

Unidad 11

- Cine y narración.

3. Cine y narración

1. El cine narrativo

1.1. El encuentro del cine y de la narración

En la mayoría de los casos, ir al cine es ir a ver una película que cuenta una historia. La afirmación tiene todas las apariencias de un axioma, tan consustanciales parecen cine y narración; sin embargo, no es exactamente así.

La excelente relación de los dos no era tan evidente al principio: en los primeros días de su existencia, el cine no estaba destinado a convertirse en masivamente narrativo. Podría haber sido un instrumento de investigación científica, un útil del reportaje o el documental, una prolongación de la pintura, o simplemente una distracción ferial efímera. Estaba concebido como un medio de registro que no tenía vocación de contar historias con procedimientos específicos.

Si ésta no era necesariamente una vocación, y por tanto el encuentro del cine y la narración tiene algo de fortuito, del orden de un hecho de civilización, había, sin embargo, varias razones para que este encuentro se produjera. Entre ellas destacaremos tres, de las que las dos primeras afectan a la materia de la propia expresión cinematográfica: la imagen móvil figurativa.

a. *La imagen móvil figurativa*

El cine, medio de registro, ofrece una imagen figurativa en la que, gracias a un determinado número de acuerdos (sobre este punto, véase un poco más atrás «El cine, representación visual»), los objetos fotografiados se reconocen. Pero el solo hecho de representar, de mostrar un objeto de tal manera que se reconozca, es un acto de ostentación que implica que se quiere decir alguna cosa a propósito de este objeto. Así, la imagen de un revólver no es el equivalente exclusivo del término «revólver», sino que comporta implícitamente un enunciado del tipo «aquí hay un revólver», «esto es un revólver», que deja traslucir la ostentación y la voluntad de significar el objeto más allá de su simple representación.

Por otra parte, incluso antes de su reproducción, todo objeto transmite a la sociedad en la que se hace reconocible, una cantidad de valores que él representa y «cuenta»: todo objeto es en sí mismo un discurso. Es una muestra social que, por su posición, se convierte en un eje del discurso de ficción, puesto que tiende a recrear a su alrededor (mejor dicho, quien lo mira tiende a recrearlo) el universo social al que pertenece. Toda figuración, toda representación conduce a la narración, aunque sea embrionaria, por el peso del sistema social al que pertenece lo representado, y por su ostentación. Para advertirlo, basta mirar los primeros retratos fotográficos que se convierten de modo instantáneo en pequeños relatos.

b. *La imagen en movimiento*

Si a menudo se ha insistido en la restitución cinematográfica del movimiento para subrayar su realismo, en general se ha prestado menos atención a la cuestión de que la imagen en movimiento es una imagen en perpetua transformación, que trasluce el paso de un estado de lo representado a otro estado, y necesita un tiempo para el movimiento. Lo representado en el cine lo es en devenir. Todo objeto, todo paisaje, por muy estático que sea, se encuentra, por el simple hecho de ser filmado, inscrito en la duración, y es susceptible de ser transformado.

El análisis estructural literario ha puesto en evidencia que toda historia, toda ficción, puede reducirse a un camino de un

estado inicial a un estado terminal, y puede ser esquematizada por una serie de transformaciones que se encadenan a través de sucesiones del tipo: fechoría a punto de cometer—fechoría cometida—hecho que se debe castigar—proceso de castigo—hecho castigado—beneficio conseguido.

Nos encontramos con que el cine ofrece a la ficción, a través de la vía indirecta de la imagen en movimiento, una duración y una transformación: en parte por estos puntos comunes, se ha conseguido el encuentro del cine y de la narración.

c. *La búsqueda de una legitimidad*

La tercera razón que se puede encontrar surge de un hecho histórico: la posición del cine en sus inicios. «Invención sin porvenir», como la declaraba Lumière, era en sus primeros tiempos un espectáculo un poco despreciable, una atracción de feria que se justificaba esencialmente —pero no únicamente— por la novedad técnica.

Salir de este relativo gueto exigía que el cine se colocara bajo los auspicios de las «artes nobles», que eran, en la transición del siglo XIX al XX, el teatro y la novela, y tenía que demostrar de alguna manera que también podía contar historias «dignas de interés». No es que los espectáculos de Méliès no contaran ya pequeñas historias, pero no poseían las formas desarrolladas y complejas de una obra de teatro o de una novela.

Por tanto, para poder ser reconocido como un arte, el cine se esforzó en desarrollar sus capacidades narrativas.

En 1908 se creó en Francia la Société du Film d'Art, cuya ambición era «reaccionar contra el aspecto popular y mecánico de los primeros filmes» llamando a renombrados actores teatrales para adaptar temas literarios como *El retorno de Ulises*, *La dama de las camelias*, *Ruy Blas* y *Macbeth*. La película más conocida de esta serie es *El asesinato del duque de Guisa* (guión del académico Henri Lavedan, partitura musical de Camille Saint-Saëns) con el actor Le Bargy, quien firmó la realización (1908).

1.2. El cine no narrativo: dificultades de una frontera

1.2.1. Narrativo/no narrativo

Narrar consiste en relatar un acontecimiento, real o imaginario. Esto implica por lo menos dos cosas: en primer lugar, que el desarrollo de la historia se deje a la discreción del que la cuenta y que pueda utilizar un determinado número de trucos para conseguir sus efectos; en segundo lugar, que la historia tenga un desarrollo reglamentado a la vez por el narrador y por los modelos en los que se conforma.

El cine narrativo es hoy el dominante, al menos en el plano del consumo. En el terreno de la producción, no se debe olvidar el importante lugar que ocupan las películas de tema industrial, médico o militar. Por lo tanto, no se debe asimilar cine narrativo y esencia del cine, puesto que con ello se desprendería el lugar que han tenido, y que aún tienen en la historia del cine, los filmes de «vanguardia», «underground»¹ o «experimentales» que se definen como no-narrativos.

La distinción comúnmente admitida entre cine narrativo y no-narrativo, si bien pone de manifiesto cierto número de diferencias entre los productos y sus prácticas de producción, no parece que se pueda mantener en bloque. No es posible oponer directamente el cine «NRI» (narrativo-representativo-industrial) al cine «experimental» sin caer en la caricatura. Y ello por dos razones contrapuestas:

— En el cine narrativo no todo es forzosamente narrativo-representativo, por cuanto dispone de todo un material visual que no es representativo: los fundidos en negro, la panorámica sucesiva, los juegos «estéticos» de color y de composición.

Numerosos análisis fílmicos recientes han descubierto en Lang, Hitchcock o Eisenstein momentos que, esporádicamente, escapan a la narración y a la representación. Es lo que se llama «cine de destellos» (o «flicker-film»), que utiliza brevísimas apariciones de imágenes negras en la oposición «imagen muy blanca-

1. Literalmente: «subterráneo». El término ha designado, en la década de 1960, un conjunto de filmes producidos «fuera del sistema» por cineastas como Kenneth Anger, Jonas Mekas, Gregory Markopoulos, Andy Warhol y Stan Brakhage.

imagen muy sombría»); se puede encontrar en Fritz Lang (final de *Ministry of fear*, 1943, y de *Perversidad*, 1945) y en filmes negros policíacos de pleno período clásico.

— Por el contrario, el cine que se proclama no-narrativo porque evita recurrir a uno o varios rasgos del cine narrativo, conserva siempre un cierto número de ellos. Además, a veces difiere tan sólo en la sistematización de un procedimiento que se usaba en episodios por los realizadores «clásicos».

Filmes como los de Werner Nekes (*T. WO.MEN*, 1972, *Makimono*, 1974) o los de Norman McLaren (*Neighbours*, 1952, *Rhythmic*, 1956, *Chairy Tale*, 1957), que juegan con la progresiva multiplicación de elementos (sin intriga, sin personajes) y la aceleración del o de los movimientos, retoman en realidad un principio tradicional de la narración: dar al espectador la impresión de un desarrollo lógico que necesariamente conduce a un fin, a una resolución.

Por último, para que un filme sea plenamente no-narrativo, tendría que ser no-representativo, es decir, no debería ser posible reconocer nada en la imagen ni percibir relaciones de tiempo, de sucesión, de causa o de consecuencia entre los planos o los elementos, ya que estas relaciones percibidas conducen inevitablemente a la idea de una transformación imaginaria, de una evolución ficcional regulada por una instancia narrativa.

Además, si un filme así fuera posible, el espectador, habituado a la presencia de la ficción, tendría tendencia a incorporarla como fuera, incluso allí donde no estuviera: cualquier línea, cualquier color puede servir para provocar la ficción.

1.2.2. Bases de una polémica

Las críticas dirigidas al cine narrativo clásico se apoyan con frecuencia en la idea de que el cine se descarrió al alinearse con el modelo hollywoodiano. Este tendría tres errores: ser americano y, por tanto, políticamente determinado; ser narrativo en la más estricta tradición del siglo XIX; y ser industrial, es decir fabricante de productos calibrados.

Estos argumentos, en parte fundados y justos, no dan cuenta

de la totalidad del cine «clásico». A primera vista dan a entender que el cine narrativo clásico era un cine del significado sin un trabajo o reflexión sobre el significante, y que el cine no-narrativo era un cine del significante sin significado, sin contenido.

Evidentemente, el cine americano es un cine marcado. Pero esto vale para toda la producción cinematográfica. Por otra parte, en el cine, no sólo el contenido es político: el dispositivo cinematográfico en sí mismo lo es por igual, ya sea para un filme narrativo o para un filme no-narrativo (acerca de este punto, véase capítulo 5).

La idea de una alienación del cine narrativo a los modelos novelescos y teatrales se apoya en un doble malentendido:

— de entrada presupone que habría una naturaleza, una «especificidad» del cine que no debería pervertirse comprometiéndola con lenguajes extraños. Hay en esto una vuelta a la creencia en una «pureza original» del cine que está lejos de ser demostrada;

— a continuación, se olvida que el cine ha forjado precisamente sus propios instrumentos, sus figuras particulares, al intentar contar historias y hacerlas perceptibles al espectador.

El montaje alternado se inventó para hacer inteligible que dos episodios que en el filme se suceden (no se les puede hacer aparecer al mismo tiempo en el cuadro) son contemporáneos en la historia.

La planificación y el sistema de los movimientos de cámara tan sólo tienen sentido en función de los efectos narrativos y de su mejor comprensión por parte del espectador.

Desde luego se puede objetar a esto que el cine no-narrativo no recurre a estos «medios» cinematográficos en la medida en que justamente no es narrativo. Pero, como acabamos de ver, el cine experimental conserva siempre algo de narrativo en la medida en que éste no se reduce en exclusiva a una intriga. En fin, esto no impide que esos «medios» sean los que normalmente se aluden cuando se habla de cine.

En la producción industrial estándar, el cine narrativo es cuantitativamente importante e incluso dominante. Pero no es cierto que sea a esta producción a la que se hace referencia cuando se habla de estudios del cine o del lenguaje cinematográ-

fico, estudios que suelen tomar sus ejemplos de los filmes no-estándar de la producción industrial.

La denuncia de la industria cinematográfica sirve para una revalorización de la creación artística artesanal, como lo expresa bastante bien el adjetivo que a veces se aplica a este cine diferente: independiente. Esta exaltación del artista corre el riesgo de desembocar en una concepción romántica del creador que actúa aisladamente bajo los dictados de una inspiración que no puede explicar.

En conclusión, si no está justificado sacar el cine experimental de los estudios del cine, tampoco justifica nada hacer del cine narrativo «clásico» una cosa acabada sobre la que nada se puede decir porque se repetiría siempre la misma historia y de la misma manera.

Esta repetición de lo mismo es uno de los elementos importantes de la institución cinematográfica, una de las funciones que, aún hoy, quedan por analizar. La sola sumisión a la ideología no permite explicar de forma satisfactoria que los espectadores vayan al cine a ver historias cuyo esquema se repite de filme en filme (véase acerca de este punto el capítulo sobre la identificación).

1.3. Cine narrativo: objetos y objetivos de estudio

1.3.1. Objetos de estudio

Estudiar el cine narrativo exige antes que nada establecer con claridad la diferencia entre los dos términos, como hemos demostrado en los puntos planteados en el párrafo precedente, de forma que no se pueda tomar uno por otro: lo narrativo no es lo cinematográfico, ni a la inversa.

Se definirá lo *cinematográfico*, siguiendo a Christian Metz, no como todo lo que aparece en el cine, sino como lo que tan sólo puede aparecer en el cine, y que constituye por tanto, de forma específica, el lenguaje cinematográfico en el sentido limitado del término.

Los primeros *films d'art*, que se contentaban en gran medida en filmar un espectáculo teatral, contaban con muy pocos elementos específicamente cinematográficos, pese a tener una imagen en movimiento registrada mecánicamente. El «material» tomado no tenía nada o casi nada de cinematográfico.

En cambio, es plenamente cinematográfico el análisis sobre las relaciones entre el campo y el fuera de campo en *Nana*, de Jean Renoir (1926), tal como lo hace Noël Burch.

Lo narrativo es, por definición, extra-cinematográfico, puesto que concierne tanto al teatro como a la novela como a la conversación cotidiana: los sistemas de narración se han elaborado fuera del cine y mucho antes de su aparición. Esto explica que las funciones de los personajes de un filme puedan ser analizadas con los útiles forjados para la literatura por Vladimir Propp (interdicción, transgresión, partida, vuelta, victoria...) o por Algirdas-Julien Greimas (ayudante, oponente...). Estos sistemas de narración operan con otros en el cine, pero no constituyen propiamente hablando lo cinematográfico: son el objeto de estudio de la narratología, cuyo terreno es mucho más amplio que el del solo relato cinematográfico.

Dicho esto, por necesaria que sea esta distinción, no debemos olvidar que los dos conceptos mantienen muchas interacciones y que es posible establecer un modelo propio de lo narrativo cinematográfico, diferente en algunos aspectos de lo narrativo teatral o novelesco (véase por ejemplo *Récit écrit — Récit filmique*, de Francis Vanoye).

Por un lado existen temas de películas, es decir intrigas, asuntos que, por razones que tienen que ver con el espectáculo cinematográfico y sus dispositivos, son tratados con preferencia por el cine. Por otro lado, este tipo de acción reclama de forma más o menos imperativa este tipo de tratamiento cinematográfico. Por el contrario, la manera de filmar una escena puede cambiar el sentido.

Filmar la función «persecución» (unidad narrativa) en montaje alternado de planos «perseguidores-perseguidos» (figura significativa cinematográfica) tendrá un efecto narrativo diferente del de una filmación a partir de un helicóptero, en plano-secuencia (otra figura cinematográfica). En la película

de Joseph Losey *Caza humana* (1970), esta segunda forma de tratamiento pone en evidencia el esfuerzo, la fatiga de los perseguidos y el carácter inútil de su tentativa, mientras que la primera forma, en una película como *Intolerancia*, de D. W. Griffith (1916), deja más espacio al suspense.

1.3.2. Objetivos del estudio

El interés del estudio del cine narrativo reside en primer lugar en que, aún hoy, es dominante y que a través de él se puede alcanzar lo esencial de la institución cinematográfica, su lugar, sus funciones y sus efectos, para situarla en el conjunto de la historia del cine, de las artes, e incluso de la historia simplemente.

Sin embargo, es preciso tener en cuenta igualmente que ciertos cineastas independientes, como Michael Snow, Stan Brakhage, Werner Nekes, conducen, a través de sus películas, a una reflexión crítica sobre los elementos del cine clásico (ficción, dispositivo...), por lo que, a través de ellos, se puede alcanzar ciertos puntos esenciales del funcionamiento cinematográfico.

El primer objetivo es, o ha sido, actualizar las figuras significantes (relaciones entre un conjunto significante y un conjunto significado) propiamente cinematográficas. Este objetivo en particular es el que la «primera» semiología (apoyándose en la lingüística estructural) se había fijado; lo alcanzó parcialmente, sobre todo con la *gran sintagmática* en la que se analizan los diferentes modos posibles de disponer los planos para representar una acción (acerca de este punto, véase el capítulo 4).

Esta gran sintagmática, modelo de una construcción de código cinematográfico, ofrece un ejemplo de la necesaria interacción de lo cinematográfico y lo narrativo (en realidad, tan sólo se puede «aplicar» al cine narrativo clásico). Las unidades cinematográficas se aíslan en función de su forma, pero también en función de las unidades narrativas que tienen a su cargo (véase *Ensayos sobre la significación en el cine*, de Christian Metz).

El segundo objetivo es estudiar las relaciones existentes entre la imagen narrativa en movimiento y el espectador. Es el objetivo de la «segunda» semiología que, a través de la *metapsicología* (término, tomado de Sigmund Freud, que designa los estados y las operaciones psíquicas comunes a todos los individuos), se esfuerza en mostrar lo que semeja y lo que distingue del sueño, del fantasma o de la alucinación, el *estado fílmico* en el que se encuentra el espectador de un filme de ficción. Esto permite, utilizando algunos conceptos psicoanalíticos, trazar algunas de las operaciones psíquicas necesarias para la visión de una película o inducidas por ella.

Este tipo de estudio, que hoy se realiza siguiendo varias direcciones, debe permitir una explicación de los funcionamientos y los beneficios psíquicos propios de un espectador de cine de ficción.

Como estas cuestiones se tratan en el capítulo 5, no entraremos ahora en detalle. Apuntemos, sin embargo, que este tipo de análisis permite escapar al psicologismo que impregna tan a menudo la crítica cinematográfica y poner en cuestión, por ejemplo, los conceptos de identificación o de beneficio concebidos sobre el modo de «vivir por poderes» o «cambiar las ideas».

El tercer objetivo se deriva de los precedentes. Lo que se intenta conseguir a través de ellos es un funcionamiento social de la institución cinematográfica. En relación a esto se pueden distinguir dos niveles:

a. La representación social

Se trata de un objetivo con dimensiones casi antropológicas, en el que el cine está concebido como vehículo de las representaciones que una sociedad da de sí misma. En la medida en que el cine es apto para reproducir sistemas de representación o de articulación social se puede decir que ha tomado el relevo de los grandes relatos míticos. La tipología de un personaje o de una serie de personajes se puede considerar representativa no sólo de un período del cine, sino también de un período de la sociedad. Por ejemplo, la comedia musical americana de la década

de 1930 está en relación directa con la crisis económica: a través de sus intrigas amorosas situadas en medios alegres, presenta alusiones muy claras a la depresión y a los problemas sociales que se derivan (véanse, por ejemplo, los tres filmes realizados en 1933, 1935 y 1937 bajo el mismo título, *Gold Diggers*, por Busby Berkeley y Lloyd Bacon, y algunas comedias con Fred Astaire y Ginger Rogers, como *La alegre divorciada*, 1934, o *Sombrero de copa*, 1935). Una película como *Chapaiev*, de S. y G. Vassiliev (1934), está íntimamente ligada a un momento de estalinismo puesto que promueve, a través de su construcción, la imagen del *héroe positivo*, actor social propuesto como modelo.

No hay que sacar la rápida conclusión de que el cine narrativo es la expresión transparente de la realidad social, ni su exacto contrario. Por eso se ha podido tomar el neorrealismo italiano como una parte de verdad, o el ambiente eufórico de las comedias musicales por el puro opio.

Las cosas no son tan simples como parecen, y la sociedad no se presenta directamente en las películas. Por otra parte, este tipo de análisis no se puede hacer solamente con el cine: exige una lectura previa y profunda de la propia historia social. A través de un juego complejo de correspondencias, de inversiones y de rechazos entre, por una parte la organización y la marcha de la representación cinematográfica, y por otra la realidad social tal como el historiador puede reconstruirla, se puede alcanzar este objetivo (véase en relación con esto «Le "réel" et le "visible"» en *Sociologie du cinéma*, de Pierre Sorlin).

b. *La ideología*

Su análisis se deduce de los dos puntos anteriores: intenta a la vez regular los juegos psicológicos del espectador y poner en circulación una cierta representación social. En este sentido, por ejemplo, el equipo de *Cahiers du cinéma* planteó el filme de John Ford *El joven Lincoln* (1939) al examinar las relaciones entre una figura histórica (Lincoln), una ideología (el liberalismo americano) y una escritura fílmica (la ficción montada por John Ford). Este trabajo ponía de manifiesto la complejidad de los fe-

nómenos que sólo eran perceptibles en los entrelazados sutiles de la ficción fordiana. Más aún, el análisis debe ser minucioso para ser fructífero o simplemente justo.

2. El filme de ficción

2.1. Todo filme es un filme de ficción

Lo propio del filme de ficción es representar algo imaginario, una historia. Si se descompone el proceso, se puede ver que el cine de ficción consiste en una doble representación: el decorado y los actores interpretan una situación que es la ficción, la historia contada; y la propia película, bajo la forma de imágenes yuxtapuestas, reproduce esta primera representación. El cine de ficción es, por tanto, dos veces irreal: por lo que representa (la ficción) y por la manera como la representa (imágenes de objetos o de actores).

La representación fílmica, por la riqueza perceptiva, por la «fidelidad» de los detalles, es más realista que las otras artes de representación (pintura, teatro...), pero al mismo tiempo, sólo deja ver efigies, sombras registradas de objetos que están, en sí mismos, ausentes. El cine tiene el poder de «ausentar» lo que nos muestra: lo «ausenta» en el tiempo y en el espacio puesto que la escena filmada ya ha pasado, además de haberse desarrollado en otra parte diferente a la pantalla donde aparece. En el teatro, lo que se representa, lo que se significa (actores, decorados, accesorios) es real y existe, aunque lo representado sea ficticio. En el cine, representante y representado son los dos ficticios. En este sentido, cualquier filme es un filme de ficción.

La película industrial, el filme científico o el documental, caen bajo esta ley que quiere que, por sus materias de expresión (imagen en movimiento, sonido), todo filme irrealice lo que representa y lo transforme en espectáculo. El espectador de un documental científico no se comporta de forma muy diferente al de una película de ficción: suspende toda actividad porque el filme no es la realidad y por tanto permite diferir cualquier acto, cualquier conducta. Como su nombre indica, también entra en el espectáculo.

A partir del momento en que un fenómeno se transforma en espectáculo, se abre la puerta a la ensoñación (incluso si ésta toma la forma más seria de la reflexión), puesto que tan sólo se requiere del espectador el acto de recibir imágenes y sonidos. El espectador de cine es más propenso, por el dispositivo cinematográfico y por sus propios materiales, a que el filme se acerque al sueño sin llegar a confundirse con él.

Pero además de que toda película es un espectáculo y presenta siempre un carácter algo fantástico de una realidad que no podría alcanzar y ante la cual uno se encuentra en posición de dispensa, hay otras razones por las que ni el cine científico ni el documental pueden escapar por entero a la ficción. En primer lugar, todo objeto es signo de otra cosa, está tomado en un imaginario social y se ofrece como el soporte de una pequeña ficción (acerca de este punto, véase en 1.2.1. la oposición entre narrativo y no-narrativo).

Por otra parte, el interés del cine científico o documental reside a menudo en que presenta aspectos desconocidos de la realidad que tienen más de imaginario que de real. Tanto si se trata de moléculas invisibles al ojo humano, como de animales exóticos con costumbres sorprendentes, el espectador se encuentra sumergido en lo fabuloso, en un orden de fenómenos diferentes a lo que habitualmente tiene el carácter de realidad para él.

André Bazin ha analizado con mucha precisión la paradoja del documental en dos artículos: «Le cinéma et l'exploration» y «Le monde du silence». Dice, respecto de la película sobre la expedición del *Kon Tiki*: «Este tiburón-ballena entrevisto en los reflejos del agua nos interesa ¿por la singularidad del animal y del espectáculo —aunque apenas se le distingue— o más bien, porque la imagen se ha filmado al mismo tiempo en que un capricho del monstruo podía hacer naufragar la nave y enviar la cámara y el operador a 7000 u 8000 metros bajo el fondo del mar? La respuesta es fácil: no se trata tanto de la fotografía del tiburón sino del peligro».

Además, la preocupación estética no está ausente del cine científico o documental, que tiende siempre a transformar el objeto en bruto en un objeto de contemplación, en una «visión»

que lo acerca a lo imaginario. Se puede encontrar un ejemplo extremo en algunos planos «documentales» de *Nosferatu*, de F. W. Murnau (1922), cuando el profesor muestra a sus estudiantes que el vampirismo existe en la naturaleza.

Por último, el cine científico y documental recurre muchas veces a procedimientos narrativos para «sostener el interés». Citemos, entre otros, la *dramatización* que convierte un reportaje en un pequeño filme de suspense (una operación quirúrgica, cuyo resultado se nos presenta incierto, puede parecerse a una historia cuyos episodios llevarán a un desenlace feliz o desgraciado); el *viaje* o el *itinerario*, frecuente en el documental, establecen casi siempre, como en una historia, un desarrollo obligado, una continuidad y un final. En el documental, la *historia* sirve para dar a las informaciones heterogéneas recogidas una apariencia de coherencia, casi siempre a través de un personaje que se encarga de contar la vida o las aventuras que pasan.

Por lo tanto, son muchos los medios (modos de representación, contenido, procedimientos de exposición...) por los que cualquier filme, sea del género que fuere, puede alcanzar la ficción.

2.2. El problema del referente

En lingüística, se tiende a distinguir entre el concepto (o significado) que forma parte del funcionamiento de la lengua y que le es, por tanto, interno, y el referente al que el significante y el significado de la lengua remiten. A diferencia del significado, el referente es exterior a la lengua y puede asimilarse a la realidad o al mundo.

Sin querer entrar en la discusión de las diferentes acepciones dadas en lingüística al término referente, es necesario precisar que éste no puede entenderse como un objeto singular preciso, sino más bien como una categoría, una clase de objetos. Consiste en categorías abstractas que se aplican a la realidad, pero que tanto pueden quedar virtuales como actualizarse en un objeto particular.

En lo que se refiere al lenguaje cinematográfico, la foto de un gato (significante icónico + significado «gato») no tiene como

Cuatro representaciones de la historia en el cine:



La bandera, de Julien Duvivier (1935).



Lo que el viento se llevó, de Victor Fleming (1939).



The Prisoner of Shark Island, de John Ford (1936).



El Gatopardo, de Luchino Visconti (1963).

referente el gato particular que se ha escogido para la foto, sino más bien toda la categoría de los gatos: es necesario distinguir entre el acto de la filmación, que requiere un gato en particular, y la atribución de un referente a la imagen vista por los que la miran. Si exceptuamos las fotos de familia o las películas de vacaciones, un objeto no es fotografiado o filmado más que como representante de la categoría a la que pertenece: remite a esta categoría y no al objeto-representante que se ha utilizado para la filmación.

El referente de un filme de ficción no es por tanto su rodaje, es decir, las personas, los objetos, los decorados colocados realmente ante la cámara: en *Crin blanca*, de Albert Lamorisse (1953), las imágenes del caballo no tienen por referente los cinco o seis caballos que fueron necesarios para la realización del filme, sino un tipo verosímil de caballo salvaje, al menos para la mayoría de los espectadores.

La distinción entre filme de ficción y película de vacaciones nos permite demostrar que, de hecho, no hay un solo referente, sino grados diferentes de referencia en función de las informaciones de que dispone el espectador a partir de la imagen y de los conocimientos personales. Estos grados van desde unas categorías muy generales hasta otras más ajustadas y complejas. Estas últimas no son por otro lado más «verdaderas» que las primeras, puesto que también pueden apoyarse en un verdadero saber o en una «vulgata», en el sentido común o en un sistema verosímil.

En las películas policíacas americanas de la década de 1930, el referente no es la época histórica real de la prohibición, sino el universo imaginario de la prohibición tal como se constituía en el espíritu del espectador con los artículos, novelas y películas que leía o veía.

Por esto, en un filme de ficción, parte del referente puede estar constituido por otros filmes a través de citas, alusiones o parodias.

Para naturalizar su trabajo y su función, el filme de ficción tiene tendencia a escoger como argumento épocas históricas o momentos de actualidad cuyo tema tiene ya un «discurso común». De esta forma parece someterse a la realidad,

cuando lo cierto es que lo único que quiere es hacer verosímil su ficción. Aquí es donde se transforma en vehículo para la ideología.

2.3. Relato, narración, diégesis

En el texto literario se distinguen tres instancias diferentes: el relato, la narración y la historia. Estas distinciones, que son de una gran utilidad para el análisis del cine narrativo, necesitan, sin embargo, algunas precisiones.

2.3.1. El relato o el texto narrativo

El relato es el enunciado en su materialidad, el texto narrativo que se encarga de contar la historia. Pero este enunciado, que en la novela está formado únicamente por la lengua, en el cine comprende imágenes, palabras, menciones escritas, ruidos y música, lo que hace que la organización del relato fílmico sea más compleja. La música, por ejemplo, que no tiene en sí misma un valor narrativo (no significa acontecimientos) se convierte en un elemento narrativo del texto por su sola co-presencia con elementos como la imagen secuencial o los diálogos: por tanto, habrá que tener en cuenta su participación en la estructura del relato fílmico.

Con la llegada del cine sonoro, se constituyó una vasta polémica en torno al papel que había que atribuir respectivamente a la palabra, los ruidos y la música en el funcionamiento del relato: ¿ilustración, redundancia o contrapunto? Se trataba, dentro de un debate más amplio sobre la representación cinematográfica y sobre su especificidad (véase más atrás el capítulo «El cine representación sonora», pág. 43), de precisar el lugar que convenía acordar a estos nuevos elementos en la estructura del relato.

Se observa además que, por razones complejas, la atención de los analistas de relatos fílmicos se ha aplicado sobre todo, hasta hace poco tiempo, a la banda de imágenes, en detrimento de la banda de sonido, cuyo papel es, sin embargo, fundamental en la organización del relato.

El relato fílmico es un enunciado que se presenta como un discurso, puesto que implica a la vez un enunciador (o como mínimo un foco de enunciación) y un lector-espectador. Sus elementos se organizan y ponen en orden según varias exigencias:

— de entrada, la simple legibilidad del filme exige que una «gramática» (se trata de una metáfora, pues no tiene nada que ver con la gramática de la lengua) se respete más o menos, a fin de que el espectador pueda comprender a la vez el orden del relato y el orden de la historia. Este ordenamiento debe establecer el primer nivel de lectura del filme, su denotación, es decir, debe permitir el reconocimiento de los objetos y de las acciones mostradas en la imagen;

— a continuación, debe establecer una coherencia interna del conjunto del relato en función de factores muy diversos, como el estilo adoptado por el realizador, las leyes del género en el cual el relato se inscribe, la época histórica en la que se produce;

Por ejemplo, el empleo en *Las dos inglesas y el amor* (François Truffaut, 1971) de aberturas y cierres en iris al principio y al final de las secuencias, es un empleo a la vez anacrónico y nostálgico, ya que este procedimiento, habitual en la época del cine mudo, desapareció después. El recurso al pre-genérico (el relato empieza antes incluso de la presentación de los créditos), ampliamente utilizado en la televisión para estimular de entrada el interés del espectador, tuvo su momento de gloria a finales de la década de 1960.

El uso bastante sistemático del falso-raccord (como en *Al final de la escapada*, de Jean-Luc Godard, 1960) marcó en la década de 1960 una evolución del concepto y el estatuto del relato: éste se hacía menos transparente en relación con la historia, señalándose más como relato.

— finalmente, el orden del relato y su ritmo se establecen en función de una orientación de lectura que se impone así al espectador. Está concebido también en vista a obtener efectos narrativos (suspense, sorpresa, calma temporal...). Esto se refiere tanto a la disposición de las partes del filme (encadenado de secuencias, relación entre banda-imagen y banda-sonido) como a la puesta en escena en sí misma, entendida como ordenación en el interior del cuadro.

A este tipo de cosas se refiere Alfred Hitchcock cuando declara: «Con *Psicosis* (1961), conducía la dirección del espectador exactamente como si tocara el órgano... En *Psicosis*, el tema me importa muy poco, los personajes me importan muy poco; lo que me importa es que el conjunto de los fragmentos del filme, la fotografía, la banda sonora y todo lo que es puramente técnico pueda hacer temblar al espectador».

Puesto que la ficción sólo se deja leer a través del orden del relato que la constituye poco a poco, una de las primeras tareas del analista es describir esta construcción. Pero el orden no es simplemente lineal: no se deja descifrar sólo con el paso sucesivo de imágenes. Está hecho también de anuncios, llamadas, correspondencias, saltos, que hacen del relato, por encima de su desarrollo, una red significativa, un tejido de hilos entrecruzados en el que un elemento narrativo puede pertenecer a varios circuitos: por esta razón preferimos el término de «texto narrativo» al de relato que, si bien precisa el tipo de enunciado de que se habla, pone demasiado acento en la linealidad del discurso (para la noción de «texto», véase la última parte del capítulo «Cine y lenguaje», págs. 203-212).

El texto narrativo no es sólo un discurso, sino que es un *discurso cerrado* puesto que de modo inevitable comporta un principio y un final, está materialmente limitado. En la institución cinematográfica, al menos en su forma actual, los relatos fílmicos no exceden las dos horas, sea la que fuere la amplitud de la historia que transmiten. Esta clausura del relato es importante en la medida en que por una parte juega como un elemento organizador del texto concebido en función de su finitud, y por otra permite elaborar el o los sistemas textuales que el relato comprende.

Hay que saber distinguir entre una *historia* llamada «abierta», cuyo final deja en suspenso y que puede dar origen a varias interpretaciones o continuaciones, y un *relato* que siempre está cerrado, acabado.

Por último, apuntemos que basta que un enunciado relate un acontecimiento, un acto real o ficticio (poco importa su intensidad o su calidad), para que entre en la categoría del relato. Desde

este punto de vista una película como *India Song*, de Marguerite Duras (1974) es, ni más ni menos, un relato como *La diligencia*, de John Ford (1939). Estos dos relatos no cuentan el mismo tipo de acontecimientos, ni lo «dicen» de la misma manera: lo que no impide que los dos sean relatos (véase más atrás «Narrativo/No narrativo», pág. 92).

2.3.2. La narración

La narración es «el acto narrativo productor y, por extensión, el conjunto de la situación real o ficticia en la que se coloca». Se refiere a las relaciones existentes entre el enunciado y la enunciación tal como se pueden leer en el relato: no son, por tanto, analizables más que en función de las huellas dejadas por el texto narrativo.

Sin entrar en el detalle de una tipología de las relaciones entre enunciado y enunciación (lo que Gérard Genette llama «la voz»), es necesario precisar algunos puntos que conciernen al cine:

a. El estudio de la narración es bastante reciente en literatura: lo es más aún en el cine, donde se ha tardado mucho en plantear este tipo de problema. Hasta aquí, los análisis se han realizado en especial sobre los enunciados, sobre los mismos filmes.

Este proceso es paralelo al que ha seguido la lingüística, que no se ha preocupado, hasta un segundo momento, de las relaciones entre enunciado-enunciación, de las señales del segundo en el primero.

b. La narración reagrupa a la vez el acto de narrar y la situación en la que se inscribe este acto. Esta definición implica al menos dos cosas: la narración pone en juego funcionamientos (actos) y el marco en que tienen lugar (la situación). No remite por tanto a personas físicas, a individuos.

Se supone pues, a través de esta definición, que la situación narrativa puede comportar un cierto número de determinaciones que modulan el acto narrativo.

Conviene distinguir lo más claramente posible las nociones de *autor*, *narrador*, *instancia narrativa* y *personaje-narrador*.

Autor/narrador: tanto en literatura como en cine, la crítica ha promovido la noción de autor. Por ejemplo, los *Cahiers du cinéma*, entre 1954 y 1964, intentaron establecer y defender una «política de autor».

Esta «política de autor» se asignaba una doble finalidad: recuperar del olvido a algunos cineastas (la mayor parte americanos) considerados por el conjunto de la crítica como realizadores de segundo orden, y reivindicar el estatuto de artistas, y no el de artesanos, técnicos sin invención a sueldo de la industria hollywoodense.

Esta política, además de la promoción de un determinado cine (que estaba en relación directa con lo que habría de ser la *Nouvelle Vague*), tenía como fundamento la idea de un «autor de cine» concebido, al igual que un autor literario, como un artista independiente dotado de un genio propio.

Pero la idea de «autor» está demasiado teñida de psicologismo para que aún hoy se pueda conservar el término dentro de análisis cuya intención ha cambiado radicalmente. La idea implica, en efecto, que el autor tiene un carácter, una personalidad, una vida real y una psicología, incluso una «visión del mundo», que centran su función en su propia persona y en su «voluntad de expresión personal». Para muchos críticos es grande la tentación de considerar que por una parte el realizador es el único artesano, el único creador de su obra, y por otra se puede (se debe) partir de sus intenciones, declaradas o supuestas, para analizar y explicar su «obra». Pero esto es encerrar el funcionamiento de un lenguaje en el campo de la psicología y del consciente.

El narrador «real» no es el autor, porque su función no sabría confundirse con su propia persona. El del narrador es siempre un papel ficticio, puesto que actúa como si la historia fuera anterior a su relato (cuando en realidad es el relato el que la construye), y como si él mismo y su relato fueran neutros ante la «verdad» de la historia. Incluso en la autobiografía, el narrador no se confunde con la persona propia del autor.

La función del narrador no es la de «expresar sus preocupaciones esenciales» sino la de seleccionar, por la conducción de

su relato, entre una serie de procedimientos de los que no es necesariamente el creador, pero sí a menudo el usuario. Para nosotros, el narrador será el realizador, *en tanto que es quien escoge* un tipo de encadenamiento narrativo, un tipo de planificación, un tipo de montaje, *por oposición a otras posibilidades* ofrecidas por el lenguaje cinematográfico. El concepto de narrador, así entendido, no excluye la idea de *producción* y de *invención*: el narrador produce por completo a la vez un relato y una historia, al mismo tiempo que inventa ciertos procedimientos del relato o ciertas construcciones de la intriga. Pero esta producción y esta invención no nacen *ex nihilo*: se desarrollan en función de figuras ya existentes y consisten ante todo en un trabajo sobre el lenguaje.

Narrador e instancia narrativa: en estas condiciones, ¿se puede hablar en el cine de *un* narrador, cuando una película es siempre la obra de un equipo y requiere varias series de elecciones asumidas por varios técnicos (el productor, el guionista, el jefe-operador, el electricista, el montador...)? Parece preferible hablar de *instancia narrativa* al referirnos al lugar abstracto donde se elaboran las elecciones para la conducción del relato y de la historia, donde juegan o son jugados los códigos y donde se definen los parámetros de producción del relato fílmico.

Este deseo de distinguir, en la teoría, entre las personas y las funciones debe mucho al estructuralismo y al psicoanálisis. Al estructuralismo, en la medida en que considera que el individuo es siempre función del sistema social en que se inscribe. Al psicoanálisis, porque considera que el «sujeto» está inconscientemente sometido a los sistemas simbólicos que utiliza.

Este lugar abstracto que es la instancia narrativa, de la que el narrador forma parte, reagrupa a la vez las funciones narrativas de los colaboradores, pero también la situación en la que estas funciones se ejercen. Esta situación abarca desde la instancia narrativa «real» (véase más atrás) —los datos presupuestarios, el período social en que el filme es producido, el conjunto del lenguaje cinematográfico—, hasta el género del relato desde el momento que éste impone una elección y prohíbe otras (en el

western, el héroe no puede pedir un té con leche; en la comedia musical, la heroína no puede matar a su amante para robarle el dinero), es decir, que el filme en sí mismo se comporta como un sistema, como una estructura que impone una forma a los elementos que comprende.

La instancia narrativa «real» es lo que por lo común queda fuera de cuadro (para esta idea, véase más atrás, pág. 29) en el cine narrativo clásico. En este tipo de cine, se tiende a borrar al máximo (aunque no se consigue nunca) toda marca de su existencia en la imagen y en la banda de sonido: tan sólo es localizable como principio de organización.

Cuando se hace notar en el texto narrativo de forma evidente, es para conseguir un efecto de distanciamiento que intenta romper la transparencia del relato y la supuesta autonomía de la historia. Esta presencia puede tomar formas muy diversas. Va desde Alfred Hitchcock, que se exhibe furtivamente en sus filmes a través de un plano anodino, hasta Jean-Luc Godard que, en *Tout va bien* (1972), muestra, por ejemplo, los cheques que ha tenido que firmar para reunir actores, técnicos y material.

La instancia narrativa «ficticia» es interna a la historia y está explícitamente asumida por uno o varios personajes.

Recordemos el célebre ejemplo de *Rashomon*, de Akira Kurosawa (1950), donde el mismo acontecimiento es «contado» por tres personajes diferentes. Esta técnica se emplea frecuentemente en el cine policíaco de serie: *Perdición*, de Billy Wilder (1944) se presenta como la confesión del personaje principal; en *La dama de Shanghai*, de Orson Welles (1948), y en *Laura*, de Otto Preminger (1944), el relato se atribuye, en las primeras imágenes, al héroe que nos anuncia en seguida que nos va a contar una historia en la que él está implicado. En *Eva al desnudo* de Joseph Mankiewicz (1950), este papel se atribuye a un personaje secundario colocado en posición de observador irónico.

La dama del lago, de Robert Montgomery (1946), explota al máximo este procedimiento: el héroe es el personaje-narrador en casi todo el filme, que está totalmente contado en cámara «subjetiva».

De una forma más general, los flash-back están siempre contados por un personaje-narrador, dentro de la narración.

2.3.3. La historia o la diégesis

Se puede definir la *historia* como «el significado o el contenido narrativo (incluso si ese contenido es, en algún caso, de débil intensidad dramática o de escaso valor argumental)».

Esta definición tiene la ventaja de liberar el concepto de historia de las connotaciones de drama o de acción en movimiento que de ordinario lo acompañan. La acción relatada puede ser muy trivial, enrarecida o apagada, como en algunas películas de Antonioni de principios de la década de 1960, sin que deje por ello de constituir una historia. Desde luego el cine, en particular el americano, presenta ficciones fundadas en acontecimientos espectaculares: *Lo que el viento se llevó*, de Victor Fleming (1939), es el ejemplo máximo, al que hay que añadir las superproducciones hollywoodianas que intentaron, a partir de 1955, combatir la influencia creciente de la televisión, las películas de guerra o, ya en la década de 1970, las películas de catástrofes; pero no se debe ver en ello necesariamente una especie de connaturalidad entre historia accidentada y cine: las películas de gran espectáculo se dedican más al prestigio de la institución cinematográfica en sí misma que a la belleza o la perfección de la historia.

Pero las películas depuradas de Yasujiro Ozu (*Viaje a Tokyo*, 1953, *El gusto del sake*, 1962) o de Chantal Akerman (*Jeanne Dielman*, 1975, *Les rendez-vous d'Anna*, 1978) cuentan también historias a través de la vida cotidiana de la pequeña burguesía.

La idea de historia no presupone la agitación: implica que se trata de elementos ficticios, surgidos de lo imaginario, ordenados los unos en relación con los otros a través de un desarrollo, una expansión y una resolución final, para acabar formando un todo coherente y la mayor parte del tiempo enlazado. Hay en cierta manera un «fraseado» de la historia, dado que se organiza en *secuencias de acontecimientos*.

Hablar del fraseado de la historia para designar la lógica de su desarrollo no quiere decir que se pueda comparar la historia a una frase, o que se la pueda resumir bajo esta forma. Sólo la acción, como «ladrillo» de la historia, puede resumirse o esquematizarse en una frase, igual que el mitema de los análisis de Claude Lévi-Strauss.

Esta totalidad, esta coherencia (incluso relativa) de la historia, es lo que parece hacerla autónoma, independiente del relato que la forma. Aparece dotada de una existencia propia que la constituye en simulacro del mundo real. Para dar cuenta de esta tendencia de la historia a presentarse como un universo, se ha sustituido el término de historia por el de *diégesis*.

La *diégesis*, en Aristóteles y Platón, era, con la *mimesis*, una de las modalidades de la *lexis*, es decir, una de las maneras de presentar la ficción, una cierta técnica de la narración. El sentido moderno de *diégesis* es un poco diferente al de su origen.

La *diégesis* es la historia comprendida como pseudo-mundo, como universo ficticio cuyos elementos se ordenan para formar una globalidad. Es preciso comprenderla como el último significado del relato: es la ficción en el momento en que no sólo toma cuerpo, sino que se hace cuerpo. Su acepción es más amplia que la de historia, a la que acaba por englobar: es todo lo que la historia evoca o provoca en el espectador. También podemos hablar de *universo diegético*, que comprende la serie de acciones, su supuesto marco (geográfico, histórico o social) y el ambiente de sentimientos y motivaciones en la que se produce. La *diégesis* de *Río Rojo*, de Howard Hawks (1948), abarca su historia (la conducción de una manada de vacas hasta una estación de ferrocarril y la rivalidad entre un «padre» y su hijo adoptivo) y el universo ficticio que la sostiene: la conquista del Oeste, el placer de los grandes espacios, el código moral supuesto de los personajes y su estilo de vida.

Este universo diegético tiene un estatuto ambiguo: es a la vez el que engendra la historia y le sirve de apoyo, y hacia el que ésta remite (por eso decimos que la *diégesis* es «más amplia» que la historia). Toda historia particular crea su propio universo diegético, pero a la inversa, el universo diegético (delimitado y creado por las historias anteriores, como en el caso de un género) ayuda a la constitución y comprensión de la historia.

Por esa razón a veces se encuentra, en lugar de universo diegético, la expresión «referente diegético», tomada en el sen-

tido de marco ficcional que sirve, explícita o implícitamente, de fondo verosímil para la historia (para la idea de referente, véase más atrás, pág. 102).

Finalmente, por nuestra parte, nos sentimos tentados a entender también por diégesis la *historia tomada en la dinámica de la lectura del relato*, es decir, tal como se elabora en el espíritu del espectador en el devenir del desarrollo fílmico. No se trata en este caso de la historia tal como se la puede reconstituir una vez la lectura del relato (la visión del filme) ha terminado, sino de la historia tal como la formo, la construyo a partir de los elementos que el filme me proporciona «gota a gota» y tal como mis fantasmas del momento o los elementos retenidos de filmes vistos precedentemente me permiten imaginarla. La diégesis sería aquí la historia tomada en la plástica de la lectura, con sus falsas pistas, sus dilaciones temporales o, por el contrario, sus hundimientos imaginarios, con sus escisiones y sus integraciones pasajeras, antes de que se fije en una historia que yo pueda contar de principio a fin de forma lógica.

Es preciso distinguir entre historia, diégesis, guión e intriga. Se puede entender por *guión* la descripción de la historia en el orden del relato, y por *intriga*, la indicación sumaria, en el orden de la historia, del cuadro, de las relaciones y los actos que reúnen a los diferentes personajes.

Georges Sadoul, en su famoso *Dictionnaire des films*, explica así la intriga de *Senso*, de Luchino Visconti (1953): «En 1866, en Venecia, una condesa se hace amante de un oficial austríaco. Lo reencuentra en plena batalla contra los italianos, y paga para licenciarlo. El la abandona. Ella lo denuncia como desertor. El es fusilado».

Vemos cómo a través de este resumen, Sadoul consigue restituir a la vez la intriga y el universo diegético (1866, Venecia, condesa, oficial).

Ultimo punto en forma de inciso. Se emplea a veces el término de *extra-diegético*, no sin un cierto número de fluctuaciones. Se usa en particular en relación con la música cuando ésta interviene para subrayar o para expresar los sentimientos de los personajes, sin que su producción sea localizable o simplemente imaginable en el universo diegético. Es el caso bien conocido

(por lo que tiene de caricaturesco), de los violines que irrumpen cuando, en un western, el héroe va al encuentro nocturno de la heroína en el cercado de los caballos: esta música juega un papel en la diégesis (significa el amor) sin formar parte de ella como la noche, la luna o el viento en las hojas.

2.3.4. Relaciones entre relato, historia y narración

a. Relaciones entre el relato y la historia

Se pueden distinguir tres tipos de relación, que llamaremos, siguiendo a Gérard Genette, *orden*, *duración* y *modo*.

El *orden* comprende las diferencias entre el desarrollo del relato y el de la historia: a menudo el orden de presentación de los acontecimientos dentro del relato no es, por razones de enigma, suspense o interés dramático, el que les corresponde en su desarrollo. Se trata entonces de un procedimiento de anacronía entre las dos series. Se puede también mencionar más tarde, en el relato, un acontecimiento anterior en la diégesis: es el caso del flash-back, pero también de cualquier elemento del relato que obliga a reinterpretar un acontecimiento que se había presentado o comprendido antes bajo otra forma. Este procedimiento de inversión es extremadamente frecuente en el caso de las películas con enigmas policíacos o psicológicos en los que se presenta «con retraso» la escena que constituye la razón del comportamiento de este o aquel personaje.

En *Recuerda*, de Alfred Hitchcock (1945), sólo hasta después de muchas peripecias y numerosos esfuerzos el doctor enloquecido consigue acordarse del día en que, jugando y por culpa suya, su hermano pequeño quedó ensartado sobre una verja.

En *Forajidos*, de Robert Siodmak (1946), casi todo el filme es un flash-back, puesto que se nos muestra en los primeros minutos la muerte del héroe, antes de hacernos seguir la encuesta que buscará en su pasado las razones de su muerte.

Por el contrario, se encuentran elementos del relato que tienden a evocar por anticipación un acontecimiento futuro de la

diégesis. Es el caso del *flash-forward*, pero también de cualquier tipo de anuncio o de indicio que permite al espectador avanzar sobre el desarrollo del relato para figurarse un desenvolvimiento diegético futuro.

El *flash-forward* o «salto hacia adelante» es un procedimiento raro en los filmes. En el sentido estricto, designa la aparición de una imagen (o una serie de imágenes) cuyo lugar en la cronología de la historia contada está situada *después*. Esta figura interviene sobre todo en películas que juegan con la cronología de la ficción, como *La jetée*, de Chris Marker (1963), en la que el personaje principal toma conciencia al final de la película de que la imagen de la escollera que le obsesiona desde el principio es la de su propia muerte, o *Je t'aime, je t'aime*, de Alain Resnais (1968), película de ciencia-ficción construida sobre un principio muy parecido. Se la encuentra igualmente en las películas modernas de tendencia «disnarrativa»: *L'authentique procès de Carl Emmanuel Jung*, de Marcel Hanoun (1967), en el curso del cual el periodista que rinde cuenta del proceso de un criminal de guerra nazi evoca escenas de intimidación futuras con la mujer que ama; *L'immortelle*, de Alain Robbe-Grillet (1962), presenta un caso particular del *flash-forward* sonoro, puesto que se oye al principio del filme el sonido del accidente que sucederá al final. Este procedimiento es bastante frecuente en los filmes de género que hacen intervenir en abundancia la estructura del «suspense» (películas fantásticas y policíacas). En *La semilla del diablo*, Roman Polanski (1968), la heroína ve en sus primeras pesadillas un cuadro de una casa en llamas que descubrirá en el apartamento de los Castevet al final de la película. El plano sobre el que pasan los créditos de *El sueño eterno*, de Howard Hawks (1946), representa dos cigarrillos consumiéndose en el borde de un cenicero y anuncia la evolución futura de las relaciones amorosas de la pareja central del filme, etcétera. Vemos, pues, que si «el salto hacia adelante» es bastante raro, la construcción que supone es por el contrario muy frecuente y utiliza la mayor parte del tiempo objetos que funcionan como anuncio de lo que va a suceder.

Para Jean Mitry, este tipo de anuncios en el relato de elementos diegéticos ulteriores se deriva de una *lógica de implicación* que es comprendida y puesta en práctica por el espectador en el transcurso de la proyección del filme.

Por esto, en un western, un plano que muestra desde lo alto de una montaña una diligencia preparándose a entrar en un desfiladero, es suficiente para evocar en el espectador, en ausencia de cualquier otra indicación, una próxima emboscada de los indios. (Véase más adelante «El efecto-género», pág. 147).

Llamadas y anuncios pueden ser, dentro del tiempo diegético o del tiempo fílmico, de una gran amplitud (más de veinte años para la historia de *Recuerda*, 1945), o de muy débil amplitud cuando se trata, por ejemplo, del encabalgamiento de la banda sonora de un plano sobre el siguiente o el precedente.

En *Les dames du Bois de Boulogne*, de Robert Bresson (1945), la heroína está acostada en su habitación silenciosa después de una escena con su antiguo amante: se oyen brusca-mente unas castañuelas. Este sonido pertenece a la secuencia siguiente, que tiene por marco una sala de fiestas.

La *duración* se refiere a las relaciones entre la duración su-puesta de la acción diegética y la del momento del relato que le está dedicada. Es raro que la duración del relato concuerde exac-tamente con la de la historia, como es el caso de *La soga*, de Alfred Hitchcock (1948), filme «rodado en un solo plano». El relato es por lo común más corto que la historia, pero puede suceder que algunas partes duren más tiempo que las de la his-toria que cuentan.

Hay un ejemplo involuntario en algunos filmes de Méliès, cuando la técnica de *raccord* aún no estaba establecida: se pueden ver unos viajeros bajar de un tren en un plano filmado desde el interior del tren, para, en el plano siguiente tomado desde el andén, verlos bajar de nuevo los mismos escalones. Más utilizado es el caso del *ralentí* como en la evocación del recuerdo en *Hasta que llegó su hora*, de Sergio Leone (1969), o la escena del accidente en *Las cosas de la vida*, de Claude Sautet (1970).

Las *elipsis* del relato también se clasifican en la categoría de la *duración*: en *El sueño eterno*, de Howard Hawks (1946), Phi-lip Marlowe está al acecho desde su coche: un plano nos lo

muestra instalándose para una larga espera. Breve fundido en negro. Lo encontramos exactamente igual que en el otro plano, pero con unos ligeros cambios de actitud: la desaparición del cigarro que fumaba unos segundos antes y el brusco cese de la lluvia nos indican que han transcurrido varias horas.

El *modo* está en relación con el punto de vista que conduce la explicación de los acontecimientos, que regula la cantidad de información dada sobre la historia por el relato. Aquí, para este tipo de contactos entre las dos instancias, hablaremos del fenómeno de la focalización. Hay que distinguir entre focalización *por* un personaje y *sobre* un personaje, teniendo siempre presente que esta focalización puede muy bien no ser única y variar, fluctuar considerablemente en el curso del relato. La focalización sobre un personaje es extremadamente frecuente puesto que se deriva, normalmente, de la misma organización de todo relato que implica un héroe y personajes secundarios: el héroe es aquel que la cámara aísla y sigue. En el cine, este procedimiento puede dar lugar a determinados efectos: mientras que el héroe ocupa la imagen y, por así decirlo, monopoliza la pantalla, la acción puede continuar en otra parte, reservando para más tarde sorpresas al espectador.

La focalización por un personaje es igualmente frecuente y suele manifestarse bajo la forma de la llamada cámara subjetiva, pero de manera muy «variante», muy fluctuante dentro de un filme.

Al principio de *La senda tenebrosa*, de Delmer Daves (1947), el espectador sólo ve lo que hay en el campo de visión de un prisionero a punto de evadirse, cuando se declara la alarma policíaca a su alrededor. Por lo general, es bastante normal en el filme narrativo presentar esporádicamente planos que se atribuyen a la visión de uno de los personajes. (Véase más adelante «Identificación primaria» e «Identificación secundaria», págs. 247-251).

b. *Relaciones entre la narración y la historia*

Respecto a este tipo de relaciones, que Gérard Genette designa con el término de *voz*, nos limitaremos a señalar que la organización de un filme narrativo clásico lleva a menudo a fenóme-

nos de *diegetización* de elementos que sólo pertenecen a la narración. En efecto, el espectador a veces se ve obligado a sumar a la diégesis lo que es una clara intervención de la instancia narrativa en el desarrollo del relato.

Se puede tomar un ejemplo de este fenómeno en *El niño salvaje*, de François Truffaut (1970), donde los cambios de planos están, varias veces, a cargo de los personajes. Así, cuando el doctor Itard se prepara para recibir al niño, se le ve acercarse a una ventana, en cuyo vano se queda un rato ensimismado. El plano siguiente nos muestra al niño prisionero en un granero intentando alcanzar una claraboya por donde entra la luz. La puesta en escena se ha establecido de este modo para producir la impresión de que sigue los pensamientos del doctor al cambiar de plano.

2.3.5. La eficacia del cine clásico

El fenómeno de la diegetización al que aludimos en el párrafo precedente, se debe a un funcionamiento general de la institución cinematográfica, que busca borrar en el espectáculo fílmico las huellas de su trabajo, de su propia presencia. En el cine clásico se tiende a dar la impresión de que la historia se cuenta por sí misma, y que relato y narración son neutros, transparentes: el universo diegético parece ofrecerse sin intermedio, sin que el espectador tenga la sensación de que necesita recurrir a una tercera instancia para comprender lo que ve.

Que la ficción cinematográfica se ofrezca a la comprensión sin referencia a su enunciación, se puede homologar con lo que Emile Benveniste decía respecto a los enunciados lingüísticos, proponiendo distinguir en ellos entre *historia* y *discurso*. El discurso es un relato que sólo puede comprenderse en función de su situación de enunciación, de la que conserva una serie de señales (pronombres yo-tú que remiten a los interlocutores, verbos en presente, en futuro...), mientras que la historia es un relato sin señales de enunciación, sin referencias a la situación en la que se produce (pronombre en tercera persona, verbos en pasado...).

Vemos que aquí el término *historia* no tiene el mismo sentido: en Benvéniste designa un enunciado sin señales de enunciación, en Genette, designa el contenido narrativo de un enunciado.

El cine de ficción clásico es un discurso (el hecho de una instancia narrativa) que se transforma en historia (que hace como si esta instancia narrativa no existiera). Este travestimiento del discurso fílmico en historia explica la famosa regla que prescribe al actor no mirar a la cámara: evitarlo es hacer como si no estuviera allí, es negar su existencia y su intervención. Esto permite no tener que dirigirse directamente al espectador que permanece en la sala oscura como un *voyeur* secreto, escondido.

Al presentarse como una historia (en el sentido que le da Benvéniste), el filme de ficción consigue ciertas ventajas. Nos presenta una historia que se cuenta sola y que adquiere un valor esencial: ser como la realidad, imprevisible y sorprendente. Parece como si uno estuviera delectándose, sin ayuda de nadie, entre una serie de noticias de sucesos. Esta apariencia de verdad le permite enmascarar tanto lo arbitrario del relato y la intervención constante de la narración, como el carácter estereotipado y reglamentado del encadenamiento de las acciones.

Pero esta historia que nadie cuenta, cuyos acontecimientos aparecen como las imágenes que se atropellan y se expulsan unas a otras sobre la pantalla, es una historia que no está garantizada por nadie y que se interpreta sin red. Ante ella se está sometido a la sorpresa, agradable o desagradable, según que lo descubierto a continuación sea maravilloso o decepcionante. La historia está siempre atrapada entre el «todo o nada»: corre el riesgo constante de cesar bruscamente, de desaparecer en la insignificancia, igual que la imagen sobre la pantalla puede, sin llamar la atención, fundir en negro o en blanco, poniendo fin a lo que el espectador había creído poder organizar en una ficción duradera.

Este carácter de historia del filme de ficción, en relación con la escasa realidad del material fílmico (película que oscila entre el arca del tesoro y el desperdicio deslucido), le permite relanzar continuamente la atención del espectador que, en la incerti-

dumbre de lo que seguirá a continuación, queda prendido en el movimiento de las imágenes.

Buena parte de la fascinación que ejerce el cine narrativo la extrae de su facultad para transformar el discurso en historia. No hay, sin embargo, que exagerar la importancia del fenómeno, ya que el espectador, cuando va al cine, busca también la enunciación, la narración. El placer fílmico no se compone exclusivamente de los pequeños miedos que experimento al ignorar (o aparentar que ignoro) lo que sigue; surge también al apreciar los medios puestos en funcionamiento para la dirección del relato y la constitución de la diégesis. Por ejemplo, los cinéfilos (y todo espectador de cine puede considerarse ya un cinéfilo) se sienten satisfechos por una planificación, o por un movimiento de cámara que les parece personal y por tanto inigualable. El placer obtenido de una película de ficción surge de una mezcla de historia y de discurso, en la que el espectador ingenuo (que uno sigue siendo) y el conocedor encuentran al mismo tiempo, con una muy ligera separación, motivo para estar satisfechos. El cine clásico obtiene de ahí su eficacia. A través de una regulación a la vez tenue y fuerte, la institución cinematográfica gana en los dos campos: si el espectador se desliza por y en la historia, aquélla se le impone subrepticamente; si atiende al discurso, es glorificada por su *savoir-faire*.

2.4. Códigos narrativos, funciones y personajes

2.4.1. La historia programada: intriga de predestinación y frase hermenéutica

Cuando se va a ver una película de ficción, siempre se encuentra, simultáneamente, con el mismo filme y un filme diferente. Esto provoca dos órdenes de hechos. Por una parte, todas las películas cuentan la misma historia, bajo apariencias y con peripecias diversas: la del enfrentamiento del Deseo y la Ley, y su dialéctica de sorpresas esperadas. Siempre diferente, la historia es siempre la misma.

Por otra parte, todo filme de ficción, en un mismo movi-



Dos ejemplos de efectos de predestinación extraídos de los créditos de *El sueño eterno*, de Howard Hawks (1946), que anuncian la formación ulterior de la pareja.



Otros ejemplos de predestinación: dos imágenes de *Las cacerías del conde Zaroff* (*El malvado Zaroff*), de E. B. Schoedsack (1932), anunciadas en el primer letrero de los créditos por la foto del aldabón; una imagen de la caza final.

miento, debe dar la impresión de un desarrollo regulado y de una aparición debida tan sólo al azar, de modo que el espectador se encuentre ante él en una posición paradójica: poder y no poder prever la continuación, querer conocerla y no quererlo. Desarrollo programado y aparición inesperada están regulados en su intrincación por la institución cinematográfica, son parte de ella: dependen de lo que se llama los códigos narrativos.

En este aspecto, el filme de ficción se parece a un ritual: debe conducir al espectador al desvelamiento de una verdad o de una solución, a través de un cierto número de etapas obligadas, de vueltas necesarias. Una parte de los códigos narrativos tiende a regular este avance ralentizado hacia la solución y el final de la historia, avance en el que Roland Barthes veía la paradoja de todo relato: conducir al desarrollo final, rechazándolo continuamente. El avance del filme de ficción está modulado en su conjunto por dos códigos: la *intriga de predestinación* y la *frase hermenéutica*.

La intriga de predestinación consiste en dar, en los primeros minutos del filme, lo esencial de la intriga y su resolución, o al menos la resolución esperada. Thierry Kuntzel ha destacado el parentesco que existe entre esta intriga de predestinación y el sueño-prólogo que presenta de forma muy condensada y alusiva lo que un segundo sueño desarrollará después.

Este procedimiento narrativo es, al contrario de lo que se suele creer, muy frecuente en películas con enigma, pues lejos de «matar» el suspense, lo refuerza. En *Perdición*, de Billy Wilder (1944), el héroe proporciona de entrada la solución del enigma: él es el asesino; ha matado por una mujer y por dinero y a fin de cuentas ambos se le han escapado de las manos.

La intriga de predestinación, que da su orientación a la historia y al relato fijando de algún modo la programación, puede figurar explícita (caso de *Perdición*), alusiva (bajo la forma de algunos planos en los créditos) o implícitamente, como en las películas que empiezan por una «catástrofe» y dejan sobreentender que más adelante conoceremos las razones y el mal será reparado (volveremos sobre este punto al tratar sobre las funciones).

Una vez anunciada la solución, trazada la historia y programado el relato, interviene todo un arsenal de demoras, dentro de lo que Roland Barthes llama la «frase hermenéutica»; consiste en una secuencia de etapas de relevo que nos conducen de la puesta a punto del enigma a su resolución a través de falsas pistas, trampas, suspenses, revelaciones, vueltas y omisiones.

En *Crimen perfecto*, de Alfred Hitchcock (1953), en el momento en que el asesino a sueldo ocasional está a punto de entrar en el apartamento de la víctima, la serie de planos se establece de forma que produzca la sensación de una perfecta concordancia entre el tiempo diegético y el tiempo del relato. Pero el montaje, que sigue las reglas tradicionales para mostrar cómo se atraviesa una puerta, y que por tanto instaura una continuidad, «salta» un gesto del asesino, gesto que será más tarde la solución de una parte del enigma.

Estos frenos al avance de la historia forman parte de una especie de programa anti-programa. Programa, puesto que pide ser regulado en su desarrollo para ir librando poco a poco las informaciones necesarias al desvelamiento de la solución: el escalonado de frenos constituye una especie de sintaxis que regula la disposición (de ahí el término de «frase» en la expresión de Roland Barthes). Anti-programa, en cuanto que su función es la de frenar el avance hacia la solución fijada por la intriga de predestinación. Intriga de predestinación y frase hermenéutica son los dos programas, y cada una el anti-programa de la otra.

Por este juego de contenciones y de contrarios, el filme puede dar la apariencia de una progresión que nunca está asegurada y que se debe al azar, y simular que se somete a una realidad en bruto, no determinada por nada, mientras que el trabajo de la narración consiste en quitar importancia, dar naturalidad a esta intriga programada a golpes. Lo verosímil también ocupa su lugar en esta construcción: volveremos en la parte dedicada a este punto.

En *Quai des brumes*, Marcel Carné (1938), el desertor Jean entrega su uniforme militar (que podría denunciarle) a

Panamá, dueño de un bar en el que la discreción es la regla. Panamá, como medida de prudencia, lo tira al fondo del mar. Este gesto se inscribe en un primer programa en vías de realizarse: la huida de Jean en un barco.

Pero las ropas son dragadas por la policía al mismo tiempo que un cadáver, de modo que se acusa a Jean de asesinato. El primer programa es contrarrestado y da lugar a un segundo: ¿arrestará la policía a Jean antes de que embarque? En realidad, Jean será abatido por un bandido celoso.

En el cine, la impresión de surgimiento y de fragilidad de los «programas» está acentuada por el propio significante cinematográfico, puesto que un plano expulsa a otro, como una imagen echa a la otra, sin que la siguiente se conozca de antemano. Tenue y frágil, la imagen en movimiento se presta particularmente bien a este juego de los dos programas.

Si el género policíaco es uno de los más prolíficos en el cine, no es, desde luego, por azar, sino porque el enigma encuentra un apoyo en la materia de la expresión que le conviene en particular: la imagen en movimiento, es decir, la imagen inestable.

Señalemos por otro lado la relación que existe entre el código narrativo de las demoras y el fetichismo: los dos se articulan sobre el «justo-adelante», sobre la demora del desvelamiento de la verdad.

La economía de este sistema narrativo (y se trata de economía, puesto que intenta regular la entrega de informaciones) es notablemente eficaz gracias a su estricta ambivalencia. Permite que el espectador pueda temer y esperar al mismo tiempo. En el western, por ejemplo, si el héroe es herido por los bandidos, la escena es un freno en relación con la línea directriz de la intriga que exige su victoria: es un elemento de anti-programa. Pero al mismo tiempo, esta escena resulta para el espectador el anuncio lógico de la escena inversa que sucederá más adelante, en la que el héroe se vengará de sus agresores: es un elemento de programa positivo.

El sistema permite igualmente lo patético por la vía indirecta del principio de la «ducha escocesa». Un cineasta como John Ford ha erigido en regla la alternancia de escenas de ale-

gría con escenas de violencia, de manera que el espectador quede sometido a sentimientos extremos (que le hacen perder de vista lo arbitrario del relato) pero al mismo tiempo se sienta impaciente por conocer las imágenes que siguen y deben confirmar o disminuir lo que está a punto de ver. En el cine, el espectador no tiene, como el lector de novelas que quiere asegurarse, el recurso de saltar hasta el final del capítulo para verificar de qué forma se cumple el programa.

2.4.2. Las funciones

Ya hemos dicho que el filme de ficción tenía algo de ritual, dado que la historia que transmite obedece a unos programas. Es también un ritual porque reconduce sin cesar la misma historia, o como mínimo las intrigas sobre las que se construye pueden ser esquematizadas en un número restringido de redes. El filme de ficción, como el mito o el cuento popular, se apoya en unas estructuras básicas cuyo número de elementos está acabado y cuyas combinaciones son limitadas.

Para convencerse basta con tomar cuatro películas completamente distintas las unas de las otras (dentro del cine clásico americano) como *Centauros del desierto*, *El sueño eterno*, *Swing Time* y *Recuerda*, respectivamente de John Ford (1956), Howard Hawks (1946), George Stevens (1936) y Alfred Hitchcock (1945). Su acción sucede en circunstancias y situaciones diferentes, con temas y personajes muy diversos. Pero su intriga puede resumirse, esquematizada, según un modelo común a las cuatro: el héroe (o la heroína) debe arrancar a otro personaje de la influencia de un medio hostil.

Puede considerarse pues que el cine de ficción, más allá de las infinitas variaciones, está constituido por elementos invariables, sobre el modelo de las funciones señaladas por Vladimir Propp para el cuento popular ruso o los mitemas definidos por Claude Lévi-Strauss para los mitos. Vladimir Propp define las funciones de la siguiente manera:

«Los elementos constantes, permanentes del cuento, son las funciones de los personajes, sean cuales fueren esos personajes y sea cual fuere la manera en que esas funciones se cumplen».

En los ejemplos que acabamos de citar, un personaje ha sido «secuestrado» o capturado (por los indios, por los gangsters, por un rival amoroso o por... el inconsciente). El héroe debe realizar un contra-secuestro para devolver al personaje a un medio «normal» (exterminando a los indios, desmantelando la banda, ridiculizando al rival o... volviendo consciente el inconsciente). Las situaciones, los personajes o las modalidades de acción varían: las funciones quedan, son idénticas.

Esto no quiere decir que las funciones del filme de ficción sean estrictamente las mismas que las del cuento maravilloso: tienen los mismos caracteres y casi siempre se acercan mucho, pero han sido «secularizadas».

Las funciones se combinan entre ellas dentro de las secuencias constituyendo mini-programas, puesto que una arrastra a la otra (y así sucesivamente) hasta la clausura que significa la vuelta a un estado inicial o el acceso al estado deseado. La «maldad» (asesinato, robo, separación...) implica, hacia atrás en la historia, una «situación inicial» presentada como normal y como buena, y hacia delante, «la reparación de la maldad». Igualmente la función «partida» reclama la función «vuelta».

Desde este punto de vista, toda historia es homeostática: se limita a referir la reducción de un desorden, lo vuelve a su lugar. Más fundamentalmente, puede ser analizada en términos de disyunción y de conjunción, de separación y de unión. A fin de cuentas, una historia está hecha de disyunciones «abusivas» que dan lugar, por transformaciones, a conjunciones «normales», y de conjunciones «abusivas» que llaman a disyunciones «normales». Este esquema estructural, que podría servir para analizar o al menos esquematizar cualquier tipo de intriga, puede incluso funcionar solo, de manera depurada, sin el ropaje de la ficción tradicional (sobre este punto, véase «Narrativo/No narrativo», pág. 92).

A través de este tipo de análisis, se comprende todo el peso ideológico que representa este tipo de ficción: se trata de representar como normal un orden social dado, que debe mantenerse como está cueste lo que cueste.

La historia del cine de ficción está construida, como la del cuento ruso y la del mito, a partir del ensamblaje de secuencias de funciones.

Para evitar la confusión con la expresión cinematográfica «secuencia», que designa un conjunto de planos, preferimos utilizar el término «secuencia-programa» para designar lo que Vladimir Propp entendía en literatura por «secuencia».

Estas secuencias-programa pueden generarse las unas en las otras; cada nueva maldad, falta o necesidad arrastra una nueva secuencia-programa: es el caso de los folletines o las películas de sketches. Es mucho más frecuente que una nueva secuencia-programa comience antes que la precedente se haya terminado. Se consigue entonces un encaje entre esas unidades que no conoce límite, salvo rizar el rizo y concluir la primera secuencia-programa.

Este procedimiento de interrupción de un programa por otro forma parte, evidentemente, de la frase hermenéutica, y se emplea particularmente en películas de suspense o de misterio. En *Sin conciencia*, de B. Windust y R. Walsh (1951), filme que se juega en tres tiempos diegéticos diferentes (presente, pasado cercano, pasado lejano), la encuesta, las relaciones de la policía y los problemas de los gangsters no dejan de interrumpirse los unos a los otros, bajando de nivel en nivel antes de «remontar» hasta las primeras secuencias-programa.

Pero el procedimiento sirve también en la comedia: es conocido el gag, muy estimado por Buster Keaton o Jerry Lewis, en que, para reparar un error, se comete un segundo que a su vez se quiere reparar, y se comete un tercero...

Finalmente, dos secuencias-programa diferentes pueden tener un fin común: por ejemplo, en el cine de aventuras, si el héroe sale vencedor de las pruebas conquista al mismo tiempo a la chica.

La historia que cuenta el cine de ficción aparece así bajo la forma de un mecano: las piezas están determinadas de una vez por todas, y tienen un número limitado, pero pueden con-

seguir un número bastante elevado de combinaciones diferentes. La elección y la ordenación quedan relativamente libres.

Si la instancia narrativa tiene una libertad restringida para la organización interna y la sucesión de las secuencias-programa, es, por el contrario, enteramente libre de escoger la manera en que se han de llenar las funciones o fijar los atributos y los caracteres de los personajes. Esta libertad es la que permite revestir de un aspecto siempre nuevo el juego regulado y limitado del mecano.

2.4.3. Los personajes

Vladimir Propp sugería llamar *actantes* a los personajes, que para él no se definían por su status social o su psicología, sino por su «esfera de acción», es decir, por el haz de funciones que cumplen en el interior de una historia. A continuación, A.-J. Greimas propone llamar actante al que tan sólo cubre una función, y *actor* al que, a través de toda la historia, cubre varias. Propp destacaba ya que un personaje puede cubrir varias funciones y que una función puede ser alcanzada por varios personajes.

Greimas construye un *modelo actancial* con seis términos: encontramos el Sujeto (que corresponde al héroe), el Objeto (que puede ser la persona en busca de la que parte el héroe), el Destinador (el que fija la misión, la tarea o la acción que hay que cumplir), el Destinatario (el que recogerá el fruto), el Oponente (encargado de dificultar la acción del Sujeto) y el Ayudante (que, al contrario, le ayuda). Está claro que un solo y único personaje puede ser simultáneamente, o alternativamente, Destinador y Destinatario, Objeto y Destinador...

En el cine negro, el personaje de la chica es a la vez Objeto (de la encuesta), Ayudante (ayuda al héroe en su tarea) y Oponente (puesto que es ella la que trama todo y la que se encarga de enredar las pistas). Por otro lado, en *Río Bravo*, Howard Hawks (1959), el Sujeto está representado por cuatro personajes diferentes: el sheriff y sus tres ayudantes. Sin embargo, se les puede considerar a los cuatro como un solo personaje.

Si los actantes tienen un número finito y permanecen invariables, los personajes tienen un número casi infinito, puesto que sus atributos y su carácter pueden variar sin que se modifique su esfera de acción. Contrariamente, pueden permanecer aparentemente idénticos cuando su esfera se modifica.

Así, el pistolero (Oponente) puede estar caracterizado como procedente de los bajos fondos, brutal y grosero, o como un ser distinguido y refinado. El personaje del indio, conservando lo esencial de sus atributos y su caracterización, ha visto su esfera de acción evolucionar relativamente en el western: simple máquina de masacre en algunos filmes, en otros ha podido convertirse en un Sujeto con funciones positivas. En particular es reveladora la comparación entre la representación de los indios en *La diligencia* (1939) y *El gran combate* (1964), ambas de John Ford.

Lo que se llama ordinariamente la riqueza psicológica de un personaje suele tener su origen en la modificación del haz de funciones que cubre, modificación que no se opera en relación con la realidad, sino por referencia a un modelo preexistente del personaje en el que ciertas afinidades actanciales, generalmente admitidas, se encuentran abandonadas en provecho de combinaciones inéditas.

En el nivel del modelo actancial, el personaje de ficción es un operador, puesto que debe asumir, a través de las funciones que cubre, las transformaciones necesarias para el avance de la historia. Asegura por igual la unidad, más allá de la diversidad de funciones y de polos actanciales: el personaje del filme de ficción es un poco el hilo conductor, tiene un papel de homogeneización y de continuidad.

Si el modelo actancial, elaborado en relación a la literatura, puede ser aplicado al personaje del cine de ficción, hay como mínimo un punto en el que este último se diferencia del personaje de novela o incluso del teatral. El novelesco sólo es un nombre propio (un nombre vacío) sobre el que se cristalizan los atributos, los rasgos de carácter, los sentimientos y las acciones. El personaje de teatro se sitúa entre el de novela y el de cine: un ser de papel de la obra escrita, que se encuentra episódicamente encarnado por este o aquel comediante. Sucede

a veces que un personaje de teatro conserva la marca de un comediante: así en Francia, el personaje del Cid está unido a Gérard Philipe y el del Avaro (Harpagon) a Charles Dullin.

En el cine, por varias razones, la situación es diferente. De entrada, el guión casi en ningún caso tiene existencia para el público: si llega a ser conocido es siempre después de la proyección del filme: el personaje sólo existe en la pantalla. A continuación, el personaje existe una única vez, en una película que, una vez filmada, no conoce ninguna variación, mientras que en el teatro, la «encarnación» varía de un actor a otro, o incluso en un mismo actor, de una representación a otra. El personaje del cine de ficción tampoco existe bajo los rasgos de un actor (salvo el caso, relativamente raro en la producción cinematográfica, de los remakes), y con el agravante de una única interpretación: la de la toma conservada en el montaje definitivo del filme distribuido. Si es evidente que nadie dirá «Gérard Philipe» para hablar del Cid, es muy frecuente nombrar al actor para hablar de un personaje determinado de una película: recuerdo perfectamente que en *Los sobornados*, de Fritz Lang (1953), es Lee Marvin quien lanza café hirviendo a la cara de su cómplice Gloria Grahame, pero he olvidado por completo los nombres de los personajes. Esto se debe a que el personaje del cine de ficción no tiene existencia fuera de los rasgos físicos del actor que lo interpreta, salvo en el caso, generalmente episódico, en que un personaje es nombrado cuando aún no ha aparecido en la imagen.

El estatuto del personaje, en el cine, viene del *star-system*, en sí mismo intrínseco al funcionamiento de la institución cinematográfica (véase la obra de Edgar Morin, *Las estrellas*). El *star-system*, llevado hasta la cumbre por el cine americano pero presente en todo cine comercial, se define doblemente por sus aspectos económico y mitológico: el uno arrastra al otro. El cine es una industria que mueve grandes capitales: intenta por tanto rentabilizar al máximo sus inversiones. Esto conduce a una doble práctica: por una parte la contratación de actores que de este modo se atan a una firma en exclusiva, y por otra la reducción de los riesgos fijando una imagen de los actores. Si un actor se muestra eficaz en un tipo de papel o de personaje en particular, se tenderá a repetir la operación en las películas

siguientes para asegurar el ingreso. De ahí el aspecto mitológico: al convertirlo en *star*, se forja para él actor una imagen de marca. Esta imagen se alimenta a la vez de los rasgos físicos del actor, de sus actuaciones fílmicas anteriores o potenciales, y de su vida «real» o supuesta. El star-system tiende a hacer del actor un personaje incluso fuera de la realización fílmica: el personaje del filme toma cuerpo a través de este otro personaje que es la star.

Si el personaje de ficción gana sobre el real, puesto que se apoya a la vez sobre el personaje de la star y sobre sus papeles precedentes, el actor puede perder realidad: sin hablar de Marilyn Monroe, Bela Lugosi acabó por creerse los personajes satánicos de sus filmes, y quizá Johnny Weismuller entró en el hospital psiquiátrico bajo los rasgos de Tarzán.

En consecuencia, el star-system empuja a la organización de la ficción alrededor de un personaje central o de una pareja central, dejando en la sombra los demás. Es plenamente coherente con el sistema el que muchos guiones se escriban para un actor, en función de él: el personaje se «corta a la medida». Se sabe también que algunos contratos de actores estipulan no sólo el número de planos que le deberán estar dedicados en el filme, sino también ciertos caracteres obligatorios de los personajes que deben interpretar: se conoce la historia de Buster Keaton, a quien le estaba prohibido reír, o de Jean Gabin, a quien, en los contratos de antes de la guerra, se le exigía siempre que muriera al final. La imagen de la star alimenta continuamente la caracterización del personaje pero, a cambio, el personaje alimenta la imagen de la star.

3. El realismo en el cine

Cuando se aborda la cuestión del realismo en el cine, es necesario distinguir entre el realismo de los materiales de expresión (imágenes y sonidos) y el de los temas de los filmes.

3.1. El realismo de los materiales de expresión

Entre todas las artes y los modos de representación, el cine aparece como uno de los más realistas, puesto que puede reproducir el movimiento y la duración, y restituir el ambiente sonoro de una acción o de un lugar. Pero la sola formulación de este principio demuestra que el realismo cinematográfico no se valora más que en *relación con otros modos de representación* y no en relación con la realidad. Hoy se ha superado el tiempo de la creencia en la objetividad de los mecanismos de reproducción cinematográfica y del entusiasmo de Bazin, que veía en la imagen del modelo el modelo mismo. Esta creencia en la objetividad se fundaba a la vez en un tonto juego de palabras (a propósito del objetivo de la cámara) y en la seguridad de que un aparato científico como la cámara tenía que ser necesariamente neutro. Pero esta cuestión se ha examinado suficientemente en el capítulo «El filme como representación visual y sonora» (pág. 19) para que sea inútil repetir aquí todos los argumentos.

Basta recordar que la representación cinematográfica (que no viene sólo de la cámara) sufre una serie de coacciones, que van de las necesidades técnicas a las necesidades estéticas. Está subordinada al tipo de película empleada, al tipo de iluminación disponible, a la definición del objetivo, a la necesaria selección y jerarquización de los sonidos, al igual que está determinada por el tipo de montaje, el encadenamiento de secuencias y la realización. Todo ello requiere un vasto conjunto de códigos asimilados por el público para que la imagen que se presenta se considere parecida en relación a una percepción de la realidad. El «realismo» de los materiales de la expresión cinematográfica es el resultado de gran número de convenciones y reglas, que varían según las épocas y las culturas. No es preciso recordar que el cine no fue siempre sonoro, ni en color, e incluso, cuando fue sonoro y en color, el realismo de los sonidos y los colores se ha ido modificando singularmente a lo largo de los años: el color de las películas de la década de 1950 parece hoy exagerado; el que se puede ver en las películas de principios de la década de 1980, con su recurso sistemático al pastel, se debe principalmente a una moda. Pero, en cada etapa

(mudo, blanco y negro, color), el cine no ha dejado de ser considerado realista. El realismo aparece como una victoria de la realidad (véase sobre este punto el capítulo «El montaje», pág. 73) en relación a un estadio anterior del modo de representación. Pero esta victoria es absolutamente desechable por las innovaciones técnicas y también porque la propia realidad no se alcanza jamás.

3.2. El realismo de los temas de los filmes

Cuando se habla de realismo cinematográfico, se entiende tanto el de los temas como su tratamiento; por ello se califica de «realismo poético» un determinado cine francés de antes de la guerra, o de «neorrealismo» ciertos filmes italianos de la Liberación.

El neorrealismo es un ejemplo particularmente evidente de la ambigüedad de este término.

Como toda denominación de escuela, el neorrealismo es una creación de la crítica, que ha erigido en modelo teórico la convergencia de algunos títulos, cuyo número aparece hoy bastante limitado. Entre las películas de Roberto Rossellini (*Roma, ciudad abierta*, 1946; *Paisa*, 1946), de Vittorio De Sica (*El limpiabotas*, 1946; *El ladrón de bicicletas*, 1948), de Luchino Visconti (*La terra trema*, 1948); *Bellissima*, 1950), de Federico Fellini (*Los inútiles*, 1953; *Almas sin conciencia*, 1955), lo que más se señala hoy son precisamente las diferencias estilísticas.

Para André Bazin, su defensor e ilustrador, el neorrealismo podía definirse por un haz de rasgos específicos, más relacionados con el conjunto de la producción cinematográfica tradicional que con la propia realidad. Según él, esta «escuela» se caracterizaba por un rodaje en exteriores o en decorados naturales (en oposición al artificio del rodaje en estudio), por recurrir a actores no profesionales (en oposición a las convenciones «teatrales» de la interpretación de los actores profesionales) y a guiones inspirados en las técnicas de la novela americana, utilizando personajes sencillos (en oposición a las



El neorrealismo y su posteridad De arriba a abajo:
Roma, ciudad abierta, de R. Rossellini (1944-1946);
El limpiabotas, de V. de Sica (1946), y *El ladrón de bicicletas*,
de V. de Sica (1948).



Umberto D, de Vittorio de Sica (1952).



Salvatore Giuliano, de Francesco Rosi (1961).

intrigas clásicas demasiado bien «trazadas» y a los héroes extraordinarios) con una acción enrarecida (en oposición a los acontecimientos espectaculares del filme comercial tradicional). Finalmente, el cine neorrealista era un cine sin grandes medios que escapaba a las reglas de la institución cinematográfica, en oposición a las superproducciones americanas o italianas de antes de la guerra.

Este es, pues, el conjunto de elementos que para André Bazin definían el neorrealismo, pero todos, separadamente o en su interacción, son criticables.

En los filmes que Bazin toma como ejemplo, el rodaje en exteriores o en decorados naturales era parcial: muchas escenas rodadas en estudio, mezcladas después con escenas de decorados naturales, pasaban como rodadas en los lugares reales. Además, el rodaje en exteriores o en decorados naturales no es en sí mismo un factor de realismo; hay que añadir un factor social al decorado para que se transforme: barrio pobre, lugar desierto, pueblo de pescadores, barrio extremo... Pero en este caso, los decorados de estudio de *Avaricia*, de Eric von Stroheim (1924), son tan realistas como los decorados naturales de estas películas italianas.

El recurso a los actores no profesionales, tan «naturales» como el decorado, puesto que se supone que viven, es también limitado y medianamente «traficado». Que sean no profesionales no impide que interpreten, es decir, que representen una ficción, incluso si esta ficción se parece a su vida real, y que por tanto estén obligados a plegarse a las convenciones de la representación. Por otro lado, hay que añadir que se doblaban en estudio por actores profesionales, lo que nos permite probar que su expresión «realista»... no lo era tanto. Además, los actores no profesionales sólo representaban una parte del reparto, ya que el filme incluía igualmente actores profesionales. Por último, su selección en los lugares de rodaje y las numerosas repeticiones de tomas que exigía su amateurismo elevaban de manera singular el costo de la producción, lo que contradice (junto con otros elementos, en particular el recurso al estudio para el rodaje y el doblaje) el último punto de la «definición» baziniana en lo que respecta a la economía de medios técnicos de este tipo de películas: se trata de una apariencia.

intencionada, de economía de medios, al igual que es una apariencia de la realidad la del estudio. El neorrealismo trataba de borrar la institución cinematográfica como tal, de hacer desaparecer las señales de la enunciación. Procedimiento muy «clásico», del que hemos visto varios ejemplos en el filme de ficción tradicional.

En cuanto a la historia no-dramática, aunque el cine neorrealista abandona la espectacularidad y adopta un ritmo de acción más lento, no por eso deja de recurrir a la ficción, en la que los individuos son personajes, cuya tipología surge de determinada representación social cuyos fundamentos nada tienen de propiamente realista: marginado, obrero modelo, pescador siciliano... Por otra parte, la caracterización de los personajes ha cambiado, pero sus funciones quedan siempre iguales: tanto da que el héroe parta en busca de su bicicleta robada, como que intente recuperar el secreto atómico que un espía se dispone a entregar al extranjero: siempre hay una «búsqueda», que sigue a una «maldad» que ha trastornado una «situación inicial». La ficción se ve más realista cuanto menos «rosa» parece (populismo, tema social, fin decepcionante o pesimista), y más si rechaza ciertos convencionalismos. Pero este abandono conduce a la instauración de nuevos convencionalismos.

El entusiasmo de Bazin por esta «nueva» forma de cine le empuja a alguna exageración, como cuando exclama, a propósito de *Ladrón de bicicletas*, de Vittorio de Sica (1948): «No más actores, no más historia, no más puesta en escena; por fin la ilusión estética perfecta de la realidad: no más cine». Hay que tomar este «no más cine» sólo en la acepción peyorativa de «eso es cine», es decir, una representación en la que las convenciones se han vuelto demasiado aparentes para ser aceptables y «naturalizadas», y se denuncian como tales. Desde este punto de vista, el tiempo iba a demostrar de manera muy rápida que el neorrealismo aparecería también como «cine».

Esta otra declaración de Bazin nos parece más justa: «Se puede clasificar, si no jerarquizar, los estilos cinematográficos en función del incremento de realidad que representan. Por tanto, llamaremos *realista* todo sistema de expresión, todo procedimiento del relato que tienda a aumentar la apariencia de realidad en la pantalla». Esta definición exige precisar que el

factor «más realidad» se estima en relación con un sistema de convenciones que ahora se juzga caduco. La «ganancia de realidad» tan sólo sirve para la denuncia de convenciones, pero como antes hemos indicado, esta denuncia va pareja a la instauración de un nuevo sistema convencional.

3.3. Lo verosímil

Lo verosímil se refiere a la relación de un texto con la opinión pública, a su relación con otros textos y también al funcionamiento interno de la historia que cuenta.

3.3.1. Lo verosímil y la opinión pública

Lo verosímil puede, de entrada, definirse en su relación con la opinión pública y las buenas costumbres: el sistema de lo verosímil se dibuja siempre en función de la decencia. Sólo se juzgará verosímil una acción que puede ser asimilada a una máxima, es decir a uno de esos modelos prefijados que, bajo la forma de imperativos categóricos, expresan lo que es la opinión pública. En un western, por ejemplo, no nos sorprende ver al héroe dedicado exclusivamente a perseguir al que ha matado a su padre, porque «el honor de la familia es sagrado», o, en un filme policíaco, ver al detective empeñarse contra viento y marea en descubrir al culpable, porque «hay que ir hasta el final de lo que se empieza».

En consecuencia, lo verosímil constituye una *forma de censura* puesto que restringe, en nombre de la decencia, el número de posibilidades narrativas o de situaciones diegéticas imaginables. Por eso una buena parte de la crítica y del público ha juzgado dos filmes de Louis Malle como inverosímiles, porque presentaban personajes paradójicos: una joven madre equilibrada que inicia a su hijo en los asuntos del amor (*Le souffle au coeur*, 1971), y una adolescente, a la vez ingenua y astuta, que se prostituye (*La pequeña*, 1978). Lo paradójico es a menudo inverosímil porque va en contra de la opinión pública, de la *doxa*. Pero ésta puede variar, y lo verosímil con ella.

3.3.2. El sistema económico de lo verosímil

Lo verosímil consiste en una serie de reglas que afectan las acciones de los personajes, en función de máximas a las que pueden ser asimiladas. Estas reglas, tácitamente reconocidas por el público, se aplican pero nunca se explican, ya que la relación de una historia al sistema verosímil al que se somete es por esencia una relación muda. El *tiroteo* final de los westerns responde a reglas muy estrictas que se deben respetar si no se quiere que el público juzgue la situación inverosímil o al director demasiado atrevido. Pero nada explica, ni en el western ni en la realidad, que el héroe tenga que avanzar solo por en medio de la calle principal y esperar que su adversario desenfunde.

Por otro lado, se estima verosímil lo que es previsible. Por el contrario, se juzgará inverosímil lo que el espectador no puede prever, sea por la historia o por la máxima, y la acción «inverosímil» aparecerá como un golpe de fuerza de la instancia narrativa para conseguir sus fines. Por ejemplo, si no se quiere que la llegada salvadora de la caballería a la granja asediada por los indios parezca inverosímil, se cuidará de introducir en el relato algunas escenas que indiquen que el fuerte no está lejos y que su comandante está al tanto de lo que sucede. Lo verosímil está ligado a la motivación en el interior de la historia de las acciones emprendidas. Por tanto, toda unidad diegética tiene siempre una doble función: una inmediata y otra a largo término. La inmediata varía, pero la función a largo término es la de preparar discretamente la llegada de otra unidad a la que servirá de motivación.

En *La chienne*, de Jean Renoir (1931), Maurice quiere tener una explicación calmada con su amante, que le engaña. Mientras que Maurice razona, Lulú abre, con ayuda de una plegadera, las páginas de un libro. Esta acción es verosímil puesto que Lulú se nos ha presentado como una ociosa: por eso su ociosidad motiva el leer en la cama y usar una plegadera.

Pero Maurice, enfadado, la mata con ayuda de la plegadera; el asesinato es verosímil porque el personaje tiene razones «psicológicas» y morales y además, el arma del crimen se

encontraba «por casualidad» y «de modo natural» en el lugar.

«Cortar las páginas de un libro» tiene por función inmediata significar la desenvoltura y la futilidad de Lulú, y por función a largo término, conducir «naturalmente» al asesinato.

Si en la diégesis, las causas son las que parecen determinar los efectos, en la construcción del relato, los efectos determinan las causas. En el ejemplo que acabamos de dar, Maurice no mata a Lulú con una plegadera porque ella la está usando, sino que ella la usa porque va a ser matada por Maurice. Con este giro, el relato gana en economía en varios sentidos. Gana, primero, por la doble función de la unidad diegética que, en cierto modo, sirve dos veces en lugar de una. Gana también porque una unidad puede ser sobredeterminada o sobredeterminante: puede servir de punto de reclamo de varias unidades seguidas diseminadas en el relato, o ser ella misma llamada por otras unidades precedentes. Gana por el trastorno de la determinación narrativa de la causa por el efecto, en una motivación diegética del efecto por la causa. Encuentra la manera de transformar la relación artificial y arbitraria establecida por la narración en una relación verosímil y natural establecida por los hechos diegéticos. Desde esta óptica, lo verosímil es un medio de naturalizar lo arbitrario del relato, de realizarlo (en el sentido de hacerlo pasar por real). Para decirlo según la fórmula de Gérard Genette, si la *función* de una unidad diegética es aquello para lo que sirve, su *motivación* es lo que necesita para disimular su función. En los casos más conseguidos de relato «transparente», «lo verosímil es una motivación implícita que no cuesta nada» puesto que, salida de la opinión pública y de las máximas convenientes, no tiene por qué estar inscrita en el relato.

3.3.3. Lo verosímil como efecto de corpus

Si lo verosímil se define en relación con la opinión pública o con las máximas, se define también (de forma paralela) en relación con los textos, dado que éstos tienden siempre a segregar una opinión pública por su convergencia. Lo verosímil de

un filme depende mucho de los realizados anteriormente: se juzgará verosímil lo que se habrá visto en una obra anterior. Señalábamos antes que en algunos casos la paradoja era inverosímil, pero ésto es cierto sólo en el momento de su primera o primeras apariciones en las películas: desde el momento en que se repite en varias películas, se convertirá en normal, en verosímil.

Si nos atenemos a la verosimilitud de los personajes, ya hemos visto que, en el juego de interferencias entre actor y personaje, lo verosímil del segundo debía mucho a las actuaciones previas del primero, y a la imagen que como star se ha forjado: el personaje rocambolesco interpretado por Jean Paul Belmondo en *Yo impongo mi ley a sangre y fuego*, de Georges Lautner (1978), no «se sostiene», es verosímil sólo porque Belmondo ha interpretado este tipo de personaje en numerosos filmes anteriores. El personaje de joven asocial que prolifera en las películas francesas de finales de la década de 1970, consigue en parte su éxito y su verosimilitud gracias a unos datos sociológicos ligados a un período de crisis económica. Pero esta transformación cinematográfica del joven, del anarquista, del parado, del fracasado y del izquierdista (con unos restos de hippy), es sobre todo verosímil debido a su recurrencia en varios filmes de esta época. Su éxito no proviene de su verosimilitud: su verosimilitud es la que procede de su éxito, y puede ser analizada en términos de ideología (y no en términos de realidad).

Lo verosímil se establece no en función de la realidad, sino en función de textos (filmes) ya establecidos. Surge más del discurso que de la verdad: es un *efecto de corpus*. Por ahí, se funde con la reiteración del discurso, ya sea a un nivel de opinión pública o al de un conjunto de textos: precisamente por esta razón es siempre una forma de censura.

En consecuencia, está claro que los contenidos de las obras se deciden mucho más en relación con las obras anteriores (su continuación o su encuentro) que con una observación de la realidad «más justa» o «más verdadera». Lo verosímil debe ser entendido como una forma (es decir, una organización) del contenido trivializado siguiendo los textos. Sus cambios y su evolución son función del sistema de verosimilitud anterior: el personaje del «joven asocial» es sólo una nueva transformación



El efecto-género: tres aspectos del filme negro americano. Arriba: *Scarface*, de H. Hawks (1932).
Abajo: *El último refugio*, de R. Walsh (1941).



Sin conciencia, de Raoul Walsh y Bretaigne Windust (1950).

del *voyou* de los decenios precedentes, personaje cuya importancia cinematográfica era mucho mayor que la sociológica. Dentro de esta evolución de lo verosímil, el nuevo sistema aparece «verdadero» porque el antiguo ha sido declarado caduco y denunciado como convencional. Pero el nuevo sistema también lo es.

3.4. El efecto-género

Si lo verosímil es un *efecto de corpus*, será mucho más sólido en el conjunto de una larga serie de filmes próximos, por su expresión y por su contenido, al igual que en el conjunto de un género: respecto a lo verosímil, hay un *efecto-género*. Este efecto-género tiene una doble incidencia. En primer lugar, por la permanencia de un mismo referente diegético y por la recurrencia de escenas «típicas», permite consolidar de filme en filme lo verosímil. En el western, el código del honor del héroe o la manera de comportarse de los indios, aparece verosímil en parte porque están fijados (durante un cierto período, las películas de este género conocían sólo un código del honor y un comportamiento para los indios), pero también porque son ritualmente repetidos, reiterados de título en título.

El efecto-género permite establecer un verosímil propio de un género particular. Cada género tiene su verosímil particular: el del western no es el mismo que el de la comedia musical o el del cine negro. Sería inverosímil que en un western el adversario del héroe se confesara vencido después de haber sido ridiculizado en público (cosa perfectamente verosímil en la comedia musical), mientras sería inverosímil que, en esta última, el adversario se encargara de matar a quien le ha ridiculizado. Las famosas «leyes del género» sólo son válidas dentro del mismo género, y únicamente tienen sentido de verosimilitud en el conjunto de películas que le pertenecen.

Esta doble incidencia del efecto-género es efectiva tan sólo en el caso del mantenimiento de lo verosímil, mantenimiento necesario para la cohesión del género. Sin embargo, esto no quiere decir que lo verosímil de un género se haya fijado de una vez por todas y no conozca variación: es susceptible de evo-

lución en algunos puntos, a condición de que en otros sea respetado y mantenido. Por ejemplo, el western ha visto su verosímil singularmente cambiado desde sus orígenes. Pero estos cambios (y esto es válido para todos los géneros) tienden más a la supervivencia de lo verosímil que a un acercamiento más justo de la realidad.

En *Duelo en la alta sierra*, de Sam Peckinpah (1962), los dos héroes, cazadores de recompensas, piden un contrato en debida regla y para leerlo atentamente se ven obligados a ponerse unas gafas. Esta preocupación burocrática y el envejecimiento parecen más realistas, más verosímiles que el respeto a la palabra y la eterna juventud del héroe «tradicional», pero esto no impide a los protagonistas del filme de Peckinpah comportarse según los mismos esquemas (código del honor, búsqueda de la justicia...) que sus predecesores.

Algunos años más tarde, el western italiano cuestionará a su vez las convenciones del western moderno (al que pertenece *Duelo en la alta sierra*) para establecer otras nuevas.

4. La impresión de realidad

Muchas veces se ha insistido en que lo que caracteriza al cine, entre los modos de representación, es la impresión de realidad que se desprende de la visión de filmes. Esta «impresión de realidad», cuyo prototipo mítico sería el estremecimiento que recorrió a los espectadores de la película de Lumière, *La llegada del tren a la estación* (1895), ha sido el centro de numerosas reflexiones y debates sobre cine, que han intentado definir la especificidad (en oposición a la pintura, a la fotografía...) o definir los fundamentos técnicos y psicológicos de la impresión misma y analizar sus consecuencias en la actitud del espectador frente al cine.

La impresión de realidad experimentada por el espectador durante la visión de una película, proviene primero de la *riqueza perceptiva* de los materiales fílmicos, de la imagen y del sonido. Respecto a la imagen cinematográfica, esta «riqueza» se debe, a la vez, a la definición amplia de la imagen fotográfica (se sabe que una foto es más «sutil», más rica en

información que una imagen de televisión) que presenta al espectador efigies de objetos con gran lujo de detalles, y a la restitución del movimiento que les proporciona un cuerpo, un volumen que no tienen en la foto fija: todos hemos experimentado este aplanamiento de la imagen, esta pérdida de la profundidad, cuando se produce un paro de imagen durante una proyección.

La restitución del movimiento tiene un lugar importante en la impresión de realidad, y ha sido particularmente estudiado por los psicólogos del Instituto de Filmología (A. Michotte van den Berck, Henri Wallon...). Es el resultado de una regulación técnica del aparato cinematográfico que permite el paso de un cierto número de imágenes fijas (los fotogramas) en un segundo (18 en tiempos del mudo, 24 en el sonoro); este paso permite que determinados fenómenos psico-fisiológicos parezcan dar una impresión de movimiento continuado. Entre estos fenómenos el *phi* es de los más destacados: cuando los momentos claros, espaciados unos de otros, se iluminan sucesiva y alternativamente, se «ve» un trayecto luminoso continuado y no una sucesión de puntos espaciados: es el «fenómeno del movimiento aparente». El espectador restablece mentalmente una continuidad y un movimiento allí donde, en realidad, tan sólo había discontinuidad y fijación: es lo que se produce en el cine entre dos fotogramas fijos cuando el espectador llena el vacío existente entre las dos actitudes de un personaje fijadas por dos imágenes sucesivas.

No hay que confundir el efecto *phi* con la persistencia retiniana. El primero tiende a llenar un vacío real, mientras que el segundo se debe a la relativa inercia de las células de la retina que conservan, durante un corto tiempo, las huellas de una impresión luminosa (como cuando se cierran los ojos después de haber mirado fijamente un objeto muy iluminado o se agita vivamente un cigarrillo encendido en la oscuridad y se «ve» un arabesco luminoso).

La persistencia retiniana no tiene prácticamente ningún papel en la percepción cinematográfica, al contrario de lo que se afirma a menudo.

Conviene añadir, además, que reproducir la apariencia del movimiento, es reproducir su realidad: un movimiento reprodu-

cido es un movimiento «verdadero», puesto que la manifestación visual es en los dos casos idéntica.

La riqueza perceptiva propia del cine viene también de la co-presencia de la imagen y el sonido, que restituye a la escena representada su volumen sonoro (lo que no sucede ni en la pintura ni en la novela), dando con ello la impresión de que se ha respetado el conjunto de los datos perceptivos de la escena original. La impresión es mucho más fuerte si pensamos que la reproducción sonora tiene la misma «fidelidad fenomenal» que el movimiento.

La riqueza perceptiva de los materiales fílmicos es uno de los fundamentos de la impresión de realidad que da el cine, y viene reforzada por la posición psíquica en que se encuentra el espectador en el momento de la proyección. Esta posición puede ser definida en dos de sus aspectos en cuanto a la impresión de realidad: consciente de estar en una sala de espectáculos suspende toda acción y renuncia parcialmente a verificar esta impresión. Además, el filme le bombardea con impresiones visuales y sonoras (la riqueza perceptiva de que hablamos) en una oleada continua y presionante (sobre estos puntos, véanse más adelante los párrafos dedicados a la identificación, págs. 262-288).

Pero, aparte de los fenómenos de percepción ligados al material fílmico y al estado particular en el que se encuentra el espectador, aún hay otros factores en la impresión de realidad. Esta se funda también en la coherencia del universo diegético construido por la ficción. Fuertemente sostenido por el sistema de lo verosímil, y organizado de manera que cada elemento de la ficción parezca responder a una necesidad orgánica y obligatoria con respecto a una realidad supuesta, el universo diegético toma la consistencia de un mundo posible cuya construcción, lo artificial y lo arbitrario, se han borrado en beneficio de una aparente naturalidad. Esta, como ya hemos apuntado, proviene del modo de representación cinematográfica, del paso de la imagen por la pantalla que da a la ficción la apariencia de un surgimiento de acontecimientos, de una «espontaneidad» de lo real.

El surgimiento, debido en parte al paso de la imagen, no está en contradicción con la coherencia, con la consistencia del universo de ficción: es parte integrante de su construcción. El universo ficcional se hace consistente y da la impresión de

realidad porque parece surgir ante nosotros y estar sometido al azar. Demasiado previsible y manifiestamente reglamentado, más que una ficción parecería un artificio sin profundidad.

El sistema de representación icónica, el dispositivo escénico propio del cine y los fenómenos de identificación primaria y secundaria (en la cámara y en los personajes; sobre este punto véase más adelante, págs. 263-274, el capítulo dedicado a este problema, en particular el párrafo «Identificación y estructura») hacen que el espectador se integre en la escena representada, y se convierta, en cierto modo, en partícipe de la situación a la que asiste. Esta inscripción del espectador en la escena es lo que Jean-Pierre Oudart definía como *efecto de lo real*, distinguiéndolo del *efecto de realidad*. Para él, el efecto de realidad viene del sistema de representación, y en concreto del sistema perspectivo que el cine heredó de la pintura occidental, mientras que el efecto de lo real procede de que el lugar del sujeto-espectador está marcado, inscrito en el interior del sistema representativo, como si participara del mismo espacio. Esta inclusión del espectador no le deja percibir los elementos de la representación como tales, sino como si fueran las propias cosas.

El reforzamiento mutuo de los diferentes factores de la impresión de realidad ha originado que esta última apareciera durante mucho tiempo como un elemento básico del cine definitorio de su especificidad. Desde entonces, algunos teóricos o estéticos del cine, como André Bazin o Amédée Ayfre, han creído poder erigirla en una norma estética cuya transgresión traicionaría la «ontología de la imagen cinematográfica» o la «vocación natural» del cine. La ideología de la *transparencia* (para este término véase pág. 74) ha llevado a André Bazin a entusiasmarse con el neorrealismo; esta ideología es también la base implícita de la mayor parte del discurso crítico tradicional y la opinión según la cual las imágenes y el lenguaje cinematográfico ofrecen duplicados fieles y naturales de la realidad, con algunos detalles secundarios.

Contra esta preponderancia de la impresión de realidad y de la transparencia supuesta de la representación cinematográfica se constituyó, hacia 1970 y en torno a la revista *Cinéthique*, una corriente crítica en favor de la *deconstrucción*. Se trataba de mos-

trar por una parte la artificialidad de la impresión de realidad y por otra la importancia ideológica, en el cine de la transparencia, del camuflaje del trabajo de producción y sus presupuestos, en provecho de una naturalidad aparente. Esta corriente crítica se volcó sobre un cine materialista que, en oposición al cine realista-idealista, intentaba contrarrestar los efectos perspectivas producidos por el objetivo utilizando estructuras espaciales de la imagen, y con los «raccords en la textura», romper el ordenamiento lineal de los planos obtenidos en el cine clásico por el uso del raccord «invisible».

A pesar de sus limitaciones (la impresión de realidad no se reduce a la perspectiva y a la fluidez de los cambios de plano), la corriente en favor de la deconstrucción habrá tenido el mérito de relanzar la reflexión sobre la impresión de realidad y una concepción idealista del cine, evitando por otro lado dos escollos: en primer lugar, la exclusividad del contenido (reducción del sentido de un filme a sus temas ideológicos explícitos); en segundo lugar, el del formalismo (autonomía del proceso signifiicante con referencia a todo contenido o toda ideología).

La reflexión sobre la impresión de realidad en el cine, considerada en todas sus ramificaciones (determinaciones tecnológicas, fisiológicas y psíquicas en relación con un sistema de representación y su ideología subyacente) tiene aún hoy una gran actualidad: por un lado permite desmontar la idea siempre compartida de una transparencia y una neutralidad del cine respecto a la realidad, y por otro sigue siendo fundamental para entender el funcionamiento y las reglas de la institución cinematográfica, concebida como una máquina social de representación.

Dicho esto, añadiremos que la reflexión sobre la impresión de realidad en el cine ha ocultado en parte otro aspecto fundamental (no necesariamente contradictorio con el precedente) de la atención del espectador hacia la imagen cinematográfica: su «escasa realidad». En efecto, la imagen del cine fascina y retiene en parte porque oscila entre un estatuto de representación (representar alguna cosa de manera realista) y la extrema evanescencia de su material (sombras y ondas). Requiere del espectador que no sea un simple testigo, sino alguien que invoque intensamente lo representado porque está convencido de la poca consistencia de la representación.