponden a niveles de análisis diferentes. El autor, entendido así, corresponde a lo que Umberto Eco (38) llama autor pragmático, término que designa a la persona material, al ser viviente que lleva a cabo la realización de un texto (instancia que en el cine se atribuye al director de un film). El término de narrador, por otra parte, designa una instancia textual (que, en algunos casos, correspondería más bien a lo que Eco llama autor textual), un lugar del texto en el cual aparece delegado el acto narrativo; autor y narrador en general no coinciden.

b) En el caso del narratario se impone una distinción similar a la ya apuntada entre autor y narrador. El texto simula un lugar para el narratario (el lector textual) que cada vez se actualiza en una lectura particular (llevada a cabo por el lector pragmático). Para fines del análisis nos interesaremos en el narratario entendido como instancia textual.

El análisis narrativo propuesto por Genette se agrupa en torno a tres aspectos constituyentes del texto. Estos son, en palabras del mismo autor:

“[El anterior] argumento (...) nos autoriza a organizar, o al menos a formular, los problemas del análisis del discurso narrativo según categorías derivadas de la gramática del verbo, destinadas a reducirse en nuestro caso a tres clases fundamentales de determinaciones: aquellas dependientes de las relaciones temporales entre relato y diégesis, clasificadas por nosotros en la categoría de tiempo; aquellas dependientes de la modalidad (formas y grados) de la representación narrativa y, por lo tanto, a los modos del relato, y para terminar, aquellas dependientes del modo en que la narración misma (tomada en el sentido definido) se encuentra implicada en el relato, y viene por lo tanto a coincidir con la situación o instancia narrativa, y con ella sus dos protagonistas: el narrador y su destinatario real o virtual (que se denominaron con el término voz)” (27).

7.4.1. La voz

La identificación de uno o varios narradores dentro de cada film presupone la asimilación de este concepto, que proviene del análisis literario, como descriptor de aquella instancia que, en el film, contribuye a crear la diégesis. Dicho de otro modo, lo que en el texto literario se manifiesta como una voz que, en su acto enunciativo, produce un texto y contribuye a crear un universo diegético, en el film es asimilado a aquella instancia que produce unas imágenes en movimiento – acompañadas o no por el sonido– y que, de manera similar, contribuye a crear un universo diegético. De las situaciones analizadas por Genette en relación con este aspecto, resaltaremos particularmente dos: la primera, relacionada con los llamados niveles narrativos (es decir, con las relaciones de interdependencia entre los diferentes narradores que actúan en un texto) y la segunda referida a lo que, en términos generales, se relaciona con el estudio de la persona (lo que, según Genette, se reduce al estudio de las relaciones de inclusión entre el narrador y la diégesis que éste contribuye a crear).

Respecto a los niveles narrativos, Genette distingue dos categorías básicas: a) el narrador está fuera de la diégesis que él mismo contribuye a generar y es entonces llamado extradiegético, b) el narrador está dentro de la diégesis a la que da lugar con su narración y es llamado intradiegético; el narrador de primer grado es quien da lugar al nivel primero de la diégesis. Si en

la diégesis aparece un personaje narrador que da lugar a una diégesis (inserta en la diégesis primera), esta diégesis es de segundo grado (y se denomina metadiégesis). Claramente, este personaje narrador que la produce es un narrador de segundo grado. En la diégesis de segundo grado puede aparecer un narrador (como tal) que produce una diégesis de tercer grado y así sucesivamente.

Hay que hacer énfasis en la multiplicidad discursiva del cine a la hora de utilizar algunas caracterizaciones de la estructura narrativa, provenientes de los trabajos de Genette. Por ejemplo, el cine, a diferencia de la literatura, permite la presencia simultánea de dos niveles narrativos, diégesis y metadiégesis, o la ejecución simultánea de dos actos narrativos (por ejemplo, cuando miramos a algún personaje narrar y escuchamos lo que narra, es decir, a un personaje narrado, narrando). Estas particularidades deben ser muy tomadas en cuenta a la hora del análisis.

El problema de la persona se reduce en lo esencial a la determinación del grado de pertenencia del narrador a la diégesis que contribuye a producir, lo cual, para Genette, no es más que una extensión del hecho de que todo relato, o bien es producido por un narrador extraño a la diégesis, que habla de “otros”, o bien por un narrador que habla de una historia de la que forma parte. En sus propias palabras: “La elección (...) no es entre dos formas gramaticales, sino entre dos actitudes narrativas (cuyas formas gramaticales no son sino una consecuencia mecánica): hacer contar la historia por uno de sus personajes o por un narrador extraño a dicha historia”. En el primer caso, se habla de un narrador homodiegético, en el segundo caso, el narrador se dice heterodiegético.

Los dos pares de determinaciones anteriormente considerados se pueden combinar para caracterizar el uso de la voz. Como ejemplos cinematográficos pueden darse los siguientes: Narrador extradiegético-heterodiegético: es el caso más frecuente, *The Quiet Man* (1952, John Ford) el narrador, de primer grado, cuenta una historia de la cual está ausente; narrador extradiegético-homodiegético: *A Clockwork Orange* (1971, Stanley Kubrick), aquí Alex, el protagonista, es un narrador de primer grado (pues no aparece en el film como narrador, lo que aparece es su historia) que cuenta su historia; narrador intradiegético-heterodiegético: *The Bride of Frankenstein* (1935, James Whale), en el que aparece Mary Shelley, narrador de segundo grado, contando una historia, la de Frankenstein (narración de segundo grado o metadiegética) en la que ella no aparece; narrador intradiegético-homodiegético: *Das Kabinett des Dr. Caligari* (1919, Robert Wiene), en la que Franz, narrador de segundo grado, cuenta una historia en la que toma parte (narración de segundo grado o metadiegética).

El interés del planteamiento de Genette está no sólo en la caracterización del narrador o en la determinación de los niveles narrativos en que puede descomponerse un texto, sino en las implicaciones narrativas que supone la escogencia que cada tipo de narrador. El uso de narrador heterodiegético es, a menudo, índice de cierta objetividad. Por el contrario, la narración homodiegética podría ser marca de un grado mayor de subjetividad, sobre todo en aquel caso en el que un narrador cuenta su propia historia. Estas consideraciones, absolutamente generales, deben ser estudiadas en cada film particular, con la finalidad de interrogarse acerca de las funciones de la voz en el texto.

Entre los niveles narrativos (metadiégesis de varios grados y nivel diegético primero) pueden establecerse relaciones entre las que Genette identifica: i) función explicativa, hay una causalidad directa entre la metadiégesis y la diégesis (nivel primero), por lo que los

acontecimientos de la primera explican algo relativo a la segunda; ii) función predictiva, por la cual los acontecimientos de la metadiégesis indican, no las causas anteriores, sino las consecuencias posteriores de la situación diegética; iii) función temática, donde hay una relación temática que no implica ninguna continuidad espacio-temporal entre metadiégesis y diégesis y que trabaja sobre todo en base a contrastes y analogías; iv) función persuasiva, en la que la relación temática, percibida por el narratario, provoca consecuencias en la acción primaria; v) función distractiva y/u obstructiva, en la que no hay ninguna clase de relación entre la diégesis y la metadiégesis y la función depende exclusivamente del acto de narrar en sí y de su utilidad como obstáculo o distractor en relación con otras acciones que tienen lugar en la diégesis. Hay que entender que estas funciones que, según Genette, se llevan a cabo entre diégesis y metadiégesis, no son exclusivas de la relación entre estos dos niveles. Por el contrario, cualquier elemento de la estructura narrativa puede tener entre sus funciones –utilizando el término en el mismo sentido discutido aquí– una o varias de las mencionadas: un diálogo puede ser explicativo o predictivo, una acción o un parlamento pueden claramente actuar en forma obstructiva. De lo que se trata en esta observación es de caracterizar la relación diégesis-metadiégesis (29).

Aunque Genette no lo plantea, resulta evidente de la descripción de las funciones anteriores que hay textos donde no se da ninguna relación entre las historias diegéticas y metadiegeticas, situación que puede hacerse extensiva a otros textos donde, aun no existiendo la duplicidad de niveles narrativos, se desarrollan historias que no tienen ninguna relación entre sí. Inclusive el caso de la relación temática pudiera darse en textos donde esta relación proviniera de historias que no tuvieran entre sí ninguna relación. La deducción inmediata de este hecho es que en tales casos existirían en el texto historias distintas que permitirían la construcción de diégesis distintas, es decir que un texto podría tener dos o más diégesis, podría ser polidiegético. Aun cuando esto no sucede en la mayoría de los textos, es necesario mantener presente que muy bien pudiera darse la circunstancia señalada, lo cual obligaría a hacer el análisis diferenciado de las diferentes situaciones (5).

“El paso entre un nivel narrativo y otro no puede asegurarse, en principio, sino por la narración, acto que consiste precisamente en introducir en una situación, por medio del discurso, otra situación. Toda otra forma de tránsito es, sino siempre imposible, transgresiva”. La anterior cita de Genette se refiere al hecho de que existen numerosos textos en los que se violan las convenciones establecidas entre los niveles (por ejemplo, entre un narrador y sus personajes ficticios). Cuando el “autor” se introduce en la acción ficticia de su historia o cuando un personaje de la ficción se inmiscuye en la “existencia” del autor o del lector, Genette denomina a tales transgresiones *Metalepsis* (29). Las *metalepsis*, que en general son recursos de extrañamiento, constituyen violaciones que hacen “visible” la estructura narrativa, la dislocan y, con ello, logran efectos particulares; fantásticos (como en la literatura de Julio Cortázar), humorísticos (como en Woody Allen) o irónicos (como en algunos filmes de Mel Brooks).

El sistema desarrollado por Genette puede ser de utilidad en su aplicación al análisis fílmico. Sin embargo es necesario tener en cuenta que en el cine actúan simultáneamente diversos códigos y no sólo el lingüístico. En consecuencia será necesario tener presentes las diferenciaciones y complejidades que pueden aparecer en un film por esta simultaneidad en el uso de códigos diferentes, muy especialmente en relación con las imágenes (código icónico) y el sonido verbal (código lingüístico) que, como se ha indicado en otra parte, son los principales transmisores de significados en el cine (5).

7.4.2. El tiempo

Respecto al tiempo, los conceptos planteados por Genette (27) utilizan fundamentalmente las relaciones entre el tiempo fílmico (tiempo relatante, propio del relato y que corresponde al de la proyección del film) y el tiempo diegético (es decir, el tiempo relatado, tiempo que conforma la diégesis). Los tres grupos de categorías establecidas para el estudio del tiempo son: las que tienen que ver con el orden, las que tienen que ver con la duración y las que tienen que ver con la frecuencia.

El orden tiene que ver con la disposición cronológica de los acontecimientos en el texto con respecto a la disposición temporal de los acontecimientos en la diégesis. En el texto pueden darse rupturas en el orden cronológico: es propio del relato la anticipación o la retrospección de los acontecimientos de la diégesis que éste contribuye a configurar. Estas anacronías con las que juega la narración forman parte de la estrategia con la que se dispone el contenido relatado. Cuando en un texto se retoma un acontecimiento previo en la diégesis para ser narrado con posterioridad (caso del llamado flash back en el cine), se habla de analepsis. Cuando, por el contrario, se anticipan acontecimientos cuyo devenir diegético será posterior, se habla de prolepsis. Dicho en otros términos, lo que el estudio del orden intenta describir es la relación entre el tiempo relatado (o tiempo histórico, tiempo de la diégesis) y el tiempo relatante (temporalidad del discurso). Es claro que la puesta en discurso de una historia recurre de manera natural a la reordenación temporal (sin ir más lejos, en el discurso cotidiano, referimos primero los aspectos más impactantes de una historia: “Choqué esta mañana”, por ejemplo, para luego disponer aspectos explicativos anteriores, “Déjame que te cuente el choque: resulta que yo venía a la universidad...”). Así se distinguen fragmentos retrospectivos, que retoman porciones de la historia acaecidas con anterioridad al tiempo en que se viene narrando (las llamadas analepsis) y fragmentos anticipatorios que muestran acontecimientos que ocurrirán posteriormente en la historia.

Las anacronías antes analizadas pueden ser de tres tipos: externas, internas o mixtas. Son externas cuando el momento de inicio y el momento final de la unidad anacrónica son anteriores al comienzo de la diégesis en la analepsis, y posteriores al momento final de ella, en la prolepsis. Son internas cuando la temporalidad de la unidad anacrónica se sitúa dentro del lapso comprendido por la temporalidad diegética del relato primero. Los casos mixtos corresponden a los que están entre los externos y los internos.

Genette identifica en su trabajo algunas unidades más complejas, como es el caso de las llamadas silepsis, “...reagrupamientos anacrónicos regidos por cualquier tipo de parentesco espacial, temático o de otro tipo (excepto temporal)”. Así, algunas secuencias que muestran retrospecciones y anticipaciones alrededor de un tema (los recuerdos que suscita en un personaje la visión de un cierto objeto, el encuentro de un lugar, etcétera) configuran este tipo de unidades en las que la conexión temporal se ve rebasada por un principio de unidad de mayor importancia local.

Genette llama acronías, en general, a los casos en que no es posible establecer cronológicamente una unidad de la historia en relación con la diégesis.

Respecto a la duración, el criterio es el de comparar la duración de la unidad fílmica con la duración de la unidad diegética correspondiente. El tiempo fílmico entonces, puede ser menor, igual o mayor que el tiempo diegético. Vemos entonces que el texto juega con la temporalidad

diegética, bien “simulando” la temporalidad real (Tiempo diegético = Tiempo fílmico o, mejor, TD = TF), bien acelerando el relato para incluir intervalos temporales considerables (TD > TF), bien deteniéndose en la expansión de un tiempo diegético determinado (como es el caso, por ejemplo, de las escenas en cámara lenta) (TD < TF). El resultado de este análisis, a nivel de las grandes unidades (por ejemplo de las secuencias o de las partes), nos habla de la manera como el film distribuye su tiempo en la elaboración diegética. En *Citizen Kane* (1941, Orson Welles), por ejemplo, el texto, con gran velocidad, relata toda la vida de Kane. Posteriormente, y con apreciables variaciones de velocidad, se llega al desarrollo detallado de situaciones (ruptura de Kane-Susan, etcétera) para cuyo fin la velocidad se aminora hasta casi establecer la igualdad TD = TF.

Una interpretación global de la relación entre el tiempo fílmico y el tiempo diegético conduce a lo que podemos denominar densidad temporal del texto. Así, “la densidad temporal de un film puede estimarse haciendo la división del tiempo fílmico entre el tiempo diegético. Si el valor es cercano a 1, el tiempo es muy denso, como sucede con *La saga* (1948, Alfred Hitchcock) [en la que TF = TD]. Si dividimos los 119’ de *Citizen Kane* entre los 60 y tantos años que dura la historia, da un resultado de un cienmilésimo (...) la densidad temporal es mínima” (49).

Hay algunos casos particulares, como el de las elipsis en las que el tiempo fílmico es cero (y, por tanto, la velocidad podría considerarse “infinita”) y algunas unidades asimilables a lo que en literatura son las descripciones, en las que el tiempo diegético puede ser considerado como cero (en las que, por tanto, el relato se “detiene”, la velocidad se hace cero). Es de hacer notar que, aunque Genette no habla del cine, hemos usado el concepto aplicado al cine de una vez para simplificar. Claramente, las elipsis y las descripciones no son solamente importantes por la manera como éstas afectan la velocidad del relato, sino también por la información que omiten o destacan con su aparición (27, 5).

En relación con la frecuencia, el criterio a utilizar es el de comparar la cantidad de veces que un acontecimiento aparece en el texto con la cantidad de veces que sucede en la diégesis. Si la aparición de un acontecimiento en el texto corresponde a su acaecer único en la diégesis, se habla del uso de la frecuencia singulativa. Si un acontecimiento de la diégesis aparece representado varias veces en el texto, se habla del uso de la frecuencia repetitiva. Al contrario, si el texto presenta una sola vez una clase de acontecimientos similares que tienen lugar en la diégesis, entonces la frecuencia se llama iterativa (efecto que se ha atribuido, en el cine, a ciertas configuraciones propias de las series de escenas unidas por fundidos encadenados, como en los famosos desayunos de *Citizen Kane* con Emily Norton). Es de hacer notar que, dada la imposibilidad del cine de representar ideas del grado de abstracción como las que supone la iteratividad, éste recurre más bien a lo que Genette denomina pseudoiteratividad, entendiéndolo por tal, la representación de una clase de sucesos mediante una ocurrencia particular que actúa al modo de una frase del tipo “este acontecimiento (singular) pertenece a una clase de acontecimientos similares, de la cual él no es más que un representante”. Por último, aproximándose a lo que podrían ser algunas de las funciones de la frecuencia, podríamos decir que si la repetitividad es un recurso de énfasis, la iteratividad es un recurso constructivo. Mediante la primera es posible recalcar, por ejemplo, una idea obsesiva (uso frecuente que le dan algunos imitadores de Hitchcock, para hablar de un personaje perseguido por una obsesión “traumática”), la segunda está presente en fragmentos que destacan la reiteración de un hecho particular dentro de la historia contada (el equivalente literario podría buscarse en frases como “Él solía caminar junto al lago durante la caída del sol...”). Con la repetitividad se logra la

resemantización de segmentos particulares del film, con la iteratividad, la construcción económica de situaciones (27, 5).

7.4.3. El modo. La distancia

Por último, en relación con el modo, seguramente el más complejo de los tres sistemas, se podrían establecer dos clases de conceptos: (i) los relacionados con la perspectiva; (ii) los relacionados con la distancia.

La distancia se define por la mayor o menor presencia marcada del emisor en el texto. Aunque algunos autores hablan de un relato sin narrador, en general esta proposición es calificada como absurda (29) y se afirma que siempre hay un narrador (un emisor del mensaje).

Para una referencia sobre la distancia ver “Una aproximación al análisis fílmico” en *Pensar en cine*, pp. 104-109 (49) y “La transparencia y la opacidad en el cine”, en *Objeto visual 4*, pp. 192-245 (75).

7.4.4. El modo. Perspectiva y focalización.

El principio de restricción y selección de la información narrativa es parte esencial del análisis del texto fílmico. De allí que el trabajo de Gérard Genette haya tenido un particular interés a la hora de analizar la organización del relato en el discurso fílmico. Si bien Genette no tuvo como objeto de análisis el relato cinematográfico, sus consideraciones en torno al discurso literario marcaron hito en el análisis de las formas discursivas que organizan éste: la relación entre historia y discurso narrativo, entre lo que se narra y el cómo se narra. En resumen, las relaciones que se traza el narrador al narrar. Al teórico francés hay que agradecerle, especialmente –lo que muy bien subraya Pimentel (52)–, el haber insistido en el deslinde entre la voz que narra y la perspectiva que orienta al relato. Pues, existen diferencias entre quien narra y la perspectiva o el punto de vista desde el que se narra.

Pimentel (52) realiza una revisión y ampliación de la noción de *perspectiva*, que Genette desarrolló para analizar la regulación de la información narrativa en el relato.

Pimentel, a diferencia de Genette, considera varias formas de organizar el relato en perspectivas. Mientras el modelo de Genette se limita al análisis de la relación entre la historia y el discurso narrativo, Pimentel quiere integrar otras formas de discurso, “cuyo modelo de enunciación no sea estrictamente narrativo y que sin embargo son consideradas también como parte integral de un relato” (52).

Pimentel propone analizar, además de la selección y restricción de la información narrativa que establece el narrador al narrar (relación en la que se centra Genette), las perspectivas de los *personajes*, la *trama* y el *lector*. Donde, a su vez, cada una de estas perspectivas es susceptible de expresar distintos puntos de vista: *espaciotemporal*, *cognitivo*, *afectivo*, *perceptual*, *ideológico*, *ético* y *estilístico*.

Dentro del contexto estrictamente cinematográfico, el trabajo de Gaudréault y Jost (53) plantea el estudio de la *focalización* a partir de la revisión del clásico trabajo de Genette (27). Los autores establecen la separación de los puntos de vista visual y cognitivo, presentando el término *ocularización* para caracterizar **la relación entre lo que la cámara muestra y lo que el personaje supuestamente ve** (53).

Con los trabajos de Pimentel, Jost y Gaudréault asistimos a una revisión y ampliación de los conceptos de *perspectiva* y *focalización*, términos indispensables para el análisis de la regulación de la información narrativa que constituye el relato cinematográfico. Lo cual no sólo revela cómo se configura ese mundo narrado (narradores, personajes), sino que pone al descubierto la visión del mundo (ética, ideológica) que opera en la elección (o no) de las distintas formas discursivas que estructuran el relato.

7.4.4.1. La teoría de la focalización de Genette: el acceso a la conciencia de los personajes por parte del narrador

El análisis narratológico se interesa por el modo en que el relato representa las historias. Pues, la especificidad de lo narrativo reside en el *modo*¹ y no en su contenido. Así, el relato es visto como el producto de la selección y presentación de la información narrativa, de su *modo* narrativo.

Perspectiva y *focalización* aparecen como mecanismos que regulan la *información narrativa*² del relato. Son instancias que dependen de la categoría de *modo* o *modalidad* (formas y grados) de la representación narrativa.

Genette utiliza el término *perspectiva* para explicar el principio de selección y combinación narrativa que tiene lugar en el relato. Una de las formas de realizar esta operación es la *focalización*.

“La idea de que el texto regula la información que llega al lector (o al espectador) a través de un foco narrativo, es postulada por Genette bajo la asunción de que en todo relato funcionan disjuntivamente dos instancias reguladoras: la instancia que obedece a la pregunta ¿cuál es el personaje que orienta la perspectiva narrativa? o, en breve, ¿quién ve? en el relato; y la instancia del narrador, que obedece a la pregunta ¿quién habla?” (54).

Para Genette, la noción de *focalización* se centra en la idea de que existe un foco narrativo, que depende de la relación de conocimiento entre narrador y personaje. Como apunta Pimentel (52), el acceso a la conciencia de los personajes por parte del narrador, es decisivo en la teoría de la *focalización* de Genette. Así, el principio de selección y de restricción se funda en esta posibilidad de acceso:

“...si lo hay es focalización interna, si no lo hay es focalización externa; en el primer caso la restricción está en las limitaciones cognitivas, perceptuales, espaciales y temporales del personaje focal, en el segundo, la restricción está justamente en el no poder ingresar a la conciencia de ningún personaje...” (52).

¹ En el clásico estudio de Gérard Genette, *Figuras III* (27), el autor propone tres grandes categorías para el análisis del relato, entre las cuales ubica el modo, término que emplea para definir un aspecto importante de la regulación de la información narrativa, concepto que ampliará en Nuevo discurso del relato (29). El autor establece dos modalidades esenciales de la regulación de la información narrativa, que es el modo: Distancia y Perspectiva.

² La información narrativa es todo aquello que nos habla de ese mundo de acción humana, su ubicación espaciotemporal, sus acontecimientos, sus moradores, los objetos que lo amueblan y las posturas ideológicas que en él pugnan –todo aquello que se refiere al mundo narrado, al mismo tiempo que lo instituyen, es aquello que habremos de designar como información narrativa, y será ésta la que proyecta un universo diegético (52).

FOCALIZACION/GENETTE (54)

Focalización Cero	Focalización Interna	Focalización Externa
-Visión omnisciente - tiene lugar cuando la información que da el texto es completa. -no hay ninguna restricción de la información que se va dando de manera progresiva a lo largo del texto	-Punto de vista de un personaje que actúa como foco de información -no se abandona el punto de vista (sobre todo cognitivo) de un personaje que actúa como foco de información a través del cual se recibe la información * <i>Variable</i> : una variación de la focalización interna, sitúa el "personaje focal" primero en uno de los personajes, <u>luego</u> en otro y así sucesivamente * <i>múltiple</i> : un mismo acontecimiento es visto sucesivamente desde el punto de vista (en focalización interna) de varios personajes.	-Una visión "desde afuera" de los personajes protagónicos, éstos resultan inaccesibles al espectador en aspectos fundamentales de su conducta.

Para Pimentel (52) la teoría de la *focalización* que formula Genette define todas las perspectivas posibles dentro de la esfera del discurso narrativo.

"Así pues, la focalización es un filtro, una especie de tamiz de conciencia por el que se hace pasar la información narrativa transmitida por medio del discurso narrativo" (52).

Continúa Pimentel:

"...para Genette, la focalización es un fenómeno eminentemente relacional (las relaciones específicas de selección y restricción entre la historia y el discurso narrativo), por lo tanto lo que se focaliza es el relato; mientras que el único agente capaz de focalizarlo, o no, es el narrador. El punto focal de esa restricción puede ser un personaje, en cuyo caso se habla de un relato focalizado en algún personaje" (52).

FOCALIZACIÓN-Pimentel. La perspectiva del narrador dependiendo de la elección focal (cero, interna, externa)

Focalización cero	Focalización interna	Focalización externa
- el narrador se impone a sí mismo restricciones mínimas: entra y sale <i>ad libitum</i> de la mente de sus personajes más diversos, mientras que su libertad para desplazarse por los distintos lugares es igualmente amplia - el foco del relato se desplaza constantemente de la mente de un personaje a otro en forma casi indiscriminada. -el narrador tiene una libertad mayor no sólo para acceder a la conciencia de los diversos personajes, sino para ofrecer información narrativa que no depende de las limitaciones de tipo cognitivo, perceptual, espacial o temporal de los personajes - el narrador se desplaza en el tiempo con un mínimo de restricciones, abre y cierra el ángulo que permite pasar información	- En la focalización interna el foco del relato coincide con un personaje; es decir el narrador restringe su libertad con objeto de seleccionar únicamente la información narrativa que dejan entrever las limitaciones cognitivas perceptuales y espaciotemporales de ese personaje. - <i>focalización interna fija</i> : El relato puede estar focalizado sistemáticamente en un personaje - <i>focalización interna variable</i> : puede focalizarse en un número limitado de personajes, en cuyo caso habrá un desplazamiento focal	-es también una restricción que impone el narrador sobre su relato, sólo que en este caso la restricción no está constituida por las limitaciones de los personajes; al contrario, en la focalización externa la restricción consiste precisamente en su inaccesibilidad - el foco se ubica en un punto dado del universo diegético, punto que ha sido elegido por el narrador fuera de cualquier personaje, y que por tanto excluye toda posibilidad de información sobre los pensa-

<p>sobre lugares de los que incluso pueden estar ausentes los personajes</p> <p>- la perspectiva del narrador es autónoma y claramente identificable, tanto por los juicios y opiniones que emite en su propia voz, como por la libertad que tiene para dar la información narrativa que él considere pertinente, en el momento que él juzgue el adecuado</p>	<p>- <i>focalización interna múltiple</i>: el desplazamiento de perspectiva coincide o bien con desplazamiento vocal —es otro el que narra, desde su propia perspectiva— o bien se vuelve a narrar una misma historia o segmento de la historia desde otro personaje</p>	<p>mientos de cualquiera de ellos</p> <p>- la limitación cognitiva del narrador es suplementada por la información que el lector pueda inferir de la acción y diálogo de los personajes, cuya perspectiva tiende a dominar.</p>
---	--	---

7.4.4.2. La perspectiva como regulación cualitativa de la información narrativa

Pimentel parte de la definición de Genette (29) quien define la perspectiva narrativa como *una restricción de “campo”, que es en realidad una selección de la información narrativa, lo cual implica “la elección (o no) de “un punto de vista” restrictivo* (52).

Pimentel plantea que existe un principio **cualitativo** de selección de la información narrativa que rige la *perspectiva* y que en consecuencia marca los distintos grados de subjetividad del relato.

“La perspectiva es una especie de filtro por el que se hace pasar toda la información narrativa; principio de selección que se caracteriza por las limitaciones espaciotemporales, cognitivas, perceptuales, ideológicas, éticas y estilísticas a las que se somete toda la información narrativa” (52).

La perspectiva vista como principio de regulación **cualitativo** que rige la organización del relato, estará determinada por los grados de **limitación, distorsión y confiabilidad** a los que se somete. En una palabra, **importa no sólo qué tanto se narre sino desde qué punto de vista** (52).

En este sentido, la *perspectiva* apunta hacia la **calidad** de la información narrativa que se usa en el relato. Las condiciones que determinen la organización de esa información narrativa, serán tan determinantes en la significación del texto como la cantidad de información presentada por éste.

Pimentel señala que son cuatro las perspectivas que organizan un relato: 1) la del **narrador**, 2) la de los **personajes**, 3) la de la **trama**, 4) la del **lector**.

*“A su vez, cada una de estas perspectivas es susceptible de expresar distintos puntos de vista. (...) Hablaremos entonces de puntos de vista que podrían agruparse en siete planos: **espaciotemporal, cognitivo, afectivo, perceptual, ideológico, ético y estilístico**”* (52).

En consecuencia, observamos que Focalización y perspectiva narrativa *no son conceptos totalmente sinónimos ni intercambiables. (...) con que haya divergencias en una de las siete restricciones (espacial, temporal, cognitiva, perceptual, afectiva, estilística e ideológica), se introduce una clara nota de **disonancia*** (52).

7.4.4.3. Focalización interna: narración **disonante** y narración **consonante**

Pimentel realiza una ampliación de la categoría de **focalización interna** donde *se puede distinguir o no la “voz” y la “personalidad” del narrador como diferente de la del personaje* (52).

Si bien el narrador es el vehículo de la información narrativa, *el narrador puede focalizar su “yo” narrado o su “yo” que narra. La perspectiva puede ser narratorial (centrada en el “yo” que narra) o figural (centrada en el “yo” narrado) (52).*

Focalización interna

<i>Narración disonante</i>	<i>Narración consonante</i>
<p>-Aunque el narrador se limite a las restricciones de orden cognitivo, perceptual, espacial, temporal, etcétera del personaje focal, puede hacerlo en distintos grados y sin perder la individualidad de su punto de vista.</p> <p>-La perspectiva autónoma del narrador puede manifestarse por el tono disonante de sus juicios, o cuando “corrige” las distorsiones cognitivas y perceptuales de los personajes o cuando ofrece una “visión correcta” en contraste con la visión del personaje.</p>	<p>-El narrador se pliega totalmente a la conciencia del personaje focal.</p> <p>-El narrador se ha hecho <i>transparente</i>³, un mero vehículo para la visión de mundo.</p> <p>-Las restricciones de orden espaciotemporal, cognitivo, perceptual, estilístico o ideológico son las del personaje y por lo tanto es su perspectiva, no la del narrador aunque sea él quien narre, la que orienta el relato en curso.</p> <p>-Nada hay en la narración que sugiera la individualidad de la voz que narra</p>

A propósito de la **narración disonante** es importante destacar que:

“...la sola alternancia en el punto de vista estilístico entre la ‘distorsión’ y la ‘corrección’ se nos presenta en términos de dos visiones del mundo yuxtapuestas, mas no del mismo valor, pues el narrador afirma constantemente la supremacía de su perspectiva ideológica en términos de la ‘verdad’, de la ‘realidad’ vs la ‘mentira’ de la ficción” (52).

7.4.4.4. Ocularización: la distinción entre lo que la cámara muestra y lo que el personaje ve

Gaudréault y Jost (53) replantean la noción de *focalización* en función de la especificidad del relato cinematográfico. Así, la idea es revisar en qué consiste el mecanismo de restricción de la información narrativa, la cual opera a través de la relación de conocimiento entre el narrador y sus personajes dentro de la representación cinematográfica.

“...la focalización se define en primera instancia por una relación de saber entre el narrador y sus personajes. Sin embargo (...) Genette tiene en cuenta otro factor: el hecho de ver. (...) incluso cuando precisa (Genette) que la focalización interna ‘implica en todo rigor que el personaje focal no se describa nunca, y ni tan siquiera se designe desde el exterior’” (53).

Los autores señalan que en el cine “saber” y “ver” reunidos bajo el mismo término, *focalización*, puede traer serios inconvenientes en el análisis. *Tanto es así que el cine sonoro puede mostrar lo que ve un personaje y decir lo que éste piensa (53).*

³ Como explica Pimentel (52): “No es que el narrador le ceda la palabra al personaje focal y así podamos acceder directamente a la perspectiva del personaje; no, es el narrador quien sigue narrando, y, sin embargo, la deixis de referencia espacial, temporal, cognitiva, perceptual, afectiva, estilística e ideológica, es la del personaje. Es aquí donde la distinción genettiana es capital: aquel que narra y el punto de vista que orienta la narración no son, necesariamente, los mismos.”

“¿No es además paradójico que Genette señale Rashomon como ejemplo depurado de focalización interna? En efecto, si la película (...) pone en escena cuatro relatos de la muerte de un samurai, cada uno de los cuales está restringido al saber del narrador que lo relata (el bandido, el leñador, la mujer del samurai y el espíritu del muerto), no hay que olvidar que muestra estos personajes ‘desde el exterior’, contradiciendo así este principio, que el mismo Genette ha establecido, relativo a la **focalización interna**, y según el cual el personaje focal no tendría, dentro de este régimen, que ser designado ‘desde el exterior’” (53).

Se plantea entonces separar⁴ los puntos de vista visual y cognitivo. Así nace el término “ocularización” para caracterizar *la relación entre lo que la cámara muestra y lo que el personaje supuestamente ve* (53).

La imagen cinematográfica. Tres posturas

- vista por unos ojos: la remitimos a un personaje	- instancia externa al mundo representado: la atraen hacia sí el estatuto o la posición de la cámara	- se borra la existencia misma del dispositivo (eje de la cámara): ilusión de “transparencia”
--	--	---

Ocularización Interna ⁵	Ocularización Cero
<p>- Ocurre cuando un plano está anclado en la mirada de una instancia interna a la diégesis. Puede ser de dos clases:</p> <p>a) Ocularización interna primaria:</p> <p>- Se trata entonces de sugerir la mirada, sin la obligación de mostrarla</p> <p>- Se construye la imagen como un indicio, como una <i>huella</i> que permite que el espectador establezca un vínculo inmediato entre lo que ve y el instrumento de filmación que ha captado o reproducido lo real mediante la construcción de una analogía elaborada por su propia percepción⁶.</p> <p>b) Ocularización interna secundaria:</p> <p>- Se define por el hecho de que la subjetividad de la imagen está construida por los <i>raccords</i> (como en el plano-contraplano), por una contextualización.</p> <p>- Cualquier imagen que enlace con una mirada mostrada en pantalla, a condición de que se respeten algunas reglas sintácticas, quedará anclada en ella.</p>	<p>- Cuando un plano no conlleva una mirada de la instancia interna a la diégesis</p> <p>- Cuando ninguna instancia intradiegética, ningún personaje, ve la imagen, cuando es un puro <i>nobody's shot</i></p> <p>- El plano remite entonces a un “gran imaginador”, cuya presencia puede ser más o menos evidenciada.</p>

Casos o soluciones que nos remiten a una **ocularización interna primaria**:

a) Las imágenes difuminadas o deformadas que remiten a la mirada de un personaje (con problemas de visión, en estado de ebriedad, etcétera).

⁴ Planteamiento que hiciera anteriormente Francois Jost en *Communications* 38 (76).

⁵ “La imagen mental no se ha diferenciado de una ocularización interna, lo que ha podido (y aún puede) suscitar incertidumbres relativas a su estatuto, dependiendo de los momentos y los espectadores.” (53)

⁶ Es importante considerar: que este tipo de inferencia sólo funciona bien si la imagen está afectada por un coeficiente de deformación en relación a lo que las convenciones cinematográficas consideran como la visión normal de una época determinada (53).

b) La mirada también puede construirse directamente mediante la interpretación de un *cache* que sugiera la presencia “en perspectiva” de un ojo (como a través del ojo de una cerradura, por ejemplo).

c) La representación de una parte del cuerpo en primer plano también permite remitir al ojo por contigüidad (un brazo o una pierna del personaje que mira, por ejemplo).

d) El movimiento “subjetivo” de la cámara, que remite a un cuerpo bien sea por su “temblor”, su “brusquedad” o su posición en relación al objeto observado (la cámara en mano en una persecución frenética, por ejemplo).

Es importante no perder de vista que la interpretación de estos detalles debe estar sujeta a la consideración de la dimensión social (pragmática) en la que se inserta el texto fílmico. Ya que será esta relación con el contexto, con el entorno en el que opera o intenta operar la permitirá evaluar este tipo de soluciones. Al respecto, Gaudréault y Jost sostienen:

“...semiológicamente, nada distingue a la simple identificación primaria con la cámara de la mirada de un personaje no representado. En ciertas películas, es imposible dilucidarlo; en otras, el conocimiento de datos extrafílmicos –el género, la época, el tipo de producción, etcétera– es lo único que nos ayudará a ello: si, una superproducción hollywoodense, la cámara tiembla, sé que no se trata de una simple torpeza, y que, tras la imagen, tiene que haber un personaje; si, por el contrario, el mismo fenómeno se produce en una película de bajo presupuesto de los años sesenta o en el cine ‘directo’, habrá que atribuir este ‘defecto’ a las mismas condiciones del rodaje y, por lo tanto, a ese mostrador que me ‘habla’ cine” (53).

Casos o soluciones que nos remiten a una **ocularización cero**:

a) La cámara puede estar al margen de todos los personajes, en una posición no marcada (claro está que cada época define su plano “estándar”); se trata, simplemente, de mostrar la escena intentando por todos los medios que se olvide el aparato de filmación: es el régimen más corriente del cine comercial.

b) La posición o el movimiento de la cámara pueden subrayar la autonomía del narrador en relación a los personajes de su diégesis: por ejemplo, al principio de *Ciudadano Kane*, cuando, a pesar de la mención intradiegetica “no trespassing”, atravesamos la alambrada mediante un travelling vertical. O también, al final de *El pasajero* (1975, Michelangelo Antonioni): el héroe está tumbado sobre una cama, la cámara avanza hacia la ventana, atraviesa la reja, llega a la plaza que linda con la casa y vuelve finalmente hacia el interior de la habitación, después de haber realizado un movimiento de 360 grados. Aquí la cámara está al servicio de un narrador que se propone decididamente afirmar su papel sin intentar transmitirnos la ilusión de que es el mundo se relata solo (53).

c) la posición de la cámara también puede remitir, más allá de su papel narrativo, a una elección estilística, que primordialmente revela más bien el autor: por ejemplo, los contrapicados de Welles o los “desencuadres” de Godard (53).

7.4.4.5. Auricularización: la localización de la escucha

Considerando que el cine trabaja dos registros –la imagen y el sonido– los autores plantean construir un “punto de vista sonoro o más bien auricular, mediante el tratamiento que se

les da a los ruidos, a las palabras o a la música, en definitiva, a todo lo que es audible. Por simetría con la ocularización, lo hemos llamado auricularización” (53).

Los autores plantean ciertas dificultades al momento de construir la posición auditiva de un personaje:

a) la localización de los sonidos

-el sonido fílmico está, en la mayoría de los casos, desprovisto de dimensión espacial, es decir, no está ni localizado ni lateralizado (si exceptuamos la auténtica estereofonía) (53).

-La mayoría de las veces “el sonido fílmico flota en el espacio de proyección”, su escucha es *acusmática*, es decir, oímos sin ver cuál es su origen (53).

b) la individualización de la escucha

Este efecto es todavía más acentuado en el cine que sólo conoce una perspectiva sonora de dos dimensiones, en el sentido en que “no localiza un punto, sino una superficie”. Lo que llamamos ambiente de una película es, precisamente, ese tejido sonoro que cubre tanto el campo como el fuera de campo inmediato, sin distinción (53).

La ficción institucional (MRI, Hollywood) no presenta casi ninguna preferencia auricular, privilegiando la inteligibilidad del diálogo y reduciendo las informaciones a lo estrictamente necesario.

Auricularización
<p>Auricularización cero</p> <p>- En el caso en que la intensidad de la banda sonora esté sometida a las variaciones de la distancia aparente de los personajes, o cuando la mezcla hace variar los niveles obedeciendo únicamente a razones de inteligibilidad (que se baje la música para dejar “pasar” el diálogo, por ejemplo), el sonido no está retransmitido por ninguna instancia intradiegética y remite al narrador implícito.</p>
<p>Auricularización interna primaria</p> <p>- Un sonido remitirá a una instancia no visible sólo cuando ciertas deformaciones (filtro, pérdida de una parte de las frecuencias, etcétera) construyan una escucha particular: así, por ejemplo, cuando los ruidos o las palabras llegan deformados por una ligera resonancia y por una pérdida de frecuencias agudas hasta un personaje que se encuentra bajo el agua.</p>
<p>Auricularización interna secundaria</p> <p>- Cuando la restricción de lo oído a lo escuchado está construida por el montaje y/o la representación visual.</p>

Luego de la explicación de los dos sistemas (*ocularización* y *auricularización*) que afectan respectivamente a la banda imagen y a la banda sonora, el término genettiano de *focalización* se retoma para el análisis del foco cognitivo adoptado por el relato.

Sin embargo, la focalización concebida como foco cognitivo adoptado por el relato no puede deducirse pura y simplemente de la ocularización y/o la auricularización, *en la medida en que lo visto no puede asimilarse a lo sabido* (53).

a) el valor cognitivo de la ocularización puede depender de las acciones puestas en escena y del decorado.

“De modo que, para atribuir un valor cognitivo a una ocularización, hay que tener en cuenta las informaciones narrativas representadas, así como las acciones puestas en escena, examinando su pertinencia en cuanto a la comprensión de la historia” (53).

b) el valor cognitivo de la ocularización puede depender de la voz en off.

“Generalmente, cuando oímos la voz de un narrador explícito, el punto de vista verbal es el que permite fijar las imágenes en tal o cual personaje. Ya se trate de una ocularización interna primaria (...) o de una ocularización cero (...) las correspondencias entre lo visto y lo dicho son las que nos aclaran que el que habla es también el que vemos en pantalla o aquel mediante el que percibimos visualmente la realidad” (53).

7.4.4.6. Consideraciones finales

Focalización- Gaudréault,/Jost:

Focalización Interna	Focalización externa ⁷	Focalización espectral ⁸
<ul style="list-style-type: none"> - el relato está restringido a lo que pueda saber el personaje - Ello supone que el personaje esté presente en todas las secuencias, o que diga cómo le han llegado las informaciones sobre lo que no ha vivido él mismo - Esta limitación de los acontecimientos al saber de un personaje no implica, en cambio, que compartamos siempre su mirada, como postulaba la teoría literaria, al contrario. - En la mayoría de los casos, efectivamente, si la película utiliza la <i>ocularización interna primaria</i>, hay al menos una cosa que nosotros desconocemos y que el personaje supuestamente conoce: su apariencia física, así como su identidad - Globalmente, la focalización interna permite la dilucidación progresiva de los acontecimientos (descubrimos las cosas al mismo tiempo que el personaje) y, por esta 	<ul style="list-style-type: none"> - La exterioridad, para ser pertinente desde el punto de vista de la distribución de las informaciones narrativas, debe conllevar una restricción de nuestro saber en relación al del personaje que acabe produciendo efectos narrativos. - <u>Ejemplos:</u> a) Que se no vea más que dos pares de piernas que avanzan en la misma dirección al principio de <i>Extraños en un tren</i> (1951, Alfred Hitchcock), reduce mi saber en cuanto a la identidad de los personajes mostrados; b) La focalización externa no es nunca tan fuerte como cuando nos muestran una retención de información, como demuestra ejemplarmente la escena de <i>Psicosis</i> (1960, Alfred Hitchcock) en la que Bates baja a su madre a la bodega. - La focalización externa es la figura 	<ul style="list-style-type: none"> - En lugar de privarnos de ciertas informaciones, el narrador puede, por el contrario, dar una ventaja cognitiva al espectador por encima de los personajes. - El espectador toma ventaja sobre el personaje únicamente por su posición, o más bien por la que le atribuye la cámara - Ejemplo: la alternancia de dos series de acontecimientos. Se trata de una organización tal del relato que el espectador se encuentra en una posición privilegiada. - Es el motor del <i>suspense</i> o de lo <i>cómico</i>

⁷ La focalización externa, tal y como la explica la teoría genettiana, no tiene cabida en el relato cinematográfico, siguiendo lo planteado por los autores: “En literatura a veces definimos la focalización externa como el hecho de que los acontecimientos se describen desde el exterior sin que penetremos en la cabeza de los personajes. Si este criterio fuera suficiente, significaría que toda película, desde el momento en que no estuviera en ocularización interna primaria, no podría estar más que en focalización externa.” (53)

⁸ En cuanto a la focalización espectral los autores acotan: “...este procedimiento se entraba ya abundantemente en el relato escénico: bien sea gracias a la puesta en escena o al decorado, que proporciona al espectador la posibilidad de seguir dos acciones a la vez, bien gracias a la convención del aparte, que manifiesta los sentimientos de un personaje a espaldas de otros. Así pues, es absolutamente natural que el mostrador cinematográfico haya reutilizado estas diversas organizaciones del espacio para transmitir, en el interior de un único plano, informaciones que los personajes desconocen.” (53)

razón, es la forma privilegiada de la <i>investigación</i>	del enigma: puede, pues, servir para engranar la película o plantear una pregunta que el relato se esforzará por dilucidar.	
--	---	--

Para el relato cinematográfico la regulación de la información narrativa adquiere unas dimensiones mucho más amplias de las planteadas en la teoría literaria. Por una parte, hay que considerar las complejas combinaciones que se pueden dar en un solo plano: una voz en off puede ir comentando la acción, mientras se produce una ocularización cero, retransmitida por ocularizaciones internas secundarias, situación asociada a la focalización interna, tal y como la definen los autores.

“De modo que lo importante para la comprensión del espectador no es tanto la perfecta correspondencia entre lo que ha visto un personaje y lo que sabe, como la coherencia global del montaje” (53).

Para concluir podemos puntualizar la nueva dimensión que presenta la focalización en el relato cinematográfico:

a) la focalización no se deduce de lo que el narrador (explícito o no) debe supuestamente conocer, sino de la posición que adopta en relación con el protagonista cuya historia relata. (53)

b) Si los acontecimientos han concluido, se supone ciertamente que el narrador en voz *over* sabe todo aquello que va a relatar. No obstante, tres actitudes son posibles: i) o nos desvela lo que ha vivido como lo ha vivido en tanto que personaje, es decir, por orden, ii) o anticipa lo que va a seguir y se aprovecha del saber adquirido después de experimentar el acontecimiento que está a punto de vivir como personaje visualizado, iii) confiesa su ignorancia de tal o cual momento vivido. (53).

Hay que agregar que a veces resulta difícil decidir cuál es el tipo de focalización empleada en un film. Por ejemplo, caso citado por Francis Vanoye (39), en *The Barefoot Contessa* (1954, Joseph L. Mankiewicz), el personaje principal, un detective –Humphrey Bogart–, quien focaliza todo el relato (lo que implicaría el uso de la focalización interna) no puede acceder al enigma que encierra la personalidad de una bailarina –Ava Gardner– (circunstancia que implicaría el uso de una focalización externa). En este caso, y en otros similares, la escogencia se realizará atendiendo a la importancia del personaje en juego y priorizando la focalización sobre el personaje principal o, en todo caso, el personaje que conduce la acción principal del relato, lo que en nuestro ejemplo nos haría decidirnos por interpretar la focalización como interna. Por otra parte, es importante apuntar que, escogida una focalización, el relato (tanto el literario como el filmico), se da a veces la licencia de violar los límites que dicha focalización le impone. Es así como, en algunos casos, una cierta focalización omite –evade– datos que sería natural dejar pasar y, en otros casos, introduce informaciones no autorizadas por la convención que le es propia. Es por este hecho por lo que cada focalización, que impone una amplitud de visión para la información, trabaja conjuntamente con un parámetro de comunicatividad que deja pasar más o menos información según las necesidades del relato (37,54).

7.4.5. Construcción filmica del espacio

Para este punto, ver: (i) capítulo 9 del libro *La narración en el cine de ficción*, de David Bordwell, y (ii) *Aproximación a la construcción filmica del espacio*, preparado por el profesor Alfredo Roffé.

7.5 CÓDIGOS Y S-CÓDIGOS DE LA LENGUA CINEMATOGRÁFICA

Uso de la lengua cinematográfica y producción de sentidos

El concepto de *uso de la lengua cinematográfica* se expone a partir de la acepción saussureana del término: la lengua cinematográfica es el conjunto de códigos y s-códigos interrelacionados que pueden emplearse en las sucesivas etapas de la creación de un film.

Como lo explica Saussure, la lengua no debe confundirse con el lenguaje, ya que aquélla es sólo una parte de éste, si bien esencial. Por otro lado, la lengua es a la vez un producto social y un conjunto de convenciones adoptadas por una sociedad que permiten el ejercicio del lenguaje entre los individuos.

Esa característica de ejercicio individual del lenguaje es lo que permite hablar, no sólo de lengua cinematográfica, sino más propiamente, de uso de la lengua cinematográfica, lo que acerca cada film a un acto de habla individual, original y, por tanto, diferente del resto de los otros actos de habla.

Como el cine puede considerarse un lenguaje logotécnico, es precisamente el uso de la lengua lo que resulta susceptible de ser analizado, ya que el cine como lenguaje más que un producto social, es una proposición lingüística llevada a cabo por un pequeño número de individuos que, posteriormente, puede socializarse o no.

“La interiorización progresiva de determinadas formas de transcribir la naturaleza termina filtrando ésta a través de un *modelo icónico* determinado”, afirma Carmona (62), con respecto a una pretendida “naturalidad” del signo icónico (para nosotros, código icónico).

Así, la lengua en el cine se consideraría no ya como sistema gramatical implícito –que por sus múltiples códigos, s-códigos y otros tipos de elementos resulta difícilmente sistematizable–, sino como el uso peculiar y particular que puede dársele a cada uno de los elementos de la lengua cinematográfica que aparecerán o no en un film determinado. He aquí la razón fundamental por la cual se ha adoptado este término dentro de los sistemas de análisis propuestos y desarrollados en el área de Teoría y Análisis del Departamento de Cine (Escuela de Artes, Facultad de Humanidades y Educación, Universidad Central de Venezuela).

Vale la pena citar el comentario realizado por Eco (4) acerca del modo como funciona la lengua y de la cantidad de sistemas que pueden considerarse como tales:

Al hablar de un tipo tan complejo de competencia social como el lenguaje verbal, no hay que pensar en un sólo código, sino en un sistema de códigos interconexos. Se puede incluso admitir que se llame a ese sistema de sistemas de funciones semióticas una lengua, **con tal de que se pueda aplicar ese término a otros tipos de códigos sin riesgos de licencia metafórica.** (*El subrayado es del compilador*).

Todo esto permite al analista acercarse al análisis cinematográfico propiamente dicho y a cada film en particular como si de un acto de habla (único, original e irrepetible) se tratara (63). Por esta razón, los conceptos que a continuación se exponen no pretenden transformarse en una gramática del cine, sino funcionar como opciones de uso –que pueden aparecer de un modo u

otro dentro de cada film—, nunca exhaustivas, y que llegan a ser útiles o no según los intereses del analista.

Obviamente, el estudio del uso de la lengua cinematográfica se centra en el análisis del plano de la expresión y, más propiamente, en la *forma* de la expresión. De lo anterior puede deducirse que, en estos casos, se está considerando la película como un texto susceptible de ser analizado en los planos del contenido y de la expresión y en cuya construcción participan una serie de *códigos* y *s-códigos*⁹. Estas series de códigos y s-códigos pueden agruparse, a su vez, en cuatro subsistemas que, aún cuando se consideren por separado, coexisten y se interrelacionan de manera prácticamente constante.

7.5.1 Los códigos y s-códigos de la puesta en escena

Para este nivel del análisis se ha tomado como punto de partida el proceso real de producción de un film. Es decir, aquél que pasa por tres grandes momentos que definen, a su vez, las tres fases del análisis del uso de la lengua cinematográfica: puesta en escena, registro de la puesta en escena a través de los soportes de imagen y sonido, y montaje. La primera de estas fases —la puesta en escena—, como concepto, no se diferencia en mucho de la puesta en escena teatral.

Así, el concepto de *puesta en escena* proviene del teatro. En el caso del cine, puede asumirse que muchos de los códigos y s-códigos propios de aquel medio se han venido adaptando a éste. Aunque, con mayor precisión, se puede considerar que la puesta en escena para el cine se mueve entre aquella que ha sido construida especialmente para ser registrada por la cámara y el grabador de sonido y “la selección que se hace sobre la realidad concreta e histórica con el mismo fin, con numerosas gradaciones intermedias” (54).

Roffé (49) explica con mayor claridad esta concepción de la puesta en escena. Se entiende como tal

“...lo que existe en un momento dado en la realidad y por ello puede ser registrado a través de la cámara y el micrófono sobre los soportes respectivos. Lo que es registrado puede haber sido construido, organizado y ejecutado sólo para ser registrado y no tener existencia histórica antes ni después de las operaciones de registro, como sucede con gran parte de los filmes de ficción, o bien puede tener esa existencia histórica antes y después de las operaciones de registro, como sucede con los noticieros y los documentales. Es obvio que hay mucha mezcla, y es frecuente encontrar en los filmes de ficción elementos —como sucede con muchos escenarios, por ejemplo— que tienen existencia histórica, y a veces en algunos documentales se insertan elementos, como un personaje, que no tienen existencia histórica”.

Sin embargo, Carmona (62) afirma que el término puesta en escena “aplicado al trabajo fílmico, describe la forma y composición de los elementos que aparecen en el encuadre”. En este sentido, Carmona incluye en el término *puesta en escena cinematográfica*, no sólo lo que existe en la realidad y puede ser captado por la cámara y el grabador de sonido, sino “aquellos aspectos propios de lo cinematográfico (movimientos de cámara y escala y tamaño de los planos)” (62), aparte de los compartidos con el espectáculo teatral.

⁹ Para los conceptos de código y s-código, véase Eco (4). Para su aplicación en el estudio de la lengua cinematográfica, Roffé (49) y Azuaga (63).

En parte debido al proceso de recepción de un texto cinematográfico, es muy probable que ambos aspectos –la puesta en escena propiamente dicha y los movimientos de cámara, escala, tamaño, etcétera– resulten inseparables y, con seguridad, tanto unos como otros determinen el análisis y la interpretación. Sin embargo, por razones meramente operativas, este instrumento de análisis considerará la puesta en escena y su registro a través de la imagen y el sonido como dos subsistemas separados aunque no aislados.

Esto también se justifica por el hecho de que Carmona, en el texto citado, trabaja con cine de ficción y recalca el montaje espectacular de la puesta en escena para ser captado por la cámara. Sin embargo, no todo film es cine espectáculo y, mucho menos, cine de ficción. Por lo que parece necesario considerar otras formas de puesta en escena como la que puede aparecer, por ejemplo, en el cine documental.

Sin embargo, al tratar el asunto del realismo, el mismo autor aclara que, siendo éste “un problema de códigos culturales (...) lo importante será analizar los elementos que componen la puesta en escena, de acuerdo con la función que cumplen en el interior de la estructura del film, sea éste narrativo o no” (62).

Finalmente, puede tomarse en cuenta la afirmación de Casetti y Di Chio (64) acerca de que “en el nivel de la puesta en escena el análisis debe enfrentarse al contenido de las imágenes”. Esto es considerar lo elementos visibles en el encuadre desde los objetos, las personas y los paisajes hasta las palabras, los gestos y las situaciones.

7.5.2. Los componentes de la puesta en escena

Aunque ya hace tiempo que se viene trabajando en el asunto de la puesta en escena, todavía muchos de los elementos –entre ellos los conceptos de códigos y s-códigos– que suelen utilizarse en el cine siguen estando muy poco formalizados o sistematizados. Lo que se presenta a continuación no es más que otro de esos intentos de sistematización que, en este caso, parte de la propuesta de Kowzan (30). Tomando como eje este texto pionero, y con sus debidas adaptaciones, los códigos y s-códigos de la puesta en escena pueden estudiarse como aquellos propios *del actor* y aquellos que se encuentran *fuera del actor*.

7.5.2.1. Del actor

En el teatro en general y en el cine de ficción en particular, la presencia del actor resulta fundamental para la producción de sentidos narrativos, estéticos e ideológicos. Esta presencia puede reconocerse, en principio, por la voz y por el texto pronunciado, por su aspecto y por sus movimientos y desplazamientos. En occidente, el actor “establece sistemáticamente un papel: ‘compone’ una partitura vocal y gestual en la que se inscriben todos los indicios de su comportamiento, verbales y extraverbales, lo que proporciona al espectador la ilusión de que se halla ante una persona verdadera” (65).

Partiendo de estas concepciones y sin dejar de seguir a Kowzan, aunque agregando otros casos, los recursos del actor que podrían analizarse estarían agrupados en tres series: la *apariciencia*, el texto dicho o la *voz hablada* y los gestos y movimientos o la *voz gestual*. O lo que es lo mismo, el análisis de la *voz* y el *cuerpo* del actor.

Como en el caso de la puesta en escena, es importante señalar que también puede considerarse que el trabajo del actor en el cine suele estar íntimamente relacionado con los

registros de imagen y sonido. Pero de cualquier manera, y manteniendo una gran cercanía con la propuesta de Kowzan, pueden considerarse los siguientes conceptos como propios del actor.

7.5.2.1.1. La voz hablada

i) La *palabra*: relacionada con el texto dicho, ésta puede considerarse del modo como lo propone su acepción lingüística. Se trata entonces de las palabras pronunciadas por los actores durante el rodaje. En este sentido, Pavis (65) afirma que “el texto que *se emite en escena* ya está integrado a una puesta en escena (...) pues el actor, ayudado por todos sus colaboradores, ya lo ha puesto en voz, realizando *ipso facto* una puesta en escena vocal que hace del texto dramático el objeto de una representación”.

En general, el análisis del texto dicho debe considerar, al menos, la continuidad o discontinuidad de la palabra; las pausas, su uso, duración y ubicación dentro del texto; y “la velocidad de la elocución en relación con la norma cultural e individual del auditor” (65).

Todo esto hace que la palabra, en el caso de la puesta en escena, cumpla una función semántica más o menos convencional, pero también que adquiera “una función semiológica suplementaria en el nivel de la fonología, de la sintaxis o de la prosodia” (30).

Por otra parte, todo diálogo es portador, al menos, de dos tipos de contenido. Un contenido denotado que equivale al enunciado propiamente dicho y un contenido que se relaciona con las “informaciones concernientes a las condiciones de producción de los enunciados” (51). Esto último está claramente vinculado con los puntos que se señalan a continuación.

ii) El *tono*: es uno de los rasgos paralingüísticos a considerar en el análisis. En muchos casos, el tono está relacionado con las emociones y sugiere intenciones, saber cognitivo o credibilidad, por ejemplo. Se presupone entonces que la elección de un tono u otro a la hora de emitir una alocución suele revelar un estado de ánimo que, según la norma actoral seleccionada, puede estar en concordancia o no con la actitud corporal.

Pavis (65) afirma: “la voz se colorea –de un modo indeleble– con las emociones que expresa y genera a un tiempo; y traiciona y traduce estados involuntarios e inconscientes del locutor”, o para decirlo con mayor precisión, del personaje. Para Kowzan, lo que él denomina tono incluye también la entonación, el ritmo, la velocidad, la intensidad y el acento.

iii) El *timbre*: en términos fisiológicos, éste es el resultado del “modelado del sonido de la laringe y los motivos de sus cambios” (65). Según esta descripción, pueden reconocerse diversas modulaciones en la voz y, hasta cierto punto, las motivaciones que producen esos cambios.

iv) El *volumen*: tendría que ver con “la acentuación, la puesta en relieve, o la anulación de la voz” (65).

A manera de comentario general, sobre este aspecto puede afirmarse que el texto dicho y la voz que permite su transmisión generando un sentido más o menos predeterminado, aún son susceptibles de muy numerosos intentos de sistematización que permitan llevar a cabo un análisis realmente satisfactorio, ya sea desde la perspectiva de una semiología clásica, que se limita a intentar comprender la función comunicativa de la lengua, hasta intentos más audaces como el de Barthes (66) al referirse al estudio del *grano de la voz*. Entre los más recientes están los relacionados con los conceptos de imitación, personificación, representación, verosimilitud, credibilidad y realismo (67).

7.5.2.1.2. La voz gestual

i) La *mímica*: dentro de lo que Pavis denomina la voz gestual, la mímica sería uno de los elementos que con mayor claridad logra percibirse a la hora de estudiar el trabajo actoral. En general, suele entenderse por mímica la “expresividad visible del cuerpo” (65). Es decir, todo aquello relacionado con posturas, actitudes, ruidos realizados con las manos, los dedos o la boca, por ejemplo; estilización o no de los movimientos, poses y, en general, las diferentes opciones que posee quien actúa para “fijar la atención del cuerpo” (65). Son, como los denominaría Kowzan, signos quinésicos, quineséricos o cinéticos, y luego de la palabra y su forma escrita son los gestos que se pueden realizar con el cuerpo “el sistema de signos más desarrollado” (30).

ii) El *gesto*: para muchos autores –entre ellos, Pavis y Kowzan–, el gesto o el término *gestualidad* incluye todos los aspectos relacionados con el uso del cuerpo por parte del actor. Sin embargo aquí se separará el gesto de la mímica con el objetivo de segmentar y ampliar aún más las posibilidades del análisis. Desde este último punto de vista, el estudio de los gestos se acerca al reconocimiento de las expresiones faciales que puede proponer un actor. Por otra parte, y tal como ocurre con el tono elegido por el actor a la hora de emitir una alocución, el gesto puede estar en concordancia o no con el texto expresado, poniendo en entredicho, en el segundo caso, la credibilidad, las intenciones o las convicciones del personaje.

iii) Los *desplazamientos*: más o menos en concordancia con lo que otros autores llaman el(los) *movimiento(s) escénico(s) del actor* o simplemente la *planta de movimientos*, este término designa la ubicación del actor con respecto al espacio escénico y con otros actores así como la variedad de posiciones que aquél puede adoptar con respecto a uno y otros, con su orientación o disposición en relación con ese espacio escénico, con el resto de los actores y con la ubicación de la cámara y del espectador con respecto a la escala o al encuadre utilizados. Pueden estudiarse también los modos de desplazarse, sus entradas y salidas de escena o del cuadro impuestas por la ubicación de la cámara o los movimientos colectivos. Los desplazamientos son, en todo caso, “las modalidades de ocupación del espacio escénico” (65). Por otra parte, la ubicación y los desplazamientos del actor en el espacio así como la manera en que éstos son mostrados por la cámara para ser percibidos por el espectador juegan un papel tan importante en la composición del cuadro que, en ocasiones, el actor se transforma en un elemento más de esa composición.

7.5.2.1.3. La apariencia del actor (o del personaje)

i) El *vestuario*: puede considerarse como el atuendo, la ropa que cubre el cuerpo del actor. Tradicionalmente, el vestuario es visto como un elemento signifiante que produce sentidos o efectos emotivos. Así, el vestuario se estudia como un vehículo para expresar sentidos narrativos relacionados con las características del personaje, por ejemplo (68).

A partir de la década de los años noventa, los Estudios Culturales, la Teoría de la moda y algunas tendencias del feminismo actual han tratado de establecer relaciones entre cuerpo, vestuario e identidad cultural. Aunque no en todos los casos, este tipo de trabajos puede resultar de utilidad para el análisis del vestuario o de su uso en el cine.

Con el fin de proponer bases teóricas sobre las cuales analizar el vestuario se han escrito algunos trabajos que pueden optar por una corriente más o menos cercana al psicoanálisis (69), a la historia del vestuario (70), a las aproximaciones feministas (71) o al consumo cultural (72). Pero en general, el vestuario que luce un personaje suele reflejar algunas de sus características. La indumentaria del personaje suele dar indicios sobre su edad o sus conflictos ante ésta; su sexo o el modo como el personaje construye su género; la pertenencia a una jerarquía, clase social, o las aspiraciones de este tipo que pueden presentar ciertos caracteres dramáticos; su nacionalidad,

religión o profesión; pero también rasgos ambientales como el clima, la época histórica, la estación del año, el lugar en el cual se desarrolla la acción y hasta la hora del día. Lo importante es que el vestuario “puede cumplir una función específica como elemento articulador del significado” (62).

ii) El *peinado*: por lo general se considera como una continuación o parte del vestuario. Uno de los trabajos más minuciosos, aunque poco apegado a una disciplina académica propiamente dicha –hay que considerar la época en que fue realizado– tal vez sea el análisis de Wood sobre el cine de Hitchcock (73) y en particular sobre las coincidencias en el aspecto físico de los personajes interpretados por Tippi Hedren y Jessica Tandy en *Los pájaros* (1963, Alfred Hitchcock) donde incluye el peinado de las dos actrices. En este mismo trabajo, Wood destaca las coincidencias e incidencias que producen el peinado de Kim Novak cuando representa a Madeleine y el que luce el retrato de Carlota Valdés en *Vértigo* (1958, Alfred Hitchcock).

iii) El *maquillaje*: salvo en los casos de efectos especiales, con seguridad el maquillaje es otro de los elementos relacionados con la apariencia del actor que ha sido poco considerado por los teóricos del cine. El maquillaje “contribuye, junto con la mímica (del rostro), a constituir la fisonomía del personaje (...) el maquillaje como sistema de signos está en relación de interdependencia directa con la mímica del rostro” (30).

Algunas tendencias teóricas actuales estudian el maquillaje como una forma de escritura corporal, lo que también hacen con los tatuajes, si es que éstos no son, al final, otra forma de maquillar, de ocultar o de revelar. Lo cierto es que algunos de esos usos tienden, como ocurre con el vestuario, a buscar sólo una sensación realista o naturalista –paradójicamente, muchos de los efectos especiales alcanzados a través de muy elaborados artificios del maquillaje, por monstruosos o repugnantes que resulten, sólo buscan crear ese efecto.

Carmona (62) clasifica el maquillaje como *neutro* cuando “naturaliza” un rostro bajo los focos o *marcado*, “para indicar actitudes, o estados de ánimo de los personajes o provocar un determinado efecto en la percepción de los espectadores”.

iv) Los *accesorios*: una propuesta de interés para hacer referencia a los llamados *accesorios* es la realizada por Kowzan, quien los ubica en los linderos entre el traje y el decorado. Un caso claro se presenta con el uso dado a la prenda que menciona el título de la obra de Oscar Wilde, *El abanico de Lady Windermere*, que primero se utiliza como un elemento presente en el atuendo del personaje para luego desencadenar todo el drama de la obra al dejarlo olvidado en la casa de su hija. Otro ejemplo clásico sería el pañuelo de Desdémona en *Hamlet* de Shakespeare.

Aún cuando en la mayoría de los casos los accesorios son reconocibles como objetos de la vida cotidiana, al ser utilizados con funciones estéticas y narrativas éstos se trastocan adquiriendo nuevos sentidos de acuerdo con los usos que se les puede dar según transcurre la historia, llegando a convertirse, en muchas ocasiones, en uno de los más claros ejemplos del modo como se lleva a cabo el proceso de producción de sentidos denotados y connotados¹⁰.

Por su parte, Pavis prefiere hablar concretamente de *objetos* al referirse a “todo lo que puede ser manipulado por el actor” (65), reemplazando el término *accesorio* pues aquél suele ser considerado una herramienta secundaria del propio personaje.

7.5.2.2. Fuera del actor

¹⁰ Una interesante reflexión sobre este asunto se presenta en el trabajo pionero de Barthes (77).

Se trata ahora de tomar en cuenta aquellos elementos perceptibles en la puesta en escena y que, sin formar parte del actor ni de su trabajo, lo complementan o lo condicionan. Objetos tangibles, elementos que se perciben a través de la vista o el oído forman, casi en su generalidad, este conjunto.

i) La *escenografía* y el *decorado*: a menudo considerados como una sola y misma cosa, aquí se tratará de distinguir entre ambos, aún cuando los dos conceptos terminan configurando el dispositivo escénico propiamente dicho. Se llamará *escenografía* a aquellos elementos, por lo general concebidos como inmuebles o paisajes naturales, que representan un lugar con mayor o menor apego a la percepción naturalista que de éste se pueda tener. Es decir, aquellos espacios – construidos o no– que permiten reconocer que la escena se desarrolla en un espacio determinado. Por otra parte, la escenografía puede facilitar la ubicación histórica de los acontecimientos y ser fiel a esa época o, por el contrario, estilizar esa representación hasta los extremos e incluso desaparecer casi por completo. Vale la pena recordar, además, lo que ya se comentó en 3, y es que en el caso del cine, esa escenografía puede tener una existencia histórica previa y posterior al rodaje como también puede haber sido especialmente construida para la realización del film, en cuyo caso ésta suele dejar de existir una vez finalizado el proceso de filmación de la película.

En cuanto a la diferencia que se trata de establecer entre escenografía y *decorado*, este último estaría más cerca de lo que podría considerarse como la ambientación del lugar en el cual se desarrolla la acción. De este modo, el espectador puede encontrarse con una serie de acciones que se desarrollan en un castillo medieval, pero la decoración propiamente dicha deja en claro que la época en que se desarrollan los acontecimientos es mucho más reciente, el siglo XX, por ejemplo, gracias al tipo de objetos que pueblan la escena. En todo caso, la ambientación, considerada del modo como aquí se hace, proporciona nuevas pistas acerca de la ubicación temporal de los acontecimientos, de los gustos o del estatus socioeconómico de los personajes o sobre el estilo de representación seleccionado por el autor.

La propuesta de Ubersfeld (51) en su *Semiótica teatral* podría aplicarse al espacio escénico cinematográfico. En este sentido, la autora afirma que el espacio escénico como *signo icónico* establece relaciones icónicas con varias instancias. De las cuales, en el caso del cine, parecen ser pertinentes las dos primeras. Es decir, a) con el universo histórico en el cual se inscribe, b) con las realidades psíquicas y las posibles representaciones de las distintas instancias del Yo.

ii) *La iluminación*: Kowzan (30), siempre refiriéndose al teatro, afirma que este recurso suele ser “aprovechado principalmente para destacar otros medios de expresión, (aunque) puede también tener un valor semiológico autónomo”. En este sentido, la iluminación cumple, entre otras funciones, la de delimitar el espacio escénico o el lugar de la acción, dejar marcas acerca del momento del día en que se desarrolla la acción –mañana, tarde o noche, por ejemplo– o ubicarla espacialmente, destacar objetos o actores, así como proyectar ciertos colores que no están presentes o que no se destacan en la escenografía propiamente dicha. La iluminación “colorea los elementos visuales (espacio, escenografía, vestuario, actores y maquillaje) confiriéndoles una determinada atmósfera” (65).

Es importante destacar, además, el hecho de que ningún s-código es transmisor de información semántica, sino sólo de información estética, y en nuestro caso, la iluminación tal vez sea el más claro ejemplo de esta afirmación. Si esto es así, elementos como el ahora considerado afectan específicamente los estados afectivos del receptor funcionando como lo que Eco (4)

denomina *estímulos programados*¹¹, de manera tal que si el espectador logra deducir ciertas informaciones aparentemente semánticas, como el momento del día en que se desarrolla la acción, esto se debería más a la construcción de un signo motivado –en este caso no convencional¹²– y a la conexión del s-código en cuestión con un s-código semántico –que suele ser una unidad cultural¹³– que a la información semántica que la iluminación pueda producir por sí misma en un momento dado.

Carmona (62) reconoce cuatro categorías que funcionarían en el dispositivo retórico de la puesta en escena. A) La *calidad*, que se relaciona con la intensidad de la iluminación y que determina en parte el dibujo óptico. B) La *dirección* de la luz, que produce determinados efectos en la composición. C) La *fuerza*, que puede ser diegética o no. D) El *color*, precisamente como producto de las tres anteriores, aunque debido a su importancia y a los múltiples usos que se le puede dar en el cine, este concepto será estudiado de manera autónoma.

iii) El *color*: en general, el uso del color y su estudio envía al tema de la convencionalidad en el análisis de los colores y su uso significante. Kowzan (30) acota:

“...sólo un acuerdo, una norma, pueden dotar a los colores de un papel sémico, y un nuevo acuerdo, otra norma, pueden hacer cambiar su valor significativo (...) En el teatro, la motivación y la arbitrariedad en la utilización de los colores se suman a una tendencia general que refuerza el carácter motivado. Motivados o arbitrarios, los signos de color no son necesariamente convencionales. La luz roja del acto IV de Orfeo en los infiernos de Offenbach (‘el teatro arde’ indica el texto de Hector Crémieux), o en Huis Clos de Sartre, sería un signo convencional, motivado por la tradición cultural relativa al infierno, mientras que la luz azul tamizada de El sueño de una noche de verano sería un signo motivado, pero no convencional, pues su motivación resulta de un fenómeno natural y no de una convención, es decir, de un acuerdo convenido socialmente”.

Por otra parte, una de las características del color es que afecta a diferentes s-códigos de la puesta en escena y está relacionado y definido por la iluminación, la escenografía, el vestuario y el maquillaje, entre otros muchos aspectos visuales que configuran un espectáculo, o en nuestro caso, un film, y en reglas generales, los colores seleccionados por el autor pueden suscitar emociones y sensaciones, pues como la luz, en muchas ocasiones el color tiende a producir una mayor carga de información estética que semántica. Por estas razones, “una observación rigurosa de las coloraciones dará cuenta del efecto que producen en el espectador y de la construcción emocional del espectáculo” (65).

iv) La *música*: se consideran aquí dos tipos de música o dos modos de utilizar la música a lo largo de la puesta en escena de un film. Se trata del uso *diegético* y del uso *extradiegético* de este recurso.

En general, la música –otro claro ejemplo de información estética– tiende a crear sensaciones afectivas en el espectador y/o a mostrar ciertos gustos o emociones del personaje y hasta formar parte del ambiente en el cual se desarrolla la acción. Los dos últimos casos pueden resultar claros ejemplos del uso diegético de la música.

¹¹ Sobre el asunto de los s-códigos, conceptos como información semántica, información estética o estímulo programado tal vez puedan ayudar a profundizar en la elaboración de un concepto más apropiado para el instrumento de análisis que aquí se está considerando.

¹² Cfr. Kowzan (30).

¹³ Véase de nuevo Eco (4).

Por tanto, se considera música diegética a aquellas apariciones musicales que, de acuerdo con el texto considerado, poseen una fuente de sonido reconocible como perteneciente a la diégesis.

En el lado opuesto se encontraría la música extradiegética, aquella cuyo origen diegético resulta irreconocible y que tiende o bien a producir uno de esos estímulos programados que se mencionaron anteriormente o bien puede funcionar como una marca autoral que llegue a crear ciertos sentidos connotados durante la lectura del film. En algunos casos, la música no pasa de ser simple ambientación mientras que en otros puede convertirse en un aporte fundamental a la hora de crear ciertos efectos, como el suspenso por ejemplo.

v) El *sonido*: en el nivel técnico, la banda de sonido de un film –de un film sonoro más o menos tradicional– está formada, en realidad, por tres bandas. La banda de los diálogos, la banda de la música y la de los ruidos. De esta manera, podría pensarse que este punto ya ha sido tratado, al menos, en dos de sus partes. Sin embargo, al considerar esas tres bandas en conjunto se observará que aún son muchas las opciones que el análisis puede brindar y muchas las variaciones que el uso dado al sonido en un film puede mostrar.

Dejemos para más adelante algunas consideraciones aún no realizadas sobre las relaciones entre los diálogos, la música y el uso del sonido propiamente dicho, para tratar de definir los ruidos y reconocer su importancia dentro del uso de la lengua cinematográfica y la puesta en escena. En conjunción con otros elementos, el uso de los ruidos puede facilitar la construcción de una propuesta estética y, por otro lado, estos usos llegan a aportar elementos significativos para la narración y la construcción del universo diegético de un film en concreto.

Se entiende por *ruidos*, entonces, todos aquellos sonidos diferentes a la palabra –diálogos– y a la música y que al aparecer de manera independiente no producen información semántica ni suelen producir información estética por sí mismos. Los ruidos pueden ser producidos –ya sea durante el rodaje del film o en el estudio, a través de los mecanismos que ofrece la fase de postproducción– por el actor, a través de un grito o de un gruñido, pero también utilizando partes de su cuerpo al hacer sonar los dedos o simplemente al caminar; por los objetos, al ser manipulados por los actores o también por el simple roce del vestuario con el cuerpo del intérprete, lo que demuestra que los ruidos pueden producirse de manera involuntaria para luego ser intervenidos o no en la fase de postproducción, o bien que pueden proceder del acto voluntario –y más o menos ruidoso– de rasgar un papel o romper un cristal; pueden producirlos los objetos mismos, como el silbido de una tetera al hervir el agua, o puede tratarse de sonidos naturales como el maullido de un gato o el trueno en medio de una tempestad.

Así, la conjunción en una banda final de los diálogos, la música y los ruidos, configura el *sonido* en un texto fílmico y éste, a su vez, se presenta como otro conjunto de códigos y s-códigos a ser estudiado por medio del instrumento de análisis propuesto.

Considerado de esta manera, el uso dado al sonido en un film se convierte en un aspecto de gran alcance en la producción de sentidos narrativos e ideológicos y en un elemento a tomar en cuenta a la hora de definir las propuestas estéticas de un texto o de un grupo de textos fílmicos. Además, el modo como está presente el sonido en un film no sólo tiende a reforzar la construcción del entorno por parte del espectador, sino también a la definición de los espacios y las acciones dentro y fuera de campo y a su concepción como fuera de campo imaginario o concreto.

El tema del sonido en el film es muy complejo y atraviesa todas las fases del proceso de producción, por lo que también será tratado más adelante, en 7.5.3, 7.5.4, 7.5.5 y 7.5.6.

7.5.2.3. Comentarios finales

- Muchos de los conceptos que aquí se han comentado han sido puestos en práctica por estudiantes y profesores del área de Análisis Fílmico y Cinematográfico de la Mención Cine de la Escuela de Artes, demostrándose su utilidad en numerosos casos de filmes narrativos y, con los ajustes debidos, en algunos filmes documentales o no narrativos. Otra parte de los conceptos que configuran este instrumento de análisis pueden considerarse más o menos novedosos según se mire; verbigracia, aquellos relacionados con la puesta en escena y, en particular, los pertenecientes al actor.

- Ya que cada película puede llegar a constituirse en un acto de habla –original, individual e irrepetible–, es recomendable manejar los conceptos hasta aquí expuestos con la flexibilidad que exija cada caso. Por esta razón, resulta recomendable considerar los diversos términos como criterios a aplicar a la hora del análisis y no como conceptos rigurosos y estrictamente formales.

- En cuanto al uso de la lengua cinematográfica, y tal como ocurre en los actos de habla más o menos comunes y tradicionales, ésta participa de manera determinante en la producción de los sentidos finales del texto. Por ello, el análisis de su construcción y de los criterios que rigen la composición resulta fundamental a la hora de reconocer las elecciones expresivas y de contenido que, de manera consciente o inconsciente, lleva a cabo el autor de la obra. Estas elecciones, además, poseen en todos los casos un marcado carácter ideológico, lo que les da relevancia dentro de un tipo de estudio que se propone, como objetivo primordial, el reconocimiento de la estructura temática y de las proposiciones ideológicas y estéticas presentes en uno o varios textos fílmicos.

- Por las razones arriba expuestas, la *lengua cinematográfica* no debe considerarse ni estudiarse como una estricta gramática del cine. Lo que termina siendo recomendable es la construcción de un conjunto cuyos elementos (códigos y s-códigos), más o menos finitos, hacen su aparición –o no– en el texto fílmico cumpliendo una o varias funciones y produciendo algún tipo de sentidos. Estos, simplificando mucho, podrían ser semánticos o estéticos. Resulta, además, casi una verdad de perogrullo, recordar que este análisis adquiere verdadero sentido cuando se establecen relaciones entre el plano de la expresión y el plano del contenido aunque el reconocimiento de éstas, en ocasiones, resulte complejo o pueda convertirse en el objeto de estudio de otro trabajo.

- Como pudo apreciarse, los códigos y s-códigos que intervienen en la elaboración de la puesta en escena son muy numerosos y de carácter diverso. Debido a ello, su estudio difícilmente puede llegar a ser exhaustivo o concluyente.

- Hasta ahora se ha tratado de sistematizar y actualizar el instrumento de análisis que se viene desarrollando y poniendo a prueba en la Cátedra de Análisis Fílmico y Cinematográfico del Departamento de Cine de la Escuela de Artes. Esta sistematización se ha llevado a cabo con total conciencia de que existen muchos otros métodos y mecanismos para realizar estudios y lecturas de textos fílmicos con los mismos o diferentes resultados. En este sentido, no pretende ser una opción única y la comprobación de su funcionalidad está condicionada por la puesta en práctica del propio instrumento. Por ello, pese a que gran parte de los conceptos aquí expuestos ya han demostrado su aplicabilidad, sólo con la realización de nuevos trabajos de análisis basados en el sistema propuesto se logrará demostrar realmente cuán funcional podría llegar a ser la totalidad del conjunto que se ha venido construyendo en las páginas anteriores. En este sentido, cualquier

otra opción de análisis propuesta por los estudiantes será aceptada con beneplácito y presentarse como anexo al final de los trabajos.

7.5.3. Los códigos y s-códigos de registros

En relación con el registro de imágenes el código fundamental es el icónico, (ver Punto 2.5 en Materiales 2). Los s-códigos que se manejan habitualmente son los siguientes:

ENCUADRE: se entiende por encuadre el marco que limita la imagen y que tienen dos funciones básicas: (i) seleccionar el material que queda incluido en la imagen y el que queda fuera; (ii) servir de base para la composición gráfica, en el mismo sentido que en la pintura, con la salvedad de que en cine se trata de una imagen dinámica. En relación con la primera función, se puede indicar que se denomina campo la porción del espacio imaginario contenido en el interior del cuadro definido por el encuadre, y fuera de campo al espacio imaginario más amplio que existe a su alrededor, revelado por elementos como las entradas y salidas de los personajes (agentes), miradas al fuera de campo, partes del personaje que el espectador sabe que existen pero que están fuera de campo y sonidos provenientes del fuera de campo pero ubicables imaginariamente en él. Se ha llamado fuera de campo concreto al que se transforma en campo, por ejemplo por movimientos de cámara, y fuera de campo imaginario al que siempre queda en esa condición. En relación a la segunda función, el criterio de determinación de unidades es la proporción y forma del encuadre. La forma habitual es la rectangular aunque también se usa con alguna frecuencia la circular y excepcionalmente otras formas. La proporción tradicional, hasta la generalización de las proporciones panorámicas, fue de 4x3. En los formatos panorámicos, el ancho tiende a crecer a expensas de la altura, llegando a veces a proporciones hasta de 4x1 o 5x1.

ESCALA: el concepto de escala está relacionado con la proporción de los objetos, en especial de la figura humana que se toma generalmente como parámetro, respecto al campo. Las unidades hipocodificadas son las llamadas planos que van variando de un extremo en el que una parte de la figura humana (por ejemplo los ojos, o la boca) ocupa todo el campo, hasta el otro en el cual la figura humana ocupa un espacio mínimo dentro del campo. Los casos más o menos identificados, con umbrales poco precisos, son: el plano de detalle (o gran primer plano), el primer plano (cuello y cabeza o cabeza), el plano de un cuarto (mitad del tórax a cabeza), plano medio (cintura a cabeza), plano tres cuartos o americano (rodillas a cabeza), plano entero (pies a cabeza), plano general a gran plano general (en los que la figura humana entera ocupa menos de la altura del campo). Es común el caso en el que en el campo haya figuras humanas que correspondan a distintas escalas (planos) y que la escala (plano) cambie por movimientos de los personajes y/o de la cámara.

ANGULACIÓN: la ubicación de los planos horizontales o verticales cuyo cruce es el eje óptico de la cámara en relación con los planos horizontales y verticales de la puesta en escena registrada determina la angulación. Si las verticales del encuadre y de la imagen de la puesta en escena son paralelas, el plano horizontal óptico puede formar ángulos con el plano horizontal del llamado horizonte. Si no lo forma, la angulación es llamada normal y si lo forma, la angulación es llamada en picado (puesta en escena vista desde arriba), o contrapicado (puesta en escena vista desde abajo), términos que pueden ser más especificados añadiendo adjetivos, tales como ligeramente, bastante, vertical. Si las verticales del encuadre no coinciden con las verticales de la imagen de la puesta en escena se tendrá una angulación inclinada, término único y que para ser más segmentado requiere adjetivaciones adicionales muy poco usadas. Los dos tipos de angulación pueden o no combinarse. Hay otro tipo de angulación en la que el plano horizontal de

la puesta en escena y las verticales coinciden, pero se da un desplazamiento hacia arriba o hacia abajo que produce un efecto parecido pero no igual al de la angulación antes descrita. Esta angulación paralela desplazada puede combinarse o no, en los casos anteriores, con la angulación inclinada.

DIBUJO ÓPTICO: el dibujo óptico de la imagen se caracteriza por el grado de nitidez, dado a nivel de registro por la capacidad de definición del lente y por las características (sensibilidad, grano) de la película. El dibujo óptico contribuye al dibujo de la imagen que puede variar entre lo tonal (lineal) y lo pictórico (mórbido), términos tomados de Wolfflin (48) pero aplicables también a la fotografía y el cine. El dibujo tonal se caracteriza fundamentalmente porque la línea se establece como guía y cauce de la visión, determinando formas cerradas con mayor o menor modelado, que se distribuyen en la imagen de los planos anteriores a los posteriores según las leyes de la perspectiva y determinando así la relativa autonomía de cada forma. El dibujo pictórico se caracteriza por la situación contraria, la línea se desvaloriza, las formas se hacen abiertas perdiendo su contorno, los planos anteriores se ligan con los posteriores mediante transiciones de modelado y luminosidad, las formas pierden su autonomía y se crean centros de interés visual que subordinan al resto de la imagen. Cabe destacar que la falta de nitidez puede resolverse también utilizando otros recursos dentro de la puesta en escena. En ese caso, no hablaríamos de dibujo óptico sino de ambientación, o del s-código que parezca más pertinente de la puesta en escena.

PROFUNDIDAD DE CAMPO: la profundidad de campo está dada por la determinación de dos planos, en el sentido de la profundidad sugerida por la imagen, cuya distancia puede variar, y entre los cuales todos los entes registrados en la imagen se mantienen en foco, quedando los que están antes del plano anterior y después del plano posterior fuera de foco. La profundidad de campo puede ser total o nula, pero habitualmente toma presencia cuando hay zonas de la imagen que quedan en foco y zonas que quedan fuera de foco. Dada esta situación se dan tres casos básicos: (a) la zona en foco arranca desde el plano del encuadre y llega hasta una cierta distancia, quedando el resto, al fondo, fuera de foco; (b) hay una zona fuera de foco en la parte anterior de la imagen, luego una zona en foco, y después, de nuevo, una zona fuera de foco; y (c) hay una zona fuera de foco adelante y luego una zona en foco. La profundidad de campo puede variar en una misma toma mediante modificaciones del diafragma o la distancia focal del lente, o por movimientos de personajes o de cámara.

PERSPECTIVA: la perspectiva lineal depende de la configuración de las líneas de fuga que se producen en la imagen y que son funciones básicamente de la distancia focal del lente. En general se compara esa configuración con la que se produce en el ojo humano para establecer su estado normal. Se ha determinado que los lentes de 50mm. son los que proporcionan una imagen con mayor similitud, en cuanto a la perspectiva, a la que proporciona el ojo humano. A medida que la longitud del lente aumenta las líneas de fuga tienden a cerrarse y, a medida que disminuye, a abrirse. El efecto en el primer caso es el de un aplanamiento de la imagen, los planos anteriores y posteriores parecieran acercarse (un corredor fotografiado con un teleobjetivo parecerá no moverse, no adelantar en su carrera). En el segundo caso el efecto es el contrario, los planos anteriores y posteriores parecen separarse (una persona que camine hacia la cámara, fotografiada con un lente corto, parece recorrer grandes distancias en pocos pasos). Los lentes cortos producen otros tipos de deformaciones fácilmente visibles, en especial cuando se usan para fotografiar objetos o personas que están cerca del lente.

MOVIMIENTOS DE CÁMARA: pueden ser de rotación sobre un punto (rótula) y/o de desplazamiento. Los movimientos de rotación (panorámicas) pueden ser manteniendo el plano horizontal óptico de la cámara paralelo al plano del horizonte (panorámica horizontal) o manteniendo el plano vertical óptico de la cámara paralelo a cualquier perpendicular al plano del horizonte (panorámica vertical), o bien puede ser inclinado el plano horizontal o vertical ópticos de la cámara (panorámicas inclinadas). El tipo de panorámica puede especificarse más mediante adjetivos, tales como de izquierda a derecha o viceversa, de arriba a abajo o viceversa. Los movimientos de desplazamiento son bastante más complicados de segmentar. Algunos más o menos caracterizables son aquellos en los que el desplazamiento del soporte de la cámara mantiene una cierta regularidad en el sentido de que se conservan paralelos a elementos de la puesta en escena fijos (como muros) o en movimiento (personajes o automóviles, por ejemplo) en dirección horizontal o vertical, o bien se conservan perpendiculares a ellos (alejándose o acercándose). Sin embargo, en muchos casos los desplazamientos son irregulares y habría que recurrir a un sistema de coordenadas tridimensionales para tratar de representarlos y formalizarlos como unidades de s-códigos. Dada esta situación, es general, es preferible, hasta que los trabajos de formalización lleguen a una etapa más adelantada, recurrir a una descripción de cada movimiento específico, sin intentar una fijación de tipos (unidades).

ESCRITURAS: para terminar, habría que hacer referencia a otros tipos de códigos que corresponden a los registros de imagen y que en general son denominados como escrituras. Las escrituras serían representaciones “de la lengua hablada mediante signos gráficos. Es un código de comunicación de segundo grado en relación al lenguaje hablado, código de comunicación de primer grado (...) El habla se desarrolla en el tiempo y desaparece, la escritura tiene como soporte [una materia] que la conserva...” (2). Los 20 principales códigos de escrituras son: (a) los pictogramas, dibujos complejos que representan el contenido de un mensaje sin referirse a su lingüística, en uso entre los indios de América, los esquimales y los siberianos; (b) los ideogramas, carácter o conjunto de caracteres que representan una noción que por otra parte se expresa con una palabra única, como entre los mayas, los antiguos egipcios y los chinos; y (c) los silábicos, alfabéticos, cuyos rasgos corresponden a sonidos, como en muchos de los idiomas modernos, el sánscrito, el fenicio y el griego.

Respecto a los registros de sonido, ver más adelante, en 7.5.6.

7.5.4. Las modificaciones de registros

Este campo es otro caso en el que existe poca teorización y es apenas mencionado en algunos trabajos. Debe señalarse que las modificaciones de registros (los resultados de las modificaciones de registros) pueden hacerse en muchos casos directamente, obteniendo en la operación tipos de registros que corresponderían a los de los registros modificados. Pero la práctica habitual es que estas modificaciones se hagan en una fase posterior a la de los registros originales, en condiciones perfectamente controladas, de laboratorio, que aseguran la obtención de los objetivos que se persiguen. Desde el punto de vista de un intento de formalización y de su aplicación en el análisis parece resultar más conveniente considerarlos como sistemas separados, lo que permite incluir aquellos tipos de modificaciones que no se pueden hacer directamente.

A falta de una mayor especificidad, nos limitaremos a exponer algunos de los grandes tipos generales de modificaciones de registros de imagen y sonido.

i) En relación con la imagen:

- Cambios de matiz, saturación y brillo en el conjunto de los puntos que configuran una imagen diacrónica hasta su homogeneización, como es el caso de las disolvencias y fundidos; hasta su inversión (negativo en vez de positivo) o hasta su transformación (amarillo en verde por ejemplo).

- Sobreimpresiones, entendidas como superposiciones de imágenes en las que estas conservan su reconocibilidad.

- Deformaciones (por ejemplo, efectos de re-registro utilizando reflejos en superficies cóncavas o convexas)

- Inversiones cronológicas (inversión de movimientos, por ejemplo).

ii) En relación con el sonido:

- Cambios de intensidad, tono y timbre hasta su homogeneización (disolvencias, fundidos).

- Efectos de modificaciones de intensidad para producir perspectivas sonoras.

- Inversiones cronológicas (inversiones de bandas de música o diálogo, por ejemplo).

- Deformaciones (tales como variaciones de la velocidad de reproducción respecto a la velocidad de grabación).

7.5.5. Los códigos y s-códigos del montaje

“El montaje es el principio que regula la organización de elementos fílmicos visuales y sonoros, o el conjunto de tales elementos, yuxtaponiéndolos, encadenándolos y/o regulando su duración” (31).

El montaje cumple funciones sintácticas, semánticas y rítmicas:

“(Funciones sintácticas). El montaje asegura, entre los elementos que une, relaciones formales, reconocibles como tales, más o menos independientes del sentido. Estas relaciones son esencialmente de dos clases: - Efectos de enlace, o por el contrario, de disyunción, y más ampliamente, todos los efectos de puntuación y marcaje. La producción de un enlace formal entre dos planos sucesivos (caso privativo de esta función sintáctica) es lo que define, en particular, el raccord en el sentido estricto del término, en el que este enlace formal viene a reforzar una continuidad de la representación misma. - Efectos de alternancia (o, por el contrario, de linealidad)” (31).

“(Funciones semánticas). Esta función es sin duda la más importante y universal (es la que el montaje asegura siempre); abarca casos extremadamente numerosos y variados. De manera quizás artificial, distinguiremos: - La producción de sentido denotado –esencialmente espacio-temporal– que abarca, en fondo, lo que describía la categoría del montaje narrativo: el montaje es uno de los grandes medios de producción del espacio fílmico, y de forma más general, de toda la diégesis; - La producción de sentidos connotados, muy diversos en su naturaleza: a saber, todos los casos en los que el montaje pone en relación dos elementos diferentes para producir un efecto de causalidad, de paralelismo, de comparación, etc.” (31).

“(Funciones rítmicas). Esta función fue igualmente reconocida y reivindicada desde muy pronto (...) como ha demostrado Jean Mitry (...) nada hay en común entre el ritmo fílmico y el musical (esencialmente porque la vista, perfectamente preparada para percibir las proporciones –es decir los ritmos espaciales– percibe mal los ritmos de duración, a los que el oído, en cambio, es muy sensible). El ritmo fílmico se presenta (...) como la superposición y la combinación de dos tipos de ritmo, completamente heterogéneos: - ritmos temporales, que han encontrado un lugar en la banda sonora (aunque no debemos excluir absolutamente la posibilidad de jugar con duraciones de formas visuales...); - ritmos plásticos, que pueden resultar de la organización de la superficie del cuadro, de la distribución de las intensidades luminosas, de los colores, etc.” (31).

“Al distinguir estos tres grandes tipos de funciones nos hemos alejado de una descripción inmediata de las figuras concretas del montaje, que se presentan produciendo varios efectos simultáneos; bastará un ejemplo para demostrarlo: Tomemos una figura muy trivial, el ‘raccord sobre un gesto’, que consiste en enlazar dos planos /dos tomas/ de forma que el final del primero y el principio del segundo muestren respectivamente (y bajo dos puntos de vista diferentes) el principio y el fin del mismo gesto. Este enlace producirá (al menos):

- un efecto sintáctico de enlace entre los dos planos (por la continuidad del movimiento aparente de un lado y del otro de la unión),

- Un efecto semántico (narrativo), en la medida en que esta figura forma parte del arsenal de las convenciones clásicas destinadas a traducir la continuidad temporal,

- Eventuales efectos de sentido connotado (según la amplitud del descarte entre los dos encuadres y la naturaleza del propio gesto),

- un posible efecto rítmico, ligado a la cesura introducida en el interior de un movimiento.

La idea de describir ‘clases de montaje’ y de construir tipologías es también muy antigua; durante mucho tiempo se ha traducido en la fabricación de ‘tablas’ (=cuadrículas) de montaje. Estas tablas, en general fundadas más o menos directamente sobre la práctica misma de sus autores, resultan siempre interesantes; pero su intención, en la mayor parte de los casos, es un poco confusa: se trata más de un catálogo de ‘recetas’ destinadas a alimentar la práctica de la fabricación de filmes, que de una clasificación teórica de los efectos del montaje. En relación con nuestra clasificación, definen tipos complejos de montaje por combinación de diversos rasgos elementales, tanto en lo que concierne a los objetos como a las modalidades de acción y los efectos buscados. Es decir, que la idea misma de ‘tabla’ de montaje, que ha determinado una etapa importante en la formalización de la reflexión sobre el cine, está hoy ampliamente superada” (31).

Remarcando que las tres funciones se cumplen simultáneamente siempre, habría que indicar que también en este caso, como sucede en general con todos los códigos y s-códigos, hay ciertas formas de uso establecidas por la práctica y que vienen a constituir las reglas de manejo canónicas (o isomórficas). Es en relación al respeto o al grado de desviación que un determinado uso (actualización) representa en relación con aquellas reglas, que se puede hablar de innovación y originalidad. Aun cuando el lenguaje cinematográfico es lo que Roland Barthes llama una logotécnica (construido por pequeños grupos para comunicarse con comunidades mucho más amplias) y que por lo tanto se va conformando con las proposiciones de los emisores, la masa de receptores también juega un cierto papel en el sentido de la aceptación progresiva, y por lo tanto, la socialización de las nuevas proposiciones o su rechazo, que conduce a que esas proposiciones dejen de utilizarse y, por una especie de sedimentación, se vayan hundiendo en la memoria y el olvido. Por supuesto que esta interacción de nuevas proposiciones/socialización-no socialización no da resultados inmediatos y que, por el contrario, se trata de un proceso que toma algún tiempo. Además, ciertas innovaciones rechazadas inicialmente, después de un período, pueden reaparecer y entonces ser aceptadas.

Los códigos que transmiten información semántica operan de acuerdo con unos ciertos principios que han sido delineados por Umberto Eco (4), quien se refiere a las funciones semánticas y sintácticas. Resulta evidente que la función rítmica también opera simultáneamente, pero lo hace, en principio, sobre el plano de la expresión, de la información estética. Aunque Eco discute el código lingüístico, los criterios pueden ser aplicados, con los lógicos acomodados, al código icónico (y las escrituras).

“(El sistema de las posiciones y de las oposiciones) de rasgos elementales debe regular la diferencia entre sememas. [Se define un semema como “una unidad compuesta por un haz de

rasgos semánticos llamados semas... unidad mínima de significación no susceptible de realización independiente y por tanto siempre realizada dentro de una configuración semántica o semema' (2); por ejemplo los semas 'con patas', 'con respaldo', 'para sentarse', 'para sólo una persona' configuran el semema 'silla'; si se añade el sema 'con brazos', se tiene el semema 'sillón'"]... el significante debe referirse i) a una red de posiciones dentro del mismo campo semántico y ii) a una red de posiciones dentro de campos semánticos diferentes. Esas posiciones constituyen las marcas semánticas del semema, y esas marcas pueden ser denotativas o connotativas... a) una denotación es una unidad cultural o propiedad semántica de un semema determinado que es al mismo tiempo una propiedad reconocida culturalmente de su posible referente; b) una connotación es una unidad cultural y una propiedad semántica de un semema determinado transmitida por la denotación precedente y no necesariamente correspondiente a una propiedad reconocida culturalmente de su propio referente" (4) (Ver también el Punto 3.2 en Materiales 3).

Se define como campo semántico:

"...un conjunto de unidades léxicas que se ha considerado, como punto hipótesis de trabajo, dotado de una organización estructural subyacente. Esta noción... puede ser utilizada... como un concepto operatorio: permite constituir intuitivamente, y como punto de partida, un corpus lexemático sobre el cual se emprenderá la estructuración semántica gracias al análisis sémico: jugando con la inclusión de nuevos lexemas y la eliminación de otros se puede llegar a la descripción de un micro-universo semántico" (22).

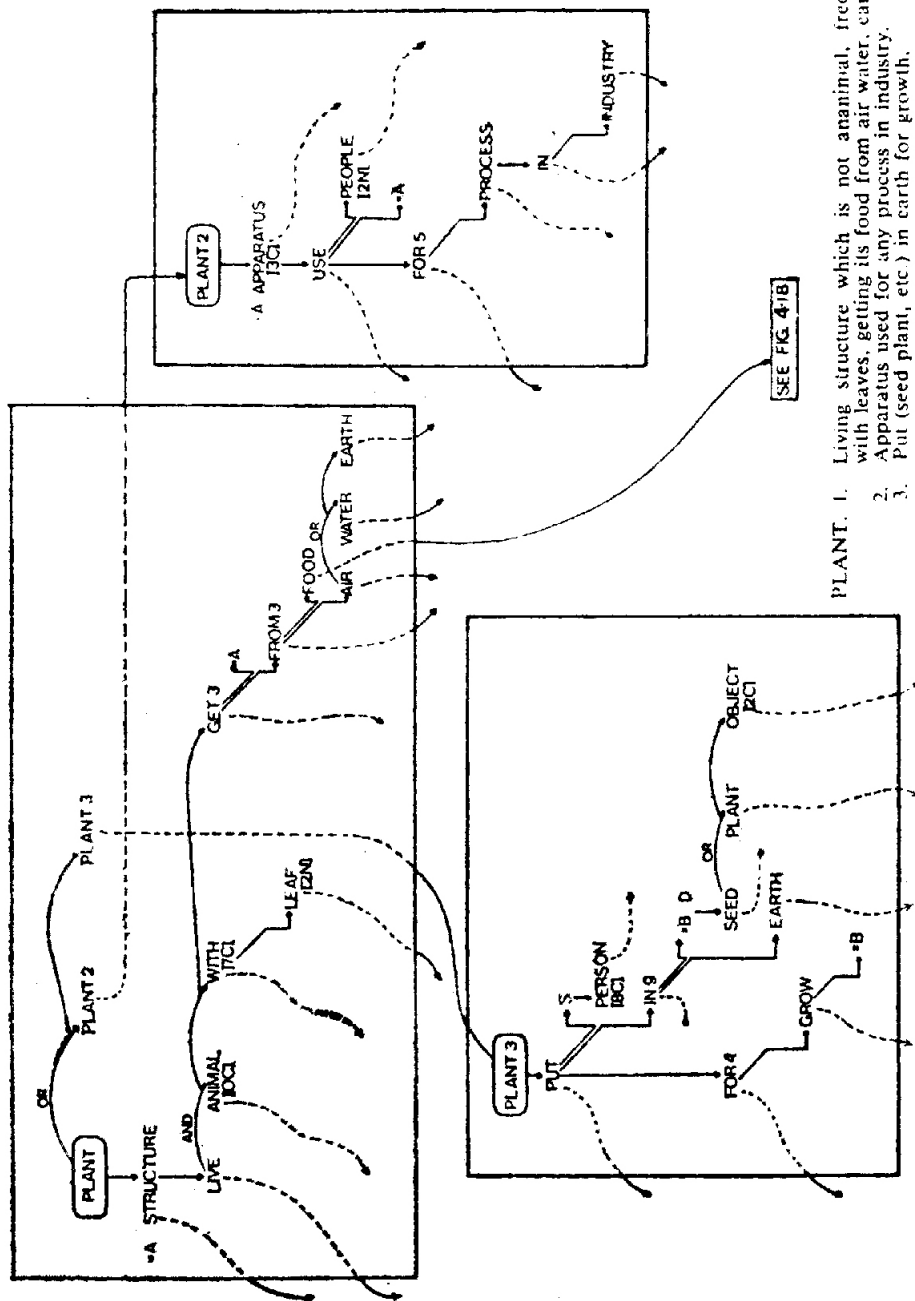
"...cualquier unidad de expresión puede definirse en sí misma. Una expresión como la palabra /casa/ o una bandera roja en la playa pueden analizarse en sus formantes articulatorios: cuatro fonemas en el caso de /casa/ (que se pueden descomponer en haces de rasgos distintivos) y en el caso de la bandera roja una forma geométrica (resultante de la articulación de elementos euclidianos) y un color (resultante de determinada composición espectral). Esas propiedades físicas (o marcas de expresión) siguen siéndolo, aun cuando la expresión no se use como tal, es decir, si no va en correlación como funtivo con otro funtivo: son propiedades estructurales de la señal. Si pasamos a considerar a continuación la expresión en sus posibilidades combinatorias, adquiere las llamadas marcas sintácticas, como Masculino, Singular, Verbo, etc. Estas son propiedades gramaticales del funtivo en cuanto tal. Como es sabido, pueden corresponder o no a marcas semánticas del mismo tipo (...) Así que ahora podemos intentar concebir un primer modelo analítico de función semiótica: (i) el significante posee algunas marcas sintácticas (Singular, Masculino, Verbo, etcétera), que permiten su combinación con otros significantes para producir frases bien construidas y aceptables gramaticalmente, aunque sean anómalas semánticamente (como /el tren ha dado a luz un niño/) y para clasificar como inaceptables otras frases, a pesar de que tendrían sentido desde el punto de vista semántico (como /je est un autre); (ii) el significado como semema está formado por marcas semánticas de diferentes tipos que pueden organizarse jerárquicamente. Algunas de dichas marcas pueden o no corresponder a marcas sintácticas (...); (iii) ninguna marca semántica por sí sola realiza una función semiótica; el código asocia un conjunto de marcas semánticas con un conjunto de marcas sintácticas, y ambos conjuntos funcionan como un todo indivisible (...). Por tanto, la representación esquemática del significado de un significante determinado (o del esquema transmitido por la unidad de expresión) debería ser como sigue:

/s/-----ms-----"S"-----d1, d2, d3-----c1, c2, c3...

en que /s/ es el significante, ms son las marcas sintácticas, "S" es el semema transmitido por /s/, d y c son las denotaciones y connotaciones que la componen" (4).

Eco pasa revista a una serie de modelos que se han venido desarrollando para formalizar este proceso, finalmente considera al modelo Q (Quillian) como el mejor:

“El modelo Q se basa en una masa de nudos interconexos conectados entre sí por diferentes tipos de vínculos asociativos. Para cada significado de lexema debería existir en la memoria un nudo que previera como ‘patriarca’ suyo el término por definir, en este caso llamado type. La definición de type A prevé el empleo, como interpretantes suyos, de una serie de otros significantes que van abarcados como tokens (y que en el modelo son otros lexemas). La configuración del significado del lexema viene dada por la multiplicidad de sus vínculos con varios tokens, cada uno de los cuales se convierte, a su vez, en el type B, patriarca de una nueva configuración que comprende como tokens del type A y que pueden comprender como token al propio type A. Vamos a citar aquí un ejemplo, la definición de /plant/ dada en forma de gráfico en el esquema reproducido en la figura 25”.



PLANT. 1. Living structure which is not animal, frequently with leaves, getting its food from air, water, earth.
 2. Apparatus used for any process in industry.
 3. Put (seed plant, etc.) in earth for growth.

Figure 25

“Como se ve en dicho esquema, un token como /grow/ puede convertirse en el type de una nueva ramificación (o plane) (como por ejemplo /air/ o /water/) e incluso el propio plant. La estructura global de esta memoria semántica formaría una impresionante agregación de planos, cada uno de los cuales compuesto de nudos de tokens, excepto el nudo originario. Como se ve, este modelo prevé la definición de cualquier signo gracias a la interconexión con el universo de todos los demás signos, en función de interpretantes, cada uno de los cuales listo para convertirse en el signo interpretado por todos los demás: el modelo de su complejidad se basa en procesos de semiosis ilimitada. Desde un signo establecido como type es posible volver a recorrer desde el centro hasta la periferia más extrema, todo el universo de las unidades culturales, cada una de las cuales puede convertirse, a su vez, en centro y generar periferias infinitas” (4).

“Podríamos imaginar las unidades culturales particulares como un número muy elevado de bolitas contenidas en una caja: al agitar la caja, se verifican diferentes configuraciones, vecindades y conexiones entre las bolitas. Dicha caja constituiría una fuente informacional dotada de alta entropía y constituiría el modelo abstracto de las asociaciones semánticas en libertad (...) Pero lo que estamos buscando es un modelo semiótico que explique detalladamente las connotaciones convencionalmente atribuidas a un lexema. Y en consecuencia deberíamos pensar en bolitas magnetizadas que establecen un sistema de atracciones y repulsiones, de modo que unas se acercan y otras no. Semejante magnetización reduciría las posibilidades de relación mutua. Constituiría un s-código” (4).

El modelo Q puede ser una explicación de las reglas de constitución de esas estructuras subyacentes de los campos semánticos antes mencionados. En cuanto a las marcas sintácticas, éstas han sido más formalizadas y en cualquier gramática (como la de la R.A.E.) podemos encontrar una descripción de su funcionamiento, que incluye por ejemplo, según la R.A.E.: De la oración y sus elementos en general. Clasificación y nomenclatura de oraciones simples; Oraciones de predicado nominal; Oraciones de predicado verbal; Clasificación de la nomenclatura de las oraciones de predicado verbal; Concordancia; Orden de colocación de los elementos oracionales; Del nombre sustantivo: sus oficios y complementos; Del adjetivo: sus oficios y complementos; Del pronombre; Pronombres personales, posesivos y demostrativos; De la preposición; Perífrasis verbales; Modos, tiempos y aspectos del verbo; Significado y uso de los tiempos del modo indicativo; Significado y uso de los tiempos del subjuntivo; Formas no personales del verbo: infinitivo, gerundio y participio; De la oración compuesta en general; Coordinación; Subordinación sustantiva; Subordinación adjetiva; Subordinación circunstancial.

Como debería ser obvio, al pasar al código icónico la situación se hace más imprecisa. Aunque el proceso descrito por Eco relativo a la función semántica pudiera adoptarse con suficiente amplitud, con la función sintáctica no sucede lo mismo. Hay numerosos intentos de establecer la sintaxis de la imagen pero ninguno tiene aceptación general. De todos modos se pueden citar las reglas que maneja Donis A. Dondis en su libro así titulado, como un ejemplo (32): Equilibrio, Tensión; Nivelación y aguzamiento; Preferencia por el ángulo inferior izquierdo; Atracción y agrupamiento; Positivo y negativo; Dinámica del contraste; Equilibrio/inestabilidad; Simetría/Asimetría; Regularidad/Irregularidad; Simplicidad/Complejidad; Unidad/Fragmentación; Economía/Profusión; Reticencia/Exageración; Predictibilidad/Espontaneidad; Actividad/Pasividad; Sutileza/Audacia; Neutralidad/Acento; Transparencia/Opacidad; Coherencia/Variación; Realismo/Distorción; Plana/Profunda; Singularidad/Yuxtaposición; Secuencialidad/Aleatoriedad; Agudeza/Difusividad; Continuidad/Episodicidad. Existen numerosos intentos de formalización, y hasta más coincidencias que diferencias, pero, rasgo característico del proceso de “disolución de la

forma” en nuestra época, aquellas no cristalizan en normas canónicas y la situación se presenta como una acumulación de infinidad de proposiciones individuales.

En el cine, sin embargo, hay una serie de reglas sintácticas cristalizadas, que se hacen canónicas y obligatorias para una gran parte de la producción, especialmente la más industrializada y típicamente la producción de los grandes estudios norteamericanos y sus satélites. El clásico texto de Karel Reisz (33), recoge numerosas reglas, aunque no estén presentadas como tales, especialmente en los últimos capítulos del libro. El principio de la transparencia máxima es la base de esta normativa:

“La costumbre de establecer un orden aproximado obedece a la necesidad de llegar a una continuidad comprensible y fluida. Hemos hablado en varias ocasiones de fluidez y raccord refiriéndonos a los cambios de plano, y es hora de que amplíemos el concepto. ‘Raccorder’ (barbarismo común en España) quiere decir unir dos planos de manera que el paso de uno a otro no dé lugar a una falta de coordinación entre ambos, que rompería la ilusión de estar viendo una acción continuada. Para poner un ejemplo extremado (...) imaginemos el paso de un plano general de un actor, de pie, junto a una mesa, a un plano medio del mismo actor sentado en un sillón. La transición es a todas luces inaceptable: el espectador advertirá inmediatamente que la acción no tiene continuidad y la ilusión se habrá destruido. Este ejemplo basta para evidenciar que la fluidez está sujeta a unos ciertos principios mecánicos. A continuación iremos tratando de ellos, e intentaremos dejarlos establecidos. Pero (...) todas las ‘reglas’ de raccord están sujetas a la más amplia disciplina dramática, en contraposición a las exigencias mecánicas hasta el punto que nunca deben considerarse de validez universal” (33).

Si se sustituye mecánica por sintáctica y dramática por semántica no se deforma sustancialmente el pensamiento de Reisz. Las reglas que propone son típicamente sintácticas: Cómo cortar (unir) dos planos: i) sobre el movimiento/sobre el reposo; ii) con contraste de escala y/o angulación/sin contraste; iii) mantenimiento del sentido tradicional (ejes)/no mantenimiento; iv) establecimiento de la relación geográfica entre el lugar de la acción y los personajes/no establecimiento. El resto de las sugerencias de Reisz entran más en la función semántica. En realidad el libro de Reisz no es un ‘Manual’ propiamente dicho sino una sensitiva consideración del ‘estado del arte’; pero en otra línea de pensamiento, la de los manualistas y gramáticos, pueden encontrarse textos cada vez más refinados y conjuntos de reglas cada vez más amplios y comprensivos, aunque mantienen siempre el principio de la transparencia máxima. Un ejemplo de estos textos es la obra del uruguayo Daniel Arijon (34) quien en más de 600 páginas y centenares de gráficos construye una normativa sólida y cuyo índice da una idea del campo cubierto: 1. El lenguaje fílmico como un sistema de comunicación visual; 2. La importancia del montaje fílmico paralelo; 3. Definiendo los instrumentos básicos; 4. El principio del triángulo; 5. Diálogo entre dos actores; 6. Diálogo entre tres actores; 7. Diálogo entre cuatro o más actores; 8. Patrones de montaje para escenas estáticas de diálogo; 9. La naturaleza del movimiento en la pantalla; 10. Cortes después del movimiento; 11. Movimiento dentro de la pantalla; 12. Movimiento hacia y desde el campo; 13. El actor A se mueve hacia el actor B; 14. Uso de tomas maestras para cubrir el movimiento en la pantalla; 15. Casos irregulares; 16. El actor A se aleja del actor B; 17. Los actores se mueven juntos; 18. Soluciones para situaciones difíciles en el montaje; 19. Otros tipos de movimientos; 20. Reglas básicas para el movimiento de la cámara; 21. La cámara en rotación; 22. La cámara en desplazamiento; 23. Las grúas y los zoom; 24. Escenas de acción; 25. Montaje en la cámara; 26. Movimientos de una zona a otra; 27. Técnicas combinadas; 28. La puntuación fílmica. Arijon trata fundamentalmente la función sintáctica. Las siguientes

gráficas son un ejemplo muy reducido, tomado del capítulo 6 (Diálogo entre tres personas) pero que da una idea del grado de formalización alcanzado:

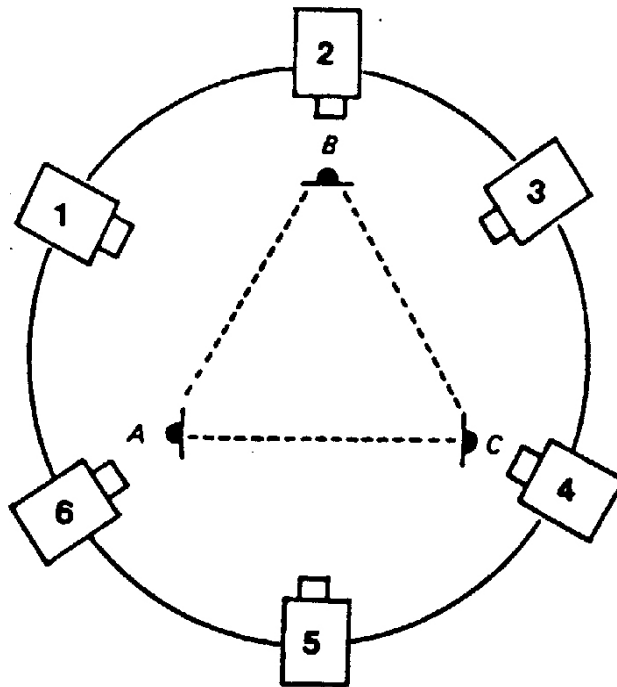


FIGURE 6.3a Players arranged in a triangle with six possible external camera sites.

Una de las soluciones es mantener la cámara externa al triángulo, y tiene numerosas variantes, una de las cuales es la fórmula A (Figura 6.4). La figura 6.25 muestra una solución más compleja:

“El énfasis total (...) puede obtenerse con dos pares de tomas maestras, con 3 y 2 actores respectivamente. Las 4 posiciones de cámara son externas e inversas, cubriendo el grupo. Un patrón ordinario para estas 4 tomas maestras podría ser:

Tomas 1-2-1-2-1-3-4-3-4-3-1-2-1-2

Usando esta combinación 1 actor es excluido de la escena en la mitad de la secuencia y reaparece al final” (34).

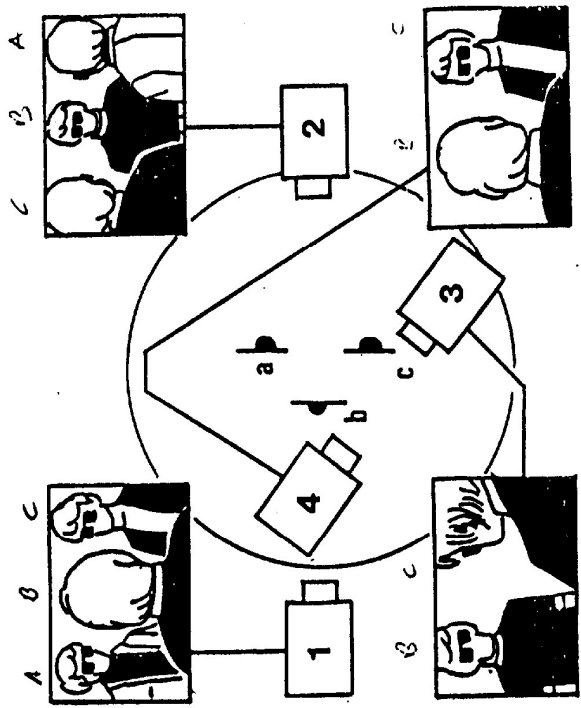
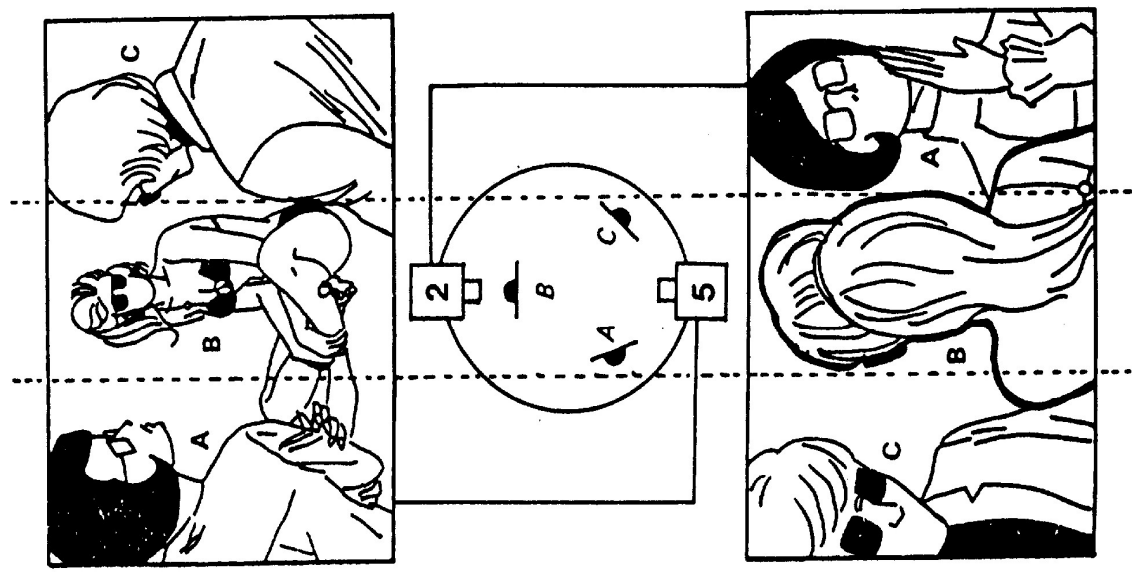


FIGURE 6.25 Total emphasis applied to a group of three players. The editing pattern progresses from a 3 to 2 relationship to a 2 to 2 opposition of the principal performers in the group.



Habría que indicar que el manual de Arijon se concentra casi exclusivamente en la sintaxis de las imágenes y que se limita al ensamblaje de lo que correspondía a unidades tipo escena dentro de la tipología tradicional (unidad de tiempo y lugar).

El libro de Reisz (33) incluye consideraciones sobre algunas técnicas operativas que son de interés también desde el punto de vista teórico. El *timing* (medida temporal) consiste en la determinación precisa del punto de inicio y del punto final de una toma y en consecuencia de su duración. El *timing* es el instrumento que permite matizar la presentación de la información para obtener el efecto de la anticipación (suspense) o el de la sorpresa y es el factor que opera sobre lo que se ha llamado el ritmo de la atención, es decir que la duración de la toma sea suficiente para que el espectador tenga tiempo necesario y justo para captar la información, de modo que no dure más de lo necesario, lo cual haría que el espectador disminuyera su atención ya que ha captado toda la información necesaria y el resto del tiempo se hace redundante, ni menos de lo necesario, ya que también afectaría el ritmo de la atención puesto que el espectador no tendría tiempo de captar la información suministrada y ésta provocaría un desajuste en la recepción. El ritmo atribuible a la velocidad del corte y que permite crear en el espectador un efecto automático de incremento de la atención cuando la velocidad del corte aumenta, aunque este efecto esté condicionado por los elementos dramáticos de la acción, y, naturalmente, el efecto contrario cuando la velocidad del corte disminuye, también condicionada por los elementos dramáticos.. Por último, la selección de planos se definiría por las distintas posibilidades de ordenamiento que permite un conjunto de tomas. Es evidente que en muchos casos hay pocas alternativas de ordenamiento por las relaciones de causalidad que pueden establecerse entre unas y otras, pero en otros casos, como las escenas de diálogo o las descripciones, sí se dan muchas más posibilidades de ordenamiento. Reisz indica tres tipos de composiciones en función del ordenamiento: las acumulativas, cuya fuerza está en la sucesiva acumulación de detalles; las contrastadas, donde el efecto se consigue por la introducción de un elemento ajeno a la historia; y las reiterativas, en las que las imágenes son muy parecidas, creando un tono lento y meditado.

7.5.6. Análisis de la relación imagen-sonido

7.5.6.1. Apuntes sobre el problema del sonido fílmico y sus relaciones con la imagen.

El estudio del sonido fílmico y sus relaciones con su imagen fue, durante mucho tiempo, una asignatura pendiente dentro de las teorías y el análisis fílmico. El paradigma semiótico se fundó más sobre el estudio de la imagen que sobre el del sonido, y esto fijó una línea predominante en las investigaciones teóricas y analíticas durante mucho tiempo. Con el establecimiento de nuevas técnicas de grabación y reproducción sonora, además de nuevos paradigmas teóricos, la reflexión sobre el sonido fílmico ha experimentado un importante desarrollo, cuyas figuras emblemáticas son el francés Michel Chion y el estadounidense Rick Altman.

Antes de exponer los conceptos necesarios para el estudio del sonido y sus relaciones con la imagen fílmica, es preciso aclarar algunos puntos en relación con el fenómeno del sonido, su producción, grabación, procesamiento y reproducción.

Para que se produzca un sonido son necesarias tres cosas: debe haber una vibración, ésta debe producirse en un medio (gaseoso, líquido o sólido) cuyas moléculas se puedan poner en movimiento y, finalmente, el medio transmisor debe absorber y transmitir la vibración original en forma de cambios de presión. Cada sonido constituye un acontecimiento que se desarrolla en el tiempo y que involucra múltiples constituyentes separados que se organizan de manera familiar y

reconocible. Los constituyentes de un sonido pueden descomponerse en el fundamental y un haz de parciales, cada uno de los cuales tiene una envoltura sonora que le es característica, y un ritmo propio dentro del rango temporal del sonido global. En este sentido, un sonido cualquiera es más parecido, estructuralmente, a una frase musical que a una nota aislada.

Una vez producido, el sonido sólo se actualiza cuando es percibido por el oyente, quien traduce el movimiento molecular a la sensación sonora. Algunos autores consideran que una adecuada descripción del sonido debe tomar en cuenta tanto su producción como su recepción. Esto se debe a que la escucha de un sonido directo no es igual a la escucha de un sonido reflejado o reverberación, pues este último se produce cuando el sonido que llega al oído ha rebotado en una o más superficies. La producción del sonido involucra una dimensión temporal, mientras que su recepción involucra, adicionalmente, la dimensión espacial. En este sentido, podemos localizar la fuente de un sonido en el espacio, de acuerdo con sus características. Esto quiere decir, por ejemplo, que podemos distinguir entre un sonido dirigido a nosotros y un sonido dirigido a alguien más, podemos localizar los sonidos lateralmente e incluso establecer a grandes rasgos la distancia entre la fuente del sonido y nosotros (55).

El sonido fílmico se diferencia de cualquier sonido que escuchamos en la vida diaria, como los ruidos de la calle y las voces de quienes nos rodean, en que forma parte de un texto significativo, el film, que también suele ser una obra artística. Esto supone una elaboración más o menos consciente y racional, o más o menos intuitiva, tendiente a la producción de sentidos y/o de estados emocionales y efectos estéticos, por parte del o los creadores y técnicos involucrados en la producción del film. Todo esto en el marco de los hábitos perceptivos y culturales del público y de los códigos de representación vigentes en los diversos contextos de recepción.

El sonido fílmico puede ser producido y grabado durante las fases de la puesta en escena y los registros de imagen y sonido (producción). En este caso, se habla de sonido directo. En algunos sistemas de producción cinematográfica, como en la industria italiana (los famosos estudios Cinecittá), el registro de imagen se hace en forma independiente del registro sonoro. Se trata, entonces, del llamado sonido postsincronizado, que involucra la producción de los ruidos de ambiente, diálogos y otros sonidos en estudios de grabación, de manera tal que se sumen a la banda de imágenes durante el proceso de modificaciones de registro y montaje o edición (postproducción). Incluso en un film con sonido directo, suelen añadirse ruidos adicionales, además de la música incidental, durante la fase de la edición sonora.

La grabación sonora no contiene un sonido cualquiera tal como este se produjo, sino una representación de dicho sonido, pues toda grabación queda marcada por las circunstancias particulares en que se efectuó, y que incluyen el espacio en que se produjo y registró el sonido y la tecnología empleada para su grabación. El ingeniero de sonido puede transformar los sonidos durante la fase de registro, de acuerdo con muchas variables como la ubicación del micrófono en relación con la fuente del sonido, la clase y cantidad de micrófonos empleados, etcétera. La reproducción también deja su marca en el sonido que, como espectadores, escuchamos. En las salas de cine, diversos elementos intervienen como nuevas variables que modifican el sonido: amplificadores, cornetas, la arquitectura y la acústica de la sala. Todos estos elementos imponen nuevos datos al público, de la misma manera que el proceso de grabación creó, previamente, un punto de escucha implícito. De allí que el sonido fílmico, grabado y reproducido para nosotros los espectadores, sea una representación/interpretación y no una simple reproducción de un

hipotético e ideal “sonido original” (53) que resulta irrelevante tanto para el espectador como para el analista del film.

Históricamente, la grabación y la reproducción sonoras han evolucionado en conjunto con los códigos de representación y las ideologías en que éstas se sustentan. La industria cinematográfica dominante en nuestro contexto, Hollywood, y su modalidad de representación preferida, el Modo de Representación Institucional, han instaurado la inteligibilidad de los diálogos como el criterio fundamental para la grabación, la edición y la reproducción del sonido. Fuera del sistema de representación dominante, existen otros criterios individuales/autorales e, incluso, grupales.

7.5.6.2. Conceptos y categorías analíticas

La relación imagen-sonido se da en el plano de la expresión del texto y, por lo tanto, constituye uno de los puntos del estudio del uso de la Lengua Cinematográfica, en la acepción saussureana del término. El texto fílmico transmite una serie de estímulos que van dirigidos a la percepción, la memoria, la imaginación, etcétera, los cuales englobamos bajo la denominación de información semántica. El texto también transmite estímulos sensibles que ponen en marcha nuestros procesos afectivos y que denominamos información estética. En el plano de la expresión opera la lengua cinematográfica, que integra una amplia serie de códigos y s-códigos expresivos. La configuración expresiva del texto fílmico dependerá de las decisiones del realizador en cuanto al empleo de una o más entre las múltiples alternativas posibles de darle expresión a un contenido. Recordemos que, en el cine, los códigos y s-códigos expresivos se construyen sobre 5 sustancias definidas por Metz, de las cuales 2 son visuales (la imagen en movimiento o fija, las escrituras) y 3 sonoras (el habla, los ruidos y la música).

Al hablarse de la relación entre la imagen y el sonido, lo que se quiere decir es que hay informaciones semánticas y estéticas que el espectador recibe a través de estímulos que afectan su vista, e informaciones semánticas y estéticas que recibe por medio de los estímulos que afectan su oído, y que se trata de considerar las relaciones entre unas y otras. Por supuesto, hay que tomar en cuenta que también hay relación entre las informaciones transmitidas por los códigos y s-códigos de sustancia visual y los códigos y s-códigos de sustancia sonora, y que todos interactúan.

El análisis de la relación entre la imagen y el sonido en el texto fílmico debe tomar en cuenta tres grandes variables, a saber: a) el origen o fuente del sonido, b) el sonido propiamente dicho, y c) la escucha del sonido (56).

Algunos conceptos fundamentales para la comprensión del sonido fílmico y sus relaciones con la imagen, son los siguientes:

AUDIOVISIÓN: Es la actitud perceptiva específica que generan los medios audiovisuales en sus espectadores, y se fundamenta en el hecho de que, en el flujo audiovisual, la percepción visual y la sonora se influyen y se modifican mutuamente.

VALOR AÑADIDO: Es el valor expresivo o semántico con el que un sonido enriquece una imagen o secuencia de imágenes, de manera tal que pareciera que lo agregado por el sonido se desprende naturalmente de lo visto, como si se encontrara ya contenido por la imagen. La palabra, por ejemplo, estructura la visión y la enmarca. La música puede crear dos emociones específicas.

La denominada música empática participa directamente en la emoción de la escena y adapta su ritmo, su tono y su fraseo al desarrollo de ésta, según los códigos culturales de las emociones. La música anempática es indiferente a la situación narrativa, pero no anula la emoción narrada sino que, por el contrario, la intensifica. Los ruidos, en ocasiones, pueden tener este efecto. Las percepciones visual y sonora son dispares entre sí. El sonido y la imagen se comportan en forma diferente en cuanto a su capacidad de expresar el movimiento o la inmovilidad, pues nuestro aparato perceptivo no los procesa con igual velocidad y nuestra memoria no los registra con la misma exactitud ni intensidad.

BANDA SONORA: La idea de una banda sonora es un calco mecánico del concepto de la banda de imágenes, la cual debe su unidad a la presencia de un marco –el encuadre– que la define y la delimita. En rigor, no hay una banda sonora porque los sonidos del film, considerados aparte de la imagen, no forman un todo unitario. Cada elemento sonoro se relaciona con los elementos narrativos y visuales en forma vertical y simultánea, mucho más directamente de lo que un elemento sonoro se pueda relacionar con los sonidos que lo acompañan. En la banda de imágenes existe una unidad de montaje que es el plano. En lo referente al sonido no hay manera de definir tal unidad, pues la edición sonora no crea unidades específicas. Con todo, esto no significa que el sonido se presente a la escucha como un flujo sin cortes. Podemos distinguir en él unidades como frases, ruidos, temas musicales, correspondientes a las de la experiencia corriente. En un diálogo, por ejemplo, se divide el flujo vocal en unidades lingüísticas como frases o palabras. En la música se aíslan melodías, temas y células rítmicas, dependiendo de nuestra cultura musical. Estas unidades sonoras no son específicamente cinematográficas y dependen del tipo de sonido y de la actitud de escucha del espectador. La impresión global del flujo sonoro del film viene determinada por el conjunto de las características del montaje visual y la mezcla sonora consideradas como un todo, no por separado.

SÍNCREISIS: Viene a ser la soldadura, irresistible y espontánea, entre un hecho sonoro y uno visual, cuando ambos coinciden en un mismo momento del flujo audiovisual, independientemente de toda lógica racional. La síncreisis es lo que permite el doblaje, la postsincronización y la sonorización. Puede operar sobre imágenes y sonidos que no se relacionan entre sí pero que, para nuestra percepción, se juntan en forma irresistible e inevitable. Tiene varias escalas, pues el sincronismo imagen/sonido puede ser amplio (como el doblaje italiano), medio o estrecho (el doblaje francés).

PUNTO DE SINCRONIZACIÓN: En la cadena audiovisual, es un momento destacable de encuentro sincrónico entre un hecho visual y uno sonoro, un punto en que el efecto de síncreisis es más acentuado, como sucede en los golpes o los disparos, los cuales se convierten en instantes en los que converge todo y que alrededor de los cuales se estructura el tiempo del relato. Los puntos de sincronización imponen su fraseo a la cadena audiovisual. Se denomina punto de sincronización evitado al instante en que se crea la expectativa para un punto de sincronización y éste no se produce. Un punto de sincronización acentuado, como un golpe, incrementa la elasticidad temporal de la cadena audiovisual.

ESCUCHA ACUSMÁTICA / ESCUCHA VISUALIZADA: La escucha acusmática es la que se produce cuando se escucha un sonido sin que se visualice su fuente. Es lo opuesto a la escucha visualizada, que ocurre cuando el sonido va acompañado de la visualización de su causa o fuente. En un film, un sonido puede seguir dos clases de trayectos; el sonido puede iniciarse como visualizado y luego pasar a ser acusmático, o comienza siendo acusmático y luego pasa a ser

visualizado. Tomando en cuenta estos conceptos, es posible establecer un mapa clasificatorio del sonido fílmico, de acuerdo con la visualización o no de su fuente. La noción de campo/fuera de campo se relaciona con la oposición acusmático/visualizado. Así, tendríamos que a) el sonido fuera de campo es aquel que resulta acusmático en relación con lo mostrado en el plano, porque su fuente no es visible, bien sea temporal o definitivamente; b) el sonido in es aquel cuya fuente aparece en la imagen y, muy importante, pertenece a la realidad que ella representa; c) el sonido off, por el contrario, es aquel cuya fuente está ausente de la imagen y no pertenece a la diégesis, como sucede con los comentarios de narradores ajenos a la diégesis o la música incidental. Los sonidos off y los fuera de campo son acusmáticos, mientras que los sonidos in son visualizados. Es preciso recordar que cuando se habla de sonido fuera de campo, se trata de algo definido por la relación entre lo que se ve –la imagen– y lo que se escucha –el sonido–, pues en ausencia de la imagen, los sonidos fuera de campo son tan presentes y definidos como los sonidos in. Es posible distinguir un fuera de campo activo, donde el sonido acusmático plantea interrogantes al espectador, estimula su curiosidad y crea expectación, lo cual dinamiza el montaje y el punto de vista. Este fuera de campo activo estaría formado por sonidos de fuente puntual, es decir, objetos cuya visión podría ser localizada en algún momento. En el fuera de campo pasivo, por otra parte, el sonido crea un ambiente que envuelve la imagen y la estabiliza, sin contribuir a la dinámica del montaje, como sucedería en una escena que se desarrollara en un bosque, sonorizada con el ruido del viento, el canto de aves lejanas, etcétera. Cabe recordar también que el sonido puede crear un fuera de campo de extensión variable, entendiendo por extensión del ambiente sonoro el espacio concreto, más o menos amplio y abierto, que los sonidos evocan y hacen sentir alrededor del campo y, también, en el interior de éste, alrededor de los personajes. Tal extensión será nula si el universo sonoro se limita a lo que escucha un personaje dado y sólo él, como en el caso de su voz interior; amplía, como sucedería en una escena que se desarrolla en una habitación, en la que se escuchan los ruidos de la misma habitación y de los espacios contiguos o circundantes (rellano, circulación de la calle, una sirena lejana, etcétera); fija y variable.

AREA DE ESCUCHA / PUNTO DE ESCUCHA: Tradicionalmente, se ha hablado de punto de escucha, un concepto que fue moldeado a partir del concepto de punto de vista. Michel Chion propone sustituir este concepto por el de lugar o área de escucha, porque, resulta difícil definir un “punto” de escucha según criterios acústicos, dada la naturaleza omnidireccional del sonido y de la escucha. Por otra parte, sólo la relación entre la imagen y el sonido podría contribuir a definir un punto de escucha propiamente dicho, referido a los sonidos de corto alcance. A partir de la audición de estos, o de indicios sonoros de proximidad, como la respiración en la voz de un personaje, el espectador puede situar el punto de escucha en un momento dado como el de un personaje que se ve en la escena, siempre que el montaje y la interacción del actor aporten elementos para ello, como en las conversaciones telefónicas, por ejemplo.

INDICIOS SONOROS MATERIALIZADORES: Desde un punto de vista técnico, la definición es el criterio para caracterizar la grabación sonora. Se habla de un sonido más o menos definido, abandonando el criterio de la fidelidad, pues tal noción resulta engañosa, al suponer la comparación permanente entre el sonido original y el sonido registrado y reproducido. En el cine, un sonido más definido contiene más indicios materializadores que uno menos definido. El sonido definido favorece una escucha más viva y alerta. Los indicios sonoros materializadores son, entonces, los rasgos que conlleva, en mayor o menor grado, un sonido cualquiera. La cantidad de I.S.M. presentes en un sonido influye sobre la percepción de la escena representada y sobre su significado. Cuando la cantidad de I.S.M. es mayor, la percepción de lo mostrado suele hacerse más concreta y material. Si los I.S.M. son escasos, lo mostrado puede ser percibido como etéreo,

abstracto y/o fluido. Esto ocurre porque los I.S.M. remiten a la materialidad de la fuente del sonido y al proceso concreto de su emisión. Pueden darnos informaciones sobre el material que origina el sonido (madera, metal, papel, tela); sobre la manera en que éste se mantiene (por frotamiento, choque, oscilación desordenada o vaivén periódico). La dosificación de los I.S.M. es un medio de escenificación, estructuración y dramatización. Tal dosificación puede controlarse en la fuente, por el modo de producir y grabar los ruidos durante el rodaje, pero también puede controlarse durante la postsincronización (57).

7.5.6.3. Procedimiento para el análisis audiovisual.

Es preciso recordar que los límites entre habla, ruidos y música no son para nada precisos. Se hablará de habla, ruidos y música sin detenernos a precisar los límites entre estos. Por otra parte, en lo que se refiere a la segmentación del continuo audiovisual, se suele analizar el sonido en función de la toma. Esto podría ser útil, siempre y cuando se haga en el marco del análisis de una escena seleccionada dentro de la totalidad del texto fílmico. Cabe señalar, sin embargo, que en ningún film las unidades sonoras corresponden exactamente a las tomas y que, incluso, existen filmes que no tienen cortes ni signos de articulación visual que permitan segmentar en tomas. De allí que resulte prudente trabajar a nivel de las escenas como unidades mínimas, llegando hasta las tomas en los casos específicos que lo ameriten (56).

Antes de pasar propiamente al procedimiento analítico, cabe recordar algunas de las funciones que puede cumplir el sonido en la cadena audiovisual: a) Unificar el flujo de las imágenes y enlazarlas espacialmente, temporalmente o a través de una música orquestal no diegética; b) Puntuar, es decir, introducir en el continuum de la escena elementos como pausas, entonaciones, respiraciones, etcétera, por medio de los silencios, el uso de los ruidos, el volumen, la música, etcétera; c) Crear y mantener un sentimiento de anticipación, esperanza, saturación, vacío, según las tendencias convergentes o divergentes de la imagen y el sonido; d) Separar, principalmente a través del silencio (57).

Análisis audiovisual. Boceto de cuestionario-tipo (Chion)

I. Búsqueda de las dominantes y descripción de conjunto

1. Repertorio: ¿Hay voces? ¿Música? ¿Ruidos? ¿Cuál domina? ¿En qué segmentos?
2. Consistencia: ¿Están empastados o están separados más o menos con claridad? (p.ej. en *Alien* la voz está encastrada en el ruido, en un continuum sonoro). La consistencia depende de:
 - Equilibrio de los niveles, que se combaten por conquistar la inteligibilidad.
 - Reverberación, que destruye los contornos sonoros y crea una sustancia blanda y unificadora.
 - Enmascaramiento, ligados a la coexistencia de diferentes sonidos en los mismos registros de frecuencias.

II. Identificación de los puntos de sincronización

Definir cuáles son y jerarquizarlos, hay unos más importantes que otros.

III. Comparación con la imagen

1. En el plano de la velocidad: pueden tener velocidades, ritmos similares o contrastantes.
2. En el plano de la materia y de la definición: sonido cargado de detalles con imagen difuminada o viceversa.
3. Escala: en imagen puede ser PG y en sonido PP, o viceversa.

4. Concordancia o discordancia de elementos: p.ej. en *Blade Runner* (1982, Ridley Scott) se ve poca gente en una calle y se oye el ruido de una multitud.

5. ¿Cómo se comporta el sonido al variar las escalas? Ignora la variación, la sigue, etcétera.

6. ¿Qué veo de lo que oigo? ¿Qué oigo de lo que veo? Relación de los sonidos y sus fuentes. (57)

Ejemplo de análisis audiovisual.

Prólogo de *Persona* (1966, Ingmar Bergman) según Chion (57)

UNIDAD	DESCRIPCIÓN
A. Lámpara de arco. 1 toma	I: La lámpara se va encendiendo. S: una nota aguda (<i>glissando</i> : la mano corre veloz por el arpa); se añade otra y luego otras: disonancias y estridencias.
B. La proyección antes de la estabilización. 9 tomas (2-10)	I: Detalles de un comienzo de proyección: paso de la película, <i>start</i> , lámpara de proyección. S: después de un ruido sordo, ronroneo de mecanismos con espasmos, 2 o 3 notas musicales sueltas disonantes (instrumentos de viento agudos).
C. El dibujo animado. 4 tomas (11-14)	I: Un corto dibujo animado que arranca, se para, sigue. Una gruesa bañista se lava las manos. 14: foto de manos de niño. S: Ruido del proyector, música instrumental en 3 tiempos (flauta en el agudo), en registro de definición débil, en bucle, como disco rayado.
D. Pequeño film caótico sobre una parte de la pantalla. 3 tomas (15-17)	I: Un <i>slapstick</i> , un hombre en traje de baño 1900 perseguido por un esqueleto. S: figuras puntuales de instrumentos de percusión, de ritmo dislocado, con reverberación. Desaparece ruido de proyección.
E. Imágenes traumáticas. 7 tomas (18-24)	I-S: Diferentes visiones inscritas en un cuadro <i>flo</i> , con un nimbo blanco [araña negra; blanco; greñas de cordero sangrando + manos; ojo de cordero, zoom, manos (nota grave, trémolo agitado); manos cortan; gris <i>flo</i> , órganos, iris blanco (sigue trémolo); blanco (trémolo agitado, amplificado hasta corte de imagen y sonido)]
F. La mano clavada. 3 tomas (25-27)	I-S: tres planos ligeramente diferentes (<i>jump-cut</i>), constituyen con los tres sonidos acompañando los tres golpes el primer fenómeno verdaderamente síncrono.
G. Una ciudad. 4 tomas (28-31)	I: Vistas fijas de decorados exteriores sin movimiento. S: sonido lejano de campanas; luego campanas graves, sordas, lentas, después más agudas y rápidas.
H. Los muertos. 12 tomas (32-43)	I: Rostros y fragmentos inertes de cuerpos de hombres y mujeres, que se comprende que están muertos. S: goteo de agua de ritmo tranquilo (tipo llave que gotea), oído de cerca y acontecimientos sonoros particulares. (En 33: ruido de remover algo;

	en 34-35 pasos; en 36 se alejan; 38 puerta se cierra; 39 teléfono: sobre pies de mujer; segundo ring; 40 tercer ring; 42 niño, 4º ring, ruido de telas / OJO: 42-43: niño se levanta, anteojos, libro,..., siempre las gotas/pasos más cercanos cuando se tapa música escalofriante, termina.
I. El rostro. 1 toma (44)	I: c.c. de anterior, niño acaricia superficie blanca, rostro se forma bajo sus dedos. S: regresan los <i>glissandos</i> del comienzo, crecen, se acentúan como si fueran a explotar.

I. Marcación, identificación de las dominantes.

- Ruidos:

Hay ruidos durables, que cubren una escena (A, B, C, D: ruidos de proyección; G: una ciudad-campanas; H: los muertos, gotas de agua)

Hay ruidos puntuales (F: los martillazos; H: los pasos en la morgue, el frotamiento de las sábanas).

Los ruidos continuos ligan las imágenes entre sí.

- Música: difícil de diferenciar, ligada a los ruidos (En A no se sabe si es un *glissando* o una sirena)

II. Puntos de sincronización.

- En la morgue: sábanas cuando el niño se revuelve

- En imágenes traumáticas no hay ninguno

- El más evidente: los tres golpes de martillo. Preparado por *crescendo* orquestal que los precede y por la asincronización de escenas anteriores. (¿se contradice al decir que hay cierta sincronización al comienzo?)

III. Análisis narrativo.

¿Qué oigo de lo que veo? ¿Qué veo de lo que oigo? Relación con las fuentes sonoras:

- Único caso muy marcado: golpes de martillo.

- Morgue: ligeros PDS, silencio, no hay movimiento en las tomas, sonido anterior cesa, y comienza goteo, pasos.

- Teléfono: no está muy claramente relacionado con niño que se mueve, casi no se sabe si lo oye o no.

- Hay acordes musicales con movimientos del niño (tomados de la secuencia traumática). Aparentemente no tienen ninguna relación con la imagen.

- Las gotas ¿son de agua o de sangre? Por el saber del espectador, de agua. ISM de las gotas.

- Lo mismo con los pasos.

VI. Comparación

La comparación imagen/sonido se impone a nivel de formas y texturas:

- Contraste al comienzo

- Solidaridad en imágenes traumáticas (cuadro *flo*/escritura atonal/espacio sonoro reverberante).

Forma del sonido: ataques dulces, variaciones progresivas de intensidad.

V. El tejido audiovisual.

Categorías binarias: accidentado / liso, neto / difuso, regular / irregular, ordenado / desordenado.

Espasmo: contracción súbita que accidenta la tensión normal de un músculo. Bergman tiende a tensar el tejido audiovisual (57).

7.5.7. Las relaciones entre códigos y s-códigos

En Retórica de la imagen (35) analizando un afiche publicitario, Barthes identifica las relaciones de anclaje y de relevo (o embrague) entre los mensajes lingüísticos e icónicos. Según Barthes

“...toda imagen es polisémica; implica, subyacente a sus significantes, una ‘cadena flotante’ de significados, entre los que el lector puede elegir algunos e ignorar otros (...) A nivel del mensaje literal, la palabra responde de manera más o menos directa (...) a la pregunta: ¿qué es? Ayuda a identificar pura y simplemente los elementos de la escena y la escena misma: se trata de una descripción denotada de la imagen (...) La función denotativa corresponde, pues, a un anclaje de todos los sentidos posibles (denotados) del objeto, mediante el empleo de una nomenclatura (...) (En la función de relevo) la palabra y la imagen están en una relación complementaria. Las palabras, al igual que las imágenes, son entonces fragmentos de un sintagma más general, y la unidad del mensaje se cumple a un nivel superior: el de la historia, de la anécdota, de la diégesis (lo que confirma, en efecto, que la diégesis debe ser tratada como un sistema autónomo). Poco frecuente en la imagen fija, esta palabra –relevo– se vuelve muy importante en el cine donde el diálogo no tiene una simple función de elucidación, sino que, al disponer en la secuencia de mensajes, sentidos que no se encuentran en la imagen, hace avanzar la acción en forma efectiva. Las dos funciones del lenguaje lingüístico pueden evidentemente coexistir en un mismo conjunto icónico, pero el predominio de una u otra no es por cierto indiferente a la economía general de la obra. Cuando la palabra tiene un valor diegético de relevo, la información es más costosa, puesto que requiere del aprendizaje de un código digital (la lengua); cuando tiene un valor sustitutivo (de anclaje, de control), la imagen es quien posee la carga informativa, y, como la imagen es analógica, la información es en cierta medida más ‘perezosa’” (35).

A lo largo de estos materiales se ha venido indicando que los s-códigos no son transmisores de información semántica, sino sólo de información estética, inclusive cuando el s-código se correlaciona con el s-código semántico formando códigos propiamente dichos. Los s-códigos forman el plano de la expresión, exceptuando el s-código semántico que integra el plano del contenido. Esta hipótesis permite recordar y aplicar en cierta medida el concepto de Hjelmslev de que el plano de la expresión y el plano del contenido se correlacionan a través de la forma de la expresión y la forma del contenido. Aunque este concepto no deja de ser una hipótesis a nivel global, total, es posible demostrar que de alguna manera funciona en obras singulares, aún cuando sea quizás el aspecto más difícil y complejo de desarrollar en el análisis. La demostración de que la expresión se adecua en su forma a la expresión de la forma del contenido, o no se adecua, y allí residiría uno de los valores fundamentales de cualquier obra, resulta extremadamente compleja. Una de las vías más operativas del análisis es considerar las diversas alternativas posibles de actualización del plano de la expresión y sus respectivas formas y tratar de evaluarles contra la forma del contenido (la cual por su parte no es nada fácil de establecer y con frecuencia puede variar según los principios de pertinencia adoptados por el analista). El análisis y la evaluación del plano de la expresión, que fundamentalmente produce información estética y en consecuencia afecta específicamente los estados afectivos del receptor tropieza con todas las

dificultades del análisis de los estados afectivos en sí, pero podría decirse que operan como lo que Eco (4) denomina estímulos programados, es decir:

“la disposición de elementos no semióticos destinados a provocar una respuesta refleja en el destinatario. Un resplandor de luz durante una representación teatral, un sonido insoportable durante una ejecución musical, una excitación inconsciente, todos estos artificios que se clasifican más que nada como estímulos pueden ser conocidos por el emisor como estimuladores de un efecto determinado. En otras palabras, existe función semiótica cuando el estímulo representa el plano de la expresión y el efecto previsto el plano del contenido. No obstante, el efecto no puede ser totalmente previsible, especialmente cuando va inserto en un contexto bastante complejo. Supongamos que el hablante está elaborando un discurso de acuerdo con las leyes de la retórica judicial e intente provocar un efecto de piedad y compasión. Puede pronunciar sus frases con voz sollozante y con vibraciones infinitésimas que podrían sugerir su deseo de llorar (...) Estos artificios suprasegmentales podrían funcionar bien como artificios paralingüísticos bien como meros síntomas que revelan su estado de ánimo: pero pueden ser también estímulos que él introduce conscientemente en el discurso para provocar un movimiento de identificación en los oyentes e inducirles determinado estado de emotivo. En este caso está usando dichos artificios como estimulaciones programadas, aunque no esté seguro del efecto que provocarán. Así, pues, el hablante se encuentra a medio camino entre la ejecución de determinada regla de estimulación y la propuesta de nuevos elementos no convencionalizados que podrían (o no) reconocerse como artificios semióticos. A veces el hablante no está seguro de la relación de necesidad entre un estímulo y un efecto determinado, y más que poner en ejecución un código, lo que está haciendo de hecho es experimentar e intentar instituir uno”.

En estos materiales se ha asumido, simplificando quizás abusivamente, que en el proceso de recepción el receptor no concientiza si un determinado estímulo programado debe asociarse o no con determinado estado afectivo sino que se trata de un proceso relativamente automático, y que el receptor produce, en términos generales, respuestas reflejas en función de acondicionamiento cultural al cual haya sido sometido y en segundo lugar respuestas dependientes de su propia constitución biológica, es decir en función de su asimilación de sistemas de gustos impuestos a través de aparatos culturales modificados por sus propias reacciones personales (y aquí se entra en la continua polémica entre la importancia de los constituyentes culturales y los constituyentes naturales en la configuración de la personalidad). Aceptándose esta hipótesis cabría suponer que el emisor elabora estimulaciones programadas manejando las posibilidades que le ofrece cada s-código con el propósito de provocar determinados estados afectivos en el receptor. Estados afectivos que de alguna manera tiñen, modifican, adjetivan, califican la información semántica, cuando esta es proporcionada por el mismo mensaje. Es decir, en conclusión, que los s-códigos a nivel de expresión se relacionan con el s-código semántico, en el momento de la actualización, de la producción de un mensaje, creando como función la determinación del estado afectivo del receptor que se produce simultáneamente con la recepción de la información semántica y que de alguna manera la modifican (5).

Otra función menos estudiada de los s-códigos es la de actuar como connotadores. Si se recuerda el modelo Q (cf. supra, p. 53) tal como lo expone Eco en su ejemplo de la caja llena de bolitas el papel de un connotador sería el de la fuerza magnética que actúa sobre una bolita (sobre cada una) y al magnetizarla hace que se establezca un sistema de atracciones y repulsiones de modo que unas se acerquen y otras no. En otros términos serían los elementos que inducen un determinado camino de lectura de un mensaje entre los múltiples caminos posibles que el mensaje puede ofrecer. Lo que se quiere indicar es que un determinado uso de uno de los

elementos de un s-código y no de otro puede cumplir con la función de dirigir la lectura que el receptor hace del mensaje dirigiéndolo hacia una determinada información semántica y no hacia otra lectura posible que podría darse si no funcionara ese determinado elemento del s-código como connotador. Esta hipótesis debe mantenerse tomando en cuenta lo que podría llamarse riqueza de un mensaje, en el sentido de que hay mensajes elaborados para transmitir una información semántica bastante precisa y limitada cuya producción de connotaciones tendería a ser nula y que por el contrario hay otros cuya información semántica es ambigua, permite diversas lecturas y que es en este tipo de mensajes donde la producción de connotaciones, y la presencia de los connotadores, tiende a ser más abundante (5).

Volviendo a las relaciones entre códigos y más propiamente entre las informaciones semánticas transmitidas en un mensaje por los diversos códigos que actúan simultáneamente en él, se podría señalar que además de las funciones expuestas por Barthes, pueden darse otras relaciones, que podrían ser similares, por ejemplo, a las que se establecen entre historias diegéticas y metadiegéticas (cf. supra, pp. 22-23). En un sugestivo texto *Logique du sens* (36) Gilles Deleuze plantea una teoría del sentido a través de una serie de paradojas discutiendo los conceptos del sentido y el sinsentido. Es un estudio, entre otros muchos, que muestra simplemente la complejidad de la cuestión y que se menciona con la exclusiva intención de remarcar el carácter extremadamente preliminar en que se encuentra la teoría respectiva y la necesidad de mantener una actitud abierta, considerando estos apuntes y citas en sus límites apropiados.

7.5.8. Los principios compositivos

La noción de principios compositivos se halla estrechamente relacionada con la de forma, tanto en el sentido propiamente semiótico del término como en el que le otorgan los neoformalistas. Antes de definir con propiedad en qué consisten los principios compositivos, revisaremos con detenimiento sus fundamentos teóricos.

7.5.8.1. Conceptos y categorías analíticas

La antigua concepción del signo como entidad generada por la conexión entre una expresión y un contenido ha sido reemplazada por la noción de FUNCIÓN DE SIGNO, que coloca en correlación dos entidades, una expresión y un contenido. Estos últimos son los funtivos que contraen la función. Siempre hay solidaridad entre una función y sus funtivos, o la clase de sus funtivos, es decir, siempre hay solidaridad entre la función de signo y sus dos funtivos, la expresión y el contenido. “La función de signo es por sí misma una solidaridad. Expresión y contenido son solidarios, se presuponen necesariamente” (9). ¿En qué se basa, dentro de la función de signo, esta solidaridad entre la expresión y el contenido? Pues en la noción de FORMA.

Si se comparan diversas lenguas, se encontrará que cada una segmenta la hipotética masa amorfa del pensamiento, destacando en ella diversos factores, en diversos órdenes, de acuerdo con su propia lógica interna. Tanto en el contenido como en la expresión se reconocen tres instancias: la forma, la sustancia y la materia. “Puede decirse que un paradigma de una lengua y otro correspondiente en otra lengua cubren una misma zona de sentido, la cual, aislada de esas lenguas, es un *continuum* amorfo sin analizar, en el que se establecen los límites por la acción conformadora de las lenguas” (9). En virtud de la forma existen respectivamente la sustancia del contenido y de la expresión, “...que se manifiestan por la proyección de la forma sobre [la materia], de igual modo que una red abierta proyecta su sombra sobre una superficie sin dividir” (9). “Cualquier signo, cualquier sistema de signos, cualquier sistema de figuras ordenado con fin de

signos, cualquier lengua, contienen en sí una forma de la expresión y una forma del contenido” (9).

Desde la perspectiva semiótica, es decir, partiendo de la concepción del signo derivada de los trabajos de Ferdinand de Saussure y sus continuadores, la forma de la expresión y el contenido se refieren al aspecto “puramente formal y sistemático” tanto del plano de la expresión como del plano del contenido, justamente allí donde se cumple la acción del código como “regla que asocia los elementos de un s-código a los elementos de otro o más s-códigos”. Esto significa que la forma deriva del sistema de posiciones y oposiciones en virtud del cual se constituyen los s-códigos semánticos y/o expresivos. Es importante destacar que el código es una convención social, un fenómeno cultural que puede cambiar en el tiempo y el espacio, y que, por lo tanto, la forma de la expresión y la del contenido están sujetas al cambio histórico que afecta a todos los sistemas de signos en el eje diacrónico (4).

Podría pensarse que la forma, tanto de la expresión como del contenido, es algo evidente, visible para los usuarios de cualquier sistema de signos en forma inmediata. Muy por el contrario, la identificación de esta lógica interna que establece la solidaridad entre la expresión y el contenido, permitiendo así el funcionamiento de esas regularidades semióticas que llamamos códigos, sólo puede lograrse mediante el trabajo teórico y analítico sobre las manifestaciones concretas de los sistemas de signos, es decir, sobre los textos y los discursos. ¿Cómo se llega a establecer la forma de la expresión y la forma del contenido? A través de la actividad del analista, la cual se basa, en buena medida, en procesos de extracodificación, especialmente en aquellos sistemas de signos que, como la Lengua Cinematográfica, se manifiestan a través de actos de creación estética en los que el contexto –de emisión y de recepción– resulta determinante durante los procesos de descodificación.

“El intérprete de un texto está obligado a un tiempo a desafiar los códigos existentes y a lanzar hipótesis interpretativas que funcionan como formas tentativas de nueva codificación. Frente a circunstancias no previstas por el código, frente a textos y contextos complejos, el intérprete se ve obligado a reconocer que gran parte del mensaje no se refiere a códigos preexistentes y que, aun así, hay que interpretarlo. En consecuencia, deben existir convenciones todavía no explicitadas; y si no existen esas convenciones, deben postularse, aunque sea ad hoc” (4).

La extracodificación es una actividad a la que es necesario recurrir cuando los determinantes no codificados de la comunicación tienen mucho peso en el proceso de interpretación de los mensajes. En nuestro caso, el del análisis fílmico y cinematográfico, se trata de investigar los usos particulares de la lengua cinematográfica en los filmes estudiados. Tales usos pueden corresponder o no a lo prescrito por normas como el Modo de Representación Institucional. Tanto en un caso como en el otro, los determinantes no codificados juegan un papel importante, pues toda obra fílmica es el resultado de un acto de creación. En estos casos, el intérprete recurre a la formulación de hipótesis a través de la ABDUCCIÓN. Ésta es una forma de inferencia sintética en la que una circunstancia curiosa podría explicarse al suponer que se trata del caso específico de una regla general y, por lo tanto, al adoptar tal suposición. Ejemplo: “Todas las caraotas de esa bolsita son blancas – Estas caraotas son blancas – Estas caraotas provienen de esa bolsita (probablemente)” (4).

La abducción, como cualquier interpretación de contextos y circunstancias no codificados, es el primer paso de una operación metalingüística orientada a enriquecer el código. Es un

ejemplo de producción de función semiótica. Un contexto ambiguo y no codificado, al ser interpretado coherentemente, si la sociedad lo acepta, puede dar origen a una nueva convención y, por lo tanto, a una correlación codificante. Los actos concretos de interpretación producen sentido, a veces un sentido que el código no preveía. Esto da fe de la flexibilidad y la creatividad de los lenguajes, pero también de la forma en que se producen nuevas porciones de código a través de la constitución de procesos embrionarios de hipercodificación o de hipocodificación. La HIPERCODIFICACIÓN actúa en dos direcciones: a) Cuando el código asigna significados a expresiones mínimas, la hipercodificación regula el sentido de ristas más macroscópicas (reglas retóricas e iconológicas, códigos narrativos que se superponen al lenguaje verbal o escrito); b) Cuando se analiza determinadas unidades codificadas en unidades menores, la hipercodificación asigna nuevas funciones semióticas a éstas (dada una palabra, la paralingüística hipercodifica los diferentes modos de pronunciarla asignando diferentes matices de significado). La HIPOCODIFICACIÓN es la operación que, en ausencia de reglas más precisas, admite porciones macroscópicas de algunos textos como unidades pertinentes de un código en formación. Estas unidades serían capaces de transmitir porciones vagas de contenido, aunque se desconozcan las reglas combinatorias que permiten su articulación analítica (4). La identificación de los principios compositivos de un film supone que el analista realice operaciones similares a la hipocodificación y la hipercodificación.

Desde la perspectiva neoformalista, ajena al lenguaje semiótico, la FORMA es el sistema total que percibe el espectador en una película, el sistema global de relaciones que podemos percibir entre los elementos de la totalidad de un film. El modelo global de relaciones entre los diferentes subsistemas –lógica narrativa, tiempo y espacio– es lo que configura la forma de un film. La percepción de la forma artística se produce a partir de las pistas que da la obra y de las experiencias anteriores del espectador en relación con otras obras artísticas. Tales experiencias constituyen convenciones. Los géneros son ejemplos del uso de convenciones ampliamente difundidas y aceptadas. Las obras artísticas pueden crear nuevas convenciones, como sucede a lo largo de la evolución y transformación de los géneros cinematográficos. La forma regula, entre otros aspectos, la respuesta emocional del espectador frente al film, las expectativas de éste en relación con la historia, la interpretación de los sentidos del film, la valoración que de éste efectúe el espectador. En la determinación de la forma fílmica, el analista debe partir de parámetros objetivos y no valorativos, como COHERENCIA, INTENSIDAD DE EFECTO, COMPLEJIDAD, ORIGINALIDAD (58).

Bordwell y Thompson establecen los principios de la FORMA FÍLMICA. Si la forma fílmica es un sistema, deben existir principios y criterios que ayuden a establecer las relaciones entre las partes del film. No se puede hablar de unos principios formales absolutos válidos para todos los artistas y espectadores, pues las obras de arte son productos culturales y muchos de sus principios son producto de la convención. Estos principios de la forma fílmica son:

a) FUNCIÓN: Si la forma del film es la interrelación global entre diferentes sistemas de elementos, cada elemento de la totalidad puede tener una o más funciones, es decir, desempeña uno o más papeles dentro del sistema global. Por lo general, las funciones son múltiples. Un buen recurso para comprender la función de un elemento es preguntarse qué otros elementos requieren que aquél esté presente. Pregunta básica: ¿qué hace allí ese elemento? Otro recurso es considerar la motivación (justificación) de dicho elemento para establecer su función;

b) **SIMILITUD Y REPETICIÓN:** Cuando se repiten elementos, cabe verificar si lo hacen con un patrón regular o no. La repetición crea y satisface expectativas formales. Similitud y repetición son principios importantes de la forma fílmica. Así ocurre en la métrica (poesía) y los compases (música). Un **MOTIVO** es todo elemento importante que se repite en un film. Puede ser un objeto, un color, un lugar, una persona, un sonido, un modelo de iluminación o una ubicación de cámara que se presenta varias veces a lo largo del desarrollo del film. Esta repetición puede presentarse bajo la forma de similitudes generales o de duplicación exacta. Los motivos pueden ayudar a crear **PARALELISMOS** que el espectador advertirá;

c) **DIFERENCIA Y VARIACIÓN:** La forma de un film no puede componerse únicamente de repeticiones. Debe presentar cambios o variaciones. La **DIFERENCIA** es otro principio fundamental de la forma fílmica. La forma necesita un “fondo” permanente de similitudes y repeticiones, pero también exige que se creen diferencias. Por ejemplo, la repetición de los motivos puede presentar **VARIACIONES**. Las diferencias entre elementos pueden presentarse como **OPOSICIONES** entre ellos. No todas las diferencias son oposiciones, pueden regirse por escalas o gradaciones. Repetición y variación son dos caras de la misma moneda. Es útil buscarlas al analizar una película. Oscilando entre ambas, se pueden señalar motivos y contrastar cambios, reconocer paralelismos y descubrir variaciones cruciales;

d) **DESARROLLO:** Una forma de saber cómo operan la similitud y la diferencia en la forma fílmica es buscar los principios de desarrollo a lo largo del film. El desarrollo constituirá una estructura de elementos similares y diferentes que pueden presentarse en forma de **PROGRESIÓN** que podría constituir una **REGLA**. Para analizar un patrón de desarrollo en un film se parte de una segmentación. También se puede comparar el comienzo con el final, pues al considerar las similitudes y diferencias entre ambos se puede comenzar a entender el modelo global del film. La interacción constante entre similitud y diferencia, repetición y variación, lleva al espectador a un conocimiento activo del sistema formal de la película. El desarrollo formal es un **PROCESO**;

e) **UNIDAD/DESUNIDAD:** Es posible que en el sistema fílmico total, un elemento parezca fuera de lugar en relación con los demás. Esto lo convierte en algo enigmático o incoherente, que afecta la totalidad del film. Cuando todas las relaciones que percibimos en un film son claras y están entrelazadas en forma equitativa, se dice que el film posee **UNIDAD**. En un film con unidad, cada elemento presente tiene un grupo específico de funciones, se pueden determinar las similitudes y diferencias, la forma se desarrolla de acuerdo con una lógica y no hay elementos superfluos. La unidad es una cuestión de gradación. No existe una unidad perfecta y en una película “unificada” puede haber elementos no integrados o cuestiones sin resolver. Unidad y desunidad pueden considerarse en forma no valorativa, como resultado de convenciones formales concretas. En algunas películas, la desunidad es sistemática y se constituye en un rasgo formal (58).

Bordwell y Thompson hablan de sistemas formales **NARRATIVOS** y sistemas formales **NO NARRATIVOS**. Hay 4 tipos generales de forma:

- a) **FORMA CATEGÓRICA:** Los filmes categóricos dividen un tema en partes o categorías;
- b) **FORMA RETÓRICA:** los filmes retóricos buscan convencer sobre un tema específico, sobre la base de una argumentación y de la exposición de pruebas que la apoyen;
- c) **FORMA ABSTRACTA:** Se busca atraer la atención del espectador hacia cualidades visuales y sonoras de las cosas descritas (forma, color, ritmo sonoro, etcétera);

d) FORMA ASOCIATIVA: Se propone expresar una actitud hacia el tema o evocar una atmósfera, mediante la yuxtaposición de imágenes conectadas en forma libre para sugerir una emoción o concepto al espectador. El tipo de forma que se elige está relacionado con los fines e intereses del cineasta y con las posibilidades disponibles en el contexto de producción (58).

No se trata de clasificar todas las posibilidades formales de un film de acuerdo con un sistema cerrado de posibilidades, sino de utilizar estos tipos generales definidos por Bordwell y Thompson como puntos de partida para caracterizar la forma fílmica –los principios compositivos de un determinado film– con base en los resultados de la descripción y el análisis.

Cualquiera sea la perspectiva que se asuma, la identificación de los principios compositivos de un film sólo es posible en los momentos finales del análisis, una vez que se han cumplido los procesos de descomposición, reconocimiento y descripción de los constituyentes del texto fílmico.

7.5.8.2. Síntesis y principios compositivos

Los principios compositivos pueden ser definidos como el conjunto de regularidades o constantes que el análisis logra identificar en la construcción narrativa, temática, expresiva y/o discursiva del film. Tales constantes o regularidades constituyen patrones que pueden ser asociados a justificaciones y motivaciones específicas dentro de la totalidad del film, o con respecto a aspectos parciales de éste. En este contexto, se entenderán los términos justificación y motivación en el sentido que les otorga el análisis neoformalista del film. Para los neoformalistas, la función de un determinado dispositivo empleado en la construcción de un film es la correlación que se establece entre dicho dispositivo y la totalidad del film. En este sentido, varios dispositivos pueden cumplir una misma función, pero también puede suceder que un dispositivo sirva a varias funciones diferentes. Por otra parte, la motivación de un dispositivo se refiere a las pistas que da la obra para justificar su utilización en la construcción del film. La motivación puede ser compositiva, cuando la justificación para el uso de un dispositivo reside en el manejo de la causalidad narrativa y la construcción del espacio o el tiempo fílmicos. Se habla de motivación realista cuando el empleo de un dispositivo sólo es explicable en términos de nuestra experiencia y nuestro saber sobre la realidad. La motivación intertextual opera cuando el uso de un dispositivo se explica porque constituye una referencia o llamado a las convenciones de otras obras artísticas. Y, finalmente, la motivación artística se presenta cuando el uso del dispositivo sólo se justifica por su valor estético, pues contribuye a la percepción de la forma abstracta global de la obra (59).

El objetivo principal del análisis fílmico y cinematográfico es, precisamente, identificar y enunciar tales regularidades, así como explicar su recurrencia en el film a partir de sus funciones y motivaciones. Sólo al llegar a este punto puede decirse que se ha logrado construir el sistema textual específico del film, o el modelo de su estructura, que es un objeto ideal construido por el analista a partir de la descripción y el análisis del film (60). La identificación de los principios compositivos es el momento de la síntesis, es decir, de la jerarquización e integración de las construcciones narrativas, temáticas, expresivas y discursivas identificadas en el film. Corresponde a las actividades de recomposición, comprensión, interpretación y modelización señaladas por Casetti y Di Chio (64).

En este sentido, Roffé (49) ofrece un ejemplo brillante. En su análisis de *The Shining* (1980, Stanley Kubrick), identifica una constante en el tratamiento expresivo de las escenas en que el niño Danny se encuentra con diversas manifestaciones de la fuerza maligna y sobrenatural que controla el hotel Overlook. Esta constante se refiere a una progresión en la representación de la

mirada del personaje en relación con el objeto observado. En los primeros encuentros de Danny con lo sobrenatural, se recurre a una variante de la fórmula convencional, que consiste en lentos acercamientos a los ojos del niño, seguidos de un corte, que da paso a un plano de aquello que se supone que Danny está viendo. Esta fórmula corresponde al clásico plano/contraplano construido como *raccord* de mirada (49). A medida que avanza el film, el tratamiento de esta clase de escenas se va modificando ligeramente:

“Danny juega con un camioncito y una pelota lanzada quién sabe por quién entre sus piernas. Jack, el padre, se introduce al mundo sobrenatural del barman. Va al cuarto No. 237 y con tomas semisubjetivas se descubre a la joven mujer que sale de la bañera y al abrazarlo se transforma en una anciana toda lacerada. Y así hasta el prefinal. Wendy la madre, escapando, ve dos horribles figuras en un cuarto del hotel, un violento acercamiento óptico pasa de un gran plano general a un plano cerrado. Se ha llegado a la utilización de la segunda convención que es la antítesis de la primera, como parte del proceso de persuasión a través de un uso exquisito de las convenciones socializadas” (49).

El final del film va, incluso, más allá, con el largo y lento acercamiento a las fotografías colgadas en la pared, hasta llegar a la foto en que Jack, con su estampa actual, aparece entre los asistentes al baile del 4 de julio de 50 años antes. En este caso se invierte por completo la fórmula aplicada en los primeros encuentros de Danny, dentro del hotel, con lo sobrenatural. El lento acercamiento a lo sobrenatural lo incorpora dentro de la realidad inmediata.

¿Cómo explicar, atribuyéndole una función y una motivación, esta regularidad en la construcción del film? Roffé señala que esta progresión en la representación de lo sobrenatural en función de la mirada de los personajes busca proponer al espectador una experiencia del horror como algo que existe en la realidad, integrado al mundo como una fuerza autónoma que supera la voluntad humana (49). La motivación subyacente a este principio es, por lo tanto, múltiple: intervienen tanto la motivación intertextual (genérica) como la artística, pues se busca que el texto sea leído en relación con los parámetros que el pacto comunicacional establece para el cine de terror-horror, al tiempo que se inserta al espectador en una experiencia estética-afectiva particular.

Roffé llega a identificar otros principios compositivos en el mismo film, lo que nos lleva al problema del carácter general o parcial de dichos principios dentro de la construcción fílmica. Esta suele estar regida por uno o más principios generales, que rigen la composición del film como totalidad, pero, en concordancia o no con tales principios, pueden presentarse otros que sólo sean válidos para aspectos parciales o momentos aislados del film. Es tarea del analista jerarquizar los principios compositivos identificados en el film, para determinar su grado de generalidad.

7.5.8.3. Herramienta para la identificación de los principios compositivos

Bordwell y Thompson proponen un cuestionario para el estudio de los principios de la forma fílmica. Dicho cuestionario puede ser utilizado como instrumento para la identificación de los principios compositivos del film:

a) ¿Cuál es la función de cualquier elemento del film dentro de la forma global? ¿Cómo está motivado?

b) ¿Hay elementos o modelos que se repitan a lo largo del film? Si ocurre esto, ¿cómo y en qué momentos? ¿Se presentan motivos o paralelismos que soliciten comparar los elementos recurrentes?

c) ¿Cómo contrastan y se diferencian entre sí los elementos? ¿Cómo se oponen diferentes elementos unos a otros?

d) ¿Cómo revela una comparación del comienzo y el final la forma global del film? ¿Cuáles principios de progresión o desarrollo a lo largo de la forma fílmica?

e) ¿Qué predomina en la forma total del film, la unidad o la desunidad? (58)

Es preciso señalar que la identificación de los principios compositivos depende en gran medida de la cultura y la capacidad de abstracción del analista. De allí que este instrumento sea únicamente un *aide-mémoire*, una referencia para que el analista efectúe ciertas operaciones que le permitirán llegar a la meta del análisis.

7.5.8.4. Principios compositivos, dominante, norma y estilo

Para finalizar, en el proceso de identificación de los principios compositivos de un film es preciso tomar en cuenta algunos conceptos provenientes del neoformalismo, conceptos que proveen las coordenadas necesarias para insertar todo film en el contexto dentro del cual cobra sentido. Nos referimos a las nociones de DOMINANTE, NORMA y ESTILO. Los formalistas llegaron a ver los textos artísticos como sistemas dinámicos caracterizados por una DOMINANTE (proceso por el cual un elemento como el ritmo, la trama o el carácter, viene a dominar un sistema o texto artístico). Este concepto fue formulado por Yuri Tyinianov y desarrollado por Roman Jakobson, quien lo define como el componente central de una obra de arte que domina y transforma el resto de los elementos. La dominante es lo que garantiza la integridad de la estructura (61).

Otro concepto relevante para la determinación de los principios compositivos de una obra es el de NORMA. Según Bordwell, las NORMAS son la conjunción de ciertas cualidades estéticas (clásicas, como elegancia, unidad, artesanía gobernada por reglas fijas; o no clásicas) y ciertas funciones históricas. El concepto de NORMA ESTÉTICA fue formulado por Jan Mukarovsky. Las normas estéticas no tienen una finalidad práctica y pueden cambiar rápida y considerablemente. Mukarovsky define varios tipos de normas:

- Las derivadas de los materiales de la obra;
- Las normas técnicas;
- Las normas prácticas o sociopolíticas y
- Las normas estéticas propiamente dichas, que son los principios básicos de la construcción artística que conforma la obra y que podrían incluir los conceptos de unidad, decoro, novedad y gusto (61).

De acuerdo con Mukarovsky, en una misma obra pueden operar múltiples normas, por lo que ningún film puede encarnar en su totalidad una norma específica (de la misma manera que un enunciado no actualiza la totalidad de la lengua que le sirve como código). Las normas pueden tener distintos niveles de generalidad. En el máximo nivel de generalidad tendríamos, por ejemplo, el ESTILO Clásico de Hollywood entendido como estilo de grupo o paradigma, es decir, como norma válida para un amplio corpus fílmico en función de su origen en la industria hollywoodense durante el período que Bordwell define como Clásico (1917-1960). En un nivel de menor generalidad tendríamos los estilos individuales de los autores, supongamos los directores afiliados al sistema hollywoodense durante el mismo período (61).

Tomando en cuenta estos conceptos, el grado de generalidad de los principios compositivos de un film no sólo dependerá de su capacidad de explicar el funcionamiento global o

el de algunos aspectos o partes del film, sino también de su relación con las NORMAS y los ESTILOS. Para dilucidar este punto, el analista deberá poner en relación los resultados del análisis del film de que se trate con las normas y estilos vigentes en la época y el contexto industrial-nacional-cultural en que fue producido dicho film. En este sentido, los principios compositivos de un film pueden concordar con las normas vigentes en un determinado modo de producción cinematográfica o, por el contrario, ir en contra de éstos, tendiendo así a la ruptura, la innovación o, incluso, en ciertos casos, a la incapacidad del realizador en el manejo del medio y/o la comprensión de su cultura, su tiempo y el arte mismo.

7.6. ESTRUCTURA TEMÁTICA

Los análisis temáticos están ligados, más que cualquier otro tipo de análisis, a referentes extratextuales, en vista de que las problemáticas planteadas suelen emparentarse con aquellas del autor y su sociedad. Marc Ferro sostiene, por ejemplo, que la obra tiene un contenido aparente y mediante la investigación de los “reveladores” se descubrirá un contenido latente que se relacionará a un referente histórico, a una realidad concreta (41). Así, se puede decir que la sociedad y la ideología alimentan la creación fílmica. En todo caso, cada discurso refleja, bien sea como acto productivo o en el enunciado mismo, las tensiones ideológicas en que se inscribe. Es, por lo tanto, clara la necesidad de tomar en cuenta las relaciones entre cine e ideología como aspectos pertinentes al análisis temático.

La semántica es la disciplina que desde finales del siglo XIX se ha ocupado de entender los procesos de significación en el lenguaje verbal. Específicamente en el cine, este plano ha sido tocado por Arnheim, Eisenstein, Morin, Metz, Bettetini, Eco, entre otros teóricos.

Acercándonos hacia una posible articulación de una Estructura Temática que permita entender las relaciones y evolución de los tópicos en un film, podemos partir del hecho de que la significación puede leerse en diferentes estratos que van desde lo más concreto (el significado de un signo, de una frase) hasta alcanzar abstracciones que refieren las ideas, los conceptos y los valores de determinado texto. De una forma general puede decirse que el plano del contenido se mueve en dos ejes fundamentales, el de la diégesis narrativa, aquellos contenidos referidos concretamente a la historia que se narra (por ejemplo, el cuento de *Blancanieves* es el de una linda chica que tiene problemas con su madrastra, quien la acosa y, por lo tanto, decide huir... etcétera), y el de la estructura temática, los contenidos que pueden deducirse o abstraerse, a un nivel más general, de aquello que se narra (Ej. El cuento de *Blancanieves* plantea el problema de la vanidad vs. la bondad, el linaje vs. la usurpación, etcétera).

Cuando nos referimos concretamente a la Estructura Temática estamos hablando de una interdependencia de temas y subtemas que subyacen en el nivel más profundo de la lectura de un film, es decir, en el nivel de mayor abstracción. En una película puede haber uno o más temas dominantes y uno o más temas secundarios, éstos últimos, subordinados o no a los primeros. Las relaciones entre todos ellos conforman el entramado de la estructura temática. Si seguimos la evolución de tales tópicos desde el inicio hasta el final de la película podremos percatarnos de su sentido general, del tratamiento que les ha dado el autor y de la perspectiva en la cual éste se ha situado para otorgarle una determinada orientación. R. Barthes ha dicho al respecto: “El sentido no está al final del relato sino que lo atraviesa” (21), es decir que podemos seguir el desarrollo de un tema particular en el transcurso de una película para entender su sentido final. Bajo este supuesto, hemos tomado algunos términos de la lingüística general que colaboran en el

desentrañamiento de la estructura temática. A. J. Greimas ha sido uno de los teóricos que ha trabajado con más ahínco en el análisis estructural de la significación (42). Él y algunos de sus seguidores han propuesto el término de ISOTOPÍA (tomado originalmente de la Química) como categoría semántica para comprender un cierto nivel de significación.

7.6.1. Isotopías

El término isotopía, en su forma más generalizada se refiere a la redundancia o repetición de categorías similares en un discurso, es decir, al agrupamiento de elementos paradigmáticos semejantes de acuerdo al interés de un determinado tipo de problema textual. Se ha hablado de isotopías gramaticales, narrativas, morfológicas... Nosotros hablaremos de isotopías como una categoría específicamente semántica (tal como la utilizó Greimas) para realizar operaciones que nos ayuden a dilucidar los contenidos de un film.

Según Lozano, la isotopía puede definirse como: “una propiedad semántica del texto que permite destacar planos homogéneos de significación y que se apoya sobre la redundancia y reiteración en varios segmentos textuales de algunos elementos semánticos idénticos” (43). Volvemos sobre la idea de que la extracción del sentido de un film se logra por una integración acumulativa de las unidades que paradigmáticamente, hacen referencia a un mismo tópico o tema. Las isotopías formarían entonces “trayectorias de lectura” o “líneas de sentido” de un texto. U. Eco dice: “ISOTOPÍA siempre se refiere a la constancia de un trayecto de sentido que un texto exhibe cuando se le somete a ciertas reglas de coherencia interpretativa (...)” (38). Las isotopías serían, entonces, los tensores de la estructura temática, las posibilidades de captar la cohesión de un texto a partir de su coherencia, de su potencial significativo.

Un ejemplo que ha sido muy utilizado para explicar la idea de isotopía es aquel de la frase: /el perro del comisario ladra/. Si el contexto de esta frase da cuenta de que el tema al cual se refiere es “lo que hace la mascota del comisario”, la frase adquiere un sentido distinto a aquel que tomaría si se refiere a “lo mentecato que es el comisario”. En otras palabras, esta frase posibilita dos líneas de sentido distintas en función de temas distintos.

A un nivel más general, puede decirse que las isotopías sustentan dentro del texto la temática propuesta por el autor. Ambas instancias pertenecen al plano del contenido pero en distintos niveles de generalización. Cuando se dice que *Sérpico* (1973, Sydney Lumet) trata de la descomposición de las instituciones del poder ejecutivo en la sociedad norteamericana a finales de los 60, esta temática principal se refleja en ciertas escenas fundamentales unidas por una o más líneas de sentido (isotopías) cuyo agrupamiento nos señala no sólo la temática, sino, como ya hemos dicho, el tratamiento y la ubicación ideológica que le ha dado el autor.

En un grupo de segmentos de una película puede hacerse posible la lectura de una o más isotopías. Greimas ha dicho que. Efectivamente, los discursos literarios (podríamos generalizar y señalar a todos los discursos artísticos) son plurisotópicos, es decir que posibilitan un rico sistema connotativo. Marchese ha dicho: “Las diferentes isotopías relacionadas entre sí, que existen en el discurso, constituyen un universo” (44).

7.6.2. Proposición ideológica del autor

Voluntariamente o no el autor expone en su obra los trazos de una posición ideológica determinada y es menester desentrañarla para comprender a fondo la propuesta general del film. Tal postura ideológica expresa las concepciones totalizadoras, la visión del mundo de un grupo

humano determinado, y es a esta perspectiva que se vincula la organización de sus sistema de valores. (Para revisar un concepto de ideología, ver materiales 3.5). Qué es lo bueno y lo malo, lo falso o lo verdadero, lo bello y lo feo, lo útil o lo nocivo... toda la escalada de conceptos que movilizan la conducta social derivan del carácter referencial de la ideología que los determina. Así, cuando pretendemos recorrer la estructura temática tras la diégesis del film se nos impone necesario descifrar las cadencias que orientan las ideas expuestas en el texto: ¿bajo qué corriente de pensamiento se modela la propuesta del autor?, ¿cómo es esta propuesta específica?

El tipo de tratamiento de los temas revelado por las isotopías va señalando un enfoque singular, esa particular dimensión ideológica que hemos mencionado, la cual puede detectarse siguiendo algunas “marcas” manifiestas a lo largo del film o, en otras palabras, atendiendo a la configuración de la coherencia específica del texto.

En *Rashomon* se contraponen la escena final, cuando el leñador adopta al bebé y se lo lleva en sus brazos bajo un nuevo amanecer, a toda la desilusión de la naturaleza humana (su vileza, su deshonestidad, su poco sentido del honor) que se ha tratado durante el resto de la película. El autor ha reforzado con esta culminación dramática una postura esperanzadora, ha reabierto una posibilidad de fe en el hombre, después de la larga exposición de su villanía. Aquí podemos ver que la escena final es clave para entender la propuesta del autor. Así mismo, podríamos generalizar la idea de que en muchas películas la culminación dramática es aprobatoria o condenatoria de cierta problemática que se ha planteado en las escenas anteriores.

Otras vías que refuerzan la tesis autoral y a través de las cuales podemos analizarlas son algunos elementos de la estructura narrativa como las motivaciones y reacciones de los personajes, los diálogos (o toda la locución verbal hablada o escrita) y la evolución de los conflictos planteados. Cuando en *Sin Aliento* (1959, Jean-Luc Godard) Michel dice que entre la pena y la nada escoge la nada, o cuando se ve escrito en un afiche “Vivir peligrosamente hasta el fin”, en ambos casos el autor está perfilando una cierta “filosofía de la vida” que es la que está en juego en la película. Con el comportamiento de los personajes él postula una cierta ambivalencia entre este tipo de vida y aquella que prefiere la integración de la sociedad.

En la relación entre dos o más líneas isotópicas se hace también manifiesta la propuesta del autor. En *El último de su línea* (1915, Thomas H. Ince) se contraponen dos líneas de sentido que coinciden con dos sistemas de valores distintos, la de las virtudes y la de los vicios de la raza blanca en contraposición con la clara ausencia de valores de la raza india. De la lectura fusionada de estas isotopías podemos extraer el planteamiento del autor. La dominación de una línea isotópica con respecto a otra o el equilibrio entre ambas ofrecen brechas a la lectura ideológica.

Por último, debemos mencionar que el uso de los códigos contribuye a correlacionar y esclarecer los temas y las propuestas de la estructura temática. Así como en el plano del contenido obtenemos información en la historia y en las sucesivas abstracciones que podemos hacer (información semántica), en el plano de la expresión se utilizan recursos que complementan los postulados temáticos. Por ejemplo, la reiteración de un objeto, de un color, el uso de la iluminación específica, nos puede dar claves certeras coadyuvantes a la significación (información estética).

7.6.3. Autor implicado

Hasta aquí hemos venido hablando del autor a secas. Vamos ahora a dilucidar cuál es su ubicación con respecto al texto y, en específico, a lo que hemos llamado la propuesta ideológica del autor.

Varios estudiosos coinciden en que el texto brinda al lector-espectador la posibilidad de crearse una imagen del autor, pero que no es necesariamente compatible con la de aquella persona real generadora del discurso. Estamos hablando de la diferencia que establece E. Benveniste entre el sujeto de la enunciación, el que produce el discurso, y el sujeto del enunciado o sujeto gramatical (12). Si algún bebedor empedernido dice: /No me gusta el licor/, el sujeto que enuncia (el alcohólico) no coincide con el sujeto implícito en la frase o “yo” gramatical. Bajo esta misma idea algunos teóricos, entre ellos Wayne Booth, están de acuerdo en una nueva entidad textual que han denominado AUTOR IMPLICADO (llamado también autor Modelo o Enunciador), el cual se define: “como una imagen del autor (real) construida por el texto y percibida como tal por el lector. La función de esta imagen parece ser esencialmente de orden ideológico” (45).

Esta idea de separar la imagen textual del autor de la imagen del autor real sólo tiene sentido cuando pueden diferenciarse una de la otra. Según Booth, esto puede ocurrir en dos casos: 1) cuando el autor revela en su escritura una “personalidad inconsciente” u “otro yo” (revelación involuntaria), o 2) cuando se trata de una simulación voluntaria por parte del autor, en la cual él escribe regido por una idea o por una personalidad diferente a la propia.

Para nuestros fines, tomaremos en cuenta esta separación cuando la obra así lo requiera, pero, en general, cuando hablemos de proposición ideológica del autor, nos estaremos refiriendo al autor IMPLICADO.

7.6.4. Lector analista

¿Cuál es el papel del lector-espectador frente a un texto? Indudablemente una obra cobra sentido en la medida en que es actualizada por un interlocutor. Una vez frente a la obra y en la lectura misma, se produce un movimiento irrefrenable de conexiones semánticas, desciframientos intelectivos que irán hilando el discurso en un ir y venir de asociaciones, referencias, impresiones, formulándose así, su coherencia particular. El lector entonces, construye la diégesis, interpreta, atribuye significaciones, explicita sentidos...; por lo tanto, de su capacidad analítica y evaluativa, de la amplitud de su marco referencial, de sus cualidades perceptivas y de su conocimiento en general, dependerá la profundidad de sus análisis.

Sin embargo, hay que considerar lo que, por otro lado plantea Eco, quien habla de la posibilidad de interpretar un texto o de usar un texto (38). La diferencia consiste en que en la primera operación, el lector estará tratando de revelar las interpretaciones que virtualmente “contiene” el texto, mientras que en el segundo caso, el lector tenderá a forzar el texto a “decir” algo más, en otras palabras, lo utilizará para un fin predeterminado. Para un analista es absolutamente imprescindible tomar la primera vía, no dejarse contaminar por prejuicios, especulaciones falsas o tendencias individuales que desvíen la obra de su justa interpretabilidad, “(...) generar sólo las interpretaciones que prevé su estrategia”, dice Eco. No queremos con esto descalificar la segunda opción; bien podría servir como vía reflexiva para otro tipo de problemas, pero refiriéndonos a la función analítica es siempre conveniente deshilvanar el discurso con la mayor claridad y solidez.

7.6.5. Extensionalidad de la estructura temática

Basándonos en algunos conceptos explicitados por U. Eco (4), señalaremos la necesaria relación de la estructura temática con la referencialidad extratextual o extensiva.

Eco señala que el funcionamiento semiótico de un texto, sea cual sea, no varía aun si su referencia es incierta. Por ejemplo, la frase: /El mundo es rojo/ no está expresando una realidad concreta, su referente es imaginario o simbólico, sin embargo, en sí misma, la frase posee una coherencia singular y puede leerse distanciada de cualquier fenómeno factible. Para referirse a estas “condiciones de significación”, U. Eco habla de una semántica INTENSIONAL. La semántica EXTENSIONAL es la que sí se interesa por los fenómenos a los que, por extensión, se refiere una frase. Sería el caso de aquellos textos cuya “condición de verdad” pasa a un primer plano. Para un historiador, por ejemplo, es importante establecer el valor de verdad entre estos dos enunciados: /Bolívar es progresista/ o /Bolívar es fascista/. El estudio de la Historia, entonces, se realiza a partir de una semiótica extensional. Concretamente en nuestro análisis es importante destacar que hay discursos, como el documental o la película histórica, que pretenden o tratan de ser extensionales, en todo sentido. Sus estrategias compositivas buscan otorgar mayor veracidad a su referencia directa, y la proposición ideológica del autor recaerá sobre ese referente. Otro es el caso de los discursos de ficción, en donde no hay un referente real sino imaginario en el nivel de la diégesis, lo que quiere decir que su primero y más directo nivel de significación es intencional. Sin embargo, a medida que se realizan las sucesivas abstracciones hasta definir la propuesta ideológica, el discurso se referirá extensivamente a una temática extratextual. Necesariamente, cuando estudiamos la estructura temática estamos moviéndonos en el campo de la semántica extensional.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. MOLES, A. y ZELTMAN, C. (Eds.). *La comunicación y los mass media*. Ediciones Bilbao, Bilbao, 1975.
2. DUBOIS, J. (Ed.). *Diccionario de lingüística*. Alianza Editorial, Madrid, 1979.
3. PASQUALI, A. *Comprender la comunicación*. Monte Ávila Editores, Caracas, 1978.
4. ECO, U. *Tratado de semiótica general*. Editorial Lumen, Barcelona, 1985.
5. Derivaciones de diversos textos.
6. SAPIR, E. *El lenguaje*. Fondo de Cultura Económica, México, 1954.
7. LÁZARO CARRETER, F. *Diccionario de términos filológicos*. Editorial Gredos, Madrid, 1968.
8. DUCROT, O y TODOROV, T. *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*. Siglo XXI Editores, Madrid, 1986.
9. HJELMSLEV, L. *Ensayos lingüísticos*. Editorial Gredos, Madrid, 1972.
10. MOLES, A. *Teoría de la información y la percepción estética*. Editorial Júcar, Madrid, 1975.
11. PALMER, F.R. *La semántica*. Siglo XXI Editores, México, 1978.
12. BENVENISTE, E. *Problemas de lingüística general*. Siglo XXI Editores, México, 1980.
13. VAN DIJK, T. *Por una poética generativa*, citado por Jorge Lozano, *Análisis del discurso*, Ediciones Cátedra, Madrid, 1989.
14. ECO, U. "¿Puede enseñar la televisión?", *Screen Education* 31, Summer 1979.
15. JAKOBSON, R. "Lingüística y poética" en *Ensayos de lingüística general*, Editorial Seix Barral, Barcelona, 1975.
16. MOLES, A. *Sociodinámica de la cultura*. Ediciones Paidós, Buenos Aires, 1978.
17. BALDELLI, P. *Comunicación audiovisual y educación*. Ediciones de la Biblioteca Central UCV, Caracas, 1970.
18. FOSSAERT, R. *La société. Une théorie générale*. Éditions du Seuil, Paris, 1977.
19. MANNHEIM, K. *Ideología y utopía*. Fondo de Cultura Económica, México, 1972.
20. VAN DIJK, T. *Estructuras y funciones del discurso*. Siglo XXI Editores, México, 1980.
21. BARTHES, R. "Introducción al análisis estructural de los relatos" en *Análisis estructural del relato*, Ediciones Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1974.
22. GREIMAS, A.J. y COURTRES, J. *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Editorial Gredos, Madrid, 1982.
23. FERRATER MORA, J. *Diccionario de filosofía*. Alianza Editorial, Madrid, 1981.
24. LEFEBVRE, H. *Lógica formal, lógica dialéctica*. Siglo XXI Editores, México, 1970.
25. CARONTINI, E. y PERAYA, D. *Elementos de semiótica general*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1979.
26. MAINGUENEAU, D. *Elementos de semiótica general*. Ediciones Hachette, Buenos Aires, 1980.
27. GENETE, G. *Figuras III*. Editorial Lumen, Barcelona, 1989.
28. METZ, C. *Ensayos sobre la significación en el cine*. Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1972.
29. GENETTE, G. *Nouveau discours du récit*. Éditions du Seuil, Paris, 1983.
30. KOWZAN, T. "El signo en el teatro" en *El teatro y su crisis actual*. Monte Ávila Editores, Caracas, 1989.
31. AUMONT, J. et alii. *Estética del cine*. Ediciones Paidós, Buenos Aires, 1985.
32. DONDIS, D. A. *La sintaxis de la imagen*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1976.
33. REISZ, K. *Técnica del montaje cinematográfico*. Ediciones Taurus, Madrid, 1960.
34. ARIJON, D. *Grammar of Film Language*. Focal Press, Londres, 1976.
35. BARTHES, R. "Retórica de la imagen" en *La semiología*. Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1970.

36. DELEUZE, G. *Logique du sens*. Éditions de Minuit, Paris, 1969.
37. BORDWELL, D. *Narration in the Fiction Film*. The University of Wisconsin Press, Madison, 1985.
38. ECO, U. *Lector in fabula*. Editorial Lumen, Barcelona, 1981.
39. VANNOYE, F. *Récit écrit-récit filmique*. Éditions Cedic, Lyon, 1979.
40. ZUNZUNEGUI, S. *Pensar la imagen*. Ediciones Cátedra, Madrid, 1989.
41. FERRO, M. *Cine e historia*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1980.
42. GREIMAS, A.J. *Semántica estructural*. Editorial Gredos, Madrid, 1971.
43. LOZANO, J. et alii. *Análisis del discurso*. Ediciones Cátedra, Madrid, 1989.
44. MARCHESE, A. y FORRADELLAS, J. *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*. Editorial Ariel, Barcelona, 1986.
45. BOOTH, W. Citado por Gérard Genette en (29).
46. LAWSON, J. H. *Teoría y técnica de la dramaturgia*. Ediciones del Instituto Cubano del Libro, La Habana, 1976.
47. EGRI, L. *The Art of Dramatic Writing*. Simon and Schuster, New York, 1960.
48. WOLFFLIN, E. *Conceptos fundamentales en la historia del arte*. Ediciones Espasa-Calpe, Madrid, 1945.
49. ROFFÉ, A. "Una aproximación al análisis fílmico" en Tulio Hernández (Ed.) *Pensar en cine*. Conac-Fundación Cinemateca Nacional, Caracas, 1990.
50. ODIN, R. "Del espectador ficcionalizante al nuevo espectador", *Objeto Visual 5*. Caracas, Fundación Cinemateca Nacional, 1998.
51. UBERSFELD, A. *Semiótica teatral*. Ediciones Cátedra, Madrid, 1998.
52. PIMENTEL, L. A. *El relato en perspectiva. Estudio de teoría narrativa*. Siglo XXI Editores, México, 1998.
53. GAUDREAU, A. y JOST, F. *El relato cinematográfico*. Editorial Paidós, Barcelona, 1995.
54. VV.AA. *Materiales 7. El lenguaje cinematográfico y el proceso de reflexión en el cine* (mimeo). Departamento de Cine, Escuela de Artes UCV, Caracas, 1994.
55. ALTMAN, R. "The Material Heterogeneity of Recorded Sound" en Rick Altman (Ed.) *Sound Theory, Sound Practice*. Routledge, London, 1992.
56. ROFFÉ, A. *Apuntes sobre la relación imagen-sonido* (mimeo). Caracas, s/f.
57. CHION, M. *La audiovisión*. Editorial Paidós, Barcelona, 1993.
58. BORDWELL, D. y THOMPSON, K. *El arte cinematográfico*. Editorial Paidós, Barcelona, 1995.
59. THOMPSON, K.. *Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis*. Princeton University Press, Princeton, 1988.
60. AUMONT, J. y MARIE, M. *Análisis del film*. Editorial Paidós, Barcelona, 1990.
61. BORDWELL, D., STAIGER, J. y THOMPSON, K.. *El cine clásico de Hollywood*. Editorial Paidós, Barcelona, 1997.
62. CARMONA, R. *Cómo se comenta un texto fílmico*. Ediciones Cátedra, Madrid, 2000.
63. AZUAGA, R. *El cine como habla: identificación de los temas presentes en tres largometrajes de ficción venezolanos (1989-1991)* (mimeo). Facultad de Humanidades y Educación UCV, Caracas, 2000.
64. CASSETTI, F. y DI CHIO, F. *Cómo analizar un film*. Editorial Paidós, Barcelona, 1991.
65. PAVIS, P. *El análisis de los espectáculos*. Editorial Paidós, Barcelona, 1996.
66. BARTHES, R. *Leçon*. Éditions du Seuil, París, 1978.
67. MC DONALD, P. "Film acting" en J. Hill y P. Church (Eds.) *Film Studies: Critical Approaches*. Oxford University Press, Oxford, 2000.
68. CHURCH GIBSON, P. "Film costume" en J. Hill y P. Church (Eds.) *Film Studies: Critical Approaches*. Oxford University Press, Oxford, 2000.
69. SQUICCIARINO, L. *El vestido habla*. Ediciones Cátedra, Madrid, 1990.

70. PAYNE, B. *The History of Costume: From Ancient Mesopotamia Through the Twentieth Century*. Addison-Wesley, New York, 1992.
71. DOANE, M A. The Economy of Desire: The Commodity Form in/of the Cinema. *Quarterly Review of Film and Video*, 11/1, 1989.
72. SPIGAL, L y MANN, D. Women and Consumer Culture: A Selected Bibliography. *Quarterly Review of Film and video*, 11/1, 1989.
73. WOOD, R. *Hitchcock's Films*. Columbia University Press, New York, 1965.
74. COLMENARES, M.G. *Cuatro documentales sobre Armando Reverón: un análisis comparativo* (mimeo). Caracas, 2007.
75. GONZÁLEZ, I. La transparencia y la opacidad en el cine. *Objeto visual* 4, 1997.
76. VV.AA. *Communications 38: Énonciation et cinema*. París, 1983.
77. BARTHES, R. *La aventura semiológica*. Editorial Paidós, Barcelona, 1990.

INDICE

7.1. Notas generales	1
7.2. Segmentación	2
7.3. Estructura narrativa	6
7.3.1. Núcleos, catálisis, indicios e informantes	6
7.3.2. Los personajes	6
7.3.3. La identidad, el QUÉ del personaje	8
7.3.3.1. El ser del personaje	8
7.3.3.2. El hacer del personaje	10
7.3.3.2.1. Relaciones y conflictos como parte del hacer del personaje	11
7.3.4. El personaje en el eje paradigmático: los actantes	14
7.3.5. Presentación y caracterización, el CÓMO del personaje	16
7.3.6. Líneas narrativas	19
7.3.7. Integración de las unidades mínimas	20
7.3.8. Descripción sintética de la estructura narrativa	20
7.4. Elementos de análisis narratológico	20
7.4.1. La voz	21
7.4.2. El tiempo	24
7.4.3. El modo. La distancia	26
7.4.4. El modo. Perspectiva y focalización	26
7.4.4.1. La teoría de la focalización de Genette	27
7.4.4.2. La perspectiva como regulación cuantitativa de la información narrativa	29
7.4.4.3. Focalización interna: narración consonante y narración consonante	29
7.4.4.4. Ocularización	30
7.4.4.5. Auricularización	32
7.4.4.6. Consideraciones finales	34

7.4.5. Construcción fílmica del espacio	35
7.5. Códigos y s-códigos de la lengua cinematográfica	36
7.5.1. Códigos y s-códigos de la puesta en escena	37
7.5.2. Los componentes de la puesta en escena	38
7.5.2.1. Del actor	38
7.5.2.1.1. La voz hablada	39
7.5.2.1.2. La voz gestual	40
7.5.2.1.3. La apariencia del actor (o del personaje)	40
7.5.2.2. Fuera del actor	41
7.5.2.3. Comentarios finales	44
7.5.3. Los códigos y s-códigos de registros	46
7.5.4. Las modificaciones de registros	48
7.5.5. Los códigos y s-códigos del montaje	49
7.5.6. Análisis de la relación imagen-sonido	58
7.5.6.1. Apuntes sobre el problema del sonido fílmico y su relación con la imagen	58
7.5.6.2. Conceptos y categorías analíticas	60
7.5.6.3. Procedimiento para el análisis audiovisual	63
7.5.7. Las relaciones entre códigos y s-códigos	66
7.5.8. Los principios compositivos	68
7.5.8.1. Conceptos y categorías analíticas	68
7.5.8.2. Síntesis y principios compositivos	72
7.5.8.3. Herramienta para la identificación de los principios compositivos	73
7.5.8.4. Principios compositivos, dominante, norma y estilo	74
7.6. Estructura temática	75
7.6.1. Isotopías	76
7.6.2. Proposición ideológica del autor	76

7.6.3. Autor impicado	77
7.6.4. Lector analista	78
7.6.5. Extensionalidad de la estructura temática	78

ANEXOS

GUÍA DE LECTURA Y ESQUEMA PARA LA REALIZACIÓN DE LOS TRABAJOS DE ANÁLISIS

1. **Segmentación** (Material de lectura: Materiales 7, punto 7.2; Roffé, *Una introducción...*, pp. 97-99, 109-113).
 - 1.1. Breve descripción del tiempo y el espacio de la diégesis especificando duración, período histórico en que se desarrolla la trama, lugar geográfico en el que está ambientada, balance entre escenas filmadas en interiores y en exteriores.
 - 1.2. Criterios empleados para la segmentación, en general y explicación de casos particulares o criterios *ad hoc* cuando sea necesario aplicarlos.
 - 1.3. Segmentación propiamente dicha, a nivel de escenas, con referencias a las elipsis temporales y espaciales, así como a las articulaciones visuales y sonoras entre las escenas.

2. **Estructura temática** (Material de lectura: Materiales 7, punto 7.6; Materiales 2, punto 2.9; Materiales 3, punto 3.5; Ubersfeld, *Semiótica Teatral*, II.3; Azuaga, *El cine como habla...*, pp.40-61; Eco, *Tratado...*, capítulo 3.9; Roffé, *Una introducción...*, pp. 120-123).
 - 2.1. Identificación de las isotopías presentes en las unidades mínimas (escenas) del film (Materiales 7, 7.6.1)
 - 2.2. Trayectorias de sentido definidas por las isotopías.
 - 2.3. Determinación de los temas principales, relacionándolos y jerarquizándolos.
 - 2.4. Identificación de la proposición ideológica del film (Materiales 7, 7.6.2, 7.6.3, 7.6.4, 7.6.5).

3. **Estructura narrativa.**
 - 3.1. Clasificación de las escenas utilizando las categorías de Barthes para el análisis estructural del relato (Material de lectura: Barthes, *Introducción al análisis estructural de los relatos*, pp. 9-43; Barthes, *La concatenación de las acciones*; Roffé, *Una introducción...*, pp. 114-115).
 - 3.2. Estudio de los personajes, de las relaciones, conflictos y líneas narrativas y de los estados iniciales, finales y modificaciones de los personajes y sus relaciones, según el análisis tradicional (Material de lectura: Materiales 7, punto 7.3.2, 7.3.3, 7.3.4, 7.3.5, 7.3.6).
 - 3.3. Integración de las unidades mínimas formando unidades de nivel superior, repitiendo este proceso hasta llegar a las partes (Material de lectura: Materiales 7, punto 7.3.7).
 - 3.4. Descripción sintética de la estructura narrativa, identificando los principios que rigen la construcción de la trama en el film (Material de lectura: Materiales 7, punto 7.3.8).

4. **Análisis narratológico** (Material de lectura: Materiales 7, punto 7.4; Roffé, *Una introducción...*, pp. 104-109, 116-119).
 - 4.1. Estudio de la voz: clases de narradores, niveles narrativos (Materiales 7, 7.4.1)
 - 4.2. Estudio del tiempo: orden, duración y frecuencia (Materiales 7, 7.4.2; Gaudréault y Jost, cap 5).
 - 4.3. El modo: perspectiva, focalización y distancia (Materiales 7, 7.4.3, 7.4.4; González, *La transparencia y la opacidad en el cine*).
 - 4.4. El espacio (Gaudréault y Jost, cap. 4; Roffé, *La construcción fílmica del espacio*).

5. **Análisis del Uso de la Lengua Cinematográfica** (Material de lectura: Materiales 7, punto 7.5.; Roffé, *Una introducción...*, pp. 123-130).
 - 5.1. Descripción literal y gráfica de una escena del film, según presentación audiovisual de apoyo.

- 5.2. Análisis del uso de la lengua cinematográfica en la escena: puesta en escena, registros de imagen y sonido, modificaciones de registros, montaje, relación imagen-sonido. Relación de los usos encontrados en la escena con otros usos identificados en el resto del film (Materiales 7, 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3, 7.5.4, 7.5.5, 7.5.6, 7.5.7; Bordwell y Thompson, *El arte cinematográfico*, pp. 246-291; Aumont et alii., *Estética del cine*, pp. 62-70).
- 5.3. Identificación de las estrategias (principios compositivos) básicas que orientan la configuración del plano de la expresión y sus relaciones con el plano del contenido (Materiales 7, 7.5.8).

NOTA: Las escenas serán asignadas a cada estudiante cuando se les informe sobre la segmentación que va a ser empleada.

6. **Elaboración de una nota crítica**, no menor de 4.500 caracteres ni mayor de 9.000 (Material de lectura: A. Marrosu, *Crítica Cinematográfica*, en *Pensar en cine*).

NOTA 1: Guía de lectura de otros materiales. Son de lectura obligatoria para la redacción de los trabajos 2.2, 2.7, 2.8, 2.9, 3 (completo) y 7 (completo). Son de lectura importante: 1 (completo), 2.1, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 2.10 y 6 (completo). Constituyen una lectura complementaria: Materiales 5.

NOTA 2: En los trabajos, cada estudiante puede ordenar los puntos como mejor le convenga a su exposición, salvo la segmentación, ya que ésta se entrega anticipadamente a la redacción del trabajo de análisis propiamente dicho, y la nota crítica, que debe estar al final.

NOTA 3: Este esquema de análisis no es, por supuesto, el único que existe. Sin embargo, por razones docentes, será el que se aplique, pero siempre recordando que hay otras formas de realizar análisis. Inclusive, una vez realizado el análisis según el esquema indicado, cada estudiante está en plena libertad de añadir, como apéndice, cualquier otra reflexión, consideración o comentario que desee formular.