

Unidad 9

- El análisis de los componentes cinematográficos.

3. El análisis de los componentes cinematográficos

3.1. *La «lingüística» del film*

Aunque no todo el mundo lo da por descontado, existe un difuso y casi tradicional reconocimiento de la «lingüística» del film.¹ Si, de hecho, un lenguaje, cualquiera que sea, consiste en un dispositivo que permite otorgar significado a objetos o textos, que permite expresar sentimientos o ideas, que permite comunicar informaciones, el cine aparece plenamente como un lenguaje. En otros términos, un film expresa, significa, comunica, y lo hace con medios que parecen satisfacer esas intenciones; por ello entra en la gran área de los lenguajes.

La aparición de la semiótica ha respaldado y perfeccionado a la vez estas convicciones, pero también ha sacado a la luz algunos problemas.² En efecto, el film, respecto a los otros lenguajes, parece poseer dos características muy precisas. Por un lado presenta signos, fórmulas, procedimientos, etc., bastante distintos entre sí, a menudo extraídos de otras áreas expresivas, y que se entrelazan, se alternan y se funden formando un flujo bastante complejo: por ello, más que un lenguaje parece un concentrado de diversas soluciones. Por otro lado no posee la compactidad y sistematicidad que per-

1. El tradicional debate sobre la «lingüística» de un film encuentra su mejor resumen en MITRY, 1963 y 1965.

2. Resulta fundamental en esta línea el trabajo de Christian Metz, que a mediados de los años sesenta reabrió el debate con su «Le cinéma: langue ou langage?», luego recogido en METZ, 1968. También fue Metz quien exploró las soluciones que nosotros vamos a exponer aquí, es decir, las que llevan a definir el «lenguaje cinematográfico» como conjunto de todos los códigos que se activan para construir un film: véase sobre todo METZ, 1971.

miten la aparición de reglas recurrentes y compartidas: por ello, más que un lenguaje parece un laboratorio siempre abierto. En resumen, el film se nos aparece como demasiado rico y a la vez demasiado vago como para ser efectivamente asimilable a los lenguajes naturales (el lenguaje humano), a los sistemas simbólicos (el lenguaje de las flores), a los dispositivos de señalización (el lenguaje de las abejas), etc. Si es un lenguaje, e indudablemente lo es, resulta también serlo un poco por exceso y un poco por defecto.

De esta dificultad, y de la necesidad de superarla, nacen distintas estrategias de análisis. De hecho, no existe una sola forma de afrontar tal riqueza y tal elasticidad, sino muchas, y cada una con sus propios objetivos e instrumentos. En concreto, tres parecen ser las principales modalidades de exploración: en primer lugar la «lingüisticidad» del film se reconduce hacia una serie de *materias de la expresión* o de *significantes*; después esta «lingüisticidad» se confronta con la existencia de una bien definida tipología de *signos*; y, en fin, esta «lingüisticidad» se relaciona con una rica variedad de *códigos* operantes en el flujo fílmico.

Así pues, tres caminos, cada uno de los cuales descubre categorías analíticas concretas. Sobre estos tres enfoques, y en particular sobre el último, vamos a hablar en este capítulo. Dada la amplitud y la variedad de la materia, nos serviremos de ejemplos extraídos de varios films, aunque mantendremos una referencia principal: *El conformista*, de Bernardo Bertolucci (Italia, 1970), texto ideal dada la riqueza de soluciones lingüísticas y expresivas adoptadas. Pero vayamos por partes.

3.2. Los significantes y las áreas expresivas

Como ya hemos apuntado, el primer modo de abordar y reordenar la heterogénea área expresiva del film consiste en distinguir los distintos *significantes* de que se sirve, es decir, los materiales sensibles con que se entretajan sus signos.

Ante todo, definamos dos grandes tipos de significantes: los *significantes visuales* y los *significantes sonoros*. Los primeros se refieren, evidentemente, a todo aquello relativo a la

vista, y que por ello se basa en un juego de luces y sombras; a su vez pueden dividirse en dos categorías, las imágenes en movimiento y los signos escritos (relacionados no sólo con la «visión» en sentido estricto, sino también con la «lectura»). Los segundos se refieren a todo lo relativo al oído, y que por ello se basa en un juego de ondas acústicas: se subdividen a su vez en tres categorías, respectivamente las voces, los ruidos y la música.

Tenemos, pues, en total cinco tipos de significantes: *imágenes*, *signos escritos*, *voces*, *ruidos* y *música*; o, en otros términos, cinco «materias de la expresión» que constituyen la base misma del edificio del film.³ En resumen, cinco tipos de ladrillos con los que se edifica la casa.

Cada uno de estos tipos de significantes, en sí mismo, da lugar a diferentes *áreas expresivas*: cada clase de ladrillo puede dar lugar a edificios distintos. Si tomamos como ejemplo los signos escritos, nos conducirán a las lenguas naturales y a los diversos modos de fijarlas sobre un soporte permanente. Si tomamos las voces, nos reenviarán por un lado, y de nuevo, a la lengua que hablamos, y por otro al canto. Si tomamos las imágenes, harán referencia a todos los artificios icónicos experimentados por la pintura, la fotografía, etc. Si tomamos la música, aludirá a la articulación de los instrumentos, notas, tonos, timbres, etc. Lo que queremos decir, en resumen, es que las «materias de expresión» son los puentes que permiten al film, por decirlo de algún modo, extenderse y aposentarse en toda una serie de territorios ajenos, pero dotados de una identidad propia. Sobre esta base el film «roba» lenguajes ya consolidados para mezclarlos, superponerlos y articularlos en una amalgama completamente original.

Naturalmente, queda abierta la cuestión de qué categorías es necesario usar para analizar cada una de estas «áreas expresivas», así como también la cuestión de qué categorías hay que activar para analizar los resultados que derivan de

3. La división en cinco materias de la expresión ya la avanzó METZ, 1971. Recordemos también que la copresencia de distintas materias expresivas es algo muy frecuente en arte: piénsese en los textos verbales de la pintura o, viceversa, en las imágenes de la literatura. A título indicativo, véase M. Butor, *Les mots dans la peinture*, Ginebra, Skira, 1969. El cine parece llevar esta situación a sus últimas consecuencias.

su combinación. Reencontraremos y afrontaremos más directamente estos problemas en los apartados dedicados a los códigos: por ahora contentémonos con haber señalado rápidamente un primer modo de reseñar los componentes básicos del film. Ello, lo repetiremos, consiste en diferenciar las distintas materias de la expresión, los diferentes significantes, y descubrir las áreas que éstos originan.

Pasemos ahora a la segunda forma de investigación: el análisis de los signos.

3.3. Los signos

Lo que descubre este segundo enfoque no son los soportes físicos de la significación, sino los modos en que se organizan. Por ello el centro de la atención debe estar dominado, no por los significados, sino por los tipos de relaciones entre significados y significantes, e incluso los tipos de relaciones entre significantes, significados y referentes: en una palabra, los tipos de *signos* que utiliza un film. Un signo, de hecho, debe su carácter a aquello que va más allá del material del que está hecho: una palabra será abstracta o concreta, no importa que se pronuncie o se escriba; o, por poner otro ejemplo, un retrato fiel puede obtenerse o bien a través de una fotografía, o bien a través de una descripción verbal. Lo que cuenta es la forma que asume la relación entre significante, significado y referente, más allá de la naturaleza del significante por sí solo. De ahí se sigue que hay una tipología de signos que atraviesa las distintas áreas expresivas, superando los tradicionales confines entre la dimensión visual y la dimensión sonora. El análisis «por signos», así, recombina y reestructura el cuadro presentado con anterioridad.

Una tipología que ha gozado de un cierto prestigio en el análisis fílmico es la de C. S. Peirce.⁴ Prevé tres tipos fundamentales de signos (más una serie bastante amplia de variedades): los *índices*, los *iconos* y los *símbolos*.

4. PEIRCE, 1931. La tripartición índice, icono y símbolo fue aplicada al cine por WOLLEN, 1969 y BETTETINI, 1971.

El *índice* es un signo que testimonia la existencia de un objeto, con el que mantiene un íntimo nexo de implicación, sin llegar a describirlo. Un indicio, como la típica colilla de cigarrillo en el cenicero, nos dice que en la habitación ha estado alguien, pero en general, deducciones detectivescas aparte, no nos dice nada sobre cómo es esa persona. Del mismo modo actúan todos los síntomas de los estados de ánimo o de las patologías: el llanto alude a una alteración cualquiera, pero no nos dice nada sobre sus causas o su modalidad.

El *icono* es un signo que reproduce, por así decirlo, los contornos del objeto. En este caso, en consecuencia, no se dice nada sobre la existencia del objeto, pero se dice algo sobre su cualidad. Un cuadro o una fotografía de estudio, de hecho, comunican formas exteriores, apariencias, ricas en datos cualitativos, pero no implican la existencia real del objeto. Por ello, vienen a señalar el nexo existencial entre el signo y el objeto de referencia.

El *símbolo* es un signo convencional, y que por ello se basa en una correspondencia codificada, en una «ley». En este caso, no se dice nada de la existencia, ni tampoco de la cualidad del objeto: simplemente se lo designa sobre la base de una norma. La palabra misma es, para entendernos, un signo arbitrario: diciendo simplemente «árbol», no predico nada acerca de la existencia efectiva de un árbol en concreto, ni reclamo la específica cualidad de esta o aquella planta. Al mismo tiempo, sin embargo, y según una convención típica de la lengua española, transmito un significado muy preciso que las otras lenguas, según sus propias convenciones, transmiten con palabras diferentes.

Si nos fijamos bien, el cine posee la totalidad de estos tres tripos de signos. Esto es cierto, ante todo, de manera más bien intuitiva, a partir de una descomposición de los diversos lenguajes que el film reúne y conecta: las imágenes son inmediatamente iconos, mientras que la música y las palabras son símbolos y los ruidos índices.

Pero la copresencia en el film de iconos, índices y símbolos viene dada por otro tipo de consideraciones. Advirtamos que, en general, en el interior de cada lenguaje, encontramos valencias icónicas, indexicales y simbólicas. Las mismas len-

guas naturales, por ejemplo, son predominantemente simbólicas (una palabra significa por convención, según hemos dicho): sin embargo, no faltan los iconos (las palabras onomatopéyicas) ni los índices (las interjecciones). Por otro lado, cada tipo «puro» se contamina con los demás: existen símbolos con rasgos icónicos (los emblemas), iconos con rasgos indexicales (las fotografías instantáneas), etc.

Pues bien: también las imágenes en movimiento presentan esas tres valencias, mezcladas en distintas combinaciones. Toda la secuencia del asesinato de Anna en *El conformista* puede ofrecernos claras ejemplificaciones a este respecto.

Los sicarios, que aparecen en la niebla del bosque, están sobre todo «representados»: lo que se quiere evidenciar no es tanto su ser «real», su «existir», como su ser «visible», su ser «figura gráfica» (y, ya sea por la sofisticación de la impostación fotográfica o por el hecho de que se les otorga un relieve completamente secundario en la dinámica de la acción, esto parece confirmar su valencia esencialmente icónica). Sucesivamente, la larga serie de campos/contracampos que alterna el rostro desesperado de Anna, que golpea la ventanilla del coche en el que está encerrado Marcello, y el rostro de este último, aparentemente impasible, parece añadir algo distinto a las simples intenciones representativas: de cualquier forma se ponen en juego no sólo los personajes (Anna y Marcello), sino también los dos actores (Dominique Sanda y Jean-Louis Trintignant) con su fisicidad, su intensidad interpretativa; con el resultado de alcanzar una verdad intrínseca a la situación (valencia indexical).⁵ La figura del agente Manganiello (Gastone Moschin), finalmente, que asume una evidencia central en la conclusión de la secuencia, manifiesta una valencia fuertemente simbólica, ya que subraya un rol intensamente codificado: el del típico funcionario, el hombre de la falsa seguridad, en apariencia experto y decidido, acostumbrado a la acción, subordinado al deber, y en realidad lleno de prejuicios, de ansias y de dudas.

Si se quiere, aún puede rastrearse un último ejemplo de

5. Pensemos, siempre en este sentido, en lo que el propio Bertolucci hizo con Marlon Brando en *El último tango en París*: en cierto modo, también un documental sobre el actor.

coexistencia de más valencias signílicas en el interior de un solo acontecimiento, volviendo a *Paisà*, en los oficiales ingleses que están en Florencia: indicios de una presencia no simulada («verdaderos» ingleses), iconos de los personajes (los trajes de los soldados) y símbolo de la indiferencia y de la distancia (emotiva, cultural y lingüística) de los aliados en los enfrentamientos de la ciudad.

Este es, pues, el segundo enfoque analítico del heterogéneo y variado territorio de los componentes cinematográficos: diferenciar tres formas de signos y encontrar sus respectivas presencias en el film. No queda más que pasar al tercer enfoque, sobre el cual vamos a hablar con más calma, no tanto porque sea intrínsecamente mejor que los otros, como porque supone algunas ventajas: ante todo permite ver, además de aquello que existe en un film, el conjunto de las posibilidades que encierra; luego permite valorar el sentido de la elección efectuada; y finalmente conduce a la captación de los efectos para el cine de la utilización de soluciones extraídas de otras áreas expresivas. En resumen, este tercer enfoque, «por códigos», es el que mejor permite encuadrar en el edificio filmico el rol y la función de los distintos componentes cinematográficos.

3.4. Los códigos

3.4.1. La noción de código

Analizar los códigos cinematográficos plantea ante todo un problema terminológico, puesto que existen muchas definiciones posibles de «código». ⁶ Se puede entender como un dispositivo de correspondencia: es el caso del código Morse, que se limita a establecer la equivalencia entre una determinada letra del alfabeto y una secuencia de trazos largos o breves. O también se puede entender como un repertorio de se-

6. Sobre la noción de código, véanse sobre todo las contribuciones de Umberto Eco, sintetizadas en ECO, 1984. Para la noción de código en el cine, véase METZ, 1971 y ODIN, 1972.

ñales dotado de sentido: es el caso del código mariner, que presenta una serie de banderas, o una serie de combinaciones de banderas, y fija el significado de cada una de ellas. En fin, se puede entender como un conjunto de leyes o de normas de comportamiento: es el caso del código jurídico e incluso del código caballeresco, que establecen cómo se debe actuar en esta o aquella situación.

De estas distintas acepciones podemos, sin embargo, extraer algunas indicaciones para nuestros propósitos: un examen atento de lo que se entiende por código muestra fácilmente cómo los tres caracteres que hemos diferenciado (el correlacional: el código como dispositivo de correspondencias; el acumulativo: el código como repertorio de señales y de sentidos; y el institucional: el código como corpus de leyes) operan estrechamente unidos. Dicho de otro modo, un *código* es siempre: a) un sistema de equivalencias, gracias al cual cada uno de los elementos del mensaje tiene un dato correspondiente (cada señal tiene un significado, etc.); b) un *stock* de posibilidades, gracias al cual las elecciones activadas llegan a referirse a un canon (las palabras pronunciadas reenvían a un vocabulario, etc.); c) un conjunto de comportamientos ratificados, gracias al cual remitente y destinatario tienen la seguridad de operar sobre un terreno común (ambos usan la misma lengua, etc.). Sólo por la presencia de estos tres aspectos, y por su presencia simultánea, puede funcionar verdaderamente un código: esto nos permite definir el área en el que se encuentra, describir las fórmulas usadas y referirlo a otras elecciones posibles.

Se podrá objetar en este punto que el cine no posee códigos con la fuerza de, por ejemplo, los de las lenguas naturales. En estas últimas una palabra tiene un significado fijo (el código como sistema de equivalencias), tiene un valor que la diferencia netamente de sus sinónimos y de sus contrarios (el código como *stock* de posibilidades), y, cada vez que se utiliza, todo el mundo está en condiciones de comprenderla (el código como conjunto de comportamientos ratificados). Una imagen, por el contrario (por tomar sólo uno de los componentes de un film), a menudo parece «querer decir» más co-

sas, ser intercambiable con otras y guardar en su interior ciertos interrogantes e incertidumbres.⁷

Esta «debilidad» de los códigos cinematográficos es probablemente un dato real: sin embargo, también en el cine existen conjuntos de posibilidades bien estructurados, en los cuales los elementos tienen valores recurrentes, y a los que se pueden hacer referencias comunes. En el interior de la aparente libertad expresiva, el estudioso puede fácilmente entrever principios de formalización.⁸ En resumen, también el cine tiene códigos efectivos, quizás un poco más fluctuantes, pero que funcionan perfectamente. Y de ellos vamos a hablar ahora.

3.4.2. *Códigos cinematográficos y códigos fílmicos*

Hemos hablado de códigos, y no simplemente de un código. La razón es intuitiva: como sabemos, el cine es un lenguaje abigarrado que combina diversos tipos de significantes (imágenes, música, ruidos, palabras y textos) y diversos tipos de signos (índices, iconos y símbolos); por ello resulta improductivo inferir, de la simple coexistencia de estos componentes, una presunta unidad de código. Lo que debemos hacer es apretar la tecla de la multiplicidad de los elementos en juego, partir de la variedad de los medios expresivos de los que se sirve el film: así será más fácil ver a qué serie pertenecen los distintos componentes, y cómo cada uno de los films, asumiéndolos, los superpone y los engloba.

En resumen, el hecho de postular una pluralidad de códigos (existen diversas series distintas de componentes en ac-

7. Es lo que observaban los primeros semiólogos a propósito del film, en el que no encontraban las características de la lengua verbal: véase en particular el ya citado ensayo de Metz, «Cinéma: langue ou langage?» (1964, luego recogido en METZ, 1968). Para la dimensión «plural» de la imagen y el papel «restrictivo» del texto véanse también los ensayos de Barthes «El mensaje fotográfico» (1961) y «Retórica de la imagen» (1964) ahora en BARTHES, 1982, además de, naturalmente, el debate sobre el iconismo a partir de ECO, 1968.

8. La definición de código cinematográfico como «principio de formalización» pertenece a METZ, 1971.

ción) y al mismo tiempo una convergencia en el plano de la significación (el film hace actuar a los componentes según una estrategia comprensiva) convierte lo complicado del lenguaje fílmico en algo mucho más «domable». De hecho, se puede seguir de una manera clara el proceder de un cierto código distintivo activado por la imagen, de un determinado código lingüístico presente en la banda sonora, de un determinado código de montaje, e incluso de un código narrativo concreto y quizá de un determinado código simbólico propio del sistema social y cultural en que nace la obra, etc. Y a la vez se puede reconocer cómo cada uno de estos códigos, interviniendo al lado y simultáneamente con los demás, contribuyen al resultado final.

Ahora, frente a la total apertura del film a las más variadas aportaciones, frente a esta especie de indiscriminada hospitalidad, puede surgir espontáneamente la idea de que todos los códigos que pueden encontrarse en el cine son, por eso mismo, «cinematográficos» y que por ello el lenguaje cinematográfico no tiene peculiaridad alguna.

En realidad existen, en la heterogeneidad de los componentes fílmicos, algunos que pertenecen estable y directamente al medio, y otros que proceden del exterior, de otros medios y de otros ámbitos expresivos. De ahí una primera gran distinción de base: aquella entre los códigos que son parte típica e integrante del lenguaje cinematográfico (los *códigos cinematográficos*, por supuesto), y los códigos que, aunque dotados de un rol determinante, no están de hecho relacionados con el cine en cuanto tal y pueden manifestarse también en su exterior (los *códigos fílmicos*, prestados, que se consideran realidad cinematográfica sólo en cuanto están presentes en esta o aquella película).⁹ Un film nace del entrecruzamiento de unos y otros: es cine, si se puede decir así, en cuanto activa las posibilidades peculiares del medio; y sin embargo lleva en sí mismo algo de «no cinematográfico» (por ejemplo, un mensaje político, o un modo de caracterizar a

9. La distinción entre «códigos extracinematográficos», «códigos cinematográficos» y «códigos fílmicos» fue introducida por METZ, 1971. También en METZ, 1971 puede encontrarse la idea de que «específico» se refiere tanto a la pertenencia de un cierto rasgo al medio cinematográfico, como al modo en que cada film combina sus rasgos.

los personajes) que a la vez le otorga una sustancia precisa y que al final puede resultar completamente esencial.

La distinción, hay que precisarlo, intenta sólo poner un poco de orden en los componentes básicos de un film: no hay en ella nada de normativo. No se trata de resucitar la vieja discusión sobre lo «específico» cinematográfico: cada film se comporta como quiere y como lo cree necesario. En este sentido, la única verdadera particularidad sobre la que habría que insistir es la que está relacionada con el modo en que cada film mezcla sus componentes, *todos* sus componentes.

Si ahora vamos a partir de los códigos cinematográficos, no es tanto porque sean a la fuerza los más importantes de cada film (a menudo este último, como se ha dicho, se construye sobre un código ético, ideológico, etc.), como porque definen mejor el núcleo de procedimientos que caracterizan el medio en cuanto tal y la base sobre la que se apoyan los diversos préstamos (y hablaremos de «especificidad» en el sentido puramente descriptivo, para referirnos a códigos peculiares, así como hablaremos de «generalidad» para referirnos a códigos recurrentes de film en film, cualquiera que sea su procedencia). Después de esto, más allá de estos parámetros, pasaremos a aquellos códigos que forman las cinco series de hechos que existen en el interior de la materia expresiva del film sonoro, es decir, las imágenes, las huellas gráficas, el sonido verbal, el sonido musical y los ruidos, distribuyéndolos entre aquellos que se refieren a la banda visual (los dos primeros) y los que se refieren a la banda sonora (los tres últimos): en este apartado, haremos también referencia a aquellos códigos que podemos llamar relacionales, aquellos que relacionan entre sí los hechos pertenecientes a series distintas (se tratará en particular de analizar la relación entre lo visual y lo sonoro). Finalmente, examinaremos alguno de los códigos relacionados con los fenómenos de orden sintáctico, como la organización de la secuencia, el montaje, la puntuación, etc.

El recorrido que seguiremos aparece visualizado, a modo de mapa, en la siguiente tabla:

<i>Códigos tecnológicos de base</i>		
	1. Códigos del soporte	— sensibilidad
		— formato
	2. Códigos del deslizamiento	— cadencia
		— dirección
	3. Códigos de la pantalla	— superficie
		— luminosidad
<i>Códigos visuales</i>		
Iconicidad	1. Códigos de la denominación y del reconocimiento icónicos	
	2. Códigos de la transcripción icónica	— presentación
		— distorsión
	3. Códigos de la composición icónica	— figuración
		— plasticidad
	4. Códigos iconográficos	
	5. Códigos estilísticos	
<i>Códigos visuales (cont.)</i>		
Fotograficidad	1. Organización de la perspectiva	
	2. Márgenes del cuadro	
	3. Modos de la filmación	[— escala campos y planos grados de angulación — grados de inclinación
	4. Formas de iluminación	
	5. Blanco y negro y color	
Movilidad	1. Tipos de movimiento de lo profilmico	
	2. Tipos de movimiento efectivo de la cámara	
	3. Tipos de movimiento aparente de la cámara	
<i>Códigos gráficos</i>		
	1. Formas de los títulos	
	2. Formas de lo didascálico	
	3. Formas de los subtítulos	
	4. Formas de los textos	

Códigos sonoros	
Naturaleza del sonido	1. Voces 2. Ruidos 3. Música
Colocación del sonido	4. <i>In/Off/Over</i>
Códigos sintácticos o del montaje	
	1. Asociaciones por identidad 2. Asociaciones por analogía/contraste 3. Asociaciones por proximidad 4. Asociaciones transitioidad 5. Asociaciones por acercamiento

3.4.3. Códigos tecnológicos de base (o del medio en cuanto tal)

Probablemente sólo algunos de los rasgos que caracterizan al cine como «máquina» lo caracterizan también inmediatamente como «medio de expresión». Aquí partiremos, sin embargo, de estos rasgos, dado que son sobre todo ellos los que nos permiten evidenciar por una parte lo que es propio del cine con respecto a otros medios vecinos (por ejemplo la televisión), y por otra aquello que pone en común todos los posibles mensajes fílmicos; en otras palabras, por una parte la especificidad (en el sentido indicado más arriba) de ciertos códigos cinematográficos, y por otra su generalidad.

Los más evidentes de estos rasgos, y también los más cruciales, son los que están relacionados con algunos «códigos tecnológicos», y en particular con los códigos que determinan el tipo de conservación y de transmisión de la obra cinematográfica. Nos referimos a lo que caracteriza al cine como *medio* antes que como medio de *expresión*: los códigos en los que pensamos, de hecho, se refieren a la «descomposición física» del mensaje, es decir, por ejemplo, al soporte fílmico que primero recorre la cámara, registrando un juego de sombras, luces, colores, sonidos, etc., y luego el proyector,

restituyendo ese juego sobre una pantalla (y no, como por ejemplo en la televisión, con ondas electromagnéticas o una cinta). Estos datos no son extraños a la dimensión lingüística del cine, porque, incidiendo sobre lo que se suele llamar la «definición» de una señal, intervienen sobre la calidad y la cantidad de información transmitida y también sobre la practicabilidad o no de ciertas soluciones expresivas.

Pasemos velozmente revista a las principales áreas de intervención de estos códigos tecnológicos.

1. *El soporte*. La primera área se refiere a los tipos de soporte utilizados. Una vez elegido el medio cinematográfico («el film»: término que en una sintomática ambigüedad indica tanto un mensaje audiovisual como el canal que lo transmite y lo conserva), nos encontramos ante muchas alternativas; por ejemplo, la *sensibilidad* de la película, que permitiendo tomas en distintas condiciones de luz produce sin embargo diferentes «granos» de la imagen (en *El conformista* la variedad de las soluciones luminotécnicas se debe al uso diferenciado de la sensibilidad de los soportes, y también a las correspondientes diferencias en las definiciones); o el *formato* de la película, que permitiendo una diferencia en los costes produce sin embargo distintos «rendimientos» de la imagen y una relación diferente con la realidad representada (con el super-8 no se puede conseguir el «esplendor» de los 35 y 70 mm y tampoco se pueden hacer panorámicas demasiado rápidas, pero al mismo tiempo se está más «cerca» de lo que se filma: no por casualidad el propio Bertolucci adoptará los 16 mm para un film «militante» como *La salute fa male*, mientras que para un «kolossal» espectacular como *El último emperador* emplea los 70 mm).

2. *El deslizamiento*. En segundo lugar podemos recordar los tipos de deslizamiento del soporte en la cámara y en el proyector: esto tiene que ver con los códigos que regulan el registro y la restitución del movimiento, dado que gracias a una serie de fotogramas diferentes podemos descomponer un gesto, y también gracias a su rápida sucesión podemos recomponerlo. Estos códigos determinan, por ejemplo, la *cadencia* del deslizamiento de la película (en los primeros años del cine la cadencia era de 18 fotogramas por segundo, lo cual permi-

tía ahorrar en la longitud de la película, pero a la vez comportaba una restitución imperfecta del movimiento; hoy, eliminado el «error», la cadencia es de 24 fotogramas por segundo), o la *dirección de la marcha* de la película (una inversión de la marcha entre la filmación y la proyección da como resultado una inversión análoga del movimiento reproducido), etc.

3. *La pantalla*. En tercer lugar tenemos una serie de alternativas referidas a la superficie iluminada de la pantalla. La primera de estas alternativas es el hecho de utilizar la pantalla como *superficie reflectante* o como *superficie transparente*: en los orígenes del cine también se había explorado la segunda hipótesis (el público se sentaba así al otro lado del espacio ocupado por el proyector); luego la solución se utilizó solamente en el trabajo del *set*, para recrear fondos detrás de los personajes, proyectando sobre un «transparente» imágenes prefilmadas. La segunda alternativa se refiere a la mayor o menor *luminosidad* de la pantalla: existen superficies fuertemente reflectantes, hechas de materiales especiales; pero también existen simples paredes blancas, que restituyen bastante mal la imagen que se proyecta sobre ellas. La tercera alternativa se refiere a la *amplitud* de la pantalla: existen superficies reducidas (pensamos en las pantallas de muchas salas de arte y ensayo o culturales, que proponen una experiencia de fruición bastante parecida a la «doméstica» de la televisión), pero también superficies bastante amplias, que hacen posible el máximo rendimiento de los componentes espectaculares del cine.

Podemos exponer aún otras áreas de influencia de los códigos tecnológicos de base (ante todo la concerniente a las condiciones de la fruición). Pero vamos a interrumpir aquí la reseña de este primer bloque de códigos: lo que pretendíamos, sobre todo, era mostrar algunas de las elecciones que caracterizan, por así decirlo, únicamente al cine y a todos los films, y mostrar también cómo el descubrimiento de estos rasgos lingüísticos específicos y generales comportan el hecho de hablar de aspectos que son típicos también del cine como maquinaria.

Más adelante volveremos a encontrarnos con otros códi-

gos tecnológicos, activos respecto de otra serie de elecciones; por ahora basta haber prestado atención al cine en cuanto medio, en cuanto dispositivo mecánico.

3.4.4. *Códigos de la serie visual. Primer grupo: la iconicidad*

Pasemos ahora a comentar una nueva serie de códigos que caracterizan a todos los films, pero no sólo al cine: se trata de códigos generales pero que, a diferencia de los examinados en el párrafo precedente, no son específicos, en cuanto están ampliamente compartidos por otros lenguajes como la fotografía o la pintura. Partiremos de aquel grupo de códigos que regulan la imagen en cuanto tal, es decir, sólo uno de los componentes que caracterizan al cine (junto a, conviene recordarlo, los textos, los ruidos grabados, la música y la palabra) y, sin embargo, el más típico.

1. *Códigos de la denominación y reconocimiento icónico.* Se trata de aquellos sistemas de correspondencia entre rasgos icónicos y rasgos semánticos de la lengua que permiten a los espectadores del film identificar las figuras que hay en la pantalla y definir aquello que representan. Obviamente, aquí no está en juego el simple hábito de poder llamar por su nombre a todo lo contenido en las imágenes: de una manera más radical, códigos como éstos aseguran la posibilidad de articular lo real en entidades diferentes, y así de aislar en el *continuum* de la realidad este o aquel objeto, dotado de una identidad y de un sentido propios.¹⁰ Por poner un ejemplo, se trata de aquellos códigos que nos permiten, frente a un cuerpo humano, identificar y definir un dedo, una mano, un brazo y así sucesivamente; en resumen, aquellos códigos que nos permiten modular la experiencia directa que tenemos del mundo e interpretar aquello que vemos. Pertenecen al ámbito más amplio de una cultura (además de poseer algunos rasgos en cierto modo «universales»): y desempeñan un pa-

10. Encontramos aquí el problema del papel modelizador de la lengua: la lengua que cada hablante utiliza le proporciona a través del léxico una red de conceptos para reconocer los distintos objetos del mundo. Sobre esta hipótesis y sobre el debate a que ha dado lugar, véase por ejemplo RIGOTTI, 1979.

pel en el cine en la medida en que éste, como todo dispositivo fotográfico, tiende a reproducir en algunos de sus aspectos fundamentales nuestra propia aprehensión del mundo.

2. *Códigos de la transcripción icónica.* Son aquellos códigos que aseguran una correspondencia entre los rasgos semánticos (por ejemplo, la idea de «mano arrugada») y los artificios gráficos a través de los cuales se restituye el objeto con sus características (en una imagen en blanco y negro, el contorno que me sugiere la idea que tengo de una mano, y el claroscuro que me da la idea de la rugosidad). El efecto de estos códigos es a menudo el de dar una impresión de transparencia e inmediatez a las imágenes que los activan: éstas, sin embargo, son bastante convencionales, como lo demuestra la recurrencia de ciertos esquemas fijos (la forma-casa, cuadrada y con el techo agudo, con que se representan a menudo incluso las casas que no tienen esos contornos).¹¹

En el área de los códigos de la transcripción icónica se incluyen aquellos que regulan la eventual *distorsión de la imagen*, es decir, aquellos que hacen que el objeto reproducido sea limpio y definido en sus contornos y a la vez incierto y desvaído (la utilización del llamado *flou*), que esté aplastado sobre el fondo y a la vez puesto exageradamente en relieve, que sea deforme y a la vez con forma, etc.

3. *Códigos de la composición icónica.* Son aquellos que organizan las relaciones entre los diversos elementos en el interior de la imagen, y que, como consecuencia, regulan la construcción del espacio visual. Operan esencialmente sobre la dislocación de las figuras, sobre la forma que éstas asumen, sobre la relevancia de cada una de ellas, etc.

Estos códigos se subdividen en varias familias. Los *códigos de la figuración* trabajan sobre todo en la manera en que se reagrupan los elementos y se disponen sobre la superficie

11. Sobre el problema de la convencionalidad de la transcripción icónica (y del desciframiento de las imágenes), véase el ya clásico GOMBRICH, 1960. Más recientemente está prevaleciendo la opinión de que, en la base de las convenciones, existe a menudo un fundamento fisiológico: véase por ejemplo PIERANTONI, 1986. El problema ha sido tratado también en el campo semiótico (iconismo), sobre todo en la primera mitad de los años setenta; para un resumen, véase CALABRESE, 1985: 120-140.

de la imagen, dando así lugar a una cierta distribución de los componentes. Lo que resulta importante aquí es el juego de los contornos, que construyen bien esquemas reconocibles, bien figuras interrumpidas, bien una amalgama indistinta, etc. Bertolucci, en *El conformista*, activa a menudo estos códigos. En algunas ocasiones, por ejemplo, intenta construir una figuración «fuerte», es decir, caracterizada por una disposición muy estructurada de los elementos, por una composición rigurosa (es, entre otros, el caso de la secuencia del encuentro entre Marcello y el jerarca fascista, en el descomunal salón del palacio ministerial). Por el contrario, en otras ocasiones intenta construir una figuración «dispersa»: por ejemplo, gracias al cambio de la iluminación en un mismo encuadre «cancela» con el vacío una parte de los bordes de los objetos, o bien funde los márgenes con el ambiente circundante (ambos procedimientos se encuentran en la secuencia del coloquio entre Marcello y el profesor Quadri, en la casa de este último en París), con el resultado de convertir en problemática la propia distribución de los objetos en campo.

Los *códigos de la plasticidad de la imagen* trabajan, por el contrario, sobre la capacidad de ciertos componentes para destacarse por encima de los demás e imponerse sobre el conjunto, asumiendo una relevancia específica. Lo que está aquí en juego son esencialmente las relaciones entre la «figura» y el «fondo»; algunos elementos atraen la atención del observador, y en cierto modo avanzan hacia él. A este propósito, tenemos que dar al menos dos indicaciones. En primer lugar existen procedimientos concretos para convertir un componente de la imagen en figura: son esenciales, por ejemplo, la posición ocupada en el cuadro (los elementos centrales son automáticamente privilegiados), la presencia de un movimiento opuesto a una inmovilidad (los elementos en movimiento asumen más fácilmente un cierto relieve con respecto a los inmóviles), una permanencia sobre la pantalla (los elementos que se detienen en el encuadre, o que vuelven de un encuadre a otro, se convierten más ágilmente en figura), la utilización de ciertos artificios retóricos (como el «iris», un círculo que además de cerrarse para señalar el paso de una escena a otra sirve también para conducirnos hacia éste o aquel particular oscureciendo el resto del cuadro), y así suce-

sivamente. De aquí la posibilidad de distinguir entre films «planos», que renuncian a oponer sistemáticamente figura y fondo, y films «profundos», que por el contrario exaltan la plasticidad de la imagen. En segundo lugar, cada componente puede ser tratado ya como figura, ya como fondo, pero puede ser tratado como tal sólo de un modo cada vez: o figura, o fondo. De ahí la posibilidad de fijarse en un elemento, darle un estatuto y conservárselo de una manera estable: en general, en los films corrientes, el protagonista se mantiene fijo en una posición de figura, mientras que el paisaje está en una posición de fondo.¹² Pero también existe la posibilidad de variar el estatuto de los elementos, haciéndoles ocupar por turno ahora una posición, ahora otra. En nuestro film, Bertolucci relativiza en diversas ocasiones figuras y fondos: por ejemplo, encuadra primero a Marcello y a Manganiello sentados en el coche, y luego hace retroceder el foco de la cámara convirtiendo en figura el limpiaparabrisas que se mueve lentamente y relegando al fondo a los dos personajes. De ahí nace una especie de acentuación y a la vez de relativización de la plasticidad de la imagen.

4. *Códigos iconográficos.* Son aquellos que regulan la construcción de las figuras definidas, pero fuertemente convencionalizadas y con un significado fijo. Consiguen, por ejemplo, que un personaje, por sus rasgos fisonómicos, su comportamiento, su vestimenta, etc., aparezca desde el principio como un «poli», y otro como el «héroe bueno», etc.¹³ En cuanto a nuestro ejemplo, además del modo en que se describen los distintos personajes menores, especialmente los fascistas, reconocibles como tales a primera vista, son sobre todo

12. Aprovechando esto, en muchos films «de serie B» de los años cuarenta y cincuenta, se empleaba a menudo un mismo paisaje para representar lugares distintos en un solo film; la atención se focaliza de tal modo sobre las figuras (correspondientes a los personajes de la trama) que, aunque se perciban, tales incongruencias paisajísticas no perturban el relato. Bastante distinto sería el caso si estos paisajes se utilizaran como figuras y no como fondos: aquí los vínculos de coherencia deberían respetarse por completo, y cualquier infracción amenazaría la comprensibilidad de la trama narrada.

13. Para el concepto de iconografía, véase PANOFSKY, 1955. Para lo referente a la adaptación de la teoría de Panofsky al ámbito semiótico, véase Giuseppina Bonerba, «Presupposti semiotici nell'iconografia di Panofsky», en *Versus*, 33, 1982.

las dos mujeres, Anna (Dominique Sanda) y Giulia (Stefania Sandrelli), con sus características físicas y psicológicas tan contrapuestas, las que remiten a trasfondos culturalmente prefijados (la oposición entre la morena y la rubia, entre la mujer fatua y necia y la mujer inteligente e interesante, etc.).

5. *Códigos estilísticos*. Son aquellos códigos que asocian los rasgos que permiten la reconocibilidad de los objetos reproducidos con los que revelan la personalidad y la idiosincrasia de quien ha operado la reproducción. Naturalmente, podemos encontrarlos en activo en todos los «films de autor», reconocibles en una particular disposición de las cosas, la insistencia en algunos objetos típicos, la presencia de imágenes lujosas o desaliñadas, detalladas o aproximativas, etc.: de estos rasgos podremos extraer la «firma» o el «toque» de un determinado director y no de otro (el refinadísimo uso de la cámara y de la iluminación aparecen en este sentido como una de las constantes de Bertolucci). Pero, paradójicamente, estos códigos están en activo incluso en los «films medios», donde propician una especie de «no elección» sistemática entre las distintas posibilidades ofrecidas.

3.4.5. *Códigos de la serie visual. Segundo grupo: la composición fotográfica*

El cine no sólo copia la realidad, sino que también la reproduce fotográficamente: a los códigos de la analogía icónica hay que añadir por ello el nuevo grupo de los códigos que regulan la imagen en cuanto fruto de una duplicación mecánica, los códigos de la composición fotográfica. Como en el caso de la iconocidad, también estos códigos son generales, es decir, comunes a todos los films (salvo una categoría muy importante, los dibujos animados; pero como hemos hecho antes respecto del cine abstracto, también debemos decir ahora que existen muchos rasgos que asimilan los dibujos animados al cine «fotográfico», y que en relación con esto las diferencias adquieren un menor peso); respecto de la iconocidad estos códigos son más específicos, es decir, indican principalmente lo que es propio del lenguaje cinematográfico (lo

distinguen, al menos en parte, del lenguaje de la pintura, conservando sólo el parentesco con el lenguaje de la fotografía fija).

En síntesis, podemos caracterizar los códigos de la composición fotográfica a través de cuatro clases de hechos: la perspectiva, el encuadre, la iluminación y el blanco y negro y el color.

1. *La perspectiva.* Muchas veces se ha advertido que la cámara retoma el modelo de funcionamiento de la «cámara oscura», heredando así los códigos de la *perspectiva* del siglo XV, organizada alrededor de un punto fijo central¹⁴. Las consecuencias son numerosas. Por ejemplo, los objetos reproducidos en un film tienden a desplegarse en el campo visual del espectador de un modo «natural», es decir, de un modo homogéneo respecto de los cánones normalmente activos en la visión de lo real; así, en ausencia de la tercera dimensión, la imagen tiende a distribuir el espacio de la forma más próxima a la que resulta de una percepción efectiva del mundo. Y aún más: la perspectiva ofrece líneas de fuga constantes y una articulación fija de la profundidad de campo: aunque los diversos objetos cambien de posición en el cuadro, o aunque el cuadro se mueva, las coordenadas permanecen iguales. Por ello, lo que la perspectiva logra es la naturaleza y la estabilidad de las estructuras visuales de referencia: sólo a partir de aquí el cine puede luego usar impunemente toda una serie de variantes y arriesgarse en cualquier infracción, por ejemplo yendo contra lo que es la orientación perceptiva habitual del espectador con imágenes distorsionadas o borrosas, o usando objetivos de distancia focal larga o el gran angular, que empequeñecen o dilatan el espacio según otras coordenadas perceptivas.

2. *El encuadre: los márgenes del cuadro.* Otra serie de códigos que contribuyen a definir la composición fotográfica está representada por los códigos del encuadre.

El primer dato sobre el que intervienen se refiere a los *már-*

14. Véanse por ejemplo las contribuciones recogidas en COMOLLI, 1982. En lo que concierne a las raíces filosóficas del sistema de la perspectiva renacentista, véase PANOFKY, 1927.

genes del cuadro: filmar un objeto quiere decir ante todo delimitarlo en el interior de bordes precisos. Nos encontramos así con el problema del «formato» cinematográfico. Este es generalmente rectangular, con relaciones estándar entre altura y longitud: la relación 1:1,33 designa el formato clásico, la de 1:1,66 el panorámico, la de 1:1,85 el de vistavisión, la de 1:2,55 el de cinemascope y la de 1:4 el de cinerama. Existen también infracciones de la rectangularidad de la imagen, gracias al uso de «iris» o a la experimentación de las proyecciones múltiples.

Pero filmar un objeto quiere decir también destacarlo de su contexto, recortarlo del *continuum* del que forma parte; con la consecuencia, por un lado, de mostrar sólo una parte de lo real y, por otro, de obligar al mismo tiempo a suponer la existencia del resto. Nos encontramos aquí con el problema crucial de las relaciones existentes entre el espacio *in*, aquel que se ofrece abiertamente a la mirada, y el espacio *off*, el que se queda fuera de la imagen (por encima, por debajo, a un lado, más allá del horizonte o detrás), espacio no visto pero bien conocido;¹⁵ y para comprender cuán estrechamente reguladas están estas relaciones basta pensar en ejemplos como la entrada y la salida de campo, que jamás se dejan abandonadas al azar (si un personaje sale por la derecha, entrará por el mismo lado si el encuadre sigue siendo el mismo, pero puede entrar por el lado opuesto si el encuadre representa un ambiente adyacente al precedente: si no fuese así, deberíamos suponer que el personaje ha pasado literalmente por detrás de nosotros).

El conformista, como por lo demás todos los films de Bertolucci, trabaja de un modo bastante preciso los márgenes del encuadre. Pensemos en cómo la imagen, que «pone marco» a una porción de lo real, alberga a menudo «marcos» más pequeños, como por ejemplo la vidriera del estudio de grabación, los espejitos y las ventanas del automóvil, las ventanas de la sala de baile, etc. El efecto es el de dinamizar el formato de la imagen, que en cierto modo se restringe o se amplía; pero también es el de mostrar la precariedad y a la

15. Para posteriores profundizaciones en las relaciones entre las dimensiones *in* y *off* de la imagen, véase el apartado 4.3.1. del capítulo siguiente.

vez la pluralidad de los «recortes» posibles, mostrando así abiertamente la operación de enmarcado.

3. *El encuadre: los modos de la filmación.* El segundo dato sobre el que intervienen los códigos del encuadre se refiere a los *modos de la filmación*: filmar un objeto significa también decidir desde qué punto mirarlo y hacerlo mirar (ya sea de frente, desde lo alto, desde abajo, de cerca, de lejos, etc.); y estas elecciones no están exentas de consecuencias, pues subrayan o añaden significados a los propios del objeto encuadrado. Entre estos códigos, en concreto, nos encontramos con la escala de los campos y de los planos, los grados de angulación y los grados de inclinación. Veámoslo con detalle.

La *escala de los campos y de los planos* asume como criterio clasificatorio la cantidad del espacio representado y la distancia de los objetos filmados (y consecuentemente la integridad de la acción y el grado de su reconocibilidad). Los datos normalmente codificados son los siguientes:

— *Campo larguísimo* (C.L.L.): una visión que abarca un ambiente entero, de modo bastante más amplio de cuanto los personajes y la acción que residen allí pueden exigir (tanto es así que estos últimos, en cierto modo se pierden);

— *Campo largo* (C.L.): una visión que abarca un ambiente completo, pero en la cual los personajes y la acción albergados resultan claramente reconocibles;

— *Campo medio* (C.M.): marco en el que la acción se sitúa en el centro de la atención, mientras que el ambiente queda relegado al papel de trasfondo;

— *Total* (TOT.): unidad ambigua que se sitúa entre el campo medio y la figura entera, superponiéndose ora a uno, ora a otro. Es un marco en el que la acción está filmada enteramente, independientemente de la relación que mantenga con el ambiente y de la distancia de los objetos representados. Es un poco más específico que el campo medio, concentrándose sobre la acción y omitiendo el ambiente.

— *Figura entera* (F.E.): encuadre del personaje de los pies a la cabeza;

— *Plano americano* (P.A.): encuadre del personaje de las rodillas para arriba;

— *Media figura* (M.F.): encuadre del personaje de la cintura para arriba;

— *Primer plano* (P.P.): encuadre cercano del personaje, concentrado sobre el rostro, con el contorno del cuello y de la espalda;

— *Primerísimo plano* (P.P.P.): encuadre muy cercano concentrado sobre la boca y los ojos;

— *Detalle* (Det.): acercamiento concreto a un objeto o un cuerpo.

Los *grados de angulación* prevén las siguientes posibilidades;

— *encuadre frontal*: es aquel que se obtiene situando la cámara a la misma altura del objeto filmado;

— *encuadre desde arriba o picado*: es aquel que se obtiene situando la cámara por encima del objeto filmado;

— *encuadre desde abajo o contrapicado*: es aquel que se obtiene emplazando la cámara por debajo del objeto filmado.

Los *grados de inclinación* son los siguientes:

— *inclinación normal*: es aquella que se obtiene cuando la base de la imagen es paralela al horizonte de la realidad encuadrada (o, más sencillamente, cuando el horizonte mantiene en la imagen su horizontalidad);

— *inclinación oblicua*: es aquella que se obtiene cuando la base de la imagen y el horizonte de la realidad encuadrada divergen, con este último «suspendido» hacia la derecha o hacia la izquierda. *El conformista* nos presenta un bello ejemplo de inclinación oblicua en la secuencia del primer encuentro entre Marcello y Manganiello, en el que la cámara que sigue a Marcello está muy inclinada hacia la izquierda, convirtiendo la línea de la acera casi en la diagonal del encuadre;

— *inclinación vertical*: es aquella que se obtiene cuando el plano de la imagen y el horizonte de la realidad encuadrada son perpendiculares, formando un ángulo de 90 grados.

Es evidente que esta clasificación interpreta y sintetiza arbitrariamente el conjunto de los posibles puntos de vista sobre el mundo. Pero esta reducción es para el analista el único modo de proceder en la práctica. Establecida como indiscutible la variedad irrepetible de cada imagen, es, sin embargo, siempre necesario hablar un lenguaje común.

El problema, más bien, es otro: la incidencia de cada una

de estas posibles elecciones sobre la imagen. Por ejemplo, la decisión de filmar a una persona o un objeto en picado (toma desde arriba) o en contrapicado (toma desde abajo) determina directamente toda una serie de connotaciones: el encuadre desde abajo, más o menos acentuado, puede contribuir a poner de relieve la majestuosidad de un personaje o su soberbia, según que la figura engrandecida manifieste sobre el espectador un «dominio» marcado positiva o negativamente; mientras que el encuadre desde arriba sitúa al personaje, por así decirlo, en manos del espectador, lo normaliza, o bien, si es muy acentuado, subraya su debilidad, su impotencia, e incluso su mezquindad o su timidez. Esto sucede aunque el tipo de angulación esté motivado narrativamente, es decir, relacionado con el hecho de que, enfrentándose dos personajes, uno arriba y otro abajo, cada uno de ellos sea filmado casi como lo vería el otro.

Esto significa que la elección de un encuadre angulado de una manera determinada, así como la de un campo o la de un plano, sobre las cuales podríamos haber realizado ejemplificaciones análogas, no es sólo una cuestión de *gramática*, sino también de *retórica*: los códigos no sirven sólo para constituir al film como objeto de lenguaje, sino también para definir su forma y sus efectos.

4. *La iluminación*. Las dos grandes posibilidades que se nos ofrecen son, por una parte, una luz que haga ver sin dejarse ver, y, por otra, una luz que no se limite a iluminar, sino que también se muestre en cuanto luz. El primer caso es evidentemente el de una iluminación, por así decirlo, neutra, atenta simplemente a hacer reconocibles los objetos encuadrados, y dirigida a obtener resultados genéricamente realistas: una iluminación que hoy triunfa, por ejemplo, en los films para la televisión. El segundo caso es, por el contrario, el de una iluminación subrayada, que puede llegar a alterar los contornos de los objetos encuadrados, y que puede conseguir resultados fuertemente antinaturalistas. Sin duda, en el interior de las dos áreas existe una cierta gradación: una iluminación neutra puede restituir un ambiente en su aspecto genérico, o puede construir diversos planos visuales, interviniendo a la vez directamente sobre la realidad; mientras

que la iluminación subrayada puede tender a efectos de simple difuminado o de simple claroscuro, o puede buscar efectos de contraste violento, asumiendo así una posición más radical.

En general, por todo ello, podemos aplicar a los códigos de la iluminación cinematográfica las subdivisiones existentes ya en la historia de las artes figurativas, y utilizar categorías generales como las de realismo, surrealismo, hiperrealismo, etc. Paralelamente, se puede prestar atención a ciertos tipos de efectos que parecen nacer, en cada forma icónica, de alguna modalidad de la iluminación: por ejemplo el onirismo, el sentido de la angustia, la ternura o la dureza de las imágenes, etc. (luces tenues y contornos poco subrayados frente a luces secas y contornos netos), etc. Se puede, sin embargo, encontrar también efectos típicamente cinematográficos: primero, y ante todo, el hecho de que una iluminación realista tiende a subrayar la cualidad del objeto representado, el contenido del encuadre, mientras que una iluminación antinaturalista crea un efecto de artificiosidad que da cuerpo a la imagen en sí.

En Bertolucci, dado el papel central que la iluminación desempeña en su cine, abundan los ejemplos. Aquí vamos a recordar uno, completamente extraordinario. En la secuencia inicial de *El conformista*, vemos primero a través de una ventana abierta un rótulo rojo de neón brillando en la noche, después aparece Marcello en la cama, con su rostro alternativamente iluminado y sumido en la oscuridad: tenemos, pues, aquí un acercamiento de una fuente de luz hacia el objeto sobre el que cae esa luz, y un juego de intermitencias que convierte en perceptible por sí misma la luz sobre el objeto. Tras un inserto, el encuadre permanece fijo sobre Marcello, y se pasa de la oscuridad de la noche a la luz natural más tenue y pálida del alba para llegar finalmente a los tonos más claros y límpidos de la luz matinal (continuando con el rojo de la luz intermitente que se va perdiendo poco a poco): varias horas se condensan así en pocos segundos, con una fuerte acentuación de los efectos «mágicos» y «ficcional» de la iluminación. A esto podemos añadir que las distintas luces, alternándose sobre el rostro siempre idéntico a sí mismo de Marcello, contribuyen a manifestar la personalidad ambigua

de un hombre oportunista, sin convicciones propias, que vive de las ideas de los demás y sigue siempre la dirección del viento, manteniéndose a flote entre todos los cambios y mutaciones.¹⁶

5. *El blanco y negro y el color.* La última serie de códigos que vamos a examinar brevemente aquí es la del blanco y negro y el color. Ante todo hay que decir que la elección entre ambas soluciones, que en los primeros tiempos del color era entre el hábito y la novedad espectacular, se ha convertido hoy, con la rareza que supone un film en blanco y negro, en una elección entre el preciosismo un poco «retro» y el hábito: se han invertido así los términos de la normalidad. Por lo demás, la relativa obviedad de los films en color hace que esta solución se contemple siempre como algo neutro, es decir, relacionada sencillamente con la naturaleza reproductiva del cine: los colores que posee un film son los colores del mundo. Hay que señalar como excepciones las experiencias que, por el contrario, trabajan este campo de manera sistemática y consciente, activando algunos códigos cromáticos que la mayoría de las veces se descuidan o emplean de una manera casual: la gama de las reacciones perceptivas (el verde que relaja, el azul que tranquiliza, el rojo que excita...); el juego de las tonalidades («calientes», «frías», pastel, etc.); las referencias ideológicas (el rojo como progreso, el negro como reacción...), y así sucesivamente. Pero más allá de estas correlaciones, a menudo bastante aproximativas, hay que recordar también los casos en que los colores son funcionales con respecto al relato, ofreciendo códigos suplementarios a los códigos de la narratividad: cada color se asocia entonces con un personaje o con un estado emotivo, proponiéndose como signo de reconocimiento de los distintos elementos de la historia;¹⁷ eso cuando no interviene, gracias a los virados o a la alternancia entre color y blanco y negro, para distinguir entre sí situaciones narrativas que poseen es-

16. La intermitencia de la iluminación nos recuerda por otro lado la luz del proyector: estamos ante una especie de metáfora del propio cine.

17. Véase a este propósito el análisis de *Allonsanfan*, de los Taviani, realizado por ARISTARCO, 1977. Para una aproximación teórica al color cinematográfico (y a otras cosas), hay que recurrir siempre a S. M. Eisenstein.

para distinguir entre sí situaciones narrativas que poseen estatutos distintos (por ejemplo, la realidad opuesta al sueño, el presente opuesto al pasado...).

Son numerosísimos los ejemplos del uso expresivo del color en nuestro film: del encuadre fuertemente contrastado, hasta el punto de parecer blanco y negro, de la primera conversación entre Marcello y el profesor Quadri (teatro ideal de un enfrentamiento de ideologías), a la secuencia enteramente dedicada a un color dominante (el rojo para las primeras imágenes de Marcello, el azul para las compras de las dos mujeres, el negro para la secuencia final).

3.4.6. *Códigos de la serie visual. Tercer grupo: la movilidad*

Si existe un rasgo que caracteriza al lenguaje cinematográfico es su relación, no sólo con las imágenes, y no sólo con las imágenes cinematográficas, sino sobre todo con las imágenes fotográficas en movimiento. La movilidad que, sin lugar a dudas, está presente incluso cuando no vemos moverse nada sobre la pantalla, distingue de hecho al cine de todos los lenguajes de imágenes fijas (como por ejemplo la fotografía); en este sentido, los códigos que la regulan son más específicos que los pertenecientes al primer grupo (la instancia icónica) y al segundo (la instancia fotográfica), permaneciendo siempre generales, es decir, comunes a todos los films.

Dos tipos de hechos, en concreto, vienen incluidos en tales códigos: por una parte el movimiento *en* la imagen de la realidad filmada, y por otra, el movimiento, por así decirlo, *de* la imagen, o mejor, el movimiento del punto desde el que se filma la realidad. En otras palabras, el cine reproduce el movimiento, o bien registrando aquello que se mueve dentro del cuadro (hombres, animales, objetos, etc.), o bien moviendo el aparato de registro. Se suele designar estos dos movimientos respectivamente como *movimiento de lo «profílmico»* (es decir, de la realidad representada) y como *movimiento de la cámara*. A pesar de que existe, en ciertos casos, cierta ambigüedad respecto a cuál de los dos está en activo (es la clásica situación del viajero que no sabe si es su tren o el de al lado

el que se está moviendo), y a pesar de que ciertos efectos pueden obtenerse indiferentemente empleando una u otra operación (el balanceo de una nave puede darse ya moviendo una maqueta en una piscina, ya moviendo la cámara que está filmando la maqueta parada), es útil sin embargo disponer de distintos tipos de posibilidades, tanto para poder recurrir a mecanismos psicológicos de reconocimiento no enteramente coincidentes, como para tener la oportunidad de utilizar mecanismos lingüísticos a menudo opuestos. Basta un ejemplo para aclarar lo que estamos diciendo: en el cine, observar desde un punto de vista fijo cualquier cosa que se mueva comporta inevitablemente un sentido de distanciamiento de lo real, una mirada objetiva y absoluta; mientras que adoptar un punto de vista móvil sobre los objetos, quizá para acompañar su movimiento, provoca siempre una sensación de intensa participación, y por ello una idea de subjetividad, de precariedad, de perfección de la mirada.

Centrémonos en este segundo caso. Dado que el movimiento de la cámara se realiza siempre respecto de cuerpos y cosas a los que nos acercamos, de los que nos alejamos o que se recorren lateralmente, su función básica viene a consistir en el descubrimiento de nuevas parcelas de realidad, en la mostración de la otra cara de los objetos, en una definición más perfecta de la situación. Ahora bien, quizá podría obtenerse el mismo resultado yuxtaponiendo mediante el montaje los dos aspectos que se desean evidenciar y eliminando el recorrido de la cámara; tanto es así que se ha hablado a menudo de «montaje interno» a propósito de estos movimientos de cámara, para indicar que no hacen otra cosa que relacionar entre sí los elementos pasando de uno a otro en el interior del encuadre, en lugar de alinearlos mediante una serie de cortes. Pero la equivalencia entre el verdadero montaje y el que se designa como «montaje interno» es en realidad completamente equivocada: es verdad que el film «avanza» igualmente, pero alinear las cosas en encuadres distintos quiere decir recurrir a operaciones mentales del tipo $A + B = C$ (poco importa que luego sean conscientes o automáticas, o que produzcan constructos realistas o abstractos), mientras que relacionarlas en un mismo encuadre significa relacionarlas «en la realidad», proponerlas no como suma, sino como

unidad. Esto comporta en la práctica un dato esencial: incluso en los casos más abstractos y simbólicos, el movimiento de cámara, gracias a su cohesión y a su concentración espacial y temporal, induce a un mayor sentido de la inmediatez y de la verdad, da siempre idea de una presencia real.¹⁸

A partir de aquí podemos precisar algunas posibles elecciones. La gramática cinematográfica tradicional ha elaborado una clasificación de los movimientos de cámara, en ciertos aspectos arbitraria, pero también de gran utilidad práctica. Los casos codificados son los siguientes:

— *panorámica*: la cámara se mueve sobre su propio eje en sentido vertical (y el «marco» de la imagen sube o baja, ganando espacio por encima o por debajo: *panorámica vertical*), en sentido horizontal (y el marco se mueve lateralmente, añadiendo fragmentos de espacio a derecha o a izquierda: *panorámica horizontal*), o en sentido oblicuo (y el marco atraviesa el espacio en sentido transversal: *panorámica oblicua*);

— *travelling*: la cámara se sitúa sobre un carrito que se desliza sobre unas vías para realizar movimientos fluidos en el plano frontal, para impulsarse en profundidad e incluso para moverse transversalmente por el decorado. Siendo el cambio de posición de la cámara por el espacio un hecho real (a diferencia de lo que sucede con el *zoom*, en el que el cambio es sólo aparente, puesto que es el producto de un puro juego de lentes), el movimiento puede confiarse no sólo a un carrito (el *travelling* propiamente dicho), sino también a una grúa fija (*grúa* en el sentido estricto) o móvil (la llamada *dolly*), que permite conjugar en un único gesto continuo los posibles movimientos sobre distintos planos (pensemos en la escena en que Marcello va a encontrarse con el político en el ministerio, en la que la cámara se alza mediante una *dolly* y sobrevuela el escritorio del secretario). La cámara puede también montarse sobre un automóvil, lo cual permite una mayor velocidad de desplazamiento (*camera-car*), o puede aplicarse al propio cuerpo del operador, en sus dos variantes del *travelling a mano* y de la *steady-cam*, la primera sensible

18. Para este punto, es naturalmente obligada la referencia al ensayo de Bazin sobre el «montaje prohibido»; véase BAZIN, 1958.

a los movimientos del modo de andar humano, y por ello de formidable efecto realista (es la solución que Bertolucci aplica en el encuadre de la fuga y el asesinato de Anna); la segunda, gracias a los soportes y amortiguadores hidráulicos, insensible a tales movimientos y capaz de conjuntar la agilidad y la versatilidad del medio humano con la fluidez típica de un carrito.

Luego es posible distinguir algunas intenciones que presiden el uso de movimientos de cámara: la simple «descripción» de un ambiente realizada pasando revista a los objetos y las personas, o la acentuación del carácter «subjetivo» de la mirada, identificando el movimiento de la cámara con el movimiento de un personaje, o la «musicalidad» de un gesto a través de recorridos armoniosos o ritmados, etc. (y cada tipo de movimiento asume como connotación estable uno u otro de estos efectos; por ejemplo, la panorámica es más a menudo descriptiva, mientras que el *travelling* es preferentemente subjetivo).

Finalmente es posible, como ya hemos apuntado, distinguir los verdaderos movimientos de cámara de algunos mecanismos ópticos que simulan su apariencia: hablamos en estos casos de *movimientos reales* de cámara y de *movimientos aparentes*. Pensamos en concreto en el *zoom*, con el cual se obtiene un acercamiento o un alejamiento de las cosas moviendo las lentes en el interior de la cámara y manteniendo ésta fija, pero provocando, al mismo tiempo, una alteración de la profundidad de campo (es el típico «achatamiento» que se consigue utilizando las lentes de distancia larga) que finaliza anulando el espacio en lugar de atravesarlo y deteriorándolo en lugar de analizarlo (es de hecho éste el efecto del vertiginoso *zoom* hacia adelante que Bertolucci utiliza en el encuadre en el que Marcello observa a escondidas las evoluciones del ministro con una mujer tendida en su mesa, y que nos conduce de un salto de la figura entera del ministro al plano general de su inmensa oficina).

Pero finalicemos aquí la reseña de los códigos que presiden la materia más importante de la expresión cinematográfica: las imágenes. Ante todo, hemos visto los códigos de la iconicidad, es decir, los que regulan la imagen en cuanto tal;

luego hemos visto los códigos de la composición fotográfica, los cuales regulan la imagen en cuanto fruto de una reproducción mecánica de la realidad; y finalmente hemos visto los códigos de la movilidad, es decir, los que regulan la imagen fílmica en cuanto imagen fotográfica en movimiento.¹⁹ Pasemos ahora a echar un breve vistazo a los códigos que presiden la segunda gran materia de la expresión cinematográfica: los indicios gráficos.

3.4.7. *Los indicios gráficos y sus códigos*

Como hemos dicho, estos códigos regulan la materia de la expresión fílmica que va a constituir, junto con la imagen gráfica en movimiento, el componente visual del cine: hablamos de los «indicios gráficos», es decir, de todos los géneros de escritura que están presentes en un film.

Para poner un poco de orden, podemos subdividir los indicios gráficos en: didascálicos, subtítulos, títulos y textos.

Los didascálicos son aquellos indicios gráficos que sirven para integrar todo lo que presentan las imágenes (en el cine mudo, proporcionaban los diálogos que de otra manera no hubieran existido), para explicar el contenido de las imágenes (en el cine de los orígenes, subrayaban ciertas características de los personajes: «una chica dulce e ingenua», etc.), para pasar de una a otra imagen («Dos años después», «En ese mismo momento, en otro lugar de la ciudad») y así sucesivamente. Se encuentran entre una imagen y otra, pero también en las propias imágenes (pensemos en los largos textos que, sobre el fondo de un estilizado mapa, introducen los films históricos para ambientar la trama).

Los *subtítulos* son aquellos indicios gráficos que se encuentran sobreimpresos en la imagen, generalmente en la parte de abajo. Por lo general sirven para traducir películas en versión original.

19. La problemática que hemos abordado durante la reseña de los códigos de la serie visual ha encontrado un importante lugar de análisis en AUMONT, 1988.

Los *títulos* son aquellos indicios gráficos presentes al principio y al final del film, y que contienen bien informaciones sobre el aparato productivo (el *casting* y los créditos), bien instrucciones para la utilización del film («Cualquier referencia a hechos o personajes...», «Fin de la primera parte», «The end»).

Los *textos*, finalmente, son todos aquellos indicios gráficos que pertenecen a la «realidad», y que el film reproduce fotografiándolos. Pueden ser *diegéticos*, es decir, pertenecientes al plano de la historia (por ejemplo, el nombre de una tienda en un rótulo, el título de un libro en manos de un personaje, una noticia en el periódico, un cartel en la calle con el nombre de la ciudad, etc.), o bien *no diegéticos*, y por ello extraños al mundo narrado, aunque formando parte del mundo de quien narra (pensemos en los textos que introduce Godard en sus films, que pertenecen más al «hacerse» del film que a la trama narrada).²⁰ Un interesante ejemplo de texto, tratado de un modo un poco particular, se encuentra al inicio de nuestro film. A través de una ventana se ve un rótulo de neón, «LA VIE EST A NOUS», que aparentemente indica un restaurante que está al lado del hotel de Marcello (por lo que parece ser un texto diegético), mientras que en realidad constituye la cita de un film de Renoir (y por ello no es diegético): un encuadre sucesivo retoma sólo algunas letras del rótulo («ESTAN»), confundiendo posteriormente los dos planos («ESTAN» forma parte tanto del título del film de Renoir, como de un posible letrero de «RESTAURANT»); un encuadre posterior alberga un nuevo rótulo, «HOTEL D'ORSAI», que remite al precedente porque también es de neón, pero que se refiere al hotel de Marcello, y por ello nos sumerge definitivamente en la dimensión diegética.

Los indicios gráficos, en general, obligan a «leer» en el sentido más literal del término: según esto están estrechamente relacionados, antes que con los códigos de la imagen, con los códigos de la escritura y los códigos de la lengua en que se

20. Puede encontrarse una precisa distinción entre los diversos textos que acompañan al film en ODIN, 1980.

han compuesto. Pero junto a estos códigos de base, intervienen también principios de construcción más concretos.

Pensemos en los didascálicos que en los films mudos presentaban los diálogos entre los personajes o que aún hoy sirven para explicar ciertos pasajes narrativos («Diez años después», «Mientras tanto»): pues bien, su desciframiento comporta tanto el dominio de las reglas de una lengua escrita, como el dominio de las reglas de una narración. Esto resulta aún más claro cuando se piensa en sus equivalentes: un didascálico como «Diez años después» puede ser reemplazado, más que por textos de distinta grafía (con los que permaneceríamos en el ámbito de los códigos lingüísticos), sobre todo por algunos artificios típicos como un fundido encadenado o un calendario cuyas páginas van cayendo (y aquí ya no estaremos en el ámbito de los códigos lingüísticos, sino en el de los códigos narrativos).

Otros códigos más restringidos son los estilísticos y figurativos que intervienen a menudo en el tratamiento gráfico de los títulos: existen caracteres que por su forma remiten a la época en que está ambientada la historia del film (y los de los títulos de *El conformista* son de estilo «fascista»), o también caracteres que asumen el aspecto de partes del cuerpo u objetos, un signo que se lee como un nombre y se mira como una imagen.

Finalmente, recordemos los códigos connotativos: el tamaño variable de las letras, la posibilidad de animarlas y de hacerlas «actuar», o incluso simplemente el tipo de escritura empleado o la presencia de ornamentos y adornos, son cosas capaces de definir ciertos efectos particulares, de subrayar estados de ánimo o de crear atmósferas.

Los fenómenos relacionados con la forma y con la acción de los indicios gráficos, en resumen, se basan por una parte en un doble código de base, el de la lengua y el de la escritura, y por otra en códigos más especializados que actúan a partir de los precedentes, como los narrativos, estilísticos, connotativos, etc. Nace así un sistema de enlaces y superposiciones que puede convertir un simple texto de un film en el lugar de un complicado proceso de significación.

3.4.8. Códigos sonoros

Pasemos ahora de los componentes visuales a los sonoros.²¹ Como sabemos, en un film éstos están constituidos por tres tipos de hechos: las voces, los ruidos y los sonidos musicales. La organización de tales hechos viene regulada por códigos bastante amplios, que en principio trascienden las fronteras del cine para caracterizar toda forma de expresión sonora: pensemos en el volumen, en la altura, en el ritmo, en el «color», en el timbre, etc. Sin embargo, es posible también reconocer algunos rasgos que intervienen con más regularidad y con mayor puntualidad para determinar el perfil de un film en cuanto tal; es decir: existen fenómenos que definen lo sonoro en su forma «cinematográfica». Nos referimos en concreto a aquellos códigos que presiden la interacción de lo sonoro con lo visual, regulando la *procedencia* de lo primero con respecto a lo segundo (derivación explícita de una fuente encuadrada, o bien derivación de una fuente que, aun estando presente en campo, no es visible por el momento, e incluso de una fuente no directamente identificable), y a algunos efectos relacionados con esta elección.

Retomando una esquematización recurrente,²² digamos ante todo que el sonido cinematográfico puede ser *diegético*, si la fuente está presente en el espacio de la peripecia representada, o *no diegético*, si ese origen no tiene nada que ver con el espacio de la historia. Si es diegético, puede ser *on-screen* u *offscreen*, según la fuente se encuentre dentro o fuera de los límites del encuadre; y puede ser *interior* o *exterior*, según la fuente esté en el pensamiento de los personajes o tenga una realidad física objetiva. Todos los sonidos perte-

21. El componente sonoro del cine ha recibido recientemente mucha atención, como demuestran algunos números especiales de revistas como *Yale French Studies*, 60, 1980 (a cargo de R. Altman), *Iris*, 5, 1985 («La parole au cinéma»), *Hors cadre*, 3, 1985 («La vox off»), *Protée*, 2, 1985 («Son et narrations au cinéma»), etc. En este marco, hay que recordar también CHION, 1982 y CHION, 1984.

22. Esta esquematización ya aparece en BORDWELL/THOMPSON, 1979.

necientes a la categoría de lo no diegético y el sonido diegético interior también se denominan sonidos *over*, porque no provienen del espacio físico de la trama.²³

Resumiendo, pues, podemos distinguir tres categorías de sonidos: el sonido *in* propiamente dicho (el sonido diegético exterior, cuya fuente está encuadrada), el sonido *off* propiamente dicho (el sonido diegético exterior, cuya fuente no está encuadrada) y el sonido *over* (el sonido diegético interior, ya *in* u *off*, y el sonido no diegético).

Hechas estas precisiones, veamos ahora los tres tipos de elementos que componen la materia sonora del film —las voces, los ruidos y los sonidos musicales— y analicémoslos a la luz de las categorías generales que acabamos de presentar.

Empecemos con la voz, con lo «hablado». El primer código que la rige es sin duda el de la lengua del hablante: reconocer si un personaje se expresa en italiano, en inglés, en alemán, etc., constituye el primer paso inevitable para cualquier comprensión posterior. Sin embargo, por su condición de preliminar, este dato muchas veces no se tiene en cuenta (salvo en el caso en el que un film juegue expresamente con el contraste entre lenguas, para señalar así las distintas nacionalidades de los protagonistas). Los códigos que determinan la forma fílmica de lo hablado son, pues, otros, y en concreto, como en el caso de los demás componentes sonoros, aquellos que presiden la interacción de lo sonoro con lo visual. Veámoslo con más detenimiento.

Empecemos por la voz *in*, es decir, la voz procedente de un hablante encuadrado. Aplazando por un instante la cuestión relativa a las distintas formas de registro (la toma directa, obtenida mediante la fijación contemporánea de sonido

23. Aquí son necesarias dos precisiones: ante todo, está claro que cuando se habla de sonido fuera campo no es el sonido en sí el que está «fuera», sino la figura visual de su fuente, que está situada fuera del campo visual de la pantalla. Como ya advertía Metz, un sonido es siempre *in*, porque de otro modo no existiría: es la imagen de su fuente la que puede ser *off*. En segundo lugar, y teniendo en cuenta que lo que hemos llamado sonido *off* y sonido *over* en francés se denominan respectivamente *hors-champ* y *hors-cadre* (fuera campo y fuera cuadro), debemos advertir que a menudo la locución *off* se utiliza para definir globalmente todo lo que no es *in*; es una utilización extensiva que resulta impropia y que crea confusiones.

e imagen; o bien la postsincronización en estudio), vemos que una consecuencia inmediata de la opción por la voz en campo es la necesidad de hacer corresponder las palabras pronunciadas con el movimiento de los labios: problema bastante menos banal de lo que parece, puesto que incide inmediatamente en la credibilidad de aquello que está ante nosotros. Lo advertimos limpiamente en los films doblados: cambiando la lengua, además de cambiar el tono, o el ritmo de la voz (a menos que sea el propio actor quien se doble a sí mismo), nos arriesgamos siempre a una ligera pero sensible separación entre la palabra que se oye y la palabra que se ve pronunciar: a pesar de la costumbre (y de la habilidad tanto del doblador como del traductor, que a menudo altera los diálogos para acomodarlos a la forma fónica original), la falta de una perfecta correspondencia entre lo audible y lo visible determina siempre una cierta artificiosidad. La postsincronización, sin embargo, aunque presenta algunos peligros propios de una fusión perfecta entre la voz y los rostros, puede también permitir una disociación perfecta entre lo audible y lo visible, ya no simplemente fastidiosa, sino, por el contrario, significativa. De hecho, es evidente que la calidad de la voz permite bastante limpiamente, junto con la fisonomía, definir el estatuto de un personaje: así pues, una alteración (gracias a un trabajo de grabación en estudio) puede dar lugar a interesantes efectos de contraste (un hombre con voz de niño) o de redundancia (un asesino con voz metálica), etc. Por el contrario, la «toma directa» comporta casi siempre un efecto de verdad: no sólo porque nunca como en este caso las palabras se corresponden perfectamente con el movimiento de los labios (se han registrado conjuntamente), sino también y sobre todo porque el micrófono forma casi un solo objeto con la cámara, y un acercamiento o un alejamiento de esta última determina un acercamiento o alejamiento análogo de la voz; la perfecta comprensibilidad de lo que se dice está subordinada, pues, a la localización puntual de la fuente sonora, y es esta misma colocación espacial de la voz la que consigue que la imagen y el sonido estén fusionados indefectiblemente entre sí en la reproducción de una situación «real».

Pasando ahora a las voces generalmente llamadas de fue-

racampo, debemos, como hemos dicho, distinguir entre una *voz en off* (la que proviene de una fuente sonora excluida de la imagen de manera temporal, como en el caso del movimiento de cámara que eclipsa por un instante al hablante), y una *voz over* (la que proviene de una fuente excluida de manera radical, en cuanto perteneciente a otro orden de la realidad, como en el caso de la voz narradora). La distinción, por lo demás, no es siempre elemental: en los primeros encuadres de *El conformista* que muestran a Marcello en automóvil, aparece una voz de procedencia ambigua: no sabemos si es la de un desconocido que se encuentra junto a él, o si proviene de su propia memoria (la voz de un amigo que se dirige a él); debemos esperar un poco para comprender que la primera hipótesis es la correcta, y que la voz es la del agente Manganiello, que conduce el automóvil.

De todos modos, detengámonos un instante en la dimensión *over* de la voz, puesto que es el caso más complejo e interesante. La voz fuera de campo, de hecho, puede desempeñar una función de unión temporal entre las distintas secuencias (y en este sentido sustituye a lo didascálico), o bien puede recopilar en una unidad superior secuencias autónomas (recoge los contenidos y los reconduce a un tema común); más a menudo, desempeña una función introductiva o de «enmarque», proporcionando a la narración datos indispensables para su comprensión y su avance. En cualquier caso, su manifestación representa siempre una intervención «fuerte», ya se trate de la voz desesperada o enfática del protagonista (por ejemplo, al principio de *Antes de la revolución*, de Bertolucci), de una voz anónima y puramente referencial (por ejemplo, los comentarios fuera de campo que acompañan *Paisà*, de Rossellini), de la propia voz de la historia (pensemos en las voces que, con tono cómplice, introducen al espectador en la trama de *La valigia dei sogni*, de Comencini), o de, finalmente, la propia voz del director que interviene en primera persona (un ejemplo definitivo: la voz de Orson Welles).

Pasemos ahora a los *ruidos*, con respecto a los cuales se pueden hacer consideraciones en el fondo análogas a las que hemos desarrollado para la voz. Es cierto que existe una diferencia básica entre ambos: mientras la voz lleva siempre consigo la complejidad de una lengua, el ruido remite por el con-

trario a un mundo más «natural», menos directamente capaz de «denominar» significados precisos. Pero, para quien mira, también aquí hay que proponer un corte «transversal» entre el sonido en campo (*in*), el sonido procedente de una fuente diegética no encuadrada (*off*) y el sonido procedente de un fuera de campo radical (*over*), que sirve para crear efectos más amplios que los proporcionados por la imagen. En el primer caso nos encontramos con un ruido que tiende a «espesar» la situación audiovisual, a hacerla más verosímil: en la práctica, a reproducir lo más fielmente posible lo que sería una situación «real». En el segundo caso se trata de un ruido que puede actuar como nexo entre distintas imágenes referentes a la misma realidad (el griterío de un mercado, el fragor de una batalla, etc.), o de un ruido que puede rellenar un poco artificiosamente una situación visual de por sí poco significativa (en muchos films de terror, o simplemente fantásticos, aparecen verdaderos muestrarios de susurros, golpes, crujidos, etc., de los que no se ve la fuente, pero que sirven para crear una atmósfera respecto de unas imágenes que no presentan «anormalidad» alguna). En el tercer caso, en fin, se trata de un ruido que puede asumir una función narrativa más abstracta, por ejemplo funcionando como corte entre una secuencia y otra (en este caso, por ejemplo, a menudo se sube el volumen del sonido, hasta que ocupa, por así decirlo, toda la escena).

Y por fin, la *música*. Su intervención en campo u *off* es mucho menos frecuente que en el caso de la palabra o el ruido (por ejemplo, músicos que tocan en escena, gramófonos que emiten melodías, etc.), mientras que es frecuentísima su utilización *over*, como acompañamiento de la escena, y también como momento que concluye *in crescendo* una secuencia y acentúa el corte con respecto a la secuencia siguiente.

Bertolucci, fiel a su propia riqueza expresiva, concede a menudo a la música un estatuto ambiguo. Pensemos, en lo referente a nuestro film, en la canción que canta el trío vocal «Las golondrinas»: empezamos a oírla con el rostro de Marcello en campo, por lo que podemos considerarla perfectamente *musica over* (es decir, como simple comentario musical); sin embargo, un corte nos reconduce al diálogo entre Marcello e Italo Montanari, con el trío cantando en escena,

por lo que descubrimos que se trata de una música implicada en la acción, respectivamente *in* cuando las muchachas que cantan detrás de Marcello forman parte de un encuadre junto a él, y *off* cuando la oímos sin verla, pero sabiéndola presente.

De cualquier forma, a través de las tres dimensiones sonoras, la tipología de los empleos de la música es bastante amplia, yendo del naturalismo de una fuente que emite un programa casi casual (una radio funcionando en escena) hasta el falso realismo de un escenario de musical (la orquesta suena bien a la vista, los protagonistas empiezan a bailar, la orquesta desaparece...), del énfasis retórico en escenas llenas de dramatismo y sentimiento (despedidas, reconocimientos, dramas...) al acompañamiento discreto (escenas de transición, momentos narrativamente menos «fuertes»), del corte brusco (subida del nivel sonoro y brusca caída del mismo) a la unión entre secuencias adyacentes, etc.

Recopilemos ahora un poco cuanto hemos dicho. Hemos insistido en el hecho de que la dimensión sonora, ya se trate de la voz, de los ruidos o de la música, asume valencias «cinematográficas» esencialmente cuando entabla relaciones significativas con los componentes visuales del film, cuando interactúa con la imagen. En este sentido, entre sus múltiples funciones, hemos advertido su capacidad para cargar de sentido el contenido del encuadre, y sobre todo su facultad de unir los encuadres entre sí, o, por el contrario, de señalar su separación. Uniones y separaciones que nos conducen a la última etapa de este recorrido a través de los códigos cinematográficos: la relativa a los códigos sintácticos.

3.4.9. *Códigos sintácticos*

Un principio general del cine es el hecho de que las imágenes se suceden a lo largo de una continuidad, a través de una duración; mejor dicho, el hecho de que un film contempla no sólo fenómenos de iconicidad, de fotografía, de movimiento (véanse los apartados 3.4.3., 3.4.4. y 3.4.5.), sino también fenómenos de «puesta en serie», de «multiplicidad» de las imágenes. Vamos a hablar de todo ello aquí, después de haber examinado los componentes sonoros, porque esta

multiplicidad de lo visual aparece regulada por la totalidad de los medios expresivos cinematográficos, y no sólo por lo que se presenta a la mirada: por ello, para definir una «sintaxis» del film nos hacen falta todos los componentes, no uno solo.

Ante todo, hay que definir el área de acción de los códigos sintácticos. Esencialmente, regulan la asociación de los signos y su organización en unidades progresivamente siempre más complejas: por ello, presiden la constitución de los nexos o, viceversa, la creación de vacíos e interrupciones, articulando los signos en una trama extendida entre los polos de la continuidad y los de la discontinuidad.

Ahora bien, estos códigos pueden activarse en dos niveles muy distintos: «dentro» de las imágenes y «entre» las imágenes. En el primer caso, actúan por simultaneidad, agregando y disponiendo elementos copresentes en el interior de la misma imagen (sean visuales o sonoros); en el segundo caso, por el contrario, actúan por progresión, asociando y organizando elementos que forman parte de imágenes distintas y por lo demás contiguas. En este apartado dejaremos a un lado la primera forma de asociación («dentro» de las imágenes), que de cualquier modo se puede reconducir a la temática de la «composición», y nos concentraremos en la segunda modalidad, más inmediatamente identificable con el problema de la puesta en serie, y tradicionalmente tratada bajo el rótulo de «montaje».

No es éste el lugar adecuado para comentar la extraordinaria riqueza de los «tipos de montaje» que el cine ha elaborado en el curso de su historia (y que los teóricos, a su vez, han reconocido y sistematizado).²⁴ Por el contrario, nos parece útil encuadrar el funcionamiento de los códigos sintácticos a partir de una esquemática tipología de las formas de

24. Entre los teóricos que han intentado establecer una clasificación de las formas del montaje, recordemos en particular a Pudovkin, Timosenko y Arnheim, cuyos modelos se presentan en ARNHEIM, 1932; y también a Eisenstein, que propone el núcleo de su reflexión fundamental sobre el montaje en EISENSTEIN, 1985 (1937). Más recientemente han intentado sintetizar estos conceptos teóricos como BURCH, 1969, BORDWELL/THOMPSON, 1979 y Marie («Montage», en AA.VV., 1975), entre otros.

asociación entre las imágenes. Veamos, pues, brevemente cuáles son los tipos de asociación dominantes.

1. *Asociación por identidad.* Este tipo de nexo se verifica cada vez que una imagen vuelve igual a sí misma, o cada vez que un mismo elemento retorna de imagen en imagen.

Dadas las dos imágenes contiguas A y B, se viene, pues, a instaurar una relación del tipo « $A \equiv B$ ».

Esta relación puede referirse tanto a elementos del contenido representado como a elementos del modo de representación. Un ejemplo del primer caso es el nexo de «correferencia»: se produce entre dos imágenes, A y B, que se refieren a un mismo objeto, aunque presentado de modo distinto (como cuando en el lenguaje verbal decimos, por ejemplo, «Julio Verne» o «el autor de *Viaje al centro de la Tierra*); o entre dos imágenes, A y B, que encuadran un mismo espacio, aun conteniendo objetos diferentes; y así sucesivamente. En cuanto al segundo caso, es decir, a la identidad en los modos de representación, pensemos en todos los casos en los que, en las dos imágenes A y B, se repiten idénticos esquemas visuales (dando así lugar al retorno de una misma estructura formal), o idénticas duraciones temporales (dando así lugar a la recursividad de escansiones regulares, típicas del «ritmo»), o idénticas gradaciones luminosas o cromáticas, etc.

2. *Asociación por analogía y asociación por contraste.* Estos tipos de nexo se verifican cada vez que en dos imágenes contiguas se repiten, respectivamente, elementos similares o más o menos equivalentes pero no idénticos, y elementos marcadamente diferenciados pero cuya misma diferencia deviene fuente de correlación. Entre las dos imágenes A y B viene, pues, a instaurarse una relación del tipo « $A \leftrightarrow B$ » en el primer caso, y « $A \nleftrightarrow B$ » en el segundo. La complementariedad, y sobre todo la frecuente copresencia de estas dos formas de asociación, nos lleva a tratarlas aquí juntas: de hecho, no es raro encontrar elementos vecinos (dos personajes, por ejemplo), entre los cuales se hayan activado al mismo tiempo asociaciones por analogía (ambas mujeres, ambas jóvenes, ambas hermosas, ambas amantes del mismo hombre, etc.) y por contraste (la una buena y la otra pérfida, la una rubia y la otra morena).

De cualquier modo, el nexo analógico o de contraste puede

actuar en diferentes niveles y en diferentes grados de complejidad: para entendernos, se va del simple reclamo figurativo (el encuadre A presenta un elemento gráficamente similar al elemento presente en B: en nuestro film, es el caso de Ventimiglia, primero presentada como imagen, y luego «en vivo», desde el mismo punto de vista) a los casos más articulados de *montaje paralelo*, en los que los encuadres A y B presentan dos situaciones autónomas, que se justifican sobre la base de sus respectivos rasgos comunes (es el montaje en contrapunto: un hombre y una mujer que se aman y una pareja de pájaros, como en *Avaricia*, de Stroheim), o por el contrario de sus respectivos rasgos contrapuestos (es el montaje por contraste: la clásica oposición pobres/ricos). Las posibles variantes las proporcionan la presencia de dos situaciones contrarias que se desarrollan en una misma fase de la trama, o la presencia de dos situaciones análogas que se desarrollan en tiempos distintos (*El conformista* ofrece un claro ejemplo: es un mismo comportamiento, Marcello andando delante de un coche y luego deteniéndolo, que se representa en dos momentos diferentes de su vida, en el presente y cuando tenía doce años).

3. *Asociación por proximidad*. Este tipo de nexo se verifica cuando las imágenes A y B presentan elementos que se dan por contiguos.²⁵ Entre las dos imágenes A y B se viene, pues, a instaurar un nexo del tipo «A — B». Este nexo de proximidad es activo, como los precedentes, en distintos niveles: lo vemos en el caso del simple *campo/contracampo* (A: encuadre de alguien que habla; B: encuadre de alguien que escucha), y también en el caso más complejo del *montaje alternado* (el ejemplo más típico es el entrecruzamiento de encuadres entre perseguidores y perseguidos, o de la heroína en peligro y del héroe que corre para salvarla).

4. *Asociación por transitividad*. Este tipo de nexo se da cuando la situación presentada en el encuadre A encuentra su prolongación y su complemento en el encuadre B. El nexo que se instaura entre las dos imágenes será del tipo «A ⇒ B».

25. Contiguos, obviamente, más que en la realidad que el film capta (lo profilmico), en la realidad que el film construye y ofrece como suya (el «mundo posible» del film).

Puede existir, en este sentido, una transitividad de un momento a otro de la misma situación (por ejemplo, A: saca la pistola; B: dispara), o bien una transitividad de un elemento de una situación a un elemento de otra (como en otra variante del campo/contracampo, la proporcionada por A: alguien que mira; B: el objeto visto).²⁶

Hasta aquí hemos visto los tipos de asociación posibles entre dos imágenes. Pero existe otra forma de nexo, que constituye la antítesis de la asociación, o por lo menos una asociación «neutralizada».

Es el caso del simple *acercamiento*, o bien de la mera yuxtaposición de dos imágenes que no presentan ningún elemento de *raccord*. La relación instaurada entre las imágenes será del tipo « A,B ». Los ejemplos más típicos de esta relación son los que se producen en la unión de la última imagen de una secuencia con la primera imagen de otra, siempre que evidentemente no estén presentes otros elementos de unión (el mismo personaje o los mismos ambientes).

Ahora bien, si se observan con atención, los distintos tipos de nexo que acabamos de comentar, pueden dar lugar a grandes modelos de «estructuras sintácticas», a «modos de construcción del discurso» recurrentes. Las distintas maneras en que se conectan entre sí las imágenes, en resumen, se reúnen en torno a algunas soluciones típicas que remiten, cada una de ellas, a una cierta idea de «montaje». Veamos ahora brevemente estas formas sintácticas básicas, con sus características específicas.

1. El *plano-secuencia*.²⁷ Consiste en una «toma en continuidad»: todos los distintos momentos que componen una secuencia son incluidos en un solo encuadre. Técnicamente, nos encontramos aquí con un complejo de elementos (por ejemplo, una serie de situaciones, cada una de las cuales constituye un núcleo preciso) que se nos proporcionan sin cortes, suspensiones ni manipulaciones: la cámara pasa de un elemento a otro de una manera seguida (gracias al movimiento,

26. La posibilidad de inscribir el campo/contracampo en dos categorías de nexos, nos hace comprender que algunas formas tradicionales del montaje necesitan para su constitución mas de una forma de asociación.

27. Para la noción de «plano-secuencia» véase BAZIN, 1958.

que la lleva de A a b), o espera a que la evolución de un elemento se cumpla por sí sola (gracias a la simple permanencia sobre una situación, que de A se convierte en B), etc. Aquí, pues, y en el nivel sintáctico, el énfasis se pone sobre el nexo asociativo entre los elementos encuadrados, y en particular sobre el nexo de «proximidad» (el hecho de que los elementos sean de algún modo contiguos es lo que permite que la cámara pueda abrazarlos en una mirada o un movimiento único). La configuración, sin embargo, emplea también otros tipos de nexo: si los distintos momentos del plano-secuencia son atravesados por un mismo movimiento o una misma acción, intervendrá también un nexo de «transitividad» (A se prolonga en B); si, por el contrario, no existe, por así decirlo, «testigo» alguno que pase de una imagen a la otra, tendremos un simple «acercamiento» (A y B conviven sin que entre ellos se establezca una verdadera relación). De todos modos, queda en pie el privilegio del nexo asociativo sobre el contrapositivo o el yuxtapositivo: el rol de la cámara es de hecho, principalmente, el de «mantener juntos» a los distintos elementos, ya sea con su movimiento o con su mirada en profundidad.

En *El conformista* existe un pequeño plano-secuencia, cuando la cámara «sigue la pista» de Marcello, que se prepara para salir porque Manganiello lo ha llamado por teléfono. Pero, en la filmografía de Bertolucci, los ejemplos más obvios de plano-secuencia se encuentran en *La estrategia de la araña* (Italia, 1970), en la que, en el interior de una estructura intensamente dominada por la ficción, la cámara y la continuidad de la estructura sintáctica manifiestan con insistencia el intento de captar, por así decirlo, el aliento de la realidad.

2. El *découpage*.²⁸ Consiste en la asociación de una serie de imágenes todas ellas diferentes a la misma situación, de la cual cada una de ellas subraya un aspecto: por ejemplo, para representar un encuentro, tendremos la media figura de un hombre que entra por una puerta y es recibido por una

28. Para la noción de «*découpage*» véase en particular M. Marie, «*Découpage*», en AA.VV., 1975, y más en general la contribución al pensamiento cinematográfico realizada por *Cahiers du Cinéma*.

criada, seguido de la media figura del hombre mirándose al espejo y tocándose el pelo, seguido del total de una mujer a cuyo encuentro va el hombre, seguido de un total de los dos juntos espiados por la criada detrás de la puerta, seguido de un primer plano del hombre, seguido de un primer plano de la mujer (es la secuencia del encuentro entre Marcello y Julia en la primera parte de *El conformista*). Aquí la cámara opera a través de segmentaciones y reuniones, de cortes y reasociaciones, con el fin de definir precisamente la situación, además del hecho de seguirla en su integridad.

El énfasis se pone, evidentemente, sobre los *elementos* asociados, mas que sobre el *nexo* que los une: las imágenes se asocian por su contenido, y no tanto sobre la base de una «coexistencia efectiva» de lo representado (en los primeros planos del hombre y de la mujer, no se dice que en ese momento sean vecinos, por así decirlo, en la realidad). Sin embargo, existen motivos para que se realice la asociación: en concreto, entran en juego nexos de «identidad» (una imagen retoma lo representado en la otra), de «transitividad» (una imagen completa lo representado por la otra) y de «proximidad» (una imagen presenta algo que está al lado de lo representado por la otra). El resultado es la formación de una unidad, que ya no reposa sobre la permanencia de la cámara, como en el plano-secuencia, sino en la capacidad de amalgamarse de los elementos. Pensemos, por lo demás, en el campo/contracampo, que es la realización más típica del *découpage*: tenemos el primer plano de alguien que habla, con quien escucha de espaldas; o tenemos el primer plano de alguien que mira, seguido del primer plano del objeto mirado, situado ante él; en ambos casos los contenidos de las dos imágenes están tan relacionados (por proximidad y transitividad) que el corte entre una imagen y la otra acaba siendo anulado. Aunque no todas las formas de *découpage* son tan «hiladas»: a menudo la fragmentación se hace notar, y la unidad del conjunto resulta un poco resquebrajada.

Es precisamente el caso de nuestro ejemplo. Tenemos encuadres breves, que a partir de fragmentos recomponen situaciones concretas: estos encuadres están relacionados entre sí por nexos fluidos, pero también quizá un poco sorprendentes, que hacen que la unidad de la situación reconstruida esté

siempre a punto de fraccionarse y romperse. Por lo demás, esto coincide con el tema del film, con la (fatigosa) búsqueda de una identidad a partir de una conciencia desgarrada.

3. El *montaje* o *montaje-rey*.²⁹ Opera sobre la asociación de imágenes que no presentan un nexo directo entre sí, pero que lo alcanzan por el hecho de ser vecinas. Son las típicas operaciones propuestas por el cine soviético de la primera posguerra mundial: bueyes en el matadero al lado de obreros sobre los que se ejerce la represión política; el general Kerenski al lado de un pavo real (respectivamente en *La huelga* y *Octubre*, ambas de Eisenstein). No por casualidad hablamos de acercamiento: el énfasis se pone aquí, más que sobre el nexo entre los objetos o sobre los objetos relacionados, sobre la simple *posibilidad* de un nexo. Lo que resulta evidente, entonces, es el encuentro entre los elementos: pero también el nacimiento, a partir de su yuxtaposición, de un nuevo significado. La construcción sintáctica procede por medio de saltos, fricciones violentas, conflictos entre imágenes, en los que las relaciones más directamente reconocibles son las de analogía y contraste (cuando no se trata de un simple acercamiento).

El conformista no es del todo ajeno a estas soluciones sintácticas, aunque las utiliza en un marco narrativo muy sólido y verosímil: como se ha dicho, existen asociaciones tal vez intrépidas, detalles fuertemente connotativos interpuestos entre los encuadres de por sí «hilados», nexos evocativos, pequeños saltos, todo lo cual aproxima al film, por lo demás espesísimo, a un juego de fracturas y de descartes bastante visible en el plano del estilo (recordemos en este sentido otro film de Bertolucci: *Partner*, Italia, 1968).

Así pues, *plano-secuencia*, *découpage* y *montaje-rey*. El examen de estas formas organizadas de asociación nos ha abierto la última puerta en nuestro camino por los componentes cinematográficos: de hecho, entrevemos la posibilidad de que todas las elecciones ilustradas hasta aquí puedan de algún modo reconducirse a regímenes más globales, en torno

29. Para la noción de «montaje-rey» véase la teoría y la praxis eisensteinianas (EISENSTEIN, 1985), así como la elaboración teórica de J. Aumont y otros estudiosos franceses.

a los cuales se reúnan las grandes opciones lingüísticas y expresivas. Exploremos ahora este último territorio, introduciendo la noción de *escritura* e indagando las posibles y distintas determinaciones.

3.5. Los regímenes de escritura

Generalmente ningún film utiliza la totalidad de las formas y las modalidades expresivas que hemos descrito. O es mudo o es sonoro, o es en color o en blanco y negro, o recurre al plano-secuencia o utiliza el *découpage*, etc.; bien sea por razones históricas (antes de 1928, por ejemplo, no existía el sonido sincronizado), o bien por elecciones subjetivas destinadas a dar unidad y coherencia al texto. Cada film, por lo tanto, está caracterizado por la puesta en obra de sólo algunas de las categorías que hemos visto: algunas están trabajadas de modo asiduo y meticuloso, en otras se detienen *en passant* e incluso existen algunas que se decide ignorar. De ahí surge un sistema de elecciones coherente y motivado, articulado por condensaciones y rarefacciones en torno a algunas opciones, y que finaliza indicando la individualidad y la organicidad de un texto.

Ahora bien, en la definición de estos sistemas de opciones, dos pueden ser las alternativas problemáticas de fondo:

a) escoger, entre la gama de posibilidades, las intermedias, es decir, las más «normales» y «regulares» (por ejemplo, en la escala de los planos, las comprendidas entre el total y el primer plano), o bien insistir sobre las más extremas, «inusuales» y «fuertes» (campos larguísimo y detalles enormes). Se trata de la alternativa entre lo *neutro* y lo *marcado*.

b) escoger, entre la gama de posibilidades, un número limitado de opciones, basándose restrictivamente en ellas (volviendo al ejemplo anterior, usar siempre los planos «intermedios» entre el total y el primer plano, o siempre los planos «extremos», como el campo larguísimo o el detalle), o bien alinear soluciones de diversa naturaleza, mezclando elecciones «neutras» y elecciones «marcadas» (usar entonces el campo larguísimo junto con el total, o el primer plano junto con el detalle). O también relacionar entre sí las elecciones realizadas

(utilizando transiciones entre el campo largo y el primer plano: ir, por ejemplo, de uno a otro pasando por una figura entera), o bien conservar las evidentes diferencias entre una elección y otra, explicitando los intervalos entre ambas (aproximar planos distintos, como la media figura y el primer plano, «saltando» de uno a otro). Lo que, en resumen, está aquí en juego es la alternativa entre lo *homogéneo* y lo *heterogéneo*.

Ahora bien, la orientación y el posicionamiento a lo largo de estas dos coordenadas es lo que define los grandes regímenes de *escritura* que el film puede adoptar. En concreto, de las tres formas principales de escritura, la escritura *clásica* se caracteriza por la presencia de elecciones lingüísticas neutras y homogéneas; la escritura *barroca*, por la presencia de elecciones homogéneas más marcadas; y la escritura *moderna*, por la presencia de elecciones heterogéneas que mezclan los elementos, sean neutros o marcados. Pero veamos mejor estos regímenes.

La *escritura clásica* (de la que nos ofrece numerosos ejemplos el cine americano de género de los años 30 y 40, y que puede reencontrarse hoy, en una versión banalizada, en la mayor parte de los telefilms) se define mediante elecciones situadas en la vertiente de la neutralidad y la homogeneidad: es decir, elecciones medias sobre las que se permanece con coherencia. De ahí surge una escritura que manifiesta un gran equilibrio expresivo, funcionalidad comunicativa e imperceptibilidad de la mediación lingüística.³⁰

Para entender el sentido de esta neutralidad de las elecciones, pongamos algunos ejemplos. En el nivel de los códigos que regulan la escala de los planos, existe un predominio de los Totales y de las Figuras Enteras. Esta elección «media» (de la que se prescinde sólo de vez en cuando, recurriendo a alargamientos o restricciones siempre moderados y progresivos) permite tanto enfocar el elemento principal de una situación, como representar el contexto que lo alberga, en el cual, por otra parte, se encuentran elementos que antes o después también serán enfocados. De ahí la extrema facilidad de lectura que caracteriza a cada una de las imágenes (los ele-

30. Con respecto a la «escritura clásica» véanse RAY, 1985 y BORDWELL/STAIGER/THOMPSON, 1985.

mentos no están ni muy cercanos ni muy lejanos) y la disposición de cada imagen para relacionarse con la otra (los elementos que aparecen en segundo plano en una de ellas, serán focalizados en la siguiente).

De ahí, en el nivel de los códigos del montaje, la construcción de una estructura sintáctica que no permite errores en la orientación del espectador: en primer lugar se muestra por completo el espacio de la acción (es el llamado *establishing shot*), luego la acción y el espacio se fragmentan en más encuadres (los *breakdown shots*) y finalmente se muestra de nuevo todo el espacio representado en una visión unitaria (el *reestablishing shot*). El espectador, de este modo, sabe siempre lo que está mirando y dónde se encuentra, como si percibiera una acción continua en un espacio fluido.

En cada encuadre, y ya en el nivel de los códigos de la composición icónica, prevalecen imágenes «centradas», es decir, imágenes que colocan el elemento principal en medio del encuadre (es la llamada técnica del *centering*). Esto, entre otras cosas, comporta tanto una limitación de las llamadas al fueracampo (lo importante es lo encuadrado), como una inmediata saturación de estas llamadas, cuando éstas se presentan (lo que no se ve ahora, se verá «bien» en el próximo encuadre).

Siempre para garantizar el equilibrio compositivo, se activa luego el llamado «sistema de los 180 grados»: procedimiento mediante el cual las tomas se efectúan siempre desde el mismo lugar de un eje imaginario situado entre la cámara y el escenario, con el fin de conservar en la imagen el mismo emplazamiento visual. De hecho, si no se atraviesa nunca este eje (evitando así aquello que se define como «suplantación de campo»), se obtienen al menos dos efectos: ante todo, parte del espacio representado, por ejemplo, en el encuadre A estará presente, aunque desde un ángulo distinto, en el encuadre B; y en segundo lugar, no se altera la colocación de los elementos en la pantalla, puesto que lo que en A se encuentra a la derecha, se encontrará también a la derecha en B, aunque filmado de modo distinto (mientras que si se suplanta el campo, lo que primero estaba a la derecha pasa a la izquierda y viceversa).

Esto nos conduce, volviendo a los códigos del montaje,

a aquella construcción fundamental que es el «campo/contracampo» (o *shot-reverse shot*). Esta consiste en alternar la imagen de un hablante con la de un oyente (que a su vez puede tomar la palabra), o la imagen de alguien que mira con la de lo que ve, conservando en cada imagen una llamada a lo que no está enfocado (por ejemplo, en el encuadre A la espalda de quien escucha, en el B la espalda de quien habla) y dejando a cada uno el lugar que ocupa en el encuadre (quien habla estará a la derecha sea en A o en B).

En el campo/contracampo, por otro lado, se activa un *raccord* de mirada (*eyeline match*): se pasa de un elemento al otro siguiendo la ojeada que el primero lanza al segundo (pues también en la conversación los dos sujetos se miran). Siempre en relación a los códigos sintácticos, advertimos también el llamado *raccord* de acción (*match on action*), que consiste en acercar dos momentos distintos de un mismo gesto: es el caso del hombre que en el encuadre A abre la puerta y en el encuadre B ya ha pasado mientras la puerta se está cerrando. Aquí se ha operado un pequeño corte, pero el proceder de la acción, la dirección que ha tomado, garantiza que la contracción no se advierta como empobrecimiento (y que a menudo ni siquiera se advierta). Finalmente, señalemos la utilización del *raccord* «engañoso» (*cheat cut*), vale decir, el subrayado de un nexo cualquiera entre un encuadre y otro, para hacer pasar casi inadvertidos todos los factores de discontinuidad que emergen del corte. Muchos son los posibles usos: en el ejemplo del hueso y de la astronave de Kubrick, se desvía la atención hacia el nexo figurativo para que el enorme salto temporal parezca menos brusco; la utilización de los signos de puntuación (por ejemplo, el fundido encadenado para introducir un *flash-back* o salir de él) sirve para preparar al espectador con respecto a la discontinuidad del corte que sigue; la misma práctica del montaje alternado (la alternancia, para entendernos, de perseguidores y perseguidos) esconde la dishomogeneidad espacial, instaurando un potente nexo de causa/efecto y de simultaneidad temporal entre los acontecimientos narrados. Lo que más llama la atención, en resumen, debe ser lo que asegure la linealidad y la continuidad de la representación.

De cualquier modo, todas estas soluciones activadas có-

digo por código coinciden en la definición de la dirección dominante en el régimen del clasicismo: la uniformidad de las elecciones o bien, en caso de que existan algunas heterogéneas, la instauración de una transición entre ellas; dicho de otro modo, la emergencia de la continuidad representada (que supone una dimensión, digámoslo así, «natural») y la imperceptibilidad de la mediación lingüística.

La *escritura barroca* se define mediante elecciones lingüísticoexpresivas caracterizadas por la marcación y la homeogeneidad. De ahí que presente opciones extremas, radicales, sobre las que se trabaja insistentemente y con exclusividad: si se adopta una solución «no marcada» es sólo para que actúe como transición fugaz entre dos momentos marcados (es típico el uso de la figura entera como nexo entre el total y el primer plano, o la iluminación neutra como paso de la luminosidad poco contrastada al intenso claroscuro). De ello surge una escritura basada en la exploración de los extremismos y de la marginalidad, donde sin embargo la diversidad de las elecciones se «mantiene unida» por medio de la presencia de transiciones y puentes. En este sentido, pues, podemos hablar de «homogeneidad»: frente a opciones distintas y a menudo opuestas, se continúa siempre con las elecciones marcadas, y al mismo tiempo se evitan los saltos bruscos entre un extremo y otro.

En el nivel de los códigos de la transición icónica, por ejemplo, nos movemos a menudo entre la presentación naturalista, de sabor marcadamente documental, y la distorsión figurativa de las apariencias; entre la reconocibilidad de un objeto físicamente presente y la ocultación de otro. Welles, que es uno de los más significativos exponentes de este régimen, reuniendo en su *Ciudadano Kane* la secuencia intensamente onírica de la muerte de Kane (movimiento progresivo de la cámara, serie de fundidos encadenados, escenografía alucinante, perspectiva deformada por el gran angular, utilización sincopada del detalle y los efectos especiales de la bola con nieve) y la secuencia marcadamente realista del noticiario *News on the march*, pasando por el estilizado logotipo de este último, nos proporciona un claro ejemplo de transición entre opuestos.

En el nivel de los códigos de la perspectiva, se oscila con

desenvoltura entre las imágenes «planas», donde todo se desarrolla sin tener en cuenta la cámara, e imágenes «profundas», organizadas a lo largo de la línea de fuga de la perspectiva y que albergan una gran gama de objetos, acciones y movimientos, que animan la imagen recorriéndola transversalmente. Estamos pensando otra vez en el film de Welles, en el que a menudo estos extremos están copresentes en un mismo encuadre: el que habla está lejos, al fondo, mientras que el que escucha está en primer plano, en los márgenes del cuadro, situándose entre ambos el espacio del decorado en toda su plenitud.

En el nivel de los códigos de la iluminación, se superponen la oscuridad y las revelaciones luminosas, pasando por ocultamientos y pasajes difusos; en el nivel de los códigos del blanco y negro y del color, se va de imágenes grises a imágenes vivamente cromáticas, pasando por un progresivo enriquecimiento tonal del blanco y negro (pensemos en *La conjura de los boyardos*, de Eisenstein); en el nivel de los códigos de la movilidad, se oscila entre el estatismo y el dinamismo, incluso en el interior del mismo encuadre, como en la primera secuencia de *El conformista*, que empieza con la imagen fija de Marcello tendido en el lecho y se desarrolla a través de un verdadero «seguimiento» de sus desplazamientos por la habitación, pasando por el lento movimiento inicial de la cámara.

Lo que, en resumen, descubre el régimen de la escritura barroca es la extrema «marcación» de las soluciones adoptadas, y por ello, inevitablemente, su tal vez sorprendente co-presencia, pero al mismo tiempo la intervención de una transición entre los extremos que convierte el conjunto en algo fluido y homogéneo. Así trabajaron Fuller y Ray, sintomáticamente definidos como «fogosos» por los críticos de *Cahiers du cinéma*. Así trabajaron De Santis y Leone, o Huston y Bresson, por mencionar realizadores muy distintos, es decir, aquel tipo de directores de la posguerra que tenían los ojos puestos en una tradición concreta para superponerle una fuerte marca «autoral». Y así, sobre todo, trabajó Welles, cuyas obras han evidenciado siempre la predilección por lo marginal en detrimento de lo medio, por la transgresión en contra de la integración, por el juego «trucado» en lugar del juego

«pulido», en una especie de enfrentamiento directo con el clasicismo: tenemos así lo clásico «hipertrófico» de *Ciudadano Kane* (una sistemática «hinchazón» de las soluciones), lo clásico «enfático» de *El cuarto mandamiento* (soluciones extremas presentadas a través de pasajes intermedios y transiciones) y el «derrumbamiento» de lo clásico en *La dama de Shangai* (transgresión ahora ya abierta de las normas de la «buena conducta» representativa).

La *escritura moderna*,³¹ finalmente, viene definida por las elecciones lingüísticas y expresivas caracterizadas por la dishomogeneidad y la heterogeneidad. Soluciones medias y soluciones marcadas se encuentran aquí mezcladas sin ningún diseño permanente o previsible. Y, sobre todo, entre unas y otras no interviene transición alguna, ningún elemento de paso que construya una estructura de algún modo fluida u homogénea. De ello surge una escritura reconocible por la presencia de saltos bruscos y la ausencia de nexos, que manifiesta en toda su evidencia la función de mediación lingüística. En oposición a la escritura «clásica» (también llamada «transparente» porque no se da a ver, presentando el objeto como si fuese independiente de los componentes lingüísticos que lo asumen), la escritura «moderna» (llamada «opaca») exagera la parcialidad de los propios puntos de vista, exalta las manipulaciones del montaje, se muestra desnuda en sus propias intervenciones, proponiéndose como filtro explícito de la realidad.

De hecho, la práctica clásica del *centering* se sustituye por el descentramiento de los objetos; la instauración del «sistema de los 180 grados» deja paso a la adopción de la «suplantación de campo»; una manera de encuadrar neutra, no marcada, desaparece en favor de angulaciones e inclinaciones muy apreciables, una modalidad de encuadre a menudo bastante drástica. El mismo Bertolucci nos proporciona un ejemplo al principio de la secuencia del encuentro entre Marcello y Manganiello, cuyo primer encuadre está inclinado unos 15 o 20 grados a la izquierda, transtornando así la perspectiva, la composición de los objetos y su propia reconocibilidad.

31. Acerca de la «escritura moderna», véanse METZ, 1968 («Le cinéma moderne et la narrative»), CHATEAU/JOST, 1979, DELEUZE, 1983 y DELEUZE, 1985.

En concreto, y en el nivel de los códigos sintácticos, a la imperceptibilidad del *découpage* clásico la escritura moderna opone dos procedimientos: una decidida fragmentación (por ejemplo, renuncia al *raccord* de mirada o de acción, para dejar cada encuadre aislado en sí mismo), o la exhibición de las conexiones (se exaspera la profundidad de campo, que une y entrelaza los planos de la imagen, o se insiste en los movimientos de cámara, gracias a los cuales se registra todo «de un tirón»). La mediación lingüística, por otra parte, se desnuda de manera casi descarada en la utilización del sonido no-sincronizado, en el que las imágenes y los sonidos siguen recorridos no homogéneos, derivando de ello una sensible intervención manipulativa (Godard hace un amplio uso de ello).

Así pues, dishomogeneidad y heterogeneidad; copresencia de opciones marcadas y no marcadas, sin pasos intermedios. Esto, naturalmente, no significa que falte una unidad de estilo: la misma desenvoltura y la riqueza de soluciones acaban constituyendo un trasfondo de referencias, evitando así el puro caos. El principio de orden, en resumen, existe, pero determinado de vez en cuando: de ahí la mayor complejidad que manifiesta esa escritura, y el mayor esfuerzo de lectura que requiere.

Es inútil decir que la caracterización que hemos realizado de las tres escrituras no tiene pretensión alguna ni de exhaustividad ni de erigirse en definitiva. Además, no supone ningún tipo de cronología (el cine no fue primero clásico, luego barroco y finalmente moderno): lo único que queríamos hacer era definir una amplísima tipología de «regímenes» lingüísticos, que sirviera de orientación con respecto al modo en que opera cada film. De todos modos, después de haber delianado estos tres tipos ideales y de haber reconducido hacia ellos las distintas categorías descubiertas en el examen de los componentes cinematográficos, podemos ya inaugurar un nuevo recorrido. Afrontaremos ahora el texto fílmico, por así decirlo, desde otro ángulo: el de la representación.