

## Unidad 13

---

- El análisis de la representación.

## 4. El análisis de la representación

### 4.1. La representación

Pensando en el término «representación» nos vienen a la mente, de modo intuitivo, acciones como «hacer presente algo que está ausente», «sustituir», «reproducir», etc. En todos los casos, de cualquier modo, lo que primero se quiere sugerir es la activación de una función vicaria;  $x$  «está en lugar de»  $y$ , por ello  $x$  asimila a  $y$ ,  $x$  hace las veces de  $y$ , etc. Ahora bien, si nos proponemos analizar una función de este tipo y los modos en que se declina en la imagen fílmica, nos plantearemos dos problemas concretos: por un lado, nos encontramos con la ambigüedad de la terminología y de los mismos conceptos generalmente utilizados; por otro lado, nos resulta difícil orientarnos con respecto a las distintas vías que la representación parece invocar durante su práctica. Centrémonos, pues, brevemente en estos dos problemas, aunque sea sólo para aclarar algunas opciones metodológicas y para trazar coordenadas de base.

En primer lugar, como hemos dicho, nos encontramos con una ambivalencia lexical. El término de representación, de hecho, viene a significar, por un lado, la puesta en marcha de una reproducción, la predisposición de un relato, y por otro la reproducción y el relato mismos. En una palabra, con el mismo término se indica tanto la operación o el conjunto de operaciones a través de los cuales se opera una sustitución, como el resultado de esa misma operación.<sup>1</sup>

1. Esta oposición fue retomada a finales de los años sesenta por un grupo de teóricos obsesionados por la noción de *escritura* (que para ellos significaba la preeminencia de la acción representativa por encima del mero resultado). Véase las contribuciones de la revista *Tel quel*, por ejemplo las de

Ahora bien, la aproximación al film y a su análisis, que caracteriza nuestro trabajo, es explícitamente de carácter estructural y categorial, y no generativo o procedimental. Partimos, pues, del texto como objeto completo para investigar su composición, su arquitectura y su dinámica, y no para seguir las distintas etapas que ha atravesado, el trabajo que ha costado, el modo en que se ha venido formando, etc. Por lo tanto, aun aceptando la ambigüedad lexical, nuestra atención privilegiará el resultado por encima del proceso, la imagen obtenida por encima de los pasos dados para obtenerla. No hay que olvidar, sin embargo, que el conjunto de las operaciones constitutivas del texto fílmico no quedarán totalmente fuera de nuestra reflexión, aunque sólo sea por los trazos genéticos y las marcas productivas que aparecen inevitablemente en la superficie del objeto terminado.

En segundo lugar, como decíamos, advertimos que en la naturaleza misma de la representación («estar en lugar de»), y especialmente de la representación cinematográfica, residen las raíces de un doble y, en ciertos aspectos, contradictorio recorrido: por un lado hacia la representación fiel y la reconstrucción meticulosa del mundo, y por otro hacia la construcción de un mundo en sí mismo, situado a cierta distancia de su referente.

El hecho de representar, por lo tanto, procede tanto en la dirección de la «presencia» de la cosa, sobre la base de la evidencia y de la semejanza, como en la dirección de su «ausencia», sobre la base de la ilusoriedad y del espejismo de la imagen. En el primer caso, el resultado sería el garantizar la recuperabilidad de lo ausente, hasta el punto de hacerlo parecer presente («Las cosas están ahí, basta con filmarlas»); mientras que en el segundo caso sería el de subrayar la distancia que separa al sustituyente y a lo sustituido, creando una presencia que es más válida por sí misma que por aquello que debe reemplazar («Si se quiere obtener la realidad, hay que reconstruirla»). En resumen, el mundo siempre

---

Julia Kristeva. En cuanto al cine, resultan esenciales las reflexiones del grupo de *Cinéthique*, y en particular las de G. Leblanc (por ejemplo, «Direction», en el número 5) y J. P. Farges («Le processus de production de film», en el número 6).

plantea un problema a aquellos que, con el cine o con otros medios, pretenden representarlo: ¿traducirlo o traicionarlo? ¿Insistir en lo sustituido (el mundo real) o en el sustituyente (el mundo de la pantalla)? Este dilema se repropone una y otra vez frente a cada una de las imágenes, condicionando cualquier tipo de proceso analítico.<sup>2</sup>

Doble ambigüedad, pues (¿qué es la representación: el acto de reproducir o lo reproducido? ¿Aquello a lo que remite la reproducción o un sustituto convertido en autónomo?). Doble ambigüedad: de términos y de direcciones. Hemos hablado de ello aquí tanto para justificar algunas opciones de fondo, como para estar preparados cuando reencontremos estas ambivalencias en el curso de nuestro camino. En concreto, la primera ambigüedad (entre «proceso» y «resultado») emer-

2. Este dilema aparece perfectamente resumido en Metz, «Cinema: langue ou langage?», en METZ, 1968, respectivamente referido a Rossellini y a Eisenstein. De hecho, el cine parece atravesado por dos vocaciones, en algunos aspectos contradictorias: una vocación «reproductiva», que recurre a la fidelidad mimética y a la evidencia del material fotográfico, y una vocación, por decirlo de algún modo, «productiva», caracterizada por un nexo completamente accidental con el dato objetivo, y que encuentra su consumación en la manipulación de los datos originales, en su reelaboración creativa, en su reestructuración sistemática, en su mezcla. La cámara, en el primer caso, se sitúa como un dispositivo «neutro», tanto en el sentido ideológico como técnico, es decir, como algo capaz de restituir con objetividad y sin mediaciones el mundo representado; mientras que en el segundo caso se presenta como mecanismo «prepotente», dispuesto a imponer su propia visión del mundo (en sentido lateral: es decir, dispuesto a reducir la realidad a una imagen delimitada, plana, relacionada con la perspectiva central, etc.), y por eso estructuralmente incapaz de establecer una relación objetiva con las cosas. El resultado, lo repetimos, es en el primer caso el de garantizar la recuperabilidad de lo ausente, hasta el punto de hacerlo parecer presente («Las cosas están ahí; basta con filmarlas»), mientras que en el segundo es el de subrayar la distancia que separa a lo sustituyente de lo sustituido, produciendo una presencia que por sí misma vale más que aquello a lo que reemplaza («Si se quiere obtener la realidad, hay que reconstruirla»). Para esta oposición entre «producción» y «reproducción» véase BALÁZS, 1949; aunque también en los primeros años del siglo encontramos oposiciones conceptualmente similares (véase Hannon, *The Photodrama. Its place among the fine arts*, Ruskin Press, 1915, págs. 17-21, donde se habla de disposición «representativa» vs. «presentativa» del cine). Más allá del campo del cine, recordemos que el dilema connatural a toda representación (¿sustituido o sustituyente? ¿Ausencia de recuperación o presencia que habla de una pérdida irremediable?) es común a muchas áreas: véase la espléndida intervención sobre el teatro de Derrida (DERRIDA, 1967).

gerá ya en el próximo apartado, cuando hablemos de los «niveles» fundamentales sobre los que se articula la imagen fílmica, sobre todo en cuanto resultado último de un proceso de construcción; hablaremos de puesta en escena, de puesta en cuadro y de puesta en serie, incluyendo inevitablemente algunas «fases de elaboración» del film. La segunda ambigüedad (entre la «reproducción» y la «producción») volverá a aparecer en la definición del «tipo de mundo» al que el film da consistencia: un mundo que llamaremos «posible», porque asume en equilibrio los datos reales y la naturaleza fundamentalmente artificial de la reproducción; si se quiere, porque asume en equilibrio la reconstrucción de un antecedente y la construcción de la nada. Ambas ambigüedades, también, reaparecerán cuando hablemos de los dos parámetros que determinan y orientan el mundo posible (el espacio y el tiempo), y cuando examinemos los distintos «regímenes» en torno a los que giran las opciones cruciales de la representación en el cine. A estos argumentos dedicaremos los últimos tres últimos apartados de este capítulo.

Añadamos que la exposición utilizará como ejemplos dos films de Hitchcock, *La ventana indiscreta* (*Rear Window*, USA, 1956) y *Vértigo: de entre los muertos* (*Vertigo*, USA, 1958), los cuales, incluso por las obsesiones que exponen como temas (respectivamente la mirada y el doble), nos parecen bastante aptos para sustentar nuestras observaciones. Ello no nos impedirá, por lo demás, recurrir también a otras obras célebres por motivos particulares; las soluciones lingüísticas y las opciones expresivas que analizaremos son, de hecho, tan numerosas y diversificadas que no pueden encontrarse en su totalidad en un único texto, por rico que sea.

Pero procedamos con orden e iniciemos el análisis de los niveles de la representación.

## **4.2. Los niveles de la representación**

### *4.2.1. Los tres niveles de la representación*

Frente a una imagen fílmica que se desliza velozmente ante nuestros ojos, siempre tenemos la sensación de que nos está

descubriendo, aunque sea simultáneamente, tres grandes planos de funcionamiento. Ante todo, vemos y sentimos a alguien o algo: un escenario se despliega ante nuestros ojos y nuestros oídos; hay unos tipos que se debaten en la pantalla, dotados de rasgos somáticos propios, dedicados a realizar esta o aquella acción, vestidos de esta o aquella manera; hay objetos ocupando el espacio, etc. Es el nivel de los *contenidos* representados en la imagen.

En segundo lugar, lo que vemos y sentimos se nos aparece en una forma peculiar: el escenario está captado en su totalidad o sólo en algunos de sus detalles; se sigue a los individuos sistemáticamente o se les abandona de vez en cuando, moviéndose en la pantalla de cuerpo entero o en encuadres más cercanos; los objetos se relegan al fondo o se llevan al primer plano, etc. Es el nivel que podemos llamar de la *modalidad* de representaciones de la imagen.

Finalmente, lo que vemos y sentimos sigue a lo que hemos visto antes, y a la vez prepara lo que veremos y sentiremos a continuación: el escenario ya ha acogido otras situaciones, y presumiblemente acogerá otras, o quizá ha cambiado y advertimos que seguirá cambiando; los individuos prosiguen con sus acciones, o por el contrario inauguran nuevos comportamientos y nos obligan a imaginar qué van a hacer seguidamente; los objetos ya estaban allí, o bien alguien los ha introducido de la nada, por lo cual creemos que van a desempeñar alguna función... Es el nivel de los *nexos* que, en la representación cinematográfica, unen a una imagen con otra que la precede o que la sigue.

Estos tres niveles (que, repitámoslo, funcionan simultáneamente y que a la vez podemos percibir como distinguibles) remiten a otras tantas fases del trabajo cinematográfico. De hecho, el film que estamos viendo se ha venido formando a través de tres etapas fundamentales: tras un período de preparación, en el cual se han escrito el argumento y el guión, se ha reunido el capital, se han escogido los actores, etc., se pasa a preparar el escenario y a predisponer los acontecimientos que tendrán lugar después; luego se sitúa la cámara y se trazan los recorridos que deberá efectuar en su filmación de la realidad; y, finalmente, se montan los distintos encuadres organizándolos según un diseño preestableci-

do y completo. Se trata, en suma, de las tres fases clásicas de la preparación, la filmación y el montaje.

Pues bien, remitir los tres niveles de la imagen a las tres etapas de fabricación de un film es algo sin duda legítimo; como hemos dicho, representar significa también preparar una representación, darle cuerpo, sacarla a la luz. Sin embargo, si pensamos en cómo nace un film, es para saber cómo abordarlo en el momento en que se proyecta ante nuestros ojos, y no al contrario: la preparación del escenario nos interesará en relación a los contenidos de la imagen, la filmación en relación a la modalidad de presentación de esos contenidos y el montaje en relación a los nexos que se establecen entre las distintas imágenes, y no viceversa. Lo que aquí nos interesa es analizar un film, no reconstruir su génesis: por ello nos referiremos a las «etapas» de la elaboración productiva de las imágenes sólo para sacar a la luz los «aspectos» según los cuales se puede comprender el resultado final. Contemplaremos, pues, los tres niveles desde este punto de vista.

Así pues, recogiendo también las sugerencias procedentes de la teoría del cine,<sup>3</sup> podemos dar un nombre a cada uno de los tres niveles principales sobre los que se articula la imagen fílmica:

1. El nivel de la *puesta en escena*, que nace de una labor de *setting* y que se refiere a los contenidos de la imagen.

2. El nivel de la *puesta en cuadro*, que nace de la filmación *fotográfica* y que se refiere a la modalidad de asunción y presentación de los contenidos.

3. El nivel de la *puesta en serie*, que hunde sus raíces en el trabajo de montaje y que se refiere a las relaciones y los nexos que cada imagen establece con la que la precede o con la que le sigue.

Veamos con mayor detalle estos niveles.

#### 4.2.2. *La puesta en escena*

La puesta en escena constituye el momento en el que se define el mundo que se debe representar, dotándole de todos

3. Véase por ejemplo Eisenstein, que distingue entre «puesta en escena» y «puesta en cuadro», distinción que también retoma AUMONT, 1989.

los elementos que necesita. Se trata, pues, de «preparar» y «aprestar» el universo reproducido en el film. Evidentemente, en el nivel de la puesta en escena el análisis debe enfrentarse al contenido de la imagen: objetos, personas, paisajes, gestos, palabras, situaciones, psicología, complicidad, reclamos, etc., son todos ellos elementos que dan consistencia y espesor al mundo representado en la pantalla.

Este mundo se presenta, naturalmente, como dotado de una gran riqueza y de una gran complejidad: incluso en el film más plano y esquemático asoman un gran número de datos. Será necesario, entonces, intentar poner un poco de orden entre ellos, reagrupándolos en torno a algunas categorías para reconocer mejor su funcionamiento. Comencemos observando su distinto grado de generalidad y funcionalidad.

Primero, los *informantes*. A esta categoría pertenecen los elementos que definen en su literalidad todo cuanto se pone en escena: son, por ejemplo, la edad, la constitución física, el carácter de un personaje; el género, la cualidad, la forma de una acción, etc. En *Vértigo* o en *La ventana indiscreta* es el censo de los protagonistas y de quienes les rodean; los datos geográficos relativos, respectivamente, a San Francisco y a Nueva York (más explícitos los primeros, bastante implícitos los segundos); los comportamientos manifestados; las intenciones expresadas, etc.. Estas unidades de contenido están naturalmente relacionadas con una serie de categorías homogéneas; el próximo capítulo, dedicado a la narración, proporcionará una esquematización en este sentido. Pero lo cierto es que todo esto nos ofrece las indicaciones de base para la comprensión del mundo puesto en escena.

Los *indicios*, por su parte, nos conducen hacia algo que permanece en parte implícito: los presupuestos de una acción, el lado oculto de un carácter, el significado de una atmósfera, etc. Respecto a los informantes, los indicios son evidentemente más difíciles de identificar, y sin embargo constituyen un equipaje esencial, puesto que nos permiten captar incluso la representación menos definida. En *La ventana indiscreta* constituyen un ejemplo de indicios, entre otros, la cámara fotográfica y las instantáneas encuadradas al principio del film, que nos informan acerca de la profesión de Jeff y, aún más profundamente, de su obsesión por observar; o bien las distintas acciones que Thorwald lleva a cabo en su apartamen-

to, que se pueden interpretar ya como sospechosas, ya como normales. En *Vértigo* funcionan como posibles indicios todos los pequeños gestos que Scott utiliza inconscientemente con Midge y que indican que su relación con las mujeres no es precisamente fácil, o bien sus miradas fijas y nerviosas a través de la ventana, expresiones de su ansiedad o de su enervante espera, etc.<sup>4</sup>

Los *temas* nos llevan en parte a cambiar de terreno: de hecho, más que definir el mundo representado en su literalidad o indicar alguno de sus aspectos ocultos, sirven para definir el núcleo principal de la trama. Por ello ocupan una posición central: indican la unidad de contenido en torno a la cual se organiza el texto; en breve, aquello en torno a lo que gira el film, o lo que pone explícitamente en evidencia. La búsqueda y el desenmascaramiento de un asesino y la pérdida y el reencuentro de una mujer son, respectivamente, los temas de *La ventana indiscreta* y de *Vértigo*. O al menos lo son en un primer momento, puesto que, como sucede a menudo, siempre hay algo más tras las apariencias: el deseo de ver, encarnado en el voyeurismo de Jeff, y el no saber ver, encarnado en el vértigo de Scott: o incluso el hecho de mirar demasiado lejos sin ver lo que tenemos al lado, como en el caso de Jeff, o la ceguera que lleva a intuir aquello que puede parecer improbable, como en Scott. En ambos casos, la pasión por la mirada y por los objetos de la mirada.

Los *motivos*, finalmente, indican, por así decirlo, el espesor y las posibles directrices del mundo representado. En la práctica son unidades de contenido que se van repitiendo a lo largo de todo el texto: situaciones o presencias emblemáticas, repetidas, cuya función es la de sustanciar, aclarar y reforzar la trama principal, ya sea a través de una especie de subrayado, o a través de un juego de contrapuntos. En *La ventana indiscreta*, un ejemplo de motivo puede ser el «amor nupcial», repetido en distintas partes del film, y que interactúa dialécticamente con el tema principal, tanto en alternancia (las discusiones entre Jeff y Lisa sobre el matrimonio, o las diversas historias sentimentales de los vecinos de la casa, que constituyen pausas con respecto al suspense) como en super-

4. La categoría de los *informantes* y la de los *indicios* proceden de BARTHES, 1966.

posición, conjugándose con el núcleo de la historia (el símbolo de una unión interrumpida por la fuerza, el anillo de la señora Thorwald, constituye la prueba del homicidio; también, por el contrario, la intervención de Lisa en la solución del caso hace reflexionar a Jeff y ceder en sus resistencias al matrimonio). En *Vértigo* actúan como motivos el «maquillaje», que retoma los motivos más clásicos de la «máscara» y el «doble»; el «espionaje», físico y psicológico, que remite a los motivos más generales del «viaje» y la «búsqueda»; e incluso la «espiral» que encontramos representada en diversos lugares del film (en los títulos de crédito, en las alucinaciones producidas por el vértigo, en el bucle de Carlotta, etc.) y que constituye un poco la clave de todo el film: el retorno imperfecto, la presencia de lo parecido pero no idéntico...

De cualquier modo, no es fácil poner orden entre los elementos temáticos de un film. Los ejemplos que acabamos de exponer nos lo advierten: lo que es aparentemente el objeto del discurso puede revelarse un simple pretexto narrativo. En este sentido es necesario, más que diferenciar las distintas unidades de contenido, ver cómo se organizan en un sistema coherente que recorre todo el film: es la estructura temática total (hecha de temas, pero también de motivos que la refuerzan, o interactúan en ella de manera distinta, e incluso de indicios y de informantes, que definen las apariencias y los aspectos implícitos) que indica lo que está en el centro de la puesta en escena.

Naturalmente, los informantes, los indicios, los motivos y los temas no son las únicas categorías en torno a las que se reordenan los contenidos de un film. En el próximo capítulo veremos otras, más específicas de los mundos puestos en escena por los films narrativos. Pero lo que conviene recordar aquí es que los distintos elementos representados pueden ser diferentes entre sí incluso en lo referente a su pregnancia o su ejemplaridad. En otras palabras, una segunda manera de organizar los datos ofrecidos por el texto fílmico es la de comprobar hacia qué tipo de universo nos conducen: de hecho, esos datos, además del perfil del film en el que están colocados, nos pueden ayudar a reconstruir incluso el tipo de cultura a la que se refiere ese film; o nos pueden ayudar a reconstruir la obra del autor de la que el film es sólo una

pieza; o, finalmente, nos pueden ayudar a reconstruir el «sentimiento» del cine al que este film contribuye.

En el primer caso, las unidades de contenido identificadas deberán poseer de todos modos el valor de *arquetipo*, es decir, hacer referencia a los grandes sistemas simbólicos que cada sociedad se construye para reconocerse y reencontrarse. Los temas de la felicidad alcanzada a un alto precio y de la culpa inevitablemente castigada, temas que atraviesan nuestros dos films hitchcockianos, constituyen un esquema recurrente de todo el cine hollywoodiense y de toda la cultura que nos propone (y no sólo él). Naturalmente, a veces sucede que ciertos arquetipos encuentran un particular espesor y asumen un valor concreto en ciertos contextos históricos: el motivo del umbral, también presente en nuestros films (la ventana, la cornisa, la línea que separa la respetabilidad de la culpa, el pasado del presente, la sensatez de la locura...), explota literalmente en el ámbito del expresionismo, donde se insiste casi programáticamente en la frontera entre lo exterior y lo interior (la puerta), entre lo alto y lo bajo (la escalera), entre el día y la noche (el ocaso y el alba), entre el hombre y la máquina (el golem o el robot), etc. Añadamos que otros ejemplos de arquetipos pueden ser los que están en la base, más que de una cultura, de un género literario: el nacimiento y el aprendizaje (típicos del romance), los enfrentamientos y las peleas amorosas (típicos de la comedia), el sacrificio y la muerte (típicos de la tragedia), la máscara y el escarnio del mundo (típicos de la sátira), el viaje y la búsqueda (típicos de la novela), etc.<sup>5</sup> Toca al analista, naturalmente, decidir sobre qué vertiente trabajar.

Pero todo cuanto se pone en escena puede ser ejemplar también de la obra del propio autor: nos tendremos que enfrentar entonces con *claves* y con *leitmotives*. El interés por la mirada que hemos descubierto en *La ventana indiscreta* y *Vértigo* se repite en casi todos los otros films de Hitchcock e ilustra de modo eficaz uno de sus puntos de referencia. La crítica se dedica a menudo a identificar estos núcleos recurrentes: cada director, de hecho (al menos en la medida en que se considera *autor*, es decir, responsable total de su obra)

5. Para más consideraciones sobre el arquetipo, véase FRYE, 1957 y 1963, y BATCHIN, 1975.

manifiesta inevitablemente motivos y temas en torno a los cuales gira consciente o inconscientemente.

Finalmente, todo cuanto se pone en escena puede ser revelador de las obsesiones que caracterizan al cine en cuanto tal: nos encontraremos entonces con lo que una reciente tendencia analítica ha convenido en llamar *figura*.<sup>6</sup> De nuevo, el tema de la mirada puede resultar un ejemplo eficaz; a ello podemos añadir motivos como el de la ventana, el doble, el maquillaje y el travestismo, etc., también ellos presentes en los dos films hitchcockianos y representantes de la idea de cómo las prácticas que están en la base de la construcción de un film pueden confesarse de modo explícito.

Hasta aquí el análisis del nivel de la puesta en escena. Nos hemos limitado a sugerir algunas categorías analíticas que nos permiten distinguir unidades de contenido según sus distintos grados de generalidad y funcionalidad (informantes, indicios, motivos y temas) y sus distintos grados de ejemplaridad y de pregnancia (arquetipos, claves o *leitmotives*, figuras cinematográficas). Queda claro que el analista puede escoger cualquiera de los planos de trabajo que le interesen, o aquellos planos y categorías que le puedan ser útiles: no nos cansaremos nunca de repetir que, en el interior de una disciplina, quien conduce el análisis debe actuar de modo personal y creativo.

Pero pasemos ahora al siguiente nivel: el de la puesta en cuadro.

#### 4.2.3. *La puesta en cuadro*

La distinción entre puesta en escena y puesta en cuadro puede parecer artificiosa: así como un contenido no aparece sin una cierta modalidad mediante la que se expresa, tampoco puede darse una modalidad sin un contenido que la apoye. Por ello existe una interacción recíproca entre lo que da cuerpo al universo representado en el film (objetos, individuos, paisajes, comportamientos, situaciones, etc.) y la ma-

6. Esta acepción de «figura» está presente en KUNTZEL, 1972 y 1975, y en METZ, 1977; véase también ANDREW, 1976.

nera en que este universo se representa concretamente en la pantalla. Así, en el nivel de la puesta en escena ya aparecen algunos rasgos que son propios de la puesta en cuadro, y viceversa, la puesta en cuadro depende también de los elementos contruidos con la puesta en escena.

Detengámonos un momento sobre esta determinación recíproca. El hecho de que algunos elementos del contenido puedan conducir a ciertas modalidades de filmación es algo bastante intuitivo: por lo general, los personajes principales gozan de un mayor número de encuadres cercanos; los objetos clave se sitúan en el centro de la imagen, para llamar más inmediatamente la atención, etc.

Menos intuitiva pero no menos sensible es la influencia que ciertas formas de filmación ejercen sobre la presencia y la distribución de los objetos y de los personajes sobre la escena: escoger un campo largo o un primer plano, un encuadre frontal o uno desde arriba, un objetivo no deformante o un gran angular, significa no sólo optar por una forma expresiva en detrimento de otra, sino también estar en condiciones de tratar con una cierta realidad y no con otra. Pongamos un ejemplo. Un primer plano rodado con un objetivo de distancia focal larga, como se sabe, recorta con nitidez el rostro sobre el fondo, desenfocando todo el ambiente circundante, mientras que si se rueda con un objetivo de distancia corta se mantiene enfocado todo el espacio contiguo: en ambos casos vemos una cara, pero en uno aislada del entorno y en otro incluida en el ambiente. Pues bien, en el primer caso resultará casi indiferente la disposición de los objetos situados alrededor del rostro, dado que permanecerán prácticamente invisibles, mientras que en el segundo caso esta disposición será fundamental, puesto que incidirá sobre la definición del espacio que rodea al rostro, observable en profundidad. De ahí que la elección de una cierta forma de puesta en cuadro determine una determinada forma de puesta en escena.

De ahí también la idea de que para obtener una determinada «representación sobre la pantalla» se puede (e incluso se debe) manipular los elementos de la realidad representada. Hasta el punto de que menudo se tiene la impresión de que conviene reconstruir ciertas situaciones de la vida más que retomarlas tal como son, porque no siempre así, capta-

das del natural, vienen restituidas con la fidelidad y la evidencia esperadas. De nuevo un ejemplo: pensemos en Hitchcock, que en *Encadenados* hizo construir un falso entarimado que se iba levantando progresivamente para permitir a Claude Rains, al menos en los planos cercanos, no parecer demasiado bajo con respecto a Ingrid Bergman; o más en general en todos los escenarios de las producciones en cinemascopé, en los que las lámparas, los cuadros y todos los objetos pegados a las paredes son más bajos de lo normal, mientras que las mesas y las sillas están sobreelevadas, con el fin de permitir el respeto de las proporciones relativas.<sup>7</sup> Se manipulan los elementos del escenario, con el fin de que el mundo representado pueda aparecer sin alteraciones.<sup>8</sup> No es casualidad, por lo demás, que las clasificaciones tradicionales de la ambientación en exterior/interior, noche/día, artificial/natural, etc., se refieran a aquello que aparece en la imagen más que a lo que se filma específicamente. Las noches de los films americanos clásicos son a menudo días enmascarados con un filtro, los exteriores son a menudo fondos artificiales en movimiento, y así sucesivamente. El efecto final es el criterio por el que se guían tales distinciones, por encima del artificio con el que se realiza.

Pero después de haber recordado la existencia de interacciones entre el nivel de la puesta en escena y el de la puesta en cuadro, indaguemos mejor los rasgos específicos de esta última.

Como hemos dicho, se trata del plano en el que se explicitan las *modalidades* de la representación. Si la puesta en escena prepara un mundo, aunque sea mediante la particular restitución que puede otorgar el medio cinematográfico, la puesta en cuadro, por el contrario, define el tipo de mirada que se lanza sobre ese mundo, la manera en que es captado por la cámara. De este modo, al contenido se superpone una modalidad.

A este nivel, pues, pertenecen temas analíticos como la elección del punto de vista, la selección relativa a qué cosas hay que incluir en el interior de los bordes y qué hay que dejar fuera, la definición de los movimientos y de los recorri-

7. A este propósito, véase VILLAIN, 1985: 115 y 126.

8. Véase TRUFFAUT, 1966: 147.

dos de la cámara en el espacio, la determinación de la duración de los encuadres, etc. Hemos ya encontrado muchos de estos modelos pasando revista a códigos como la escala de los planos, los grados de inclinación y angulación, etc.; y encontraremos otros, por ejemplo, cuando en el capítulo sobre la comunicación examinemos los aspectos principales que puede manifestar el film. Aquí nos limitaremos a indicar un par de categorías bastante generales.

Diremos, por ejemplo, que la modalidad de la puesta en cuadro puede ser *dependiente* de los contenidos que se asuman o *independiente* de ellos: en el primer caso la imagen pondrá de relieve cuanto intente representar, sin referencia alguna a la acción misma de la representación; en el segundo caso, por el contrario, la imagen subrayará el acto de asunción de los contenidos, las decisiones (y, por qué no, la traición) con que se apropia de objetos, personas, ambientes, etc., con el resultado de sacar a la luz la propia naturaleza de las imágenes. La primera modalidad es la más utilizada en nuestros dos ejemplos, en los cuales los objetos y los personajes son filmados generalmente de un modo, por así decirlo, «neutro» o «natural», sin que su representación se exhiba por sí misma; sin embargo, estos mismos films presentan también una intervención de la segunda modalidad, como en las vertiginosas filmaciones desde arriba de *Vértigo* (el callejón en el que muere el colega de Scottie, la calle en la que vive Midge, la misión española en la que muere Madeleine) o como en los encuadres que simulan una mirada con prismáticos o con teleobjetivo en *La ventana indiscreta*. Recordemos que oposiciones como descriptivo/expresivo o referencial/meta-lingüístico, con las que nos encontraremos más adelante, entran de lleno en este problemático horizonte.

La modalidad puede ser, además, *estable* o *variable*: en el primer caso la asunción y presentación de los contenidos se define de una vez por todas y luego se mantiene constantemente (existe un cierto tipo de filmación que establece el tono de todo el film: por ejemplo, el total entremezclado con figuras enteras en *La ventana indiscreta* y la figura entera entremezclada con picados en *Vértigo*); en el segundo caso serán la variedad de las tomas y la heterogeneidad de las soluciones las que constituyan el motivo dominante. La uniformidad y la pluralidad de los puntos de vista que encontraremos

más adelante, así como la idea de lo clásico y lo moderno que hemos explicado en el capítulo precedente, pertenecen a esta problemática.

Naturalmente, las categorías relativas a la modalidad podrían ser más numerosas y más detalladas: aquí nos hemos contentado sólo con dos parejas para indicar cuáles son los caminos que se pueden recorrer. De todos modos, la segunda de estas dos parejas, la de estabilidad/variabilidad, no se refiere a las imágenes por separado, sino a una sucesión de imágenes: esto nos conduce al último nivel de la representación.

#### *4.2.4. La puesta en serie*

Si en el nivel de la puesta en escena y de la puesta en cuadro nos hemos concentrado preferentemente en las imágenes por separado, en el nivel de la puesta en serie el análisis debe pasar a considerar más imágenes. Desde esta perspectiva, de hecho, cada imagen posee otra que la precede o que la sigue: forma parte de una sucesión y, al mismo tiempo, por así decirlo, recibe y deja una herencia, recoge y devuelve testigos.

«Poner en serie» significa, en sentido técnico, simplemente unir dos trozos de película, «montar»; sin embargo, no debemos olvidar que en el momento mismo en que se ensamblan físicamente dos imágenes, entre dos parámetros representativos, así como entre sus mundos representados, se instauran relaciones que se entrelazan y se multiplican por todo el film. Ya en el capítulo anterior hemos analizado los tipos de nexos que se pueden crear entre dos imágenes: se trataba de las asociaciones por identidad, por analogía o por contraste, por proximidad, por transitividad o por acercamiento. Ahora bien, estas formas de nexo definen, si se examinan atentamente, diferentes modalidades de disposición y de organización de los «fragmentos del mundo» que representan los encuadres por separado.

Cuando dominan las asociaciones por identidad (cuando una imagen está relacionada con otra, o bien porque es la misma imagen que se repite, o bien porque presenta un mismo elemento que se repite aunque de manera distinta), las asociaciones por proximidad (cuando una imagen está rela-

cionada con otra por el hecho de representar elementos distintos formando parte de la misma situación) y las asociaciones por transistividad (cuando una imagen está relacionada con otra por el hecho de representar dos momentos de una misma acción), en la pantalla aparece un universo compacto, fluido, homogéneo y fácilmente reconocible. Es el universo de los films clásicos de Hollywood, en los cuales cada fragmento del mundo de integra perfectamente en el que le sigue.

Por el contrario, cuando dominan las asociaciones por analogía y por contraste (cuando una imagen está relacionada con otra por el hecho de representar respectivamente elementos similares, pero no idénticos, y elementos confrontables, pero no opuestos), estamos frente a universos agitados, heterogéneos, articulados, en los cuales, sin embargo, todo se mantiene «en pie», por lo cual es fácil orientarse y conducirse. Pensemos, con respecto a *La ventana indiscreta*, en la identificación entre el jardín del patio y la foto de ese mismo jardín realizada por Jeff; o, en *Vértigo*, las identificaciones entre el bucle de Carlotta y el bucle de Madeleine, las flores verdaderas y las flores pintadas, etc.: los fragmentos del mundo juegan, por así decirlo, al escondite unos con otros, antes de confluír en una unidad.

Finalmente, cuando domina la asociación neutralizada o acercamiento (cuando una imagen se relaciona con otra por el hecho de ser contigua a ella en la serie temporal), tenemos universos fragmentarios, inconexos, caóticos y dispersos, laberintos de acumulaciones, yuxtaposiciones y casualidades. Esto se encuentra en el cine moderno, en fenómenos como el *décadrage* o el falso *raccord*, que impiden a los fragmentos del mundo integrarse o reclamarse recíprocamente.

La mayor o menor condensación en torno a cada uno de estos tipos de nexos da lugar a diferentes tipos de organización de los fragmentos del mundo, completando así la operación ya activada en los dos niveles precedentes.

#### 4.2.5. Centralidad del espacio-tiempo

Ya hemos analizado los tres niveles de la representación: la puesta en escena, la puesta en cuadro y la puesta en serie. Estos, como hemos visto, ponen respectivamente en juego la

determinación de ciertos contenidos, la modalidad de presentación de estos contenidos y su articulación en el *continuum* del film.

Su análisis moviliza una serie de categorías que resumimos en la siguiente tabla:

<i>Nivel</i>	<i>Determinación del...</i>	<i>Categorías</i>
Puesta en escena	Contenido	Generalidad: Informantes Indicios Temas Motivos Ejemplaridad: Arquetipos Claves Figuras
Puesta en cuadro	Modalidad	Dependencia/Independencia Estabilidad/Variabilidad
Puesta en serie	Nexo	Nexo: Condensación Articulación No nexo: Fragmentación

Ahora bien, como hemos dicho, estas categorías se refieren todas ellas a una realidad particular. De hecho, remiten a una presencia unificadora, que se reencuentra transversalmente en todos los niveles: la presencia de un *mundo*. Un mundo que quizá use elementos tomados de la vida real, pero que acaba apropiándose de ellos, o que quizá se refiera a cosas que suceden efectivamente, pero que lo hace a partir de sus propios parámetros: en resumen, un mundo en equilibrio entre la recuperación de los datos efectivos y la construcción de una ficción, entre el reenvío a la dimensión empírica y la definición de una realidad propia: en suma, un mundo que *es del texto, un mundo posible*.<sup>9</sup> Es un mundo no genérico o indefinido, sino un mundo poblado como tal, un mundo

9. Para la noción de «mundo posible», véanse los dos números especiales de la revista *Versus*, respectivamente 17, 1977 y 19/20, 1978.

presentado como tal, un mundo articulado como tal: en una palabra, un *mundo representado*.

Como todos los mundos, también el de la pantalla está dotado de un espacio y de un tiempo, o mejor, de una dimensión espacio-temporal orgánica y unitaria, que define los caracteres y los coordina. Ahora bien, la misma presencia de este *cronotopo*<sup>10</sup> unifica los tres niveles de la representación, pues la «permanencia» de un espacio-tiempo constituye el elemento conectivo entre ellos (un «mismo mundo» está hecho presente en los tres niveles de la imagen). Pero, a la vez, la progresiva «elaboración» de este mismo espacio-tiempo, con casos de refuerzo, distorsión, etc., subraya el paso de un nivel a otro (ese «mismo mundo» es objeto de un tratamiento distinto según los distintos niveles: la puesta en cuadro puede trastornar la coordinación de la puesta en escena y, del mismo modo, la puesta en serie puede instaurar referencias propias, ya sean espaciales o temporales).

Nuestro próximo paso será, pues, estudiar cómo se articulan, se presentan y juegan entre sí el espacio y el tiempo del mundo de la pantalla. Un paso tan fundamental como complejo, puesto que en una investigación como ésta deberemos pasar por los tres niveles de la representación, como si dijéramos, transversalmente.

### 4.3. El espacio cinematográfico

#### 4.3.1. Los tres ejes del espacio

Existe en realidad más de una vía para afrontar el espacio y los problemas que comporta con respecto a la representación. En coherencia con el carácter que le hemos otorgado a todo el capítulo, vamos a ocuparnos aquí del espacio «del

10. Para la noción de *cronotopo*, véase BATCHIN, 1975. Las teorías cinematográficas han dedicado una atención constante al espacio-tiempo del film: véase una antología de intervenciones, de los primeros teóricos a nuestros días, en GRASSI (comp.), 1987. Un cuadro que tiene en cuenta tanto los desplazamientos teóricos más recientes como las categorías analíticas más utilizadas es el propuesto por CARLUCCIO, 1988.

film» (el espacio construido y presentado en la pantalla).<sup>11</sup> Esta focalización de intereses nos permitirá una mayor especificidad de intervención y a partir de ella la síntesis de las categorías interpretativas más estrictamente adecuadas para nuestras exigencias analíticas.

Desde este punto de vista, tres parecen ser los ejes principales en torno a los cuales se organiza el espacio filmico:

1. El primer eje, definido por la oposición *in/off*, pone en juego el hecho de estar presente en el interior de los bordes del cuadro, frente al hecho de estar cortado fuera de ese recinto.

2. El segundo eje, definido por la oposición *estático/dinámico*, pone en juego el hecho de estar inmóvil o inmutable, frente al hecho de estar en movimiento o en evolución.

3. El tercer eje, finalmente, definido por la oposición *orgánico/disorgánico*, pone en juego el hecho de ser conexo y unitario, frente al hecho de estar desconectado y disperso.

El examen de estas coordenadas de referencia y de las relaciones que necesariamente deben instaurarse entre ellas constituirá el trazado de nuestro itinerario.

#### 4.3.2. *Los bordes de la imagen: campo y fueracampo*

Es inevitable que la imagen cinematográfica (como, por lo demás, la pictórica y la fotográfica) comporte la inclusión de una porción limitada de espacio y, como consecuencia, la exclusión de todo cuanto florece en los bordes del encuadre. Sin embargo, lo que se queda más allá de los márgenes, según las situaciones, puede manifestarse con naturalezas distintas y desempeñando papeles diferentes.

11. Dejemos, pues, como trasfondo el espacio «de la vida real»: o mejor, entendámoslo solamente como una referencia construida por el propio film. Repetimos: el mundo del que hablamos es siempre sólo un *mundo posible*, es decir, un estado de cosas tal como viene presentado por un texto, o una serie de acontecimientos tal como la reconstruye un texto, etc. Pero en cuanto mundo posible, se limitará a tener en cuenta lo que él mismo propone como *real*. Para estas definiciones de «mundo posible», véase VAINA (comp.), 1977. En cuanto al espacio en el cine, además de los textos que citaremos, véase AUMONT, 1980, por la problematización que efectúa de las nociones.

En concreto, parece que la dimensión *off* puede investigarse según dos vertientes muy distintas: la de su *colocación* y la de su *determinabilidad*.

Acerca de la colocación, advertimos que la cámara, encuadrando una porción de espacio, esconde al mismo tiempo otras seis, relacionadas con la primera en términos de adyacencia y de contigüidad: cuatro corresponden a lo que está más allá de los bordes del encuadre, a la derecha, a la izquierda, por encima y por debajo de la imagen; una relativa a lo que se encuentra detrás de la escenografía o detrás de un elemento situado en el campo visual; y por fin, la última corresponde a lo que se sitúa a espaldas de la cámara (esta última desempeña la doble y paradójica función de acoger tanto aquello que para la diégesis puede suceder «detrás» del punto de vista, como el propio aparato representativo). En otros términos, podemos decir que con un campo (*in*) están necesariamente relacionados seis segmentos del fueracampo (*off*), cada uno de ellos con una posición concreta.<sup>12</sup>

Por el contrario, y en lo que se refiere a la determinabilidad, nos parece productivo distinguir tres condiciones de existencia del espacio *off*: el espacio *no percibido*, es decir, el espacio que está fuera de los bordes del cuadro y que, sin ser nunca evocado, no presenta motivo alguno para su reclamación; el espacio *imaginable*, es decir, el espacio que, a pesar de estar más allá de los confines de lo visible, es evocado o recuperado, en su propia ausencia, por cualquier elemento de la representación (un primer plano presupone el resto del cuerpo, aunque no lo muestre; el espacio ciego entre las dos ventanas de *La ventana indiscreta* puede advertirse perfectamente en la esencialidad de las acciones que tienen lugar en él; etc.); y, finalmente, el espacio *definido*, vale decir, aquel espacio que, invisible por el momento, ya ha sido mostrado antes o está a punto de ser mostrado.<sup>13</sup> Esta última determinación del espacio *off*, por otro lado, da cuenta también de las estrechas conexiones existentes entre los niveles de la re-

12. A este propósito, véase BURCH, 1969: 23-37.

13. Esta triple distinción desarrolla la diferenciación que establece BURCH, 1968: 28, entre fueracampo «real» (si se sabe que existe porque se ha visto o se está a punto de verlo) y fueracampo «imaginario» (si se sabe que existe pero nunca se ve).

presentación, conjugando la selección de lo visible, típica de la puesta en cuadro, con el juego de devoluciones y reenvíos, expectativas y recuperaciones, típico de la puesta en serie.

De todos modos, más allá de la colocación y de la determinabilidad, lo que se encuentra fuera del campo visual posee una existencia bastante particular: «empuja» en los márgenes del cuadro, hasta el punto de casi resquebrajarlo. Pensemos en el nerviosismo de James Stewart en *La ventana indiscreta*, cuando sus vecinos desaparecen del encuadre de la ventana para ir a hacer sus cosas a otro sitio, fuera del alcance de su mirada. En estos casos, la realidad excluida de la imagen insiste con obstinación, evidenciando los límites de la mirada de la cámara y por ello la consiguiente parcialidad de su elección. Dándole la vuelta ahora a la usual metáfora que considera los márgenes del cuadro tan naturales e indoloros como las orillas que delimitan y comprenden un río, debemos evidenciar la función opresiva de los bordes: a la violencia del río que se desborda por encima del dique, contraponemos la violencia de los diques, que constriñen, a su vez, al río. Como escribe Godard: «Todas las imágenes de los encuadres nacen iguales y libres: el film no es más que la historia de su opresión».<sup>14</sup>

La dimensión del fueracampo, sin embargo, no se define únicamente por lo que queda excluido de la visión: también es el reino del sonido, elemento indomable, imposible de sofocar entre los límites espaciales.

Ya hemos sugerido en el capítulo anterior que el sonido posee tres dimensiones clave: la dimensión *in* (que corresponde en sentido estricto el sonido diegético exterior cuya fuente está encuadrada), la dimensión *off* (que comprende en sentido estricto el sonido diegético exterior cuya fuente no está encuadrada), y finalmente la dimensión *over* (que comprende el sonido diegético interior, ya sea *in* u *off*, y el sonido no diegético). Pues bien, los dos últimos casos nos sugieren una interesante observación. En los sonidos *off* y *over* no hay nada que no podamos oír: simplemente, no vemos la fuente sono-

14. J. L. Godard, *Introduction a une veritable histoire du cinéma*, París, Albatros, 1980 (trad. cast.: *Introducción a una verdadera historia del cine*, Madrid, Alphaville, 1980).

ra, o no la inscribimos en el universo narrado. En este sentido, el sonido *off* y el *over* ponen en juego una riqueza perceptiva en la cual no parece poder haber ninguna imagen detrás: el ojo no llega allí donde sí puede hacerlo el oído. Por lo demás, todo esto muestra una correspondencia con los respectivos aparatos de registro: la cámara recorta porciones muy delimitadas del mundo, mientras que el micrófono capta todo aquello que puede hacerse oír en ese mundo: los dos modos de acción no tienen la misma amplitud.<sup>15</sup> De esta asimetría hace entonces una especie de «apertura»: el espacio habitado por el sonido es más amplio de lo que parece, puesto que se puede oír concretamente (y no sólo imaginar) una voz, un ruido o una música que lo habitan. De ahí la distancia de la fuente sonora (perceptible en cuanto fuente, pero no identificable en sus contornos visibles), y de ahí el desbordamiento de los márgenes de la imagen.

El sonido, por otra parte, además de contribuir a la «apertura» del espacio fuera de la escena, desempeña también un importante papel en la «determinación suplementaria» del espacio en escena (*onscreen*). En este sentido, no sólo adquiere relieve la dislocación de la fuente sonora, sino también la modalidad de la expresión acústica: el timbre, por ejemplo, puede sugerir con ecos, reverberaciones u oclusiones, espacios ya vacíos y resonantes, ya llenos y absorbentes. Por lo demás, el sonido puede también contribuir a hacer más fluido el espacio, superponiendo a la inevitable discontinuidad del montaje su continuidad de acción: es el caso de los comentarios musicales, de las voces en *off*, pero también de la descripción acústica de un ambiente a través de ruidos (por ejemplo, el griterío de la gente en un mercado o el fragor de una batalla).

En síntesis, hemos visto cómo el fueracampo puede observarse desde dos perspectivas: su «colocación» (a la derecha, a la izquierda, arriba, abajo, detrás y más allá, respecto a los bordes del cuadro) y su «determinabilidad» (fueracampo no percibido, fueracampo imaginable y fueracampo defi-

15. Caso aparte son, obviamente, los micrófonos direccionales, que tienden a «encontrar» la fuente sonora, aislándola del resto del ambiente. Sobre este tema véase VILLAIN, 1985: 97. Un film que sabe tematizar las relaciones entre los registros del sonido y la fuente sonora es obviamente *Impacto*, de Brian De Palma.

nido). Luego nos hemos centrado en el sonido, que por sus características huye de los límites de la imagen, y en su doble función: la apertura al espacio no visible y la posterior determinación del espacio en escena.

Demos ahora un paso adelante e introduzcamos una nueva variable: el movimiento. Nos ocuparemos así de la movilidad, por decirlo de algún modo, de los bordes y en el interior de los bordes de la imagen.

#### 4.3.3. *El espacio y el movimiento*

La estructuración del espacio cinematográfico a través de la dialéctica entre campo y fueracampo no se resuelve, obviamente, en la simple determinación del cuadro, sino que incluye a todo el encuadre, entendido como unidad fílmica que va de un corte a otro del montaje. De hecho, cuando el cuadro se anima, cuando algo empieza a moverse entre sus límites, el espacio comienza a modelarse y a presentarse no ya como un conjunto estático, sino como una unidad plástica.

Hablando de espacio fílmico ya hemos visto como éste, en el fondo, se revela en toda su insistencia cuando existe un trayecto (de un personaje o de una mirada) que va a finalizar fuera de los bordes de lo visible. Pero también la organización del propio espacio *onscreen* depende intensamente del movimiento: el punto de vista cambia continuamente, el escenario se transforma, los objetos y las personas se disponen de modo siempre distinto, las luces y las sombras se componen de diferente manera. Así pues, movimiento de los objetos y movimiento de la cámara, movimiento en el interior de los bordes y movimiento de los bordes: para pasar de un espacio inmóvil y cerrado a un espacio abierto y recorrible.

La cámara, aun limitándose a descomponer el movimiento y a registrar simples gestos, actúa en la práctica como un mecanismo capaz de registrar la continuidad dinámica de lo real y además de manipular sus apariencias, acelerando o desacelerando el flujo. En la pantalla, pues, vemos un universo en movimiento: aquellas que en realidad son posiciones estáticas toman vida en el acto de la proyección y trazan una línea tensa que nosotros percibimos como movimiento real.

Aquí, pues, reencontramos la oposición estático/dinámico en la misma raíz del mecanismo cinematográfico.<sup>16</sup>

Para definir la articulación del espacio filmico a lo largo del eje estatismo/dinamismo nos centraremos en cuatro situaciones diferentes que nos parecen constituir verdaderos puntos nucleares: el espacio estático fijo, el espacio estático móvil, el espacio dinámico descriptivo y el espacio dinámico expresivo.

1. El *espacio estático fijo* es aquel que nos ofrecen los encuadres bloqueados de ambientes inmóviles. Su punto extremo lo constituye el *frame-stop*, es decir, el bloqueo de la imagen en fotografía, aunque dotada de una duración peculiar.

2. El *espacio estático móvil* viene definido, por el contrario, por el estatismo de la cámara y el movimiento de las figuras dentro de los bordes fijos de la imagen. Tendremos, por ejemplo, un personaje que atraviesa el campo de derecha a izquierda, un objeto que cae de arriba a abajo, una luz que se apaga de improviso ocultando a la vista parte del ambiente: el espacio se anima, se modifica, se enriquece o empobrece de objetos, se agita o se detiene. Queda, pues, un espacio-contenedor, vivo en su interior, pero limitado por los inevitables márgenes, móvil y mudable porque hospeda figuras y formas móviles y mudables, pero no porque esté dotado de dinamismo y fluidez. Es el espacio del cine de los orígenes, cuando la cámara se fijaba desde el principio y de una vez por todas y el movimiento registrado corría enteramente a car-

16. Históricamente, el cine nació como dispositivo para fijar el movimiento (pensemos en los fusiles fotográficos de Marey). Y, en efecto, lo que hace la cámara es captar 24 imágenes por segundo y registrarlas en un soporte fotográfico. El cerebro humano, sin embargo, frente a la sucesión de estas posturas estáticas, recibe una especie de ilusión de continuidad, y no tanto por la llamada persistencia retiniana, fenómeno hoy en día bastante cuestionado, como por una especie de disposición mental, el fenómeno «phi», que nos conduce por un lado a borrar y por otro a integrar las lagunas perceptivas, obteniendo de hecho un *continuum* visible. Ya en 1916, Hugo Münsterberg advertía: «No es necesario ir más allá de los detalles para demostrar que el movimiento aparente no es sólo el simple resultado de la persistencia de la imagen, o que va más allá de la pura percepción de las fases sucesivas del movimiento. En estos casos el movimiento no se ve desde el exterior, sino que lo añadimos mediante nuestros procesos mentales a las imágenes fijas» (H. Münsterberg, *Film. A. Psychological Study*, 1916).

go de los actores y de la velocidad de la manivela. Hoy también pueden registrarse ejemplos frecuentísimos de encuadres fijos, pero la posibilidad del montaje (juntar un campo con su contracampo, coordinar varios puntos de vista estáticos en una única visión global y organizada) ha eliminado la frustración del espacio-contenedor y ha convertido el estatismo de la cámara en una de las muchas posibilidades que se le ofrecen a la organización espacial.

3. El *espacio dinámico descriptivo* se define mediante el movimiento de la cámara en relación directa con el de la figura. En otras palabras, la cámara se mueve para representar mejor el movimiento ajeno: gira sobre el eje vertical y el cuadro se dispone lateralmente añadiendo porciones de espacio a izquierda o derecha (panorámica horizontal), o se inclina sobre el eje horizontal y el cuadro baja o sube ganando espacio por encima o por debajo (panorámica vertical); va encima de un carrito para efectuar movimientos fluidos sobre el plano frontal o para impulsarse en profundidad sobre el sagital; sube mediante una *dolly* o una grúa que le permiten conjugar en un único gesto continuo los diversos movimientos posibles sobre distintos planos; finalmente, puede ser adaptada, por medio de soportes y amortiguadores hidráulicos, al cuerpo del operador y moverse así con la fluidez del carrito y la agilidad y la versatilidad del hombre (la *steady-cam*). Así puede seguirse al personaje por todas partes —si se desplaza de un lado a otro, si se va hacia el fondo, si galopa velozmente, si sube rápidamente las escaleras o corre sobre la nieve—, y puede seguirselo «desde el exterior» (cámara objetiva) o «desde el interior» (cámara subjetiva, muy eficaz en el desplazamiento en profundidad). Sin llegar a estos complejos movimientos, la práctica del *reframing* (traducible como «reencuadramiento»: se trata de modificar un poco el encuadre, corrigiéndolo casi imperceptiblemente, para seguir pequeños desplazamientos del personaje), la práctica del *reframing*, como decíamos, nos advierte de cuán atenta y primorosa puede ser la cámara enfrentada al movimiento de la figura en el interior del encuadre. El espacio es el de los personajes y los objetos, y la cámara lo corta a la medida de éstos: acción productiva, pero siempre, de alguna forma, subordinada.

4. El *espacio dinámico expresivo*, finalmente, se define mediante el movimiento de la cámara en relación dialéctica y creativa con el de la figura. En otras palabras, es la cámara, y no el personaje con su desplazamiento o el eje de su mirada, quien decide lo que se debe ver: retrocede a partir de un detalle y encuadra, ampliando su campo de acción, objetos imprevistos; recorre el espacio mediante lentos *travellings* mostrándonos poco a poco lo que podría darnos en su totalidad y de una sola mirada; o incluso exhibe con complacencia su papel demiúrgico y subraya la estrecha dependencia entre el ver y el saber del espectador y lo que ella misma decide que hay que ver o que saber. Esta capacidad para ir más allá del movimiento estrictamente descriptivo confiere a algunos movimientos de cámara un carácter didascálico, de comentario, de clave de lectura de todo el film. Vayamos un momento más allá de nuestros dos ejemplos. El movimiento en profundidad que abre y cierra *Psicosis*, de Hitchcock, marca el trayecto mismo del film: un viaje a las profundidades del alma (en concreto la de Norman, con quien finaliza el film), un recorrido por el ambiguo espacio de su mente, oscilante entre la inconsciencia y la locura homicida, antes que por el espacio también doble del motel y de la casa. El *travelling* hacia adelante que abre *Ciudadano Kane*, de Orson Welles, y el *travelling* hacia atrás que lo cierra, revelan en cambio la impenetrabilidad sustancial de una memoria que es el verdadero lugar de acción de la trama, de un espacio psicológico que, como el físico de Xanadu, es un repertorio de muchos fragmentos, por lo demás inútiles, en medio de los cuales el único elemento significativo acaba por perderse. Y, para finalizar, el movimiento hacia adelante de la *dolly* en *Inocencia y juventud*, que acaba descubriendo el rostro del asesino y su tic nervioso, aclara de una vez por todas las reglas del juego hitchcockiano, cuyos hilos están siempre en manos de la cámara y nunca de los personajes, condenados a moverse ciegamente en una realidad en la que sólo el ojo del cine sabe orientarse y ver.

#### 4.3.4. *Organicidad e inorganicidad del espacio fílmico*

El espacio fílmico, además de estar más o menos netamente delimitado y ser más o menos dinámico, se nos aparece también más o menos conexo y unitario. Estos últimos rasgos poseen un eje común que los atraviesa: el máximo grado de conexión y de unidad corresponde a un espacio «orgánico», mientras que el grado mínimo corresponde a una ruptura de la organicidad. Veamos, pues, brevemente estas articulaciones específicas, ya sea para construir otras categorías útiles para el análisis, ya para plantear rápidamente algunos problemas de fondo.

1. *Espacio plano/espacio profundo.* El espacio puede aparecer o bien como una superficie sobre la que se distribuyen uniformemente las figuras, vertical u horizontalmente, o bien como un volumen en el que estas mismas figuras se disponen en profundidad.

Ahora bien, es cierto que también pueden instaurarse situaciones de inorganicidad en los espacios planos (como veremos en breve), del mismo modo que la profundidad de campo puede ser una invitación a la dishomogeneidad. De hecho, si por una parte ésta unifica los distintos elementos otorgándoles un lugar común en el que situarse e interactuar (es el caso de las «visiones de conjunto», que evitan la separación ficticia entre personajes y ambiente), por otra parte más a menudo fragmenta, divide y multiplica la zona representada. Así pues, la «visión de conjunto» (muchas veces gracias a los efectos de iluminación) produce una imagen compuesta, discontinua, llena de escondrijos y rincones, de zonas de sombra y de enmascaramientos internos.<sup>17</sup> Como prueba de todo esto, advirtamos cómo en *Vértigo* la profundidad de campo no une nunca dos espacios extremos, el primer plano y el fondo, sino que los separa drásticamente con un vacío imposible de llenar, que significa tanto incompreensión y distancia (pensemos en Scottie y Madeleine en la pinacoteca, él cerca de la cámara, ella al fondo de la sala, junto al retrato de Carlotta) como equivocación y engaño (después de la tra-

17. Véase a este propósito COMOLLI, 1980.

gedia de Madeleine, todas las mujeres rubias y elegantes que Scottie ve de lejos le parecen la mujer que perdió).

2. *Espacio unitario/espacio fragmentado*. Un espacio puede, o bien presentar un alto grado de acceso, lo cual lleva a las distintas presencias a ajustarse entre sí, o bien presentar una serie de barreras internas que en realidad constituyen un conglomerado de lugares distintos. Un ejemplo de situaciones colocadas en la misma imagen pero distintas entre sí nos lo proporciona aquel encuadre de *Vértigo* en cuya parte derecha aparece Scottie espiando en la puerta de la floristería, mientras que en la izquierda aparece Madeleine reflejada en el espejo situado detrás de la misma puerta (pensemos también, cambiando de ejemplo, en las vidrieras de *Playtime*, de Jacques Tati, que multiplican la acción sobre las superficies reflectantes). Otro ejemplo de fragmentación son los marcos recortados en el espacio mayor del cuadro (piénsese, esta vez, en las ventanas de la casa que observa James Stewart en *La ventana indiscreta*, cada una de ellas marco de una escena en sí misma, pieza de un variadísimo mosaico).

3. *Espacio centrado/espacio excéntrico y espacio cerrado/espacio abierto*. Existen algunas modalidades aparte de puesta en cuadro que hacen que la imagen pierda su carácter de sistema «bien» organizado, en favor de equilibrios inestables y de una especie de tensión «mas allá de sí misma». En concreto, dos son las formas esenciales de perversión del cuadro, definidas teóricamente como *décadrages*:<sup>18</sup> el cuadro *arbitrario*, es decir, el que procede de un punto de vista no justificado, y el cuadro *nómada*, o bien el cuadro que, aun remitiendo intensamente a un contracampo que lo integre, se mantiene inseguro, aislado del conjunto. Ambas formas de *décadrage* rompen la continuidad espacial, la primera anteponiendo a la fluidez y a lo natural la ruptura de un punto de vista anómalo y artificioso, la segunda llenando el espacio encuadrado de una tensión destinada a forzar los bordes, y que sin embargo terminará insatisfecha, encerrando de este modo lo visible y lo accesible entre diques insalvables.

En este sentido, las dos modalidades de *décadrage* establecen dos articulaciones posteriores que el espacio asume res-

18. Véase el concepto de *décadrage* en BONITZER, 1985.

pecto del eje orgánico/inorgánico: el cuadro arbitrario, jugando con la legitimidad del punto de vista, opone el espacio *centrado* al espacio *excéntrico*; el cuadro nómada, por el contrario, jugando con el nexo entre los fragmentos del espacio encuadrado, opone el *cerrado* al *abierto*. En ambos casos, de cualquier modo, advertimos que el cuadro ya no es el receptáculo en el que converge y se organiza todo aquello que debe someterse a la atención, sino que se convierte en una especie de mascarilla, de porción cerrada de lo visible que revela una mínima parte de la realidad para esconder todo lo demás. La «ventana» cinematográfica ya no se hace cargo de la función, típica por otra parte de la ventana pictórica, de polarizar el espacio hacia el interior, sino que remite a lo externo, se vuelve centrífuga; interrumpe la continuidad y la accesibilidad del trayecto óptico, para remitir a la necesidad de un nuevo recorrido, esta vez mental, que integre las ausencias y supere las frustraciones.

Pues bien, cuanto se ha dicho hasta aquí se refiere esencialmente al nivel de la puesta en escena y de la puesta en cuadro. Sin embargo, la articulación del espacio en orgánico/inorgánico, aun naciendo del interior del encuadre, está destinada a atravesar los confines y a desarrollarse de lleno en el terreno de las relaciones que los distintos encuadres establecen entre sí. En el nivel de la puesta en serie, pues, encontraremos el cumplimiento de esta articulación dialéctica, en todas las declinaciones que hemos visto (que, debemos decirlo, son sólo algunas de entre las más significativas): plano/profundo, unitario/fragmentado, centrado/excéntrico y cerrado/abierto. Aproximando dos encuadres, de hecho, se pueden encontrar las coordenadas ambientales de cada uno de ellos, se conjugan los dos distintos espacios de la acción.

Así pues, hemos ya observado qué perfiles de los posibles mundos puede describir el film, analizando los tipos de nexo que caracterizan la puesta en serie. Volviendo a lo que hemos dicho anteriormente, añadamos sólo que la preponderancia de nexos por identidad, por proximidad y por transitividad, dan por lo demás origen a una dimensión espacial compacta, homogénea y accesible con total fluidez; que la preponderancia de nexos por analogía y por contraste definen a su vez un espacio heterogéneo, articulado, compuesto

de partes autónomas aunque conexas; y que, finalmente, la preponderancia de los nexos neutralizados y por lo tanto de simples aproximaciones da lugar a un espacio fragmentario, disperso, inconexo y quizá caótico, donde la acumulación y la yuxtaposición dominan sobre la organización.<sup>19</sup>

#### 4.3.5. *Perfiles del espacio*

Con esta breve nota sobre las diversas modalidades de articular las superficies y los ambientes, a caballo y a través de los nexos que comporta la puesta en serie, cerramos esta rápida investigación sobre el espacio y sobre la representación que de él se da en el cine. Hemos analizado los tres ejes a través de los cuales se organiza el espacio fílmico: el eje *in/off*, que pone en juego el hecho de estar en el interior de los bordes del cuadro, en contraposición al hecho de aparecer cortado fuera; el eje *estático/dinámico*, que pone en juego el hecho de estar inmóvil e inmutable, en contraposición al hecho de estar en movimiento y en evolución; y, finalmente, el eje *orgánico/inorgánico*, que pone en juego el hecho de ser conexo y coordinado, en contraposición al hecho de ser inconexo y disperso.

La siguiente tabla resume nuestro recorrido.

<i>Ejes de organización</i>	<i>Categorías analíticas</i>
<i>in/off</i>	— <i>in</i> — <i>off</i> no percibido — <i>off</i> imaginable — <i>off</i> definido
estático/dinámico	— estático fijo — estático móvil — dinámico descriptivo — dinámico expresivo
orgánico/inorgánico	— plano/profundo — unitario/fragmentado — centrado/excéntrico — cerrado/abierto

19. Estas reflexiones se basan, aunque bastante libremente, en la clasificación de los *raccords* espaciales establecida por Burch, que incluye: el *raccord* de continuidad, el *raccord* de discontinuidad próximo y el *raccord* de discontinuidad radical. Véase BURCH, 1969: 11-23.

Nuestro recorrido, sin embargo, no termina aquí. De hecho, no se da ningún espacio sin que aparezca un tiempo relativo que guíe la exploración, así como, paralelamente, no se da ningún tiempo sin un espacio que actúe como soporte suyo. Así pues, el paso de la investigación del espacio a la del tiempo y su representación cinematográfica será lógicamente nuestra próxima etapa.

#### **4.4. El tiempo cinematográfico**

##### *4.4.1. Colocación y devenir*

Hablando de tiempo nos podemos referir a dos realidades bastante distintas: por un lado, existe un tiempo-colocación, es decir, un tiempo que se resuelve en la determinación puntual de la datación de un acontecimiento; por otro, hay un tiempo-devenir, que por el contrario se propone peculiarmente como flujo constante, irreductible a los instantes que lo constituyen. Si el primero es el tiempo del «Se desarrolla en...», el segundo es el tiempo de «Se desarrolla por...», o más sencillamente de «Se desarrolla...». Este último es el tiempo que nos interesa más: no tanto simple emergencia cronológica como imparable fluir, en el que los acontecimientos, tomados en su conjunto, se disponen según un orden, se muestran abiertamente a través de una duración, se presentan según una frecuencia.

Serán, pues, el orden, la duración y la frecuencia los temas de las próximas páginas.<sup>20</sup> Inevitablemente, cuanto diremos pertenecerá al terreno puro y simple de la representación y se referirá a lo más característico del análisis de la narración: no por casualidad se califica a esta última como «arte del tiempo». Pero, después de todo, si se piensa que el relato no es otra cosa que una representación de acontecimientos, acciones, personajes y ambientes, a través de enunciados

20. Para el análisis de las categorías temporales de orden, duración y frecuencia, véanse GENETTE, 1976, CHATMAN, 1978, BORDWELL, 1985 y CARLUCCIO, 1988. Para el tiempo véase también fundamentalmente Ricoeur, 1983, 1984 y 1985. Para una problematización del concepto de tiempo en el cine, véase BETTETINI, 1979.

que se disponen a lo largo de ejes o coordenadas, resultará completamente justificada la ósmosis entre los dos campos de investigación.

#### 4.4.2. *El orden*

El orden define el esquema de disposición de los acontecimientos en el flujo temporal, sus relaciones de sucesión.

Según estas relaciones, podemos distinguir, en un primer nivel, cuatro formas de la temporalidad: el tiempo circular, el tiempo cíclico, el tiempo líneal y el tiempo anacrónico.

1. El *tiempo circular* está determinado por una sucesión de acontecimientos ordenados de tal modo que el punto de llegada de la serie resulte ser siempre idéntico al de origen. Es el caso de films como *El crepúsculo de los dioses*, de Billy Wilder, que se abre con el cadáver de un hombre flotando en una piscina y se cierra (después de un largo *flashback* dedicado a recuperar la razón de esa muerte) con el propio acto homicida.

2. El *tiempo cíclico*, por el contrario, está determinado por una sucesión de acontecimientos ordenados de tal modo que el punto de llegada de la serie resulte ser análogo al de origen, aunque no idéntico. Es, en el fondo, el caso de *La ventana indiscreta*, que se abre con James Stewart en una silla de ruedas con una pierna rota, y se cierra, tras concluir su trayecto, con el propio Stewart en silla de ruedas y las dos piernas escayoladas. También *Vértigo* presenta en ciertos aspectos esta estructura «en serpentina» o «en espiral», en la que a la realización de un giro completo corresponde un salto de nivel: la segunda relación entre James Stewart y Kim Novak sigue las huellas de la primera, cuando ella era Madeleine y no Judy Barton, y termina del mismo modo (la muerte de la mujer). La misma espiral que ilustra los títulos de crédito es la que preside esta estructura. Resulta claro que entre las volutas de la espiral puede existir, en cada caso, una distancia variable: en *La ventana indiscreta* el intervalo temporal entre el principio del film y las dos piernas escayoladas del protagonista es de algunos días, mientras que, por ejemplo, en *2001: una odisea del espacio*, de Kubrick, el intervalo

entre «el alba del hombre», con que se abre la espiral de la historia del *homo sapiens*, y el nacimiento del «feto astral», con que se cierra esa misma espiral y se abre otra nueva, abarca centenares de miles de años. Esta variabilidad da cuenta de las infinitas posibilidades de solución según las que se puede presentar el tiempo cíclico.

3. El *tiempo lineal* está determinado por una sucesión de acontecimientos ordenada de tal modo que el punto de llegada de la serie sea siempre distinto del de partida. En el interior de esta forma podemos distinguir otras figuraciones temporales: el tiempo lineal, de hecho, puede ser vectorial o no vectorial.

Es *vectorial* cuando sigue un orden continuo u homogéneo. En este sentido, puede existir entonces una vectorialidad *progresiva*, si la sucesión procede hacia adelante, orientada, por así decirlo, de un instante  $t$  hacia un instante  $t + 1$  (es el caso más frecuente, presente en casi todos los films); o bien una vectorialidad *inversa*, si la sucesión procede hacia atrás, orientada esta vez de un instante  $t$  a un instante  $t - 1$  (es el clásico caso de las retroproyecciones, en las que un vaso roto puede volver a recomponerse). Una situación anómala, a mitad de camino entre estas dos, nos la proporcionan los *palíndromos*, es decir, aquellos textos que, aunque lanzados hacia atrás, parecen caminar hacia adelante (un ejemplo de palíndromo cinematográfico es *Le couple*, de Raúl Ruiz, Francia, 1981, un cortometraje rodado de tal modo que puede proyectarse tanto en sentido progresivo como en sentido inverso, narrando en el primer caso la historia de un despertar, y en el segundo la historia de un homicidio).

El tiempo *no vectorial*, por el contrario, está caracterizado por un orden dishomogéneo, fracturado, privado de soluciones de continuidad. En concreto, estas rupturas pueden manifestarse como recuperaciones del pasado (y entonces tendremos un *flashback*, en su utilización más tradicional, fenómeno parangonable a la analepsis literaria), o bien como anticipaciones del futuro (y entonces tendremos, consecuentemente, un *flashforward*, parangonable a la prolepsis literaria). Films como *Ciudadano Kane*, de Orson Welles, o como *Le jour se lève*, de Marcel Carné, donde muchas veces se pasa de un tiempo  $t - 1$  a un tiempo  $t + 1$ , y viceversa, sin que el punto de referencia desempeñe una función real de apoyo, son un claro ejemplo de estos procedimientos.

4. En ciertos casos, según este juego de reenvíos, anticipaciones y recuperaciones, se puede perder por completo el hilo del orden: la representación se organiza entonces en una secuencia completamente *anacrónica*, privada por ello de relaciones «crono-lógicas» definidas. Por lo tanto, ya no existe un orden, sino un verdadero «desorden». Un caso interesante de anacronía, originada en una intensa acumulación de rupturas, es el de *Atraco perfecto* de Kubrick. El film cuenta la preparación y ejecución de un golpe, el cual viene expuesto con una serie de anacronías retrospectivas presentadas por una voz *over*: el relato se inicia en orden progresivo y la voz narradora precisa la hora, el día y el mes de ese momento inaugural («A las 3,45 de aquel sábado por la tarde de la última semana de septiembre...»), para después invertir el orden y volver atrás («Una hora antes de aquel mismo sábado por la tarde, en otra parte de la ciudad...»); luego, en la tercera secuencia, se procede hacia adelante («A las 7 de aquella misma tarde de septiembre...»), lo cual representa una anticipación con respecto a la cuarta secuencia («Media hora antes entretanto, alrededor de las 6,30...») y a la vez un presupuesto de la quinta («A las 7,15...»). Está claro que este diseño temporal no es casual o caótico: de hecho, responde a una compleja trama arquitectónica, pero, sin embargo, en este laberinto se acaba por perder el punto de referencia y el sentido del orden.

En definitiva, para resumir brevemente cuanto hemos dicho, se pueden distinguir, según el orden de la sucesión, un tiempo circular, en el que el punto de llegada coincide con el de origen, un tiempo cíclico, en el que el punto de llegada es análogo, pero no coincidente, al de partida, y un tiempo lineal, en el que el punto de llegada es distinto del de origen. Este último, como hemos visto, puede ser a su vez vectorial, si el orden es homogéneo y continuo (ya sea progresivo o inverso), o bien no vectorial, si el orden es dishomogéneo y discontinuo (interrumpido por la anticipación o por la vuelta atrás). Finalmente, hemos señalado el caso de un orden pervertido de tal modo en su sucesión que acaba resultando inextricable, una estructura temporal paradójicamente «no cronológica».

#### 4.4.3. *La duración*

La duración define la extensión sensible del tiempo representado. En este terreno es ante todo necesario establecer una distinción neta entre la *duración real*, es decir, la extensión efectiva del tiempo, y la *duración aparente*, es decir, la sensación perceptiva de esa extensión. De hecho, esta sensación diverge a menudo del dato efectivo (algunos encuadres parecen más largos o más breves de lo que son en realidad), dependiendo todo ello del contenido presentado y de las modalidades de representación activadas.

En particular, con respecto a la duración real, un encuadre parecerá tanto más largo cuanto más restringido sea el cuadro (una toma muy cercana, un detalle) y uniforme y estático el contenido (un escorzo, un ángulo, un objeto inmóvil); y, por el contrario, parecerá tanto más breve cuanto más amplio sea el cuadro (tomas a distancia, totales) y complejo y dinámico el contenido (un paisaje muy variado, un escenario de gran riqueza, una acción agitada). Un simple primer plano de cinco segundos, en suma, «durará» más que un total, por otra parte largo, muy movido y repleto de personajes; esto sucede porque la mirada emplea menos tiempo en explorarlo y recorrerlo por completo. Desde este punto de vista, la representación filmica parece operar en dos frentes: por un lado, debe encontrar una duración adecuada para la legibilidad de cada encuadre; y por otro puede jugar con los grados de dificultad o de facilidad de lectura, presentando ciertos encuadres, o bien demasiado cortos como para ser leídos «confortablemente» (lo cual provoca frustración), o bien demasiado largos, con lo que pueden ser leídos y releídos hasta la náusea (lo cual provoca aburrimiento).<sup>21</sup>

Naturalmente, además de la puesta en escena (el contenido) y de la puesta en cuadro (la modalidad de filmación), también la puesta en serie interviene para definir la sensación de la duración. Pensemos, por poner un ejemplo, en un procedimiento utilizado en la práctica del montaje: la inserción, entre dos encuadres que se refieren al mismo lugar, de un encuadre relativo a un lugar distinto, para representar el espacio de tiempo transcurrido entre los dos primeros. Cuanto

21. Véase BURCH, 1979: 56-57.

más el inserto represente objetos estáticos y se ambiente en lugares lejanos, tanto mayor parecerá el intervalo temporal. Y si, por ejemplo, entre dos encuadres que representan dos momentos de una misma situación, encontramos insertado otro que representa una acción frenética, tendremos la impresión de que entre los dos primeros encuadres habrán transcurrido como máximo algunos minutos; consecuentemente, si entre estos dos encuadres encontramos inserto uno que represente una extensión inmóvil o paisajes exóticos (aunque sean en movimiento), tendremos la impresión de que entre ellos ha transcurrido mucho tiempo. En definitiva, pues, la duración temporal aparente de un intervalo entre dos escenas parece ser, por un lado, directamente proporcional a la distancia espacial de la escena que se interpone entre las dos, y por otro lado, inversamente proporcional al dinamismo de la escena interpuesta.<sup>22</sup>

De cualquier modo, y más allá de estas y de las muchas anotaciones empíricas que se podrían realizar sobre las «reglas del juego» de la representación, nos basta con haber recordado el distinto peso que en ella tienen la duración real y la duración aparente.

Y puesto que esta última es la que, en definitiva, dicta las condiciones, vamos a centrarnos un poco en ella. Pasemos, pues, a analizar finalmente la forma que asume la temporalidad cinematográfica en relación a la norma de la duración.

Ante todo, hay que distinguir una duración *normal* de una duración *anormal*.

El primer caso se da cuando la extensión temporal de la representación de un acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real de ese mismo acontecimiento. O mejor, con la duración «supuestamente real» de ese acontecimiento: lo que, de hecho, esta aquí en juego, repitámoslo,

22. Por ello el espacio cercano y familiar, así como el movimiento, poseen en cierto modo una dimensión habitual e inmediatamente reconocible que da la impresión del transcurrir de un tiempo real y mensurable. Por el contrario, los paisajes estáticos (el mar, los montes) o los remotos y desconocidos están relacionados con la idea de una temporalidad indefinida, no cuantificable o estimable, a causa de su lejanía de la experiencia cotidiana. Estas observaciones sobre la determinación recíproca del espacio y del tiempo cinematográfico pueden encontrarse en BALÁSZ, 1949: 138 y 167.

es un *mundo posible*, con parámetros propios, pero también con la capacidad de remitir a los de la realidad.

En este sentido, son dos las formas de representación temporal utilizadas por el cine: el plano-secuencia y la escena.

1. El *plano-secuencia*, como ya sabemos, es una toma en continuidad de un acontecimiento: en una solución de este tipo, pues, la misma continuidad espacial garantiza la coincidencia de la temporalidad representada con la (supuestamente) real. Un ejemplo de plano-secuencia en la filmografía hitchcockiana (ejemplo anómalo, en muchos aspectos) es *La soga* (*The rope*, USA, 1948), film enteramente constituido por un único encuadre. En este sentido, definimos como *natural absoluta* la duración puesta en juego por el plano-secuencia.<sup>23</sup>

2. La *escena*, por el contrario, es un conjunto de encuadres concebidos y montados con el fin de obtener una artificiosa relación entre el tiempo de la representación y el de lo representado, y, por lo tanto, un «efecto» de continuidad temporal. Es el caso de la última parte de *Solo ante el peligro*, de Fred Zinnemann, cuya media hora final empieza a las 11,40 de la historia y termina a las 12,10, totalmente de acuerdo con el desarrollo narrativo. En la escena, a diferencia del plano-secuencia, no se opera, pues, una toma en continuidad, no existiendo por ello el apoyo de la homogeneidad espacial; es todo fruto de una sabia labor de montaje, a través de la cual se opera primero una descomposición y luego una recomposición del tiempo, manipulando sus nexos internos con el fin de lograr una presentación lo más realista posible. La duración que resulta de ello puede así definirse como *natural relativa*.

23. En realidad, existen también planos-secuencia contruidos sobre una temporalidad, por decirlo de algún modo, paradójica: es el caso de ciertos planos-secuencia de Angelopoulos, que aparentemente respetan la duración de los acontecimientos, pero que nos aproximan a ellos a partir de una colocación temporal distinta, siendo la duración que proponen la de una suma heterogénea de momentos, y no la de un solo momento. Para la posibilidad de alteración de lo «real» operada en el plano-secuencia, piénsese en *Vértigo* y en el largo encuadre del beso entre Scottie y Judy, en el que irrumpe de improviso otro espacio (la habitación del hotel se convierte en la cochera de los carruajes) y otro tiempo (el del recuerdo del primer beso entre ambos).

Pasemos ahora a lo que hemos definido como duración *anormal*. Se da cuando la amplitud temporal de la representación del acontecimiento no coincide con la del propio acontecimiento.

En este sentido, podemos diferenciar dos modalidades generales de intervención: la *contracción* y la *dilatación*.

En el primer caso puede existir una contracción mensurable (la *recapitulación*) o bien una contracción no mensurable (la *elipsis*); en el segundo caso, por el contrario, tenemos una dilatación por expansión (la *extensión*), o bien una dilatación por suspensión (la *pausa*).

Veamos con más detalle las cuatro configuraciones.

1. El primer caso que debemos considerar es el de la *recapitulación*. Pueden distinguirse, a este propósito, la *recapitulación ordinaria*, a cargo de los procedimientos normales de montaje que operan elipsis de mínima incidencia, y la *recapitulación marcada*, activada por procedimientos de abreviación temporal con una sensible intervención en el flujo cronológico. Esta última, si se quiere, es la verdadera *recapitulación*, ya que opera una «condensación» de los acontecimientos (mientras que la ordinaria, si se salta algunas porciones del flujo, lo hace sin evidenciar nunca los saltos como tales: resulta evidente a este propósito la secuencia de la persecución de Madeleine por parte de Scott en *Vértigo*, así como la de la noche en que el protagonista de *La ventana indiscreta* se adormila espionando a Thorwald, comprimidas en el tiempo gracias a la utilización, respectivamente, de fundidos encadenados y de fundidos en negro). Entre las soluciones más tradicionales que caracterizan la *recapitulación marcada* recordemos los calendarios que van deshojándose velozmente, las agujas del reloj que se mueven a una velocidad acelerada, el recurso a lo didascálico o a la voz de un narrador que nos advierte del salto, etc. Otras veces pueden funcionar indicaciones de otro tipo, como cambios bruscos en la ambientación (con el paso, por ejemplo, del día a la noche, o del invierno a la primavera). Finalmente recordemos también las llamadas «secuencias de episodios», en las que una serie de encuadres rápidos, separados como mucho por fundidos encadenados o vertiginosas panorámicas, muestran aspectos seleccionados de una determinada sucesión tempo-

ral (pensemos en el montaje de los carteles expuestos en distintas ciudades para resumir la fulgurante ascensión de una estrella del espectáculo o la meteórica carrera de un púgil o, más específicamente, la secuencia de *Vértigo* en la que, con unas pocas y significativas imágenes relacionadas entre sí, se sugiere un largo proceso de *make up* al que se somete Judy Barton para complacer a Scottie.)

2. Pasemos a la *elipsis*. Esta actúa mediante un corte limpio cuando, sin solución de continuidad alguna, el relato pasa de una determinada situación espaciotemporal a otra, omitiendo completamente la porción de tiempo comprendida entre las dos. La elipsis, pues, opera en un nivel de profunda discontinuidad del tejido filmico, más allá de la superficialidad de los saltos mínimos de montaje típicos del resumen ordinario, o incluso de las más sensibles omisiones del resumen marcado. Por lo demás, esta profundidad en la intervención, además de señalar de modo preciso el ritmo de la representación, ejerce numerosos efectos sobre la dinámica perceptiva y cognitiva del espectador. Pensemos en aquella secuencia de *Vértigo* en la que Madeleine se despierta en casa de Scottie, después de que éste, tras salvarla de las aguas de la bahía, la ha secado y acostado. Si bien la secuencia proporciona los suficientes elementos como para pensar que Scottie ha debido desnudar a la muchacha para hacer todo eso, esta parte de la historia no se muestra de una manera obvia. Y no sólo por pudor, sino también, y sobre todo, para envolver al espectador en el intrigante juego de deducciones, omisiones y complicidad entre el hombre y la mujer, ambos sabiendo todo lo que ha sucedido y a la vez disimulando que lo saben. En este caso, pues, la elipsis niega al espectador un saber cierto para permitirle que investigue a través de las miradas y los movimientos de los personajes. Otro caso es el ya citado de *2001: una odisea del espacio*, donde a la imagen del hueso que lanza al aire el simio le sigue la imagen de una astronave de forma alargada (en forma «de hueso», por supuesto). El *raccord*, que juega sobre un doble motivo, el figurativo (la forma del objeto) y el direccional (ambos objetos van de arriba abajo), constituye un puente tendido sobre miles de años, convirtiendo todo este tiempo en implícito. También aquí la elipsis invita al espectador a llenar un vacío mediante la interpreta-

ción, aunque implicando una dinámica cognitiva muy distinta con respecto al ejemplo anterior.<sup>24</sup>

3. En lo que se refiere a la *pausa*, advirtamos sólo que se manifiesta cada vez que se detiene el flujo temporal. El caso más evidente es el «fotograma fijo», en el cual el curso de la acción se detiene de una manera explícita y artificiosa, mientras continúa el tiempo de la proyección. Es una solución poco usada en el interior de los films narrativos tradicionales, pero puede encontrarse con más frecuencia al final de ciertos films, poco antes de que empiecen a desfilan los títulos de crédito.

4. Finalmente, hablemos un poco de la *extensión*, que se da cuando el tiempo de la representación ostenta una duración mayor con respecto al tiempo real (o «supuestamente real») del acontecimiento representado. Las soluciones extensivas son muchas: ante todo recordemos el «ralentí» (efecto espectacularmente opuesto al del relato por aceleración); en segundo lugar, la interpolación de insertos distintos (pensemos en *Octubre*, de Eisenstein, donde las imágenes del pavo mecánico se alternan con las de Kerenski para simbolizar su vanidad, con lo cual se expande enormemente la acción de bajar las escaleras por parte del personaje). Luego está la llamada «vuelta atrás», que se obtiene cuando, por ejemplo, el encuadre A muestra a un personaje que abre una puerta y traspasa el umbral, mientras que el encuadre B retoma la acción en el momento en que se abre la puerta, repitiendo el movimiento de modo voluntariamente artificial. La propia dilatación obsesiva de algunos elementos descriptivos, como por ejemplo el hecho de concentrarse en algunos elementos de la acción, constituyen modalidades posteriores de extender el tiempo de la representación (la descarga de *flashes* de *La ventana indiscreta* gracias a la cual el inmovilizado protagonista se defiende de la agresión del asesino, nos parece ralentizar excesivamente la acción de este último, produciendo un indudable efecto de dilatación). Finalmente, adviértase que la representación sucesiva de acontecimientos simultáneos a través del montaje «alternado» (el hecho de pasar sin solu-

24. Para la elipsis como forma de lo implícito fílmico, véase CASSETTI, 1981.

ción de continuidad, para entendernos, de los perseguidores a los perseguidos) produce una extensión de la duración del acontecimiento representado.

Terminemos aquí el examen de la duración temporal. Hemos indicado ante todo una difracción entre la duración real y la duración aparente. Luego nos hemos centrado en esta última, distinguiendo una duración normal (coincidente con la de lo representado, y explícita en la forma de la escena y del plano-secuencia) de una duración anormal (no coincidente con la de lo representado, y manifiesta de maneras distintas en la modalidad del resumen, de la elipsis, de la pausa y de la extensión). Pasemos ahora a la última coordenada de referencia con respecto a la temporalidad de la representación: la frecuencia.

#### 4.4.4. *La frecuencia*

Partamos de un dato evidente: un film puede representar una sola vez lo que ha sucedido una sola vez,  $n$  veces lo que ha sucedido  $n$  veces,  $n$  veces lo que ha sucedido una sola vez, y una vez lo que ha sucedido  $n$  veces (lo que ha sucedido, o mejor, lo que el film dice que ha sucedido). De estas cuatro combinaciones emergen las cuatro formas que puede asumir la frecuencia temporal de la representación: simple, múltiple, repetitiva, iterativa o frecuentativa.

1 y 2. Los dos primeros casos aparecen con mucha asiduidad: cualquier film, de hecho, puede representar una sola vez lo que ha sucedido una sola vez (frecuencia simple), o muchas veces lo que ha sucedido muchas veces (frecuencia múltiple: piénsese en la ya citada descarga de *flashes* de *La ventana indiscreta*). Estamos, pues, en el ámbito de la normalidad.

3. La *frecuencia repetitiva* es, por el contrario, una peculiaridad específica de algunos films: recordemos *Octubre* de Eisenstein (URSS, 1928), donde la apertura del puente mecánico aparece filmada varias veces desde angulaciones distintas; o *Rashomon*, de Kurosawa (Japón, 1950), donde un mismo acontecimiento se representa distintas veces desde di-

ferentes puntos de vista (en otros tantos *flashbacks*); o *Las girls*, de Cukor (USA, 1957), donde un mismo hecho se cuenta varias veces (esta vez con un efecto paródico)<sup>25</sup>. La representación vuelve (con variantes narrativas o estilísticas) sobre un mismo acontecimiento para dilatar artificiosamente su duración.

4. El último caso, la *frecuencia iterativa*, es bastante más complejo. De hecho, si el lenguaje verbal posee fórmulas apropiadas para expresar la iteratividad de una acción («Todos los días de la semana me levanto a las siete»), resulta problemático encontrar en cine fórmulas frecuentativas concretas. Ciertamente, la «secuencia por episodios» puede acercarse a esta intencionalidad (la superposición de los carteles de un combate de boxeo produce un efecto de iteratividad del acontecimiento), al igual que la secuencia de *Vértigo* en la que James Stewart espía a Madeleine en el cementerio, en la pinacoteca y en la bahía, podría expresarse así: «Todos los días Madeleine realiza estas acciones». Pero, no obstante, nos parece que el cine no ha encontrado todavía verdaderas soluciones frecuentativas específicas.

#### 4.4.5. *Los perfiles del tiempo*

Resumamos un poco todo cuanto hemos dicho globalmente sobre la temporalidad de la representación. Ante todo, hemos distinguido un tiempo-colocación de un tiempo-devenir, y nos hemos propuesto investigar este último, privilegiando un tiempo entendido como desplazamiento y flujo antes que como simple contenedor. Luego hemos visto que, en ese flujo, los acontecimientos singulares representados se disponen según un orden (circular, cíclico, lineal, anacrónico), se presentan a través de una duración (normal o anormal) y finalmente según una frecuencia (simple, múltiple, repetitiva e iterativa).

25. En ciertos aspectos, un caso similar es el que se presenta en *Vértigo*, donde la muerte de la amada sucede dos veces. Sin duda, se trata más propiamente de una frecuencia múltiple: una vez muere la verdadera Madeleine y otra Judy Barton, que era la intérprete de Madeleine. Sin embargo, un poco metafóricamente, podemos decir que desde el punto de vista de Scottie se repite la «misma» suerte.

La siguiente tabla resume los puntos a los que hemos pasado revista.

Tiempo como colocación «Se desarrolla en...» — época — año — período .....	Tiempo como devenir «Se desarrolla por...» — orden — duración — frecuencia
---	--

Tiempo como devenir	
<i>Ejes de organización</i>	<i>Categorías analíticas</i>
Orden	— circular — cíclico — lineal —acrónico
Duración            normal (aparente)  anormal	— natural absoluta — natural relativa  — resumen — elipsis — extensión — pausa
Frecuencia	— simple — múltiple — repetitiva — iterativa/frecuentativa

Al centrarnos con un poco más de detalle en el orden, la duración y la frecuencia, quizá nos encontremos corriendo por la frontera que separa la representación de la narración. Y esta inevitable ósmosis, que se ha venido imponiendo poco a poco, nos conducirá en el próximo capítulo a traspasar con más decisión esta línea de demarcación para ocuparnos más particularmente de la narración. Pero primero afrontemos un último tema, el de los grandes «regímenes» que puede adoptar la representación.

## 4.5. Los regímenes de la representación

### 4.5.1. *Para resumir*

Al abordar la representación, hemos analizado cómo el film construye un mundo y cómo lo «trata».

Desde el principio hemos distinguido tres niveles en los que puede rastrearse la representación (niveles que también se pueden llamar etapas productivas): respectivamente, la puesta en escena, con su presentación de contenidos; la puesta en cuadro, con su activación de modalidades de asunción y restitución de estos mismos contenidos; y la puesta en serie, con su activación de la asociación entre las imágenes. Aquello que atraviesa los tres niveles, repitámoslo, es un «mundo», con sus dos parámetros fundamentales, el espacio y el tiempo.

Del primero hemos descubierto tres grandes ejes de organización: la dimensión *in* u *off* (espacio *in*, *off* no percibido, *off* imaginable, *off* definido); la dimensión estática o dinámica (espacio estático fijo, estático móvil, dinámico descriptivo, dinámico expresivo); y la dimensión orgánica o inorgánica (espacio plano/profundo, unitario/fragmentado, centrado/excéntrico, cerrado/abierto).

A propósito del tiempo (entendido como devenir, más que como colocación) hemos descubierto tres grandes componentes: el orden (tiempo circular, cíclico, lineal, acrónico); la duración (normal, a su vez divisible en natural absoluta y natural relativa, y anormal, que a su vez da lugar al resumen, a la elipsis, a la extensión y a la pausa); y finalmente la frecuencia (simple, múltiple, repetitiva, iterativa/frecuentativa).

Veamos ahora cómo este conjunto de posibilidades puede organizarse en un film u otro.

### 4.5.2. *Regímenes y prácticas de la representación*

En la conclusión del capítulo dedicado a los componentes cinematográficos advertíamos que, generalmente, ningún film utiliza todas las formas y modalidades representativas que habíamos descrito. Cada film, por lo tanto, según decía-

mos, se caracteriza por la operativización de sólo algunas de las categorías examinadas: en algunos operan de modo asiduo y metódico, en otros únicamente *en passant*, y en otros en absoluto. De ahí deriva un sistema de opciones coherente y motivado, articulado mediante espesamientos y rarefacciones, que acaba marcando la individualidad y la organicidad de cada texto, y que hemos llamado *régimen*. Hablando de los regímenes relativos a la utilización de los componentes lingüísticos, hemos introducido la noción de *escritura*; en lo que concierne a este capítulo, nos parece que los espesamientos y las rarefacciones con respecto a las opciones de la representación pueden ordenarse en torno a la idea de *analogía*. Como ya sabemos, de hecho, el film presenta un universo propio, al que hemos llamado un «mundo posible». Pero este mundo posible no está exento de relaciones con el «mundo real»: no sólo porque a menudo se construye a través de fragmentos de la vida concreta, con sus objetos, sus cuerpos, sus ambientes, etc., sino también porque puede continuar haciendo referencia a esa vida concreta, presentando su propio universo como más cercano o más lejano de la «realidad». En otras palabras: un film sobre la Italia de hoy estará siempre relacionado con lo que sucede efectivamente, por un lado porque utilizará siempre actores y escenarios concretos, y por otro porque podrá presentarse como un relato fiel o deformado de los acontecimientos (en el primer caso aproximando su propio mundo posible al mundo al que se refiere como real; en el segundo alejándolo). Pues bien, el juego de elaboraciones y remisiones, de recreaciones y representaciones, que la imagen fílmica conduce sin descanso, tiene en su propio centro la decisión de oprimir más el pedal de la semejanza o el de la diferencia: todo el mecanismo de la representación gira en torno a la opción entre una intencionalidad analógica fuerte (el mundo posible como copia del mundo real) y una débil (el mundo posible totalmente alejado del mundo real).

Tres son, pues, en este sentido, las grandes formas, o regímenes, de la representación en el cine, que esquemáticamente podemos denominar así: la analogía absoluta, la analogía construida y la analogía negada.

1. En lo que se refiere a la *analogía absoluta*, se opera al abrigo de la realidad, limitando al máximo los artificios

y las manipulaciones técnicas. Desde este punto de vista, la realidad no debe asumirse o presentarse a placer, sino que debe ser profundamente respetada, aunque se sujete a las exigencias organizativas de la representación. Los objetos puestos en escena, por ello, estarán caracterizados por una gran evidencia y fisicidad; las formas de la puesta en cuadro estarán enfocadas hacia la reconocibilidad de la realidad filmada; y la puesta en serie de las imágenes, finalmente, más que con la aproximación de los fragmentos utilizados como piezas de un artificioso *puzzle*, jugará con la posibilidad de construir encuadres largos y complejos, en los que la cámara podrá captar flagrantemente lo real, envolviéndolo con sus movimientos y aprehendiendo la duración, el latido de su pulso.

2. En lo que se refiere a la *analogía negada*, por el contrario, se opera desde una cierta distancia respecto de la realidad, no sólo omitiendo, sino incluso evitando cualquier tipo de relación con ella. Se trata, pues, de una actuación fuertemente manipuladora, completamente libre de intencionalidad descriptiva, encauzada hacia una expresividad de tipo connotativo (comunicación de conceptos abstractos, lenguaje simbólico, etc.). Los objetos puestos en escena no son válidos por sí mismos, sino por el sentido que les confiere la operación representativa; la puesta en cuadro cortará, seccionará, encerrará, aislará los elementos de la realidad para extraer de ellos un material expresivo nuevo, muy distinto del referente concreto; y los nexos entre las imágenes, finalmente, crearán censuras imprevistas o puentes atrevidísimos, con el fin de reestructurar completamente los datos.

3. En cuanto al régimen de la *analogía construida*, se sitúa en ciertos aspectos a mitad de camino entre los dos polos ya analizados: aquí, de hecho, si se actúa con una cierta distancia respecto de la realidad, es sólo para volver finalmente a ella. La falsificación de las apariencias puestas en escena, su composición creativa en el interior del cuadro, la selección de los fragmentos del mundo y su manipulación en serie, son instrumentos utilizados para construir un «sentido de la realidad» y para dar lugar a «otra» realidad, menos prolija, y visualmente más eficaz e interesante, del mundo habitual. Es el resultado de la tendencia del cine hacia la creación, y no

hacia la reproducción; hacia la falsificación y no hacia el registro; hacia la ilusión y no hacia la restitución.

Los regímenes vistos hasta ahora, como es obvio, atraviesan por completo los tres niveles de la representación: puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie, lo cual confirman las pocas notas que ya hemos avanzado. Sin embargo, su modo de añadir sistemáticamente técnicas y prácticas en torno de algunas opciones de fondo, resulta más evidente y fácil de comprender en el nivel de la puesta en serie, en virtud de la complejidad y de la riqueza de implicaciones que tal nivel comporta, asumiendo por sí mismo los términos puestos en juego por los otros dos. Completemos por lo tanto nuestro análisis de los regímenes de la representación investigando las conexiones y la complicidad entre las tres «formas de la asociación» que hemos introducido hablando del montaje y de la puesta en serie, es decir, el plano-secuencia, el *découpage* y el montaje-rey. En concreto, como veremos con mayor detalle, el plano-secuencia se referirá a la forma de la analogía absoluta, el *découpage* a la forma de la analogía construida y el montaje-rey al régimen de la analogía negada. Observemos más de cerca estas correspondencias.

La ideología del plano-secuencia encuentra su formulación más radical en la célebre tesis de André Bazin<sup>26</sup>, según la cual cuando lo esencial de un acontecimiento depende de la presencia simultánea de dos o más factores de la acción, cualquier solución de continuidad que rompa esta simultaneidad debe ser despreciada. Más concretamente, pues, se proclama la intangibilidad de lo real con respecto a cualquier operación manipuladora o falsificadora, y se afirma que la fascinación del cine reside exclusivamente en su capacidad de mostrar en sus imágenes el latido de la realidad. En esta ideología de fondo pueden situarse dos prácticas distintas: la de la *representación en profundidad* y la del *plano-secuencia móvil*.

En el primer caso (pensemos en Welles), la toma depende enteramente del eje de fuga de la perspectiva: la cámara está fija, pero el objetivo de distancia corta le permite enfocar una amplia porción del campo (con singulares efectos figurativos

26. Véase «Montage interdit», en BAZIN, 1958.

de deformación y alteración de las proporciones), y así los actores pueden actuar en continuidad, revelando desplazamientos y vacíos espaciales, así como pausas temporales, difícilmente aprehensibles en el frenético régimen del *découpage*. Se trata siempre de una porción de lo real captada por entero en sus dimensiones espaciales y temporales.

El plano-secuencia móvil, por el contrario, es una toma en continuidad que a la utilización de la profundidad de campo une un movimiento de cámara lento y envolvente, que revela siempre más rasgos de lo real, como si quisiera abrazar su totalidad. No es que la realidad se muestre a la cámara, sino que esta última la va a buscar, la recorre, la revela.

En ambos casos se busca la proximidad de lo real, e idealmente la aproximación analógica absoluta.

El *montaje-rey*,<sup>27</sup> en sintonía con el régimen de analogía negada del que deriva, rehúye desde el principio cualquier tipo de nexo con la realidad y la conexión fluida de los fragmentos, para convertir la ruptura de la homogeneidad y la constitución de una dimensión connotativa en sus propias finalidades primarias. Prescindiendo de cualquier deuda eventual con la realidad, no activa, como hace el *découpage*, una simple descomposición analítica del mundo basada en la exigencia de la percepción y de la representación más idóneas, sino que al contrario opera una serie de rupturas insalvables en el tejido de la continuidad espaciotemporal, exhibiéndolas a la vez intensamente. Desde este punto de vista, el montaje está en la base de cualquier estética del cine que niegue la noción de transparencia, y, de hecho, en el curso de la evolución de las formas cinematográficas, han recurrido a estas prácticas aquellos que —como los vanguardistas, los soviéticos de los años veinte o algunos exponentes de la *nouvelle vague*— querían realizar una escritura opaca, o experimentar, o transmitir conceptos abstractos, o revelar la falsedad de la puesta en escena. Ruttmann, en *Berlín, sinfonía de una gran ciudad* y Léger en *Ballet mécanique* (dos films muy distintos: uno es

27. El término «montaje-rey», o también «montaje soberano», es la traducción del francés *montage-roi*, o simplemente *montage*, término con que la teoría francesa ha definido globalmente la práctica del montaje eisensteiniano, y más ampliamente la práctica del montaje de las vanguardias.

un documental, y el otro un film abstracto) montan según el criterio de correspondencia gráfica y de alternancia rítmica de los encuadres, sin nexo alguno con la continuidad de lo real. Eisenstein, en *Octubre*, utiliza «insertos no diegéticos», imágenes metafóricas o simbólicas extrañas a la continuidad temporal y espacial de la narración, pero que intervienen en el nivel de la descodificación conceptual, produciendo un sentido posterior. Godard, en *Al final de la escapada*, usa el *jump-cut*, o falso *raccord*, eliminando porciones de continuidad demasiado breves como para que el salto pueda ser advertido como cambio de encuadre, pero siempre perceptibles, lo cual basta para perturbar la percepción. Antonioni y Resnais utilizan el encuadre insistente o, en palabras de Bonitzer, el *décadrage* nómada, insistiendo en un campo sin referirlo a su contracampo natural, y frustrando de este modo las expectativas perceptivas y cognitivas del espectador. La discontinuidad, en todos estos casos, rompe la ilusión de la puesta en escena y produce efectos y significados que trascienden el simple contenido representado. La representación se quita la máscara y se da a ver tal como es: artificio, manipulación, *trompe l'oeil*; en una palabra: analogía negada.

El *découpage*, finalmente, relacionado con el régimen de la analogía construida, aun siendo una práctica selectiva y manipuladora, está destinado a producir una impresión de realidad, es decir, a la construcción de un universo verosímil completamente funcional con respecto a la ficción, en el que la fluidez de los *raccords* reconstituye un espacio y un tiempo aparentemente continuos. El *découpage*, pues, fragmenta para organizar una nueva realidad, tan verosímil como la original, pero más fácil e interesante de narrar, así como más eficaz en el acto de presentación en la pantalla. No es extraño, así, que el cine de ficción, y antes que nada el cine clásico hollywoodiense, lo haya convertido en su propio criterio operativo.

#### 4.5.3. *Los regímenes y la complejidad*

Como hemos visto, a cada una de estas praxis (plano-secuencia, en profundidad o móvil, montaje-rey y *découpage*) corresponde una ideología. La transparencia y la verosimilitud para el *découpage*, la opacidad y la abstracción para el montaje, el registro de la realidad para los planos en profundidad y su desvelamiento progresivo para el plano móvil.

Pero también es cierto que cada una de estas praxis —atrapadas en la ideología del régimen de referencia— son objeto de utilizaciones distintas. Hitchcock utiliza el plano móvil en *La soga*, no porque esté interesado en captar íntegramente lo real, sino para trazar con la cámara un recorrido completamente personal de la realidad, para exhibir su propia habilidad a la hora de filmar con cualquier instrumento una trama de ficción. Welles utiliza la profundidad para que la impresión de realidad que produce pueda entrar en relación dialéctica con lo que más le interesa: la manipulación, la deformación de las figuras, la construcción de laberintos, la falsificación de las indicaciones y de las apariencias. El montaje-rey, en cuanto práctica de la ficción por excelencia, también puede utilizarse para romper el velo de la verosimilitud y exhibir, con una ejemplaridad desnuda, la propia naturaleza de la representación. El *découpage* mismo, que parece actuar por elecciones, fragmentaciones y manipulaciones, debe forzosamente introducir de algún modo la continuidad, si quiere dar lugar a un mundo verosímil y natural.

En definitiva, emerge aquí con claridad lo intrincado y ambiguo de las relaciones entre la praxis y la ideología, así como lo difícil que resulta situar con limpieza el trabajo representativo de un film a lo largo del eje examinado. De nuevo es el analista quien debe determinar, caso por caso, los valores en juego. Como siempre.