

El análisis del texto fílmico*

Francisco Javier Gómez Tarín
Universitat Jaume I

Índice

1	El concepto de análisis fílmico	3
2	Autoría e interpretación	9
3	Denotación, connotación y sentido	19
4	Identificación y participación	26
5	Métodos de análisis	32
6	Propuesta de un modelo de análisis	42
7	Historia, relato, discurso	49
8	Enunciación y narración	61
9	Bibliografía	209

*O presente trabalho, da autoria do Professor Francisco Javier Gómez Tarín, constitui um documento de apoio a um conjunto de sessões que efectuou na Universidade da Beira Interior no mês de Março de 2006, subordinadas à temática da análise da imagem cinematográfica, em concreto, e audiovisual, em geral. Estas iniciativas integram-se no projecto de intercâmbio científico entre o Departamento de Comunicação e Artes da Universidade da Beira Interior e o Departamento de Filosofia, Sociologia y Comunicación Audiovisual y Publicidad da Universitat Jaume I (Castellón, Espanha) sob a coordenação dos Professores Eduardo J. M. Camilo e Francisco Javier Gómez Tarín. O presente documento encontra-se na sua versão escrita na Biblioteca Central da Universidade da Beira Interior.

Un mismo texto permite incontables interpretaciones: no hay una interpretación "correcta".
(NIETZSCHE, 1988: 179)

La verdad es: Un ejército móvil de metáforas, metonimias, antropomorfismos, en una palabra, una suma de relaciones humanas que han sido realzadas, extrapoladas, adornadas poética y retóricamente y que, después de un prolongado uso, a un pueblo le parecen fijas, canónicas, obligatorias: las verdades son ilusiones de las que se ha olvidado que lo son, metáforas que se han vuelto gastadas y sin fuerza sensible, monedas que han perdido su imagen y que ahora ya no se consideran como monedas, sino como metal.
(NIETZSCHE, 1988: 45)

1 El concepto de análisis fílmico

Las dos citas con las que hemos iniciado este módulo introducen un *principio de indeterminación* que es básico, en nuestro criterio, para entender los mecanismos que rigen cualquier tipo de relación entre seres humanos a partir de las representaciones que permiten la comunicación con sus semejantes y con su entorno. Indeterminación por la constatación de la *necesidad de interpretar* y por la contradicción inherente a la imposibilidad de adjudicar una verdad cierta a sus conclusiones.

Antes de cargar de sentido al concepto de análisis fílmico, se impone una reflexión nada inocente: ¿para qué hacer un análisis?. Ciertamente, el proceso hermenéutico es inherente a la actividad espectral en cualquiera de sus grados -sea mera fruición, crítica, o análisis-, pero el desarrollo de cada uno de ellos reviste características diferenciales de grueso calibre. Si analizar (*ana + luein = resolver reconstruyendo*) es dar solución a un problema -orientación matemática- a partir de la práctica de un método mediante el que partimos de una solución, formulada mediante hipótesis, que, en el caso del texto fílmico, está realmente ante nosotros mismos (el film es la propia solución del problema hermenéutico planteado), tal como sugiere JACQUES AUMONT (1996: 26), parece que es precisamente la ejecución de una determinada metodología la que asegura y garantiza la entidad cualitativa del análisis y, además, es evidente que un proceso de tales características poco tendría que ver con el juicio *in situ* o la elaboración precipitada.

Así pues, el objetivo del análisis deviene en factor fundamental que lo diferencia del resto de actividades hermenéuticas: un análisis fílmico es siempre la consecuencia de un encargo (VANOYE y GOLIOT-LÉTÉ, 1992: 5) desde instituciones docentes (para exámenes, concursos, oposiciones, investigaciones) o desde otras instituciones de carácter público o privado (para prensa, editoriales, divulgación cinematográfica). Esta no es una cuestión sin importancia, toda vez que hay una determinación estricta que

tiene que ver con el lugar donde el análisis verá la luz pública y la respuesta que puede tener por parte del supuesto lector. Ítem más, un análisis no tiene por qué ser un texto escrito, puede también ser audiovisual o ambas cosas a un tiempo.

Consideraremos el film como una obra artística autónoma, susceptible de engendrar un *texto* (análisis textual) que ancla sus significaciones sobre estructuras narrativas (análisis narratológico), sobre aspectos visuales y sonoros (análisis icónico), y produce un efecto particular sobre el espectador (análisis psicoanalítico). Esta obra debe ser igualmente observada en el seno de la historia de las formas, los estilos y su evolución (AUMONT y MARIE, 1988: 8)

La cita previa nos pone sobre la pista multidimensional que presidirá nuestra concepción del análisis fílmico:

1. Elementos objetivables:
 - a. Un texto y su estructura (análisis textual)
 - b. Un entorno de producción y recepción (análisis contextual)
 - c. Una formulización icónica de los recursos expresivos (análisis icónico)
2. Elementos no objetivables:
 - a. Recursos narrativos (análisis narratológico)
 - b. Enunciación y punto de vista
3. Interpretación (elementos subjetivos)
 - a. Interpretación global
 - b. Juicio crítico

Procedimiento complejo, pues, que requiere el dominio de una serie de resortes sobre los que iremos reflexionando en las próximas páginas, pero que no puede olvidar el papel de *cocreatividad* (o *retrocreatividad*) que se da en la conexión entre *objeto artístico* y *objeto estético* en el mecanismo de recepción o subproceso estético-receptivo, en términos de ROMÁN DE LA CALLE (1981: 110), autor para el que la complejidad del hecho artístico se manifiesta en una serie de procesos entre lo que denomina núcleos:

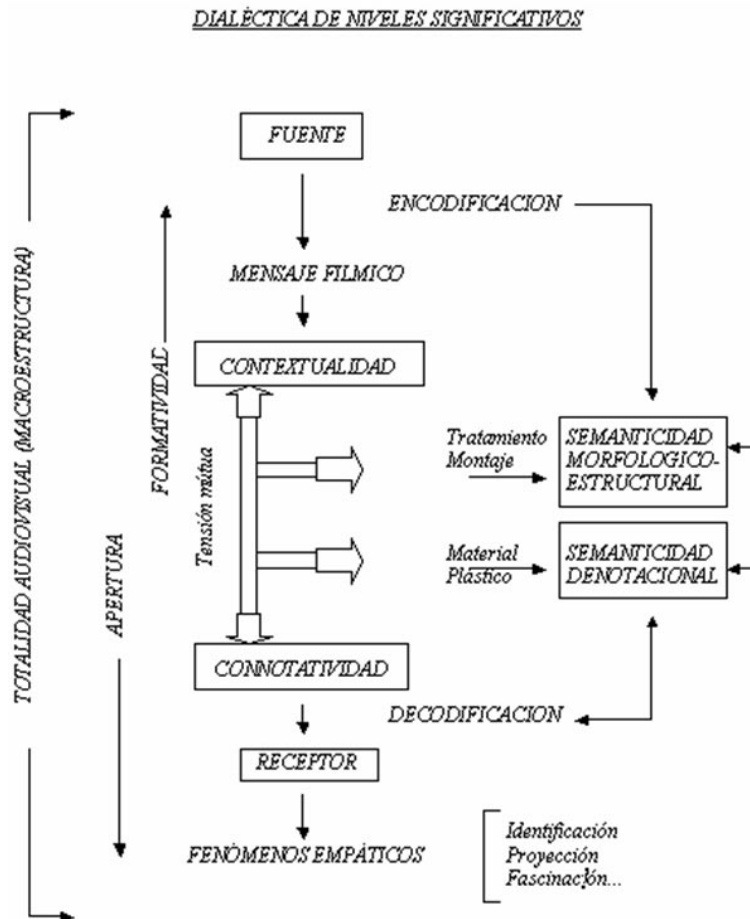
Los núcleos en cuestión son:

- a) el polo productor,
- b) el "objeto" artístico,
- c) el polo receptor,
- d) el polo crítico - regulativo.

Entre ellos surge una rica dialéctica, que la descripción de los subprocesos nos ayudará a clarificar.

1. Entre el polo productor y el objeto artístico se desarrolla el *subproceso poético-productivo* (poiesis).
2. Entre el polo receptor y el objeto artístico tiene lugar el *subproceso estético-receptivo* (aisthesis).
3. Entre los tres núcleos se sustenta el *subproceso distribuidor-difusor*.
4. Conectado directamente al objeto artístico, pero vinculado asimismo a los otros núcleos, tiene lugar el *subproceso evaluativo-prescriptivo* (DE LA CALLE, 1981: 105-106)

Ninguno de estos subprocesos puede pasar inadvertido para el analista. Ahora bien, su implementación estará condicionada por el nivel que en cada momento adopte en relación a los objetivos que condicionan el análisis. Una representación gráfica del proceso general resulta especialmente clarificadora:



(DE LA CALLE, 1981: 176)

Para analizar un film no es suficiente verlo; la relación que se establece con el objeto en cuestión requiere una aproximación en profundidad que obliga a revisitarlo hasta llegar a sus resortes mínimos. Puede entenderse así que difícilmente sea aceptable un *trabajo* sobre el film sin un cierto grado de *goce* (VANOYE y GOLIOT-LÉTÉ, 1992: 7-8), y esto porque se da una duplicidad inmanente: el analista trabaja sobre el film al tiempo que el análisis lo hace sobre sus procesos de percepción e interpretación,

que son cuestionados, reordenados y puestos en crisis una vez tras otra. Desde este punto de vista no dudamos en calificar este proceso como *interminable*, puesto que no puede alcanzar una definición plena y estable, al tiempo que el investigador “renuncia a una apropiación definitiva y completa del objeto que examina” (MONTIEL, 2002: 28)

Desde cualquier perspectiva que se aborde el análisis fílmico, casi todos los planteamientos teóricos coinciden en que siempre habrá de darse una doble tarea: 1) descomponer el film en sus elementos constituyentes (deconstruir = describir) y 2) establecer relaciones entre tales elementos para comprender y explicar los mecanismos que les permiten constituir un “todo significante” (reconstruir = interpretar). Es por ello que, en nuestro anterior acercamiento taxonómico, separábamos entre elementos objetivos, no objetivos y subjetivos; su interrelación hace posible el análisis, pero no es posible –ni aceptable- llevar a cabo una interpretación sin antes contar con una detallada descripción de cada uno de los parámetros objetivables.

Si el análisis, pues, tiene por objeto los problemas de figuración propuestos en la imagen, privilegia, no el sentido como reserva ya constituída, de la forma que sea, sino la dinámica de la significación. En consecuencia, esta dinámica está por inventar; ningún método global puede dar cuenta de ella. Es por lo que propongo regresar sobre un gesto fundamental antes ya tratado –tan fundamental que es habitualmente tan olvidado como evocado: el gesto descriptivo.

Describir implica al menos tres ideas –cada una de las cuales es útil para el objetivo analítico. Las dos primeras están contenidas en el origen de la palabra: se trata de anotar alguna cosa (*scrivere*), pero a partir de aquello de lo que se quiere rendir cuentas (*de-*): la descripción es el fruto de una atención escrupulosa, pero que no debe exceder los límites de lo que manifiesta el objeto descrito. La tercera es sugerida

por el sentido espacial que ha incorporado el término: se describe un dominio, círculos, un camino: la descripción es un recorrido. ¿Que és entonces describir una imagen? Prestar atención a lo que contiene, a todo lo que contiene (las partes como el todo, y las partes de las partes, pero también todo lo que se disemina y no es perceptible como parte de un todo), nada más que lo que contiene (no añadir nada) –y trazar en este territorio los trayectos de su atención, bajo forma de líneas, de figuras, de relaciones (AUMONT, 1996: 196-197)

Dos grandes procesos engloban a todos los demás en el análisis cinematográfico, la descripción y la interpretación, y es sobre ellos sobre los que debe ser edificado el esquema metodológico que permitirá completar nuestro objetivo. Antes, sin embargo, es necesario establecer una serie de puntualizaciones en relación al concepto de autoría y a los mecanismos de interpretación, en cuya base se encuentra la configuración de un *espacio textual*. A sabiendas de la complejidad de estas operaciones, cuatro grandes errores pueden hacer mella en la calidad de los resultados (METZ, s.d.: 8-9):

- Juzgar que *todo* está en la forma, entendida como significativa
- Darle el valor absoluto al montaje
- Aplicar significaciones extracinematográficas por reconocimientos contextuales
- Aplicar el significado a cuestiones extracinematográficas

Es frecuente que el analista se deje arrastrar por una visión reducida y esquemática del proceso, cayendo así en el formalismo o en la interpretación alienada (y alienante); sólo partiendo de una sistemática radical y apoyándose en conocimientos transversales

salvará esta tendencia a cerrar precipitadamente la interpretación del texto audiovisual. Su posición frente al texto no debe permitirle nunca olvidar su entidad como espectador y toda una serie de condicionamientos contextuales e intertextuales que promueven inferencias de todo tipo y generan permanentes *deslizamientos* del sentido. En consecuencia, tal como indica JACQUES AUMONT (1996: 86), nunca debe realizar el análisis aplicando ciegamente una teoría previamente establecida, ni generar sentidos no extraídos directamente del texto, ni privilegiar el sujeto y mirar hacia el autor como origen exclusivo de la significación; para evitar el exceso es necesario el control basado en el establecimiento –como límite– de una *pertinencia*.

2 Autoría e interpretación

Una relación altamente conflictiva es la que se da entre autor y espectador, solamente posible a través de la obra (el film), que actúa como ente mediador. El autor –y veremos que esta es una concepción de corte convencional que también hay que matizar– establece su vinculación al film mediante el discurso; el espectador hace texto del film a través de un proceso hermenéutico.

El texto es un tejido, en brillante imagen suministrada por JULIA KRISTEVA, una *textura* de múltiples engarces y procedencias, donde el autor es solamente una huella, una parte ínfima de un conglomerado multisignificante.

Bajo la misma noción tradicional de "texto" han venido funcionando, de modo ambiguamente simultáneo, dos conceptos diferentes que remiten a realidades y posiciones distintas: el primero remite al objeto dado; el segundo lo hace al resultado del trabajo que el crítico / lector / espectador opera sobre dicho objeto en un esfuerzo por apropiárselo, reconstruyendo entre sus intersticios la presencia del *otro*. Llamaremos al primero *espacio textual*, reservando el término *texto* para el segundo (TALENS, 1986: 21)

Esta definición apunta hacia la constitución del texto en el momento de su interpretación, suspendido entretanto como artefacto en un “espacio textual” pendiente de actualización. Quiere esto decir que negamos la existencia de un texto como objeto en tanto en cuanto su vigencia depende del proceso de lectura y, en esa misma medida, existen tantos textos provenientes de un mismo artefacto como lecturas se den de él, siempre y cuando sea respetado en el proceso de interpretación la coherencia de un *principio ordenador* (cuestión esta ya formulada por MUKAROVSKI al separar artefacto artístico de objeto estético como resultado de su actualización). El autor se manifiesta en el texto como huella, o *huella de huellas*, ya que el proceso de lectura suma a la dirección de sentido que estuviere implícita en la obra el bagaje cultural y contextual del lector, que se convierte así en autor a su vez al investirlo de un sentido final: “Un texto, tal como aparece en su superficie (o manifestación) lingüística, representa una cadena de artificios expresivos que el destinatario debe actualizar” (ECO, 1987: 73)

La caracterización del texto como un “tejido de espacios en blanco” que deben ser “rellenados” y que en su origen han sido propuestos por un emisor que, de alguna forma, ha contemplado el proceso de lectura y previsto las direcciones de sentido, otorga al lector una condición protagonista en la medida en que se trata de una última actualización capaz de “corregir” o “alterar” las previsiones iniciales. Pero el ente enunciador cuenta con razones poderosas para inscribir esas lagunas en el texto: por un lado,

... porque un texto es un mecanismo perezoso (o económico) que vive sobre la plusvalía de sentido que es introducida por el destinatario... por otro lado, porque, a medida que pasa de la función didáctica a la estética, un texto deja al lector la iniciativa interpretativa, incluso si en general quiere ser interpretado con un suficiente margen de univocidad. Un texto quiere que alguien le ayude a funcionar (GARDIES, 1993a: 52, citando a UMBERTO ECO)

En consecuencia, esa “máquina perezosa” que llamamos texto, sea cual sea el medio que utilice para su manifestación (literatura, artes plásticas, audiovisual, etc.), prevé su lector y le concede la capacidad de actuar sobre el significante –sobre lo dicho y sobre lo “no dicho”, sobre la materia explícita y sobre la implícita– para completar toda estructura ausente. El texto, pues, es una “*máquina presuposicional*” (ECO, 1987: 39) que sólo puede concebirse con la existencia de un ente emisor y un ente receptor (lector) sobre el que pesa la responsabilidad del ejercicio hermenéutico. Es una producción discursiva que no puede desvincularse de una voluntad en origen, la del ente emisor –que, a su vez, se interconecta con una compleja red intertextual que afecta a sus operaciones significantes conscientes e inconscientes–, un medio de representación (soporte icónico, verbal o iconográfico) y un receptor-lector-intérprete. Esos tres polos intervienen en la determinación del sentido y éste nunca es unívoco, lo que resulta mucho más patente en el caso del texto fílmico. Al mismo tiempo, esta concepción de la textualidad nos lleva a establecer un paralelismo con el término “discurso” y comprobar que para él también se dan los tres espacios puesto que texto y discurso no pueden separarse (rechazamos así una supuesta adscripción exclusiva del discurso al ente emisor).

CASSETTI (1980: 53) marca una serie de elementos: *objeto lingüístico construido según reglas determinadas, reconocido por lo que es en sí mismo, encuentro de intenciones de un emisor y expectativas de un receptor...* En nuestro criterio, no creemos en que tales reglas estén determinadas; es más, este tipo de visión nos enfrenta a un cine estandarizado (*reconocible como tal*) fruto de un discurso cerrado, perfectamente identificable que, si bien cruza intenciones con expectativas, no parece permitir una lectura polisémica ya que lo caracteriza como *conjunto discursivo coherente y acabado*.

En términos de PASCAL BONITZER (1976: 25-26):

1. Un film produce un *discurso*
2. Este discurso es, más o menos –poco o mucho-, *implícito*, *velado*
3. Y son los espectadores los que, en última instancia, profieren (contradictoriamente) su verdad.

Para que se dé un “conjunto discursivo” tiene que existir la figura de un ente emisor, representado o no en el mismo. Se suele manejar el concepto de “autor” para adjudicar y etiquetar su procedencia. Desde nuestra perspectiva, en el lugar del emisor del texto (y del discurso) aparece un ente específico, vinculado con el término “autor”, que sólo podemos utilizar como una etiqueta que sirve el objetivo básico de “entendernos” a través del lenguaje; nuestra opción sólo le considera una simple firma como director que es el “alias” del equipo de producción, como huella en el texto, siendo el verdadero autor el lector, en su proceso de interpretación, al construir un nuevo espacio textual. En tal caso, el *autor* –primer lector de su propia obra- está perfectamente capacitado para llevar a cabo análisis de sus “creaciones” u objetos artísticos (tenemos los casos relevantes de EISENSTEIN, DZIGA-VERTOV o KULESHOV) y la habitual negación de su capacidad para hacerlo pretende imponer la idea de que el objeto por él generado transmite un mensaje y que sólo él es portador del “sentido” (siendo éste, además, unívoco); en consecuencia, el lector ya no se puede convertir en un intérprete sino que su labor consiste en descubrir el sentido que el autor ha impregnado en el texto, respondiendo a la engañosa pregunta: *¿qué me ha querido decir?*. Si, tal como lo concebimos, el lector asume su participación plena y se convierte en creador de un nuevo texto (la lectura), su interpretación poco tiene que deberle a ese supuesto “sentido final”; el llamado “autor” no es sino un primer lector de su obra, y su proceso interpretativo –en el seno del marasmo intertextual– responde a un análisis en un momento y situación dados.

Otro problema que nos compete es el de la negación, en el proceso de interpretación, de la presunción de coherencia autoral, que provoca el rechazo de cualquier ruptura de los cánones asentados en el imaginario colectivo por el M.R.I. Nos parece esencial, en cualquier mecanismo interpretativo, retener las *desviaciones* como síntomas del proceso discursivo generado por la enunciación; si a través de ellas se está abriendo el sentido, la obra se alía con el lector en su búsqueda.

Habitualmente, tendemos a seguir las relaciones causa–efecto en el seno de un entorno espacio-temporal que responde a unos esquemas preasumidos como “verosímiles” (linealidad, credibilidad, cierre narrativo, etc.) y donde, muy interesadamente, la enunciación se diluye, anula su manifestación haciéndose transparente. Las *desviaciones* suponen choques para el espectador, muestran el aparato enunciador, enjuician la construcción discursiva... No se trata de errores sino de la pretensión en el origen de liberar al lector de la dirección de sentido impuesta y hacerle ver que los mecanismos de representación han actuado como engaños una y otra vez, han construido su imaginario, le han inculcado lo que debe hacer y pensar y, en definitiva, a través de su discurso, le han impermeabilizado a “otros discursos”, anatematizados y excluidos por “diferentes”.

Así pues, defendemos que, en principio, cualquier lectura debe partir de la presunción de que todo elemento atípico, toda desviación, toda apertura enunciativa, responde a una voluntad discursiva que puede y debe ayudar –aun abriéndolo– al proceso interpretativo; la construcción por parte del espectador del sentido de la obra debe obedecer a la coherencia textual global, en cuyo seno esas desviaciones cobran su auténtica dimensión. “El Texto es ante todo (o después de todo) esa larga operación a través de la cual un autor (un enunciador) descubre (o hace que el lector descubra) la *irreparabilidad* de su palabra y llega a sustituir el *yo hablo* por el *ello habla*” (BARTHES, 1987: 109), lo que implica una *distancia* entre dos procesos de lectura, tal como acontece ante la pantalla del cinematógrafo, donde el discurrir temporal de

la proyección (presencia del artefacto final) requiere una lectura por parte del espectador (interpretación) que hace suya esa entidad en desarrollo para convertirla en un objeto de fruición (objeto estético).

En el otro extremo, se encuentran las teorías que defienden la dirección unívoca de sentido en el texto y se alían con la concepción clásica del M.R.I. silenciando el fuerte contenido ideológico que conlleva, sustituyendo el falseamiento por la espectacularidad y convirtiendo la fruición en (dis)tracción (doble sentido que, al tiempo que *lleva fuera, atrae* irreversiblemente hacia un objetivo) como esencia del acto de representación.

La condición hermenéutica con que la persona se enfrenta a una representación hace posible el texto, que inviste de sentido aquello que, durante la fruición, podemos llamar “espacio textual” (TALENS, 1986: 21-22). Tal “espacio” puede concebirse en función del principio ordenador que lo constituye:

1. Espacio textual (ET): *organizado estructuralmente entre unos límites precisos de principio y fin*, es un artefacto finalizado, que ya lleva en sí un orden inmutable (un solo principio ordenador), sobre el que únicamente es posible ejercer la lectura. Es el caso de la novela, el film, el cuadro, etc.: textos concluidos.
2. Espacio textual 1 (ET1): *una mera propuesta, abierta a varias posibilidades de organización y fijación*, pre-textos sobre los que pueden actuar distintos principios ordenadores para constituirlos en textos, como el guión (que sirve de base para el film), el drama (que posibilita la representación teatral), la partitura musical, etc.
3. Espacio textual 2 (ET2): *no constreñido por ningún tipo de organización ni fijación*, aunque puede convertirse en cualquiera de los dos anteriores por la aplicación de algún principio ordenador. Es el caso de la naturaleza (paisaje

para la obra pictórica) o del “espacio de la realidad” (expresión reduccionista cuya complejidad ya hemos comentado previamente), comprensibles mediante la constitución en representación, única forma de que el ser humano haga asequible a su entendimiento el mundo que le rodea.

Estas representaciones adquieren el carácter de “espectáculo” cuando la implicación del sujeto deja de ser intrínseca y su participación tiene lugar a través de la mirada y no del acontecimiento. La “mirada” es, pues, una mediación –condicionada a un punto de vista– que se ejercita directamente (por la visión del hecho) o indirectamente (bien como resultado de la aplicación de una tecnología o bien a través de otra mirada entendida como delegada). En el segundo caso, todo “aparato” posee una entidad física, un límite concreto, no fluctuante, al igual que toda “mirada por delegación” genera un espectáculo enmarcado en un espacio físico.

Es por la representación que el hombre hace suyo el universo que le rodea, dotándole de un sentido que profiere como unívoco a sabiendas de la inconsistencia de toda expresión metafísica; en su ejercicio de fijación, separa una fracción sublime del flujo plurisignificante para acotar su mirada y convertirla en discurso. La herencia cultural ha fijado en el tiempo modelos de representación de los que hoy es prácticamente imposible desprendernos y que responden a una mirada privilegiada; ese gesto social, semántico, se ha transformado en un gesto estético, en ocasiones vacío de contenido.

Como muy bien ha indicado JACQUES AUMONT (1983), el primer estatuto de la imagen es la mostración; antes que nada, responde a un punto de vista que necesariamente establece una relación de co-implicación entre presencia y ausencia, pero, inmediatamente, construye sentido y, a través de los innumerables códigos de que hace uso (icónicos y representacionales), se apropia significados, se convierte en “predicativa”. Se produce así una imbricación entre “mostrar” y “dar a entender” que está directamente relacionada con la esencia narrativa del film (de ficción, puesto que todo film es ficción).

Para AUMONT toda obra de arte es *donation* y, en esa relación de entrega entre el film y su espectador, se puede distinguir siempre:

1. La mirada, como acto mostrativo, sobre un espacio imaginario. La institución del cuadro, sus modificaciones, su movilización, se transmutan en la mirada del sujeto-espectador.
2. El relato, que habilita el lugar del espectador como punto de relación entre ficción y enunciación.
3. La perversión, fruto de la imposición de un sentido unívoco ligado al doble juego de la tradición narrativo-representativa y a la capacidad de seducción a través de la identificación a que siempre es inducido el espectador, de tal forma que la pulsión escópica quede aparentemente satisfecha por la consecución de sus demandas.

Evacuada la limitación que supone para el analista la presencia del autor como ente productor del significado del film, cuya importancia no puede ser negada pero será siempre relativa, el proceso interpretativo se desencadena: “Sólo atendiendo a los textos, explorando sus articulaciones finas, es posible describir las estrategias que en ellos se movilizan en busca de la confrontación con el espectador. Sólo renunciando a hipostasiar un "autor" y organizando una aproximación coherente al trabajo de la significación, tal y como es puesto en funcionamiento por cada film particular, se hace posible estudiar tanto las homogeneidades como las escisiones, las unanimidades como las disidencias que recorren las obras creativas” (ZUNZUNEGUI, 1994: 25)

La descripción es el primer paso hacia la interpretación porque para establecer cualquier tipo de hipótesis debemos anclarla en un punto de partida que responda a precisiones de orden material directamente extraídos del significante fílmico. Sabemos que la imagen significa (AUMONT, 1996):

- simbólicamente (y plásticamente) por la organización de sus propias estructuras,
- dialécticamente, por relaciones de implicación, convirtiéndose en signo durante el desarrollo de su propia continuidad,
- rítmicamente, según las relaciones temporales, métricas, tonales, etc... que se derivan de la cadena sintagmática

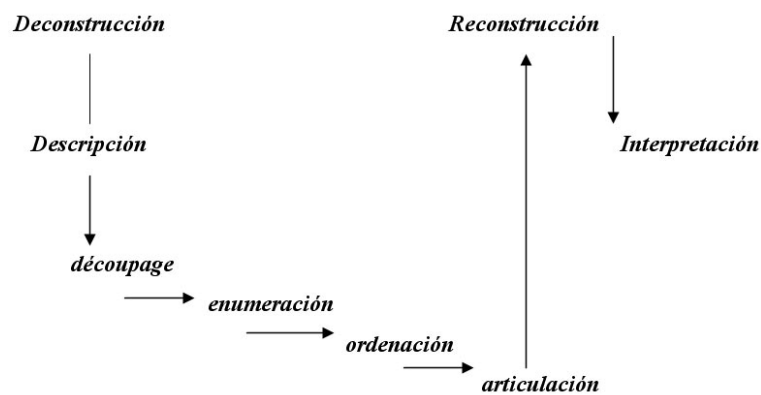
Pues bien, estructura, composición, distribución y características de los sintagmas, relaciones de primer nivel... son parámetros que estamos en disposición de extraer del texto cinematográfico - con garantías- a partir de un buen *découpage* (descomposición de todos los elementos primarios). Una parte de este proceso es mecánica, pero su supuesta facilidad no nos debe llevar a engaño, ya que la polisemia de la imagen hace posible en todo momento una *deriva de la significación* que puede ser el resultado de una errónea aplicación de la tarea de deconstrucción. Por ello, el primer factor que debe caracterizar a la descripción es la modestia, precisamente por tratarse de una operación al alcance de cualquiera (algo muy diferente a la asignación de los componentes iconográficos, que requiere conocimientos especializados); el objetivo es la extracción y documentación de las unidades desde una perspectiva de veracidad extrema: sólo anotaremos aquello que sea constatable.

El propio AUMONT indica cuáles son los principios aplicables a la práctica descriptiva:

- *Adherencia*: describir es permanecer lo más cerca posible de lo visible (o sensible, ya que en el cine hay también sonido)
- *Desplazamiento*: o dinamismo. Cierta distancia que permita situar aquello que más destaca en la imagen (aparentemente contradictorio con el principio anterior pero su balance supone un equilibrio entre la mirada absoluta -ciega- y la interpretativa que valora lo que realmente tiene valor)

- *Impertinencia*: establecer relaciones que no sean estrictas copias de las narrativas y que aporten sugerencias figurativas
- *Equivalencia*: comparación con otras imágenes para evitar el "delirio" interpretativo

El punto de conexión entre la descripción y la interpretación es, lógicamente, el desarrollo de un proceso explicativo que se aplica en el establecimiento de nexos mediante los que el sentido cobra vida; es el punto de inflexión que nos permite el paso entre las prácticas objetivas y las subjetivas. Aunque más tarde desarrollaremos con detalle cada uno de los procesos, un primer acercamiento nos permite establecer un cuadro gráfico útil para nuestros objetivos:



Otra operación fundamental es previa al desarrollo de la interpretación (mejor, su condición indispensable). Se trata de la aplicación de dos paradigmas organizativos que tienen que tenerse siempre presentes: el primero, la existencia en el texto fílmico de un *principio ordenador*, impone unas reglas morfológicas y sintácticas que provienen del estatus inherente al film en cuanto producto sometido a las vicisitudes de un contexto (tipo de producción, género, nacionalidad, estilemas autorales, etc.) y que fuerza ciertas direcciones de lectura, un modo de ver y leer (CARMONA, 1993:

55); el segundo, el *gesto semántico*, ligado a la mirada concreta que el espectador proyecta sobre el film (en este caso la del analista), que condicionará todo el proceso de lectura e interpretación de acuerdo con una elección individual no exenta de influencias contextuales e intertextuales.

3 Denotación, connotación y sentido

La significación cinematográfica siempre es más o menos motivada, nunca arbitraria.

Esta motivación opera en dos niveles: en el nivel de la relación entre los significantes y los significados de *denotación* y en el nivel de la relación entre los significantes y los significados de *connotación*.

A) *Denotación*: La motivación se deriva aquí de la *analogía*; es decir, de la semejanza perceptiva entre significante y significado. Ello sucede tanto en la *banda de imágenes* (= una imagen de perro se asemeja a un perro) como en la *banda de sonido* (= un ruido de cañón en un film se asemeja a un verdadero ruido de cañón) [...] La duplicación mecánica, aun cuando deforme parcialmente a su modelo, no lo *analiza* en unidades específicas. No produce una verdadera *transformación* del objeto, sino una simple *deformación* parcial y puramente perceptiva.

B) *Connotación*: En el cine, las significaciones connotadas también son motivadas. Pero en este caso la motivación ya no consiste forzosamente en una relación de analogía perceptiva... La naturaleza de la connotación cinematográfica siempre es *simbólica*: el significado motiva al significante pero lo desborda. La noción de *desborde motivado* puede definir a casi todas las connotaciones fílmicas (METZ, 1972a: 171-172)

Resulta funcional, por lo que respecta al cine, la diferenciación entre *expresión* (significante) y *contenido* (significado) que lleva a cabo HJELMSLEV, a cada uno de cuyos elementos adjudica la doble división en *forma* y *sustancia*. Así, forma y sustancia quedan inseparables en el seno de cada ámbito, superando las dicotomías habituales entre forma y contenido (críticas siempre), lo que nos permite generar el siguiente gráfico:

	Expresión	Contenido
Sustancia	CINE: artefacto filmico	HISTORIA
Forma	↑ RELATO	DIÉGESIS ↑
<i>DISCURSO</i>	↑	

Donde, como puede observarse, se produce un desplazamiento para el discurso que lo vincula al relato y a la historia – plasmada en la diégesis- (es la forma tanto de la expresión como del contenido). Los gráficos nos ayudan sensiblemente a comprender la complejidad de las estructuras narrativas y nos han de servir posteriormente para abordar los problemas de la enunciación. No obstante, la introducción de términos como “narración” y la vinculación que muchos autores establecen entre historia y discurso, nos parece poco productiva; es por ello que la hemos reelaborado mediante un cruce en dos epígrafes (forma de la expresión = relato; forma del contenido = diégesis) que permite situar en los límites la historia y el discurso en sus calidades de sustancia y forma vinculadas. Es menos ambiguo equiparar relato a enunciado y discurso a enunciación + enunciado (superpuesta, imbricada, implicada, indesligable...). En otros términos, el relato es un significante cuya significación actualiza la historia (genera la diégesis), mientras que el discurso es ese mismo significante que ha alcanzado un *sentido* mediante la doble actualización de autor y espectador (lector), de ahí que hablemos de denotación y connotación así como de la imposibilidad de que exista un relato fuera de un discurso y a la inversa.

La imagen cinematográfica es una imagen necesariamente connotada, no sólo por las características adjetivas del objeto o sujeto mostrado, por los atributos afectivos del referente, sino sobre todo por el punto de vista elegido para la cámara, su angulación, la iluminación que baña al sujeto u objeto, etcétera. En el acto de encuadrar e iluminar un objeto, el director no puede renunciar a una muy específica producción de sentido, producto de una investidura emocional o crítica, que se corresponde precisamente con su punto de vista psicológico o moral sobre el sujeto u objeto encuadrado e iluminado (GUBERN, 1994: 270)

La imagen es siempre polisémica porque implica, “subyacente a sus significantes, una *cadena flotante* de significados, de la que el lector se permite seleccionar unos determinados e ignorar todos los demás” (BARTHES, 1986: 35); ahora bien, estos significados proceden tanto de la relación *Significante/Significado* (*Ste/Sdo*) propia del signo icónico –y en tal caso estaríamos hablando de denotación- como de la acumulación de referencias externas que se anclan en elementos culturales y experienciales, de carácter contextual, que producen un plus de sentido pragmático no unívoco –en cuyo caso hablamos de connotación. Ambos parámetros acompañan a la imagen y se refuerzan con la sensación de movimiento de que la provee el cinematógrafo.

Algunos elementos connotativos tienen su origen en la intervención sobre el significante del ente enunciador (punto de vista, planificación, iluminación, etc.) mientras que otros se consuman en el proceso interpretativo por parte del espectador (y ahí tienen cabida factores –sociales, culturales, vivenciales, grupales- que no pueden estar totalmente previstos en el punto de emisión del discurso). Así pues, el sentido procedente de la connotación *excede* (*desborda*) al que llega desde la denotación, pero se incorpora a él, se acumula sobre él, sin contradecirlo ni ignorarlo (METZ,

1972a: 174). El acto que genera el sentido está radicado en el lugar del receptor (lector) y así podemos decir que “la connotación es el conjunto de todas las unidades culturales que una definición *intensional* del significante puede poner en juego; y por lo tanto, es la suma de todas las unidades culturales que el significante puede evocar institucionalmente en la mente del destinatario” (ECO, 1989: 101)

Seguimos comprobando la pregnancia del lugar de recepción del texto, pero esto no quiere decir que el ente emisor no esté capacitado para inscribir en el film elementos connotativos que, en muchas ocasiones, cuentan con el “saber común” de los espectadores a partir de la aplicación de una norma específica que ha sido interiorizada (o de su ruptura para provocar un efecto). En consecuencia, la connotación funciona a tres niveles: 1) superponiéndose sobre la denotación para incorporar un plus de sentido por gestión voluntaria de la enunciación; 2) íbid como consecuencia de un componente de intertextualidad o de evocación personal no consciente, es decir, por un acto no deliberado pero efectuado en el origen al construir el significante, y 3) por la incorporación de significaciones como consecuencia de parámetros contextuales en el momento de la interpretación. En ninguno de los tres casos se niega el valor denotativo, pero resulta muy difícil separarlo del connotativo porque la polisemia de la imagen deja siempre abiertos caminos de lectura.

Todo lo cual supone que hay un “recorrido” que hace posible una dialéctica de los niveles significativos en un proceso de sucesivas actualizaciones e intermediaciones, donde intervienen elementos contextuales, connotativos, culturales y sociales que actúan tanto sobre el emisor como sobre el receptor, lugar hermenéutico en el que hay que inscribir también los fenómenos de identificación y las proyecciones individuales.

Por otro lado, en la naturaleza de las connotaciones es posible establecer distinciones siguiendo la tesis aplicada a la lingüística, pero extrapolable a otras representaciones, por KERBRAT-ORECCHIONI (1977: 167):

- *Semánticas*
 - Figuras retóricas
 - Valores asociados
 - Valores implícitos
- *Estilísticas*
- *Enunciativas*

Según esta clasificación, los valores añadidos no correspondientes a una voluntad en origen se situarían en el eje semántico (valores asociados e implícitos), tal como acontece en los artefactos fílmicos. La construcción del significado del film por parte del espectador cuenta con la acumulación de los mecanismos de denotación y connotación, con independencia de un supuesto sentido originario que habitualmente está implícito en la voluntad discursiva.

Conviene por tanto distinguir entre los conceptos de significado y sentido. El primero es “producto del código, independientemente de todo sujeto, el sentido, en cambio, sólo existe en relación con un sujeto: es, por decirlo así, el significado que algo tiene para alguien, la manera en que se integra en su experiencia, en su relación con el mundo” (GONZÁLEZ REQUENA, 1989: 21). Esto nos permite diferenciar, a su vez, dos sentidos, que pueden o no ser coincidentes: el que en origen pretende el discurso del ente enunciator y el que resulta del acto fruitivo por parte del espectador en la sala. Este último varía en función de las lecturas posibles, pero ambos obedecen a procesos hermenéuticos. Aunque el modelo dominante pretende la imposición de una dirección única de sentido, éste no puede ser delimitado porque no depende por completo de la voluntad del emisor, es fluctuante y se puede actualizar tanto por los individuos como por las visiones, incluso por las condiciones materiales de disfrute del artefacto fílmico.

El significado, por su parte, hace posible generar tipologías, siempre relativas, como es el caso de las propuestas por DAVID

BORDWELL (1995: 24-25, y también en BORDWELL Y THOMPSON, 1995: 49-52), que habla de:

- *Referencial*: el espectador queda habilitado para reconocer como mundo real o posible el de la diégesis, habitable y homogéneo, con una estructura espacio-temporal en cuyos límites tiene lugar el desarrollo de la historia.
- *Explícito*: asumiendo un nivel superior de abstracción, el espectador puede dotar a ese mundo posible, procedente del significado referencial, de valores conceptuales explícitos.
- *Implícito*: el espectador construye significados no evidentes o de tipo simbólico, de acuerdo con una adjudicación de valor de verdad al discurso de origen.
- *Sintomático*: el espectador habilita otros significados no inscritos ni explícita ni implícitamente en el texto por la voluntad enunciativa por haber quedado reprimidos o tener un valor de síntoma.

Los dos primeros se pueden considerar “literales” y forman parte de que lo denominaremos *voluntad denotativa en origen*, los dos restantes apuntan hacia la construcción del sentido del film.

Si la adjudicación de sentido es el resultado de un proceso de lectura, éste constituye en sí mismo la generación de un nuevo discurso sobre la base del que se halla en el texto y que ha sufrido transformaciones durante la fase frutiva; se desvela así la capacidad de todo texto para ser susceptible de poseer un carácter abierto (RICOEUR, 1999: 74) y en tal operación se ancla la interpretación. Un texto es “comprendido” cuando el propio lector se encuentra en condiciones de continuar la labor de estructuración, pero la “explicación” es una “operación de segundo grado que se halla inserta en esta comprensión y que consiste en la actualización de los códigos subyacentes a esta labor de estructuración que el lector acompaña” (RICOEUR, 1997: 494) y que permite dotar de sentido a la obra.

Muy acertadamente, KERBRAT-ORECCHIONI (1977: 208), al referirse al funcionamiento connotativo de los textos literarios, señala que cumplen una función doblemente polémica porque se proclaman, de un lado, discursivamente polisémicos contra cualquier lectura monológica castradora y, de otro, por el desvelamiento del trabajo de producción textual que se enfrenta así al supuesto lenguaje transparente de la denotación que disimula sus artificios bajo un envoltorio de “naturalidad”. Si intentamos trasladar al texto fílmico estos razonamientos se producen de inmediato algunas contradicciones:

- El texto fílmico es también marcadamente polisémico, pero los valores de connotación pueden encontrarse “ahogados” o “enmascarados” por la voluntad denotativa del discurso, que pretende naturalizarse mediante la transparencia enunciativa.
- El modelo hegemónico tiende hacia el enmascaramiento y hacia la negación de una posibilidad alternativa. Aquí se vislumbra necesaria la reivindicación del carácter gradual de cualquier tipo de modo de representación y sujeción a una norma.
- La mayor parte de los films se corresponden con el modelo institucional, por lo que sus discursos defienden la dirección única de sentido y el carácter denotativo de sus imágenes.

Desde nuestro punto de vista, la vigencia de una carga connotativa no sólo es posible y deseable sino que siempre tiene lugar, pero es ocultada por las fórmulas de la “transparencia”, como veremos al ocuparnos de la enunciación. Es evidente que en el acto de lectura se cifra lo más importante del proceso significador y, en consecuencia, hay que habilitar mecanismos discursivos capaces de producir una visión crítica y una respuesta consciente por parte del público cinematográfico. ¿Cómo? Exhibiendo el trabajo de producción de sentido, frente a su ocultamiento; desvelando

la distancia entre lo dicho y lo “no dicho”, la connotación denuncia el carácter relativo de todos los sistemas de representación (KERBRAT-ORECCHIONI, 1977: 205) y hace sospechosa la idea ilusoria de un discurso verdadero, adecuado y conforme con la norma establecida.

4 Identificación y participación

El cine hace posible la identificación del individuo con las imágenes desde una doble perspectiva: la del ente material generador (la cámara, en cuanto al establecimiento de una mirada omnisciente) y la del mundo diegético (espacios, personajes, vivencias). El M.R.I. responde en su momento muy efectivamente a los requerimientos de una burguesía claramente decidida a la rentabilidad económica del nuevo invento pero también –y este es un factor muchas veces olvidado- a su rentabilidad ideológica, que establece los mecanismos oportunos para quebrar el conflicto permanente que supone.

El espectador mantiene una posición dual, al tiempo introspectiva y participativa, que inviste de sentido a la representación, pero, en el trayecto, en el flujo de ida y vuelta (dialéctico, ¿por qué no?) del discurso, tiene lugar una elección de carácter no-consciente (involuntaria) que inclina su relación con el artefacto cinematográfico hacia el polo de la identificación o hacia el de la participación. Sabiéndose en la sala, seguro en su asiento, se reviste de un manto de omnisciencia que le permite trasladarse al interior de la ficción y vivirla como propia. Para ello, debe darse una condición: la *identificación primaria* con el mecanismo cinematográfico, la cámara, que establece el punto de vista; se trata de una condición necesaria sin la que todo otro tipo de identificaciones fracasa.

Las investigaciones teóricas de Jean-Louis Baudry, en relación con lo que él ha llamado “el aparato de base” en el cine, metaforizado por la cámara,

han permitido por primera vez distinguir en el cine el juego de una *doble identificación* con respecto al modelo freudiano de la distinción entre la identificación primaria y la secundaria en la formación del yo. En esta doble identificación en el cine, la *identificación primaria* (hasta entonces no teorizada), es decir, la identificación con el sujeto de la visión, en la instancia representada, estaría la base y la condición de la *identificación secundaria*, es decir, la identificación con el personaje, en lo representado, la única que la palabra identificación jamás había abarcado hasta esta intervención teórica (AUMONT, BERGALA, MARIE Y VERNET, 1993: 262)

Como se puede comprobar, la identificación primaria tiene mayor complejidad de la que aparenta: no se trata tan sólo de la cámara –un artefacto mecánico, a fin de cuentas– sino de la fijación de un punto de vista y, en consecuencia, de la atribución de la mirada a un sujeto determinado. Este sujeto no es único, puesto que a lo largo del relato fílmico la cámara adopta diversos tipos de ocularizaciones que, a su vez, tienen resonancias en la focalización adscribible al personaje o al ente narrador; de la homogeneidad conseguida a través del establecimiento de un espacio habitable, depende en gran medida la transparencia de los cambios de mirada y la posibilidad expresa de una identificación secundaria. Se intersectan, pues, tres miradas de carácter muy diferente: 1) la de la cámara, como instrumento, que se dirige a lo profílmico y tiene su réplica sobre la pantalla de proyección en el momento de la exhibición; 2) la del espectador, que se dirige a la película que transcurre sobre la pantalla, y 3) la de cada uno de los personajes, miradas intradieгéticas que descansan en un entramado de fuerte complejidad (DE LAURETIS, 1992: 219); las dos primeras parecen confundirse en la fruición sobre un mismo significante, pero es ahí donde se produce una transferencia del sujeto-espectador que mira al sujeto-espectador que participa (confusión de su mirada con la de la cámara, que, en un primer nivel, es la del

narrador omnisciente) y se abre el camino para una segunda transferencia que tiene lugar mediante la proyección de la subjetividad del espectador hacia el relato –construyendo así su propia interpretación del mismo– y su posterior conversión en identificación secundaria.

El flujo de miradas entre personajes y las ocularizaciones internas primarias y secundarias contribuyen a la omnisciencia y determinan las bases de las transferencias de proyecciones e identificaciones a lo largo del film. Se comprende así que el traspaso emocional sea un medio propicio para la construcción de imaginarios y que sólo pueda ser conseguido cuando desaparecen los efectos de extrañamiento y el flujo de las imágenes no delate la participación –como ente enunciador– de un sujeto exterior ajeno al espectador.

Tal como indica CHRISTIAN METZ (1975: 41, y también en 1979: 57), la complejidad del mecanismo de identificación radica no sólo en que el individuo (espectador) sea capaz de asumir la experiencia ficcional de un determinado personaje (nivel imaginario), sino que también –al mismo tiempo e inexcusablemente– se sepa a sí mismo como ente real en el seno de un mundo real. Este doble juego es el que posibilita el flujo de experiencias personales hacia la ficción (proyecciones) y convierte a ésta en material simbólico capaz de un efecto de realidad que se edifica sobre la carencia (ausencia del objeto fotografiado) y la presencia de la imagen que la convierte en significativa.

Nuestro estudio no puede limitarse a señalar las consecuencias de los procesos de identificación, que ya sabemos son manifiestas social e ideológicamente, sino que debe ampliarse hacia las tramas contextuales que pueden explicar el desbordamiento de los límites, tanto dentro como fuera del marco espectral condicionado por la mirada (como fruto del deseo o pulsión escópica), y la intersección de subjetividades reales y ficcionales. Por ello, a la percepción de un “yo” omnisciente que mira y que se sabe al tiempo fuera y dentro del relato fílmico (espectador) se suman no sólo las miradas inscritas en el seno de la diégesis sino las que

desde ésta se dirigen al público en la sala (AUMONT, 1992: 132) y que provocan un nuevo “contrato espectadorial” que nos permite hablar de un dispositivo de mayor amplitud que el que permanece anclado en la mirada individual.

Así, una parte esencial del dispositivo espectadorial es la propia sala en que se produce la exhibición cinematográfica y que es el primer eslabón que trabaja sobre la psique para conseguir disminuir cualquier tipo de resistencia al “encantamiento”. El *hall* y la propia sala estructuran el espacio (contexto real) para producir un sentimiento de individualidad, imponiendo el aislamiento y generando un tipo muy concreto de espectador. En un segundo momento, la proyección modifica sensiblemente la percepción del espacio previo para establecer una nueva relación contextual del espectador, dual y jerarquizada, que le subordina al dispositivo (GARDIES, 1993b: 21-22) y permite a los estímulos audiovisuales actuar sobre ese nuevo sujeto maleable ya constituido y susceptible de un proceso óptimo de recepción. Si el modelo de representación dominante evita las marcas de enunciación es precisamente para que el espectador se constituya en sujeto y se vea a sí mismo como protagonista (creador y partícipe) de la historia que se narra:

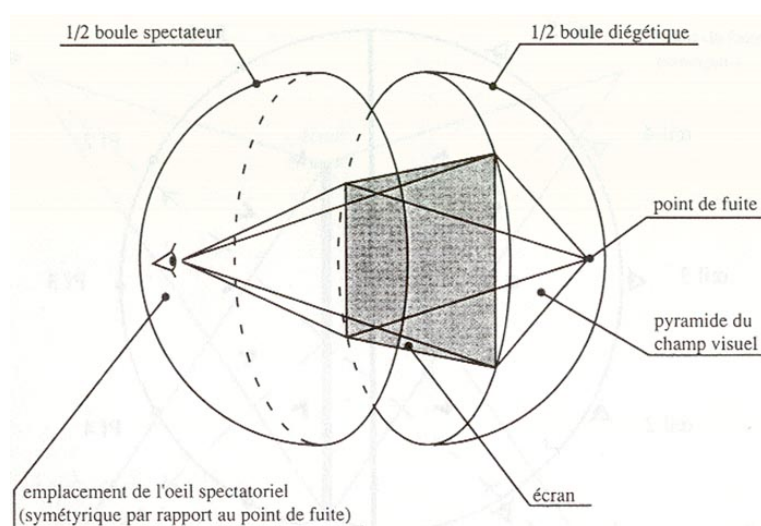
Hay pues una dualidad constitutiva en el espectador: por un lado, el cuerpo simbólico, puesto que asume aquel que el enunciador ha colocado para él en el texto, lo que BETTETINI (1996: 36-37) denomina *prótesis simbólica*, que le permite un trabajo de elaboración de sentido a partir de los parámetros integrados en el material audiovisual y que han sido previstos por el ente enunciador; este trabajo es una auténtica (re)producción de los materiales y abre la posibilidad de una lectura crítica –que no siempre es llevada a cabo. Por otro lado, el sujeto-espectador conserva su individualidad, lo que es manifiestamente necesario para que la prótesis simbólica pueda constituirse.

Otro elemento esencial del proceso es la pantalla sobre la que el film cobra vida durante la proyección. Se trata de una entidad real, con materialidad física, pero, una vez producida la oscuridad y acontecidas las primeras imágenes, se convierte en un espacio

de gran complejidad; es una especie de espejo sobre el que se refleja la alteridad, la constatación de un “yo” ajeno -porque el espectador conserva su identidad plena aunque haya traspasado sus sensaciones al interior del relato-, pero también la inversión del espacio real en el que se sitúa el individuo: frente a él se abre un mundo de ficción que reúne todos los requisitos del real; ambos fluyen en la mente del espectador como dos instancias de un mismo universo para el que la separación entre realidad y ficción ha dejado de ser relevante. La imagen sobre la pantalla parece formar parte de la vida y, al mismo tiempo, es la manifestación más explícita de su alteridad.

Ni que decir tiene que la posibilidad de una mirada crítica, sin despreciar las sensaciones que el medio habilita, no entra dentro de los criterios de representación del modelo dominante. Para éste, el espectador es sistemáticamente reducido a un ente contemplativo –sólo participativo por la vía de la identificación- que asume la dirección de sentido impuesta por el texto gracias a una disolución práctica de la prótesis simbólica. Ahora bien, el acto hermenéutico es único para cada individuo y situación espectacular, por lo que la capacidad crítica es un hecho, sea o no usada.

ANDRÉ GARDIES ha formulado un principio espacial que, en nuestro criterio, es básico para la comprensión de los fenómenos analíticos que nos interesan. Para él, el espectador se encuentra situado en el límite de una *esfera especular* que se subdivide a su vez en otras dos: semiesfera espectacular y semiesfera diegética, según el siguiente gráfico:



(GARDIES, 1993b: 30)

La importancia radica en el reconocimiento de un espacio espectral y otro diegético que no se encuentran separados sino unidos por la superficie de la pantalla hasta completar una esfera. La pantalla preserva la identidad de espectador y diégesis, sus vinculaciones a un mundo que, en el acto de fruición, se ve involucrado en un todo para el que no hay establecida discriminación. El espectador cambia instintos por pulsiones en el acto de ver, no satisface sus necesidades materialmente sino simbólicamente, convierte el medio en un objetivo al dividir la pulsión escópica *en un fin (ver), una fuente (el sistema visual) y, finalmente, un objeto (la mirada, según Lacan)* (AUMONT, 1992: 131).

Para concluir, conviene hacer un breve comentario sobre los procesos de identificación con los personajes, teniendo en cuenta que la construcción de imaginarios pasa también por la asunción de modelos estéticos y de vida que, en líneas generales, acompañan o forman parte de los rasgos de esos personajes. La cuestión es que la identificación secundaria no se produce por un efecto de simpatía que proviene de un determinado tipo de personaje, sino que, a la inversa, la identificación es la causa de la

simpatía (AUMONT, BERGALA, MARIE Y VERNET, 1993: 271), por lo que cabe deducir que es en los mecanismos discursivos donde se encuentra el elemento que asegura la imposición sobre el espectador (su maleabilidad).

El espectador, pues, se sitúa en un lugar privilegiado en el seno del dispositivo, pero ese privilegio es una operación interesada que le constituye según el modelo ideológico y filosófico del idealismo (AUMONT, BERGALA, MARIE Y VERNET, 1993: 264-265):

- Lugar siempre único y central
- Adquirido sin esfuerzo de movilidad
- Sujeto omnisciente
- Dotado de ubicuidad

Se trata de la asignación del lugar de Dios, del ojo omnipotente, que camufla el conocimiento sobre la mediación de una cámara que construye el espacio y dota de sensación de movilidad y trimidimensionalidad a una imagen realmente plana e inmóvil. Por la identificación primaria el espectador se cree sujeto de la visión –desde el ojo de la cámara que ha actuado previamente para él sobre el profílmico- al tiempo que se sabe protegido por la invulnerabilidad de su asiento (partícipe en un espectáculo que como tal es concebido); sobre esta base, construye un diagrama de identificaciones secundarias, aparentemente inocuo, que no sólo actúa dialécticamente sobre sus sensaciones sino también sobre sus ideas, sobre su cultura, sobre su visión de mundo, sobre sus condiciones de existencia.

5 Métodos de análisis

La inserción en nuestro estudio sobre el análisis fílmico de reflexiones en torno a la denotación / connotación y a los mecanismos de identificación espectral, con ser elemental e introductoria,

nos proporciona una visión de conjunto sobre los mecanismos que rigen el territorio para el desarrollo de nuestra labor. Si bien sabemos ya que habrá que llevar a cabo una deconstrucción – reconstrucción del film, conviene ahora matizar que, salvo en los términos más generales, no todas las teorías coinciden en la metodología a seguir y es indudable que la cuestión metodológica deviene aquí de primer orden. La libre elección individual de cómo llevar a cabo la tarea analítica nos demanda hacer un breve repaso por algunas de las opciones y los criterios de trabajo que despliegan, construyendo a partir de ellas un sistema que sea el más eficaz, desde nuestro punto de vista, para los fines que perseguimos.

DAVID BORDWELL, desde una posición neoformalista, ha teorizado ampliamente sobre el análisis de los films. Su aportación es importante y nos permite establecer algunos elementos claves. Así, cuando afirma que “debemos tener en cuenta que la producción de significado no es independiente de su sistema económico de producción ni de los instrumentos y las técnicas de las que se sirven las individualidades para elaborar materiales de modo que se produzca un significado. Además, la producción del significado tiene lugar dentro de la historia; no se lleva a cabo sin que tengan lugar cambios reales en el tiempo. Esto no indica que debemos establecer las condiciones de existencia de esta práctica cinematográfica, las relaciones entre las diferentes condiciones y una explicación de sus cambios” (BORDWELL, STAIGER Y THOMPSON, 1997: 98), está reivindicando la importancia de lo que a partir de este momento denominaremos *parámetros contextuales* y que, para nuestra elaboración posterior, implican:

1. El estudio sobre las condiciones de producción del film
2. La reflexión sobre la situación económico-político-social del momento de su producción
3. La incorporación de principios ordenadores tales como género, estilemas autorales, *star-system*, movimiento cinematográfico, etc.

4. El estudio sobre la recepción del film, tanto en su momento como a lo largo de los años, si fuera de cierta antigüedad.
5. La inscripción o no en un modelo de representación determinado.

Todos estos elementos son un soporte necesario para documentar nuestro trabajo analítico y es evidente que tienen un peso importante en la posterior interpretación del film. Soslayarlos, implica dejar de lado un pilar imprescindible y, con toda seguridad, el fracaso de nuestro proyecto.

El espectador llega al film con esquemas que derivan, en parte, de la experiencia con normas extrínsecas. El observador aplica estos esquemas al film, emparejando las expectativas adecuadas de las normas con su realización dentro del film. Las mayores o menores desviaciones de estas normas sobresalen como prominentes. Al mismo tiempo, el observador está alerta respecto a cualquier norma establecida por el propio film; estas normas intrínsecas pueden coincidir con, o desviarse de, las convenciones del conjunto extrínseco. Finalmente, el espectador puede encontrar elementos destacados, los momentos en que el film diverge en cierto grado de las normas intrínsecas. En una especie de proceso de *feedback*, estas desviaciones pueden, entonces, compararse con las normas extrínsecas pertinentes. En el transcurso de este proceso, tanto las normas extrínsecas como las intrínsecas establecen paradigmas, o conjuntos generales de alternativas que forman la base de los esquemas, asunciones, inferencias e hipótesis del espectador (BORDWELL, 1996: 153)

Esta cita nos presenta un desarrollo muy exacto del proceso que tiene lugar en la mente del espectador de cara a la interpreta-

ción del film, pero la predisposición de BORDWELL hacia el modelo de representación hegemónico le lleva a destacar una y otra vez la necesaria presencia de relaciones causa-efecto y a regir el proceso hermenéutico por una serie de esquemas (de categoría, de persona, de organización textual) y patrones prototípicos que, a la postre, devienen un corsé hermenéutico excesivamente ajustado a modelos semánticos preestablecidos.

Como ya habíamos visto anteriormente, propone este autor la distinción de cuatro niveles de significación: referencial, explícito, implícito y sintomático. El proceso interpretativo se dirigiría fundamentalmente a los dos últimos, ya que el orden de reflexión por parte del espectador sería:

1. El observador puede construir un "mundo" concreto, ya sea abiertamente ficticio o supuestamente real. Al encontrar sentido a un film narrativo, el espectador construye alguna versión de la *diégesis*, o un mundo espacio-temporal, y crea una historia (*fábula*) que tiene lugar dentro de sus límites. (...)

2. El observador puede subir a un nivel superior de abstracción y asignar un significado conceptual u "objeto" a la *fábula* y *diégesis* que ha construido. (...) Los significados referencial y explícito constituyen lo que habitualmente se denomina significados "literales".

3. El observador también puede construir significados disimulados, simbólicos o *implícitos*. (...)

4. Al construir los significados de tipo 1 y 3, el espectador da por supuesto que la película "sabe" más o menos lo que está haciendo. Pero el observador también puede construir los significados *reprimidos* o *sintomáticos* que la obra divulga "involuntariamente".

(BORDWELL, 1995: 24-25)

Observamos, pues, que nos hallamos ante una serie de formulaciones sobre la significación pero no ante una reflexión sobre

cómo se construye esa significación en el interior del film, por medio de qué relaciones entre los elementos significantes. El autor habla de patrones y esquemas adaptados a valoraciones semánticas y estructura un orden de elaboración:

El oficio del intérprete consiste primordialmente en adscribir significados implícitos y sintomáticos a las películas. (...)

Podemos considerar que este proceso implica cuatro actividades. Una vez se ha seleccionado la película:

1. *Se asume que los significados más pertinentes son implícitos, sintomáticos, o ambas cosas (...)*

2. *Se destacan uno o más campos semánticos (...)*

3. *Se traza el mapa de los campos semánticos sobre la película en diversos niveles, correlacionando las unidades textuales con características semánticas (...)*

4. *Se articula un argumento que demuestre la innovación y validez de la interpretación*

(BORDWELL, 1995: 59-60)

Nos encontramos aquí con una posible deriva del significado, si, como reza el punto 4, la articulación de una demostración de la interpretación es un proceso *a posteriori*. Desde luego no es nuestra intención restar validez a la propuesta de BORDWELL, por otro lado muy elaborada y razonada, sino establecer que no responde plenamente a los criterios que nos hemos fijado como meta, tanto más cuanto que el esquema de “presentación” que establece es el siguiente:

La típica interpretación cinematográfica sigue el esquema que expuso Aristóteles y revisó Cicerón:

Introducción:

Entrada: Una introducción al tema

Narración: Antecedentes; en la interpretación cinematográfica, una breve relación de la historia de un tema o una descripción o sinopsis de la película a examinar.

Proposición: La exposición de la tesis que se quiere demostrar

Cuerpo:

División: Un desglose de los puntos que apoyan la tesis

Confirmación: Los argumentos detrás de cada uno de los puntos

Refutación: Destrucción de argumentos contrarios

Conclusión: Revisión y exhortación emotiva.

Estos componentes pueden reorganizarse en cualquier texto crítico (BORDWELL, 1995: 237)

Es esta una elaboración narrativizada que es válida, en términos generales, para el planteamiento de un discurso hermenéutico de desarrollo de los resultados pero no para la constatación de todo el proceso, aunque sería adaptable mediante el incremento del “cuerpo” de la exposición. En cualquier caso, nosotros optamos por una mayor transparencia y por la presentación explícita de todos y cada uno de los elementos, objetivables o no, por lo que nos aliamos mucho más con la propuesta de STANLEY CAVELL (1999: 218):

La asignación de significado a las posiciones y las progresiones de la cámara, y de si su movimiento en un caso determinado es breve o prolongado, de acercamiento o alejamiento, ascendente o descendente, rápido o lento, continuo o discontinuo, es lo que yo entiendo por análisis de una película. Este proceso requiere actos críticos que determinen por qué el acontecimiento cinematográfico es lo que es aquí, en este momento de esta película; que determinen, de hecho, lo

que es el acontecimiento cinemático. Una cámara no puede, en general, demorarse o progresar, limitarse a ser continua o discontinua; tiene que demorarse en algo, y avanzar o pasar por fundido de algo a algo. Del mismo modo que la mente por lo general no puede sólo pensar ni el ojo sólo ver, sino que tiene que pensar en algo, mirar algo o apartar la mirada de algo.

Cualquier superficie que acepte la luz de una proyección es (puede servir como) una pantalla de cine. Este hecho puede tener o no significado ontológico, dependiendo de qué entendamos por significado ontológico, pero es lo que hace posible la especial cercanía y la especial distancia entre la representación que hace una película de la proyección de una película (el encuadre de la película representada es menor que el encuadre de la proyección en curso) y la proyección en una película de una proyección (en la que los encuadres coinciden), que viene a ser la proyección de esa película.

Aparecen aquí otro tipo de relaciones que apuntan hacia un hecho fundamental: *el film construye sus códigos en el interior del discurso, cada película genera su propia codificación (coincidente o no con los parámetros dominantes)*. El proceso de interpretación está, pues, íntimamente ligado al descubrimiento de ese mecanismo autocodificador, de ahí que hablásemos anteriormente de la imbricación entre descripción e interpretación.

Para las teorías que valoran fundamentalmente la recepción del film, se trata de *interrogar la forma del film*, como texto, para buscar elementos de puesta en escena, de codificación o de tipo de imagen. Como resultado, el sentido aparecerá tras las relaciones entre signos y actores sociales; la interpretación se orienta hacia la comprensión de cómo se producen y actúan las diferentes motivaciones y de qué forma nacen y se incorporan al entramado social (ESQUENAZI, 2000: 26). El punto de partida del análisis consiste en una batería de preguntas (ODIN, 2000: 56-57):

- ¿Qué tipo/s de espacio/s permite construir el texto?
- ¿Qué tipo/s de puesta en forma discursiva acepta?
- ¿Qué relaciones afectivas es posible instaurar con el film?
- ¿Qué estructura enunciativa autoriza a producir?

Las respuestas conducen a encontrar *procesos* analizables como *operaciones* cuya combinación permite de inmediato construir *modos* de producción de sentido. La diferenciación con otros planteamientos estriba en la adjudicación casi en exclusiva que se hace a la posición del espectador y, sobre todo, a sus condiciones de recepción. Aunque la importancia es innegable, pueden dejarse de lado aspectos no menos importantes.

ROGER ODIN (2000: 59) llega a establecer hasta nueve modos de abordar la lectura del film en tanto que espectador (lo cierto es que él mismo asegura que pueden ser más y que no siempre trabaja con estas premisas):

1. *Modo espectacular*: ver un film como espectáculo
2. *Modo ficcionalizante*: vibrar al ritmo de los acontecimientos ficticios que se narran
3. *Modo fabulador*: para extraer una lección del relato propuesto
4. *Modo documental*: para informarse sobre la realidad de las cosas del mundo
5. *Modo argumentativo/persuasivo*: para establecer un discurso
6. *Modo artístico*: como la producción de un autor
7. *Modo estético*: interesándose en el trabajo sobre la imagen y el sonido
8. *Modo energético*: para vibrar al ritmo de las imágenes y los sonidos

9. *Modo privado*: para reflexionar sobre las vivencias personales

Indudablemente, cada posición espectral condicionaría una dirección de sentido que afectará a las conclusiones del analista. Preferimos, por nuestra parte, no descartar ninguna de las posibilidades y trabajar con una meta unificadora de criterios. Históricamente, el análisis fílmico se ha ocupado de tres grandes cuestiones (MONTIEL, 2000: 34-36):

- El análisis de la imagen y el sonido o de la representación fílmica
- El análisis del relato o de las estructuras narrativas
- El análisis del proceso comunicativo y del espectador por él construido

Lo cual nos lleva a tres parámetros: formales, narratológicos y contextuales. El último ya lo hemos tratado anteriormente al deternernos en las teorías de DAVID BORDWELL, aprovechando ese momento para fijar nuestra propuesta, que más tarde retomaremos. Los otros dos forman parte del proceso de descripción vinculado directamente al *découpage* del film.

¿Es el análisis un teoría o una forma de teorizar? Esta es una cuestión de indudable interés, puesto que hay similitudes muy específicas entre ambos procesos (AUMONT Y MARIE, 1988: 11):

- Ambos parten del hecho fílmico, pero llegan con frecuencia a reflexiones profundas sobre el hecho cinematográfico
- Ambos tienen una relación ambigua con la estética, a veces rechazada, olvidada o negada, pero importante en la elección del objeto
- Ambos, finalmente, tienen un lugar esencial en la institución docente, y muy especialmente en las universidades y los institutos de investigación.

Lo cierto es que el análisis puede tener como objetivo la demostración de una teoría, o servir de apoyo para ella, con lo que, siendo procedimientos y/o elaboraciones diferentes, pueden confluir en determinadas situaciones. El análisis puede servir para verificar, para demostrar o para proponer una teoría, con lo que su importancia no puede ser obviada en modo alguno. En la historia del cine cabe destacar sucintamente algunos hitos en este sentido, tales como la reflexión que hace EISENSTEIN en 1934 sobre la secuencia de las yolas de *El acorazado Potemkin*; la aparición de las “fichas filmográficas” entre 1943 y 1945, en las que se incluye la ficha técnica y artística de las películas, otra de carácter descriptivo y analítico, e incluso sugerencias para los debates en sesiones de cine-fórum, actividad que abocaría a la creación del *IDHEC (Instituto de Altos Estudios Cinematográficos)* de la mano de MARCEL L’HERBIER; o la famosa política de los autores llevada a cabo por la revista *Cahiers de Cinéma* en los años 50. Hoy en día, herramientas como el vídeo o el DVD hacen mucho más asequible la posibilidad de analizar en profundidad los films.

El objetivo del análisis también determina tipologías:

- El film como demostrativo de una teoría
- El film en el seno de y como la obra de un cineasta. Idiosincrasias
- El film mayor, obra reconocida, para abundar en sus direcciones de sentido
- Análisis como espacio para habar sobre el placer de la interpretación de un film o teorizar sobre él (NOGUEZ, 1980: 191-192)

Se nos ha abierto hasta aquí una amplia gama metodológica que se debe reforzar con la mención al uso del análisis desde una perspectiva parcial. Hablamos en un doble sentido: 1) desde ópticas concretas, históricamente muy productivas, como es el caso del análisis desde la perspectiva de género, del psicoanalítico, del sociológico, del historiográfico o del economicista; y 2) a partir de fragmentos de films o de secuencias-tipo que condensan gran

parte del valor significativo de la obra (esto es muy habitual en los inicios y finales de las películas). No vamos a detenernos aquí en el estudio de cada una de estas propuestas teóricas, pero conviene reflejar al menos bajo qué condiciones podemos trabajar sobre una parte de un film en lugar de hacerlo sobre la totalidad:

1. El fragmento escogido para el análisis debe estar claramente delimitado como tal (coincidiendo con un segmento o sub-segmento del film)
2. Debe ser en sí mismo consistente y coherente, atestiguando una organización interna suficientemente explícita
3. Debe ser representativo del film en su totalidad. Esta noción no es absoluta y debe ser evaluada en cada caso particular en función del tipo de análisis y de aquello que se desea obtener en concreto (AUMONT Y MARIE, 1988: 89)

6 Propuesta de un modelo de análisis

Desarrollamos a continuación nuestra propuesta ordenada de análisis, a modo de modelo, pero sin voluntad reguladora alguna. Se trata de una posibilidad, entre muchas, que, en nuestro criterio, otorga las herramientas suficientes y permite obtener resultados eficientes. Seguimos, en gran parte, las orientaciones establecidas por VANOYE y GOLIOT-LÉTÉ en *Précis d'analyse filmique* (1992), por lo que no explicitaremos las referencias de página para evitar su aparición redundante a lo largo del texto. La ordenación, no obstante, y la disposición global del modelo, es nuestra.

Trabajaremos sobre la base de un análisis completo, concluido y publicado, que, en este caso, será *Guía para ver y analizar "Arrebato"*, si bien cualquier libro de la colección *Guías para ver y analizar...*, de *Nau Llibres* y *Octaedro*, reúne los requisitos más adecuados para un seguimiento del tipo de análisis que proponemos. La elección del film *Arrebato*, de IVÁN ZULUETA, se debe a

que su acceso es viable (recientemente aparecido en DVD), es una película española y su trama –tanto como su resolución estética– aporta elementos de reflexión cinematográfica a la par que discursiva.

Los trabajos a realizar por el analista llevarán, pues, este orden:

1. Fase previa:

a. Recopilación de información documental:

- i. Condiciones de producción del film*
- ii. Situación contextual en el momento de su estreno*
- iii. Recepción desde su estreno a la actualidad*
- iv. Bibliografía*

b. Découpage: plano a plano, bien mediante la descripción de cada uno de ellos, bien (o además) mediante la captura de fotogramas.

Propuestas establecidas por MICHEL MARIE en el artículo *Description - Analyse* publicado en *Ça Cinéma*, num. 7-8 de Mayo 1975:

1. Numeración del plano, duración en segundos o número de fotogramas
2. Elementos visuales representados
3. Escala de los planos, incidencia angular, profundidad de campo, objetivo utilizado
4. Movimientos:
 - en campo, de actores u otros
 - de la cámara
5. *Raccords* o pasos de un plano a otro: miradas, movimientos, cortes netos, fundidos, otros efectos

6. Banda sonora: diálogos, ruidos, música; escala sonora; intensidad; transiciones sonoras, encabalgamientos, continuidad/ruptura sonora

7. Relaciones sonidos / imágenes: sonidos *in, off*, fuera de campo; sonidos diegéticos o extradiegéticos, sincronismo o asincronismo entre imágenes y sonidos (VANOYE ET GOLIOT-LÉTÉ, 1992: 55)

c. Determinación de la existencia de principios ordenadores e inscripción o no en un modelo de representación determinado.

d. Decisión sobre los objetivos concretos del análisis (gesto semántico)

2. Fase descriptiva:

a. Generación de instrumentos de análisis:

- i. Segmentación*
- ii. Descripción de imágenes*
- iii. Cuadros, gráficos, esquemas*
- iv. Fotogramas*
- v. Extractos*
- vi. Croquis, bandas sonoras, etc.*

b. Plasmación escrita del análisis:

i. Ficha técnica y artística.

ii. Parámetros contextuales⁽¹⁾

- 1. Contexto de la producción: condiciones socio-económicas*
- 2. Contexto socio-político*
- 3. Inscripción o no en un modelo de representación*

iii. Análisis textual:**1. Sinopsis.****2. Estructura.**

3. Secuenciación o análisis textual propiamente dicho: aquí comienzan a aparecer elementos de relación entre los distintos parámetros (primera fase del proceso interpretativo)

Nuestra división del film en unidades pertinentes de lectura se apoya sobre tres criterios: unidad de lugar, de personaje y de acción o de tono (función dramática). Estas pertinencias se combinan de dos maneras en la producción de diversos tipos de segmentos autónomos. El más frecuente es el segmento estático: obedece esencialmente a la unidad de lugar y, accesoriamente, a la de personaje, y corresponde de una manera general a la “escena”, según Christian Metz (aunque ciertos ejemplos, de hecho cuando contienen diversas duraciones, apuntan mejor a la categoría de la secuencia)...

El segundo tipo de unidad narrativa, es el segmento “activo”. Estos fragmentos son más complejos y a menudo más largos que los precedentes, modelados y dominados por la unidad de acción, dependen del lugar o del personaje. Conservan un espacio dominante y un juego de personajes que se combina libremente a medida que se desarrolla la acción. La banda sonora juega un papel importante en la unificación de un mayor número de decorados, de tipos de luz, de encuadres, de ángulos de toma de vista, etc. (WILLIAMS, 1980: 234-235)

Secuencias y perfiles secuenciales

- *Secuencias:*

Parámetros fílmicos:

- Escena o secuencia en tiempo real.
Duración proyección = duración ficcional
- Secuencia ordinaria: continuidad cronológica con elipsis temporales
- Secuencia alternada
- Secuencia en paralelo
- Secuencia por episodios: evolución en planos separados por elipsis
- Secuencia collage (en *accolade*)

Parámetros de puesta en escena:

- Exterior o interior
- Día o noche
- Visuales / dialogados
- De acción, de movimiento, de tensión / inacción, inmovilidad, paro...
- Intimos / colectivos, públicos
- Con un personaje / con dos personajes... grupos

- *Perfiles secuenciales:*

- Número y duración de las secuencias (permite comparar entre films)
- Encadenamiento de las secuencias (rápido o lento, por corte, por figuras de demarcación -fundido, encadenado, efectos...-, encadenamiento musical o sonoro, cronología, causa-efecto, continuo-discontinuo...)
- Ritmo inter e intrasecuencial

3. Fase descriptivo-interpretativa:

a. Plasmación escrita del análisis:

i. Análisis de los recursos expresivos y narrativos:

- **1. Recursos expresivos:**

a. Componentes del plano

- Duración
- Angulo de la toma de vistas
- Fijo o móvil / plano secuencia
- Escala
- Encuadre
- Profundidad de campo
- Situación del plano en el seno del montaje
- Definición de la imagen
(color, grano, iluminación, composición)

b. Relaciones entre sonido e imagen

- Tres materiales de la expresión sonora:
palabras, ruidos, músicas
- Tres tipos de relación entre sonido e imagen:
In, fuera de campo, *off*
- Registro de sonido: directo, postsincronizado,
mezclas; sincronismo, asincronismo o no
sincronismo, encabalgamientos,
contrapunto, etc...
- Escritura y registro de diálogos:
no escritos, improvisados en registro
directo; escritos, aprendidos y tomados
con registro directo; escritos
postsincronizados; doblados

- 2. *Recursos narrativos:*

- a. Relato, narración, diégesis.*

- b. Personajes y trama.*

- c. Narrador e instancia narrativa.*

- d. Relaciones personaje-narrador.*

- e. Punto de vista y punto de escucha.*

- Desde un punto de vista visual:

- de dónde, de dónde se toma,

- dónde se sitúa la cámara

- Desde un punto de vista narrativo:

- quien narra, quien ve,

- de qué punto de vista narra

- Desde un punto de vista ideológico:

- opinión de la mirada y su manifestación

- Lo mismo para el sonido:

- de dónde, quien escucha...

- Distinción entre objetivos y subjetivos

- f. Enunciación fílmica.*

- 3. *Otros recursos expresivos y narrativos.*

4. *Fase interpretativa:*

- a. Parámetros contextuales⁽²⁾*

- i. Recepción del film, desde su estreno hasta la actualidad*

- ii. Interpretaciones ajenas.*

- b. Interpretación del analista: ajustada a los objetivos trazados, puede incluir juicios de valor de todo tipo, planteamientos ideológicos, etc. Siempre tendrá que tener en cuenta la base descriptiva para no caer en la deriva de sentido o en interpretaciones aberrantes.*

5. Otras informaciones de interés (actores, técnicos, etc.)

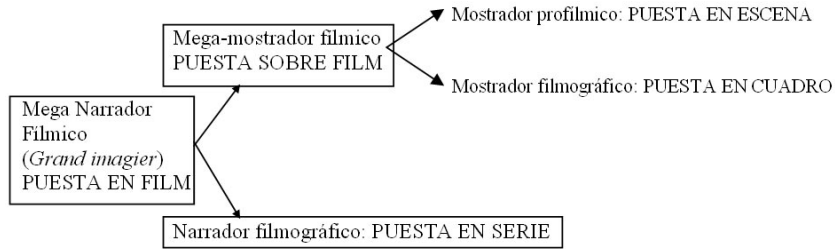
6. Anexos.

Como quiera que algunos parámetros que aquí se han manejado no han sido desarrollados todavía desde un punto de vista teórico, aportamos a continuación los elementos básicos para una correcta comprensión de los fenómenos relativos al análisis narratológico (historia, discurso, relato; narrador y narratario, y enunciación).

7 Historia, relato, discurso

Hay un engañoso vínculo entre la representación cinematográfica y el espectáculo, tal y como nos es vendido en la actualidad, frente a un cine de los orígenes que hacía gala de su carácter de *atracción* al romper cualquier conexión con una supuesta impresión de realidad y desvelarse a sí mismo como artefacto propio para el divertimento en la barraca de feria, como distracción (y no es casual que dis-traer implique separar, llevar fuera, sustraer). El producto cinematográfico hegemónico de hoy conserva ese vínculo con la dis-tracción pero oculta sus mecanismos de producción de sentido y generación de imaginarios colectivos, constituyéndose a sí mismo como espectáculo inocuo. Por ello, conviene que incorporemos de inmediato los diferentes procesos que se dan en la construcción de un film y que abarcan tanto mecanismos mostrativos como narrativos¹:

¹ Volveremos sobre este importante gráfico al tratar sobre la enunciación.



(GAUDREULT, 1988: 122)

Observamos así que el elemento esencial que posibilita la narración es el montaje, la sucesión de fragmentos dispuestos en un “cierto orden”, pero la imbricación entre los diversos sistemas es tan absoluta que no pueden aislarse. Más concretamente:

		Articulación de fotograma a fotograma
	↗	Mostrador filmico: Rodaje
		Unipuntualidad
Mega-Narrador (<i>Grand imagier</i>)		
	↘	Narrador Filmico: Montaje
		Articulación de plano a plano
		Pluripuntualidad

(GAUDREULT, 1988: 116)

Operaciones del proceso de discursivización fílmica:

Lo profilmico	Dispositivo profilmico	Puesta en escena
Lo filmográfico / Rodaje	Dispositivo de toma de vistas	Puesta en cuadro
Lo filmográfico / Montaje	Dispositivo de tratamiento de las imágenes (ya rodadas)	Puesta en serie

(GAUDREULT, 1988: 119)

INICIO		LLEGADA
Campo de Intervención		Modo de Comunicación narrativa
PROFÍLMICO	→ Manipulación del dispositivo profílmico	←
	↗ Manipulación del dispositivo de toma de vistas	← MOSTRACIÓN
FILMOGRÁFICO	↘ Manipulación del dispositivo de tratamiento de las imágenes (ya rodadas)	← NARRACIÓN

(GAUDREULT, 1988: 120)

La representación de la realidad ha sido –y sigue siendo– la gran preocupación de una cierta perspectiva ideológica respecto al cine y el arte en general, ya que la analogía:

- tiene una realidad empírica, que está sin duda en su origen. La analogía se verifica perceptivamente, y de esta verificación es de donde ha nacido el deseo de producirla;
- ha sido, pues, producida artificialmente, en el curso de la historia, por diferentes medios que permiten alcanzar un parecido más o menos perfecto;
- ha sido producida siempre para utilizarse con fines del orden de lo simbólico (es decir, ligados al lenguaje) (AUMONT, 1992: 213)

La mediación inscribe en la interpretación de lo real el factor ideológico; la realidad, como resultante, es ya una construcción producto de un punto de vista. Conviene matizar la diferencia entre los términos “punto de vista” y “perspectiva” ya que el primero indica la mediación de un observador y el segundo se basa en la relación enunciador-enunciatario y depende de los procedimientos de textualización (COURTES Y GREIMAS, 1982: 138). En el caso del cine, resulta evidente la mediación de la cámara,

aunque ésta no se puede considerar un “observador” salvo en cuanto adopta la subjetividad de algún personaje en el transcurso de la narración y dado que, por supuesto, siempre es el mecanismo de sustitución de la mirada espectral; en cuanto a la perspectiva, la relación enunciador-enunciario, explícita o no, es siempre parte del discurso fílmico, por lo que “punto de vista” y “perspectiva” se simultanean en la construcción de un film. Nosotros utilizaremos ambos elementos sin especial matización, excepción hecha de aquellos casos en que la claridad así lo exija.

Recuperando nuestra posición en torno al lenguaje cinematográfico como autocodificado en el caso de cada artefacto fílmico, nos encontramos ante un metalenguaje cuya primera referencia le autocontiene. Esta condición de metalenguaje nos interesa muy especialmente porque nos permite abogar por la ausencia de códigos universalmente establecidos, aunque la propuesta del M.R.I. sea la contraria, precisamente, y la competencia lectora del espectador se haya prefijado como la respuesta a esa hegemonía signíca. En el lenguaje cinematográfico todos los códigos son relacionales, no obedecen a una significación preestablecida y normativizada, se generan en su propio contexto y adquieren sentido en la medida en que son interpretados por el espectador a partir del flujo de imágenes; ese sentido es fruto del antes y después de cada fragmento, del valor contextual, y nada indica que obedezcan a una relación causa-efecto. Los múltiples esfuerzos empleados en construir gramáticas han fracasado por su vocación restrictiva.

No podemos en modo alguno, por ejemplo, prefijar un sentido de paso de tiempo gradual para los fundidos o para los encadenados, aunque estas sean sus funciones más habituales; según el contexto de cada film, adquieren su significación. Lo mismo podemos decir del primer plano o del plano de detalle, e incluso de los movimientos de cámara. Sin embargo, sí podemos establecer los tipos de planos, las posibles sucesiones entre ellos, una taxonomía de los movimientos de cámara... incluso características de su utilización en el seno de un discurso. Y es desde esta perspectiva que nos es posible, por ejemplo, un estudio sobre la elipsis

y el fuera de campo (lo no visible en la imagen proyectada) que tenga un doble contenido: el taxonómico y el discursivo.

Lo que distingue el cine de otros medios de representación es su capacidad mostrativa, gracias a la sensación de imagen en movimiento; esta es la gran categoría explícita del cine, sin la que no sería concebible. De ahí que resulte sobre la base mostrativa la edificación de la narración, pero nunca ésta sin aquella; es el relato el que se subordina a la imagen y no a la inversa (GARDIES, 1993a: 10-11), como lo prueba el hecho de que pueda darse un cine cuya vocación no sea narrativa sino informativa (el documental), constativa (el reportaje), testimonial (la entrevista) e incluso orientada hacia la invención de nuevas formas o estructuras audiovisuales (experimental). En realidad, el relato cinematográfico no es una narración puesta en pie mediante una sucesión de imágenes y sonidos, sino imágenes y sonidos que producen un relato.

Los gráficos previos nos han mostrado cuál es el recorrido de construcción de la narratividad fílmica, puesto que hay una articulación de los muy diversos elementos que contribuyen a su elaboración, que podemos identificar como un *proceso de discursivización fílmica* (GAUDREAULT Y JOST, 1995: 63) a partir del sistema del relato, sus estructuras y la manipulación que se lleva a cabo sobre los materiales por parte del ente enunciador, que hemos dado en llamar meganarrador. Se trata, pues, de la superposición de dos capas de narratividad:

- *Mostración*: articulación entre fotograma y fotograma, principio de la ilusión de movimiento continuo, que da lugar a
- *Narración*: articulación entre planos, modulación temporal mediante el montaje.

Por lo tanto, cuando hablamos de cine de ficción narrativa, resulta más eficaz establecer los parámetros por negación respecto a otros posibles sistemas de representación cinematográfica, atendiendo siempre a un componente de gradualidad que no nos permite la fijación de compartimentos estancos. Así, es cine de ficción

narrativa todo aquel que no es documental puro (entendiendo por tal la no manipulación previa del profílmico), informativo y/o performativo (propagandístico, de divulgación científica, reportaje, entrevista, etc.), o experimental (cuando el grado de narratividad sea prácticamente nulo, como en el caso de las vanguardias más radicales, la abstracción pura o el anti-cine). En el resto de casos no parece erróneo trabajar sobre la cúpula de la ficción narrativa. Sin embargo, debemos huir de la equiparación al M.R.I.; al actuar por exclusión establecemos un espacio muy elástico, de límites difusos, en el que tiene cabida tanto la norma como su negación y, si bien es cierto que algunas condiciones y características pueden ser compartidas por muchas películas de muy distinto signo, no lo es menos que estamos defendiendo los procedimientos de autocodificación (cada film establece su propia norma).

Nuestro siguiente paso consiste en un ejercicio de delimitación. Todo término lingüístico es susceptible de diversas interpretaciones y su manejo desde la ambigüedad genera confusiones de difícil solución; por ello, sin entrar en debates etimológicos y/o semiológicos, no podemos permitirnos avanzar sin antes fijar nuestra perspectiva en torno a lo que consideramos *texto*, *discurso* y *ausencia*, tanto más cuanto que en lo sucesivo nos tenemos que apoyar en tales parámetros para construir nuestro propio discurso. Lógicamente, no estamos ante definiciones asépticas, aisladas de una determinada concepción de mundo, ya que los significados no pueden establecerse con independencia del entorno en que se producen.

Por otro lado, no podemos olvidar que la aplicación de estas delimitaciones hemos de hacerla en el terreno del audiovisual (el cine, concretamente), un espacio teórico en que se ha sufrido la evolución y progresión de: 1) la construcción teleológica de una historia que ha privilegiado un modo de representación hegemónico, y 2) el intento de situar en paralelo los estudios lingüísticos con los de la imagen a la búsqueda de un lenguaje normativizado de similar estructura; cuestiones ambas implicadas en nuestro punto de vista y que no pueden ser soslayadas.

Como quiera que el discurso está en el punto de emisión directamente ligado a la enunciación, delimitaremos aquí la relación entre *discurso* / *historia* / *relato* a partir de una sencilla premisa heredada de la narratología:

Propongo, sin insistir en las razones, por lo demás evidentes, de la elección de los términos, llamar *historia* el significado o contenido narrativo (aun cuando dicho contenido resulte ser, en este caso, de poca densidad dramática o contenido de acontecimientos), *relato* propiamente dicho al significante, enunciado o texto narrativo mismo y *narración* al acto narrativo productor y, por extensión, al conjunto de la situación real o ficticia en que se produce (GENETTE, 1989: 83)

Aunque los términos en que GENETTE expone sus definiciones son lo suficientemente concretos, resulta todavía más clarificador decir que la historia es el *qué* de una narración que se relata, el discurso es el *cómo*. Sin embargo, hay una cierta confusión entre relato y discurso que va más allá de la pura cuestión terminológica.

CASSETTI analiza el carácter polisémico del término “discurso” y la doble interpretación desvelada por CHRISTIAN METZ a partir de sus propios textos (*Le Cinéma, langue ou langage?*, *Histoire/Discours*) como: 1) una concepción que lo asimila directamente como manifestación lingüística, desde el punto de vista de la estructuración sintagmática de los signos, y 2) otra, más compleja, cuyo origen hay que situarlo en los ensayos de EMILE BENVENISTE, que lo pone en relación con las motivaciones de los diferentes sujetos intervinientes en el intercambio comunicativo: la de quien realiza, la de quien visiona, la del contexto y la influencia interactiva que éste ejerce sobre ambos y sobre el propio artefacto resultante de la actividad productiva.

La primera concepción, unívoca, ve en el discurso una sucesión significativa que no va más allá del enunciado (discurso =

enunciado) y cuyo valor queda implícito en el propio flujo sintagmático, como si los significados fueran exclusivamente el resultado de un mecanismo denotativo. La segunda, por el contrario, apela a la enunciación y, a través de ella, a las posiciones no ficticias de los sujetos, a sus relaciones contextuales, a sus implicaciones ideológicas, que se plasman en el artefacto discursivo (sea éste palabra o imagen).

Efectivamente, *discurso* es un término que suele ser empleado con excesiva ligereza. Aceptamos la definición de historia como el qué de una narración con la única matización de que, para nuestro planteamiento, esa historia forma parte de un universo diegético (mundo posible) no limitado, es una sección lineal cuyos márgenes temporales y espaciales sólo son posibles de establecer relacionándolos con el fragmento narrado en sí y tal relación, lógicamente, es ficcional. La coherencia de ese mundo está determinada por la suma de significaciones de que hace uso el artefacto fílmico tomándolo como referente.

La duda sobre una u otra versión de discurso queda despejada si entendemos como relato el cómo-significante y como discurso el cómo-significado. El relato oculta partes de la historia (que permanecen elípticas y sólo son identificables por fijaciones en el seno de la ficción narrativa, sean a través de imagen, sonido o cualquier otro tipo de índices) y es la actualización –lineal o no– de su devenir; es una sucesión sintagmática de códigos fílmicos y narrativos cuyo valor en sí se pretende del lado de la denotación. El discurso, superpuesto al relato, trabaja sobre la connotación e impregna al film de direcciones de sentido que son desveladas a través de su lectura, durante el proceso interpretativo del espectador ante la pantalla, manifestándose también a través de los códigos fílmicos o de las instancias narrativas de la enunciación, a la que se vincula directamente. El discurso actúa sobre el relato del mismo modo que el paradigma sobre el sintagma en la función poética definida por JAKOBSON.

Hay otra relación que no podemos dar de lado: la que tiene lugar entre *historia / relato / discurso* en el interior de un mecanismo

de efecto de verdad (ya no de verosimilitud) que es ampliable a toda expresión (artística o no). Resulta básico plantear que “el término "historia", en la mayor parte de las lenguas europeas, presenta una curiosa ambigüedad, pues significa, al mismo tiempo, "lo que ha sucedido realmente" y el relato de esos acontecimientos” (RICOEUR, 1999: 133), con lo que nuevamente llegamos a la conclusión de que, puesto que el discurso fílmico es un relato, no es posible un cine que plasme la realidad; las imágenes, por su propia entidad y por el medio en que se construyen, son partes elementales de una ficción y, en muchos casos, contribuyen a crear lo que entendemos por “realidad”.

El cine clásico es un "discurso" que *tiende* a presentarse como "historia". Hay que entender aquí, por tanto, "*discurso*" como aquel relato que muestra ostensiblemente las marcas de la enunciación, mientras que la "historia" sería un relato que tiende a suprimir todas las huellas del trabajo del sujeto empírico de la enunciación, representándose como una *historia de ningún sitio y que nadie cuenta*.

Profundizando en esta dirección, y utilizando las nociones de *primera articulación* (entre fotograma y fotograma y producida por la cámara filmadora) y *segunda articulación* (entre plano y plano, y producida por el montaje), puestas a punto por Román Gubern (1975), André Gaudreault (1984) ha señalado cómo la articulación entre fotograma y fotograma se sitúa naturalmente en el lado de la "historia" en razón de su carácter absolutamente invisible y transparente (imágenes estáticas separadas por 1/24 de segundo, pero cuya discontinuidad no se percibe en condiciones normales de proyección), mientras que el hecho de que los planos sean unidades discretas, cuya articulación es siempre visible, sitúa la *segunda articulación* en el terreno del "discurso". (ZUNZUNEGUI, 1995: 183-184)

De ahí que el borrado enunciativo haya resultado siempre vital para los intereses que hay detrás del M.R.I. (nada inocentes), plasmados con mayor evidencia en el cine clásico, y haya tenido que poner en marcha mecanismos de montaje capaces de sustituir la implícita violencia enunciativa de cada cambio de plano (fragmentación) en una continuidad asumida como tal por el espectador (a través de los *raccords*) que, en esencia, no es sino un efecto de continuo que genera el espacio habitable y la verosimilitud de la representación.

Aunque coincidimos con estas apreciaciones, en cuanto al engaño a que el cine clásico ha sometido a los espectadores, no creemos que pueda establecerse tan rígidamente la disociación entre historia y discurso (obsérvese la des-matización entre historia y relato) esencialmente porque, estando en el lado de la enunciación, el discurso siempre está ahí (ostensible o no) y la marca enunciativa, como veremos, puede ser tanto la de una presencia como la de una ausencia. A excepción del cine de los orígenes, donde posiblemente es factible hablar de la relación unipuntual entre fotograma y fotograma, desde el momento en que se da la sucesión de planos (incluso aunque se trate de *tableaux*) el discurso está presente, no como “terreno” sino como “ente generador”; otra cosa es, por supuesto, la gradación de su intervención. En este sentido, optamos por una posición que trata de despejar la duda inherente a conceptos en que hay una inevitable mezcla de elementos narratológicos y lingüísticos.

Esto nos lleva directamente a las características de la enunciación, que más adelante trataremos. En cualquier caso, en la medida en que el cine hace uso de mecanismos de representación iconográfica, los préstamos procedentes de otras disciplinas resultan enriquecedores y no tienen por qué ser rechazados, siempre y cuando su utilización tenga lugar desde parámetros de adaptación y/o base de trabajo, pero nunca para su aplicación mimética o transcripción directa; es ahí donde las aportaciones de la semiótica, la lingüística, la narratología, han sido muchas veces tergiversadas. Esto tiene una explicación razonable en la exterioridad

con que la teoría se ha enfrentado al fenómeno cinematográfico a lo largo de tantos años, sólo modificada por la constitución del cine como objeto de estudio y su acceso a los medios universitarios.

Con este bagaje de clarificaciones estamos en condiciones de proponer el uso sistemático de los tres conceptos –*historia / relato / discurso*–, cuyas definiciones ya hemos establecido. Si bien la historia y el relato son fácilmente identificables, veamos cómo las siguientes relaciones nos producen rasgos asimétricos:

historia = qué se narra = significado # diégesis

relato = cómo se narra = significante ~ enunciado

Como se puede apreciar, la historia apunta hacia la construcción de un mundo posible de carácter ilimitado; en ella se contienen todos los acontecimientos y todos los estratos espacio-temporales que afectan a la narración, pero no puede equipararse con la diégesis porque ésta es solamente la parte que el relato selecciona de la historia, es la historia de lo representado, *es todo lo que, en su inteligibilidad, pertenece a la historia narrada, al mundo propuesto o supuesto por la ficción del film* (GARDIES, 1993a: 43, citando *L'Univers filmique*, obra escrita en 1953 por ÉTIENNE SOURIAU).

El relato, por su parte, se corresponde con el significante pero no exactamente con el enunciado, aunque éste sea su vehículo indiscutible. Consideramos esta matización importante en la medida en que el término discurso permanece estrechamente ligado al de relato (para muchos autores son una misma cosa) y para nosotros implica, también, la imbricación entre enunciado y enunciación, que consideramos inseparables. El relato, desde esta perspectiva, no es susceptible de actualización, corresponde plenamente al emisor del discurso y provoca, eso sí, el trabajo hermenéutico del receptor (podríamos decir que es un “espacio textual”).

Para poder centrar mejor el concepto, al hablar de discurso debemos pensar en los dos polos de la comunicación (emisor - receptor) y en la implicación de ambos en el proceso. Hay un “yo” emisor (ente enunciador) que actúa sobre los significantes para construir su discurso, pero hay un “tú” receptor que en el curso de la fruición rehace el texto y produce una actualización para la que, conservando su función de narratario, se adueña del artefacto y comparte el espacio de la primera persona originaria. En consecuencia, debemos hablar de dos momentos del discurso: el origen y el texto. Esta amplitud de territorio que adjudicamos al discurso justifica el nivel jerárquico sobre sus componentes y la omnipresencia en todas las fases de la construcción de significantes; por eso podemos decir que es el resultado del enunciado más la enunciación, con un criterio similar al que estableceríamos para indicar que es el significante más el significado o la denotación más la connotación.

El discurso se expande a lo largo de todo el proceso comunicativo y es incluso previo al rodaje, puesto que existe desde el momento que un proyecto fílmico es concebido. Por supuesto, en origen, incide sobre los materiales y efectúa tres elecciones en el momento de la concepción del film que implican una serie de decisiones:

- Sobre el eje paradigmático: decisiones sobre cuadro, plano, tipo de sonido, tipo de...
 - Sobre el eje sintagmático:
 - Afectando a la sucesividad: Orden de los elementos (montaje)
 - Afectando a la simultaneidad: Elementos que serán percibidos al mismo tiempo (sonido...)
- (GARDIES, 1993a: 17)

Esta actuación sobre los ejes paradigmático y sintagmático configura el relato y carga al artefacto fílmico con una dirección de sentido más o menos abierta que, en el caso en que pretenda

ser unívoca utiliza la transparencia enunciativa y se ajusta a los cánones del M.R.I., pero que no necesariamente está limitada por tales condicionamientos: la estructura del discurso puede ser tan abierta como el ente enunciador prescriba.

La redefinición de la mirada espectral sólo puede sustentarse en la existencia de discursos abiertos que posibiliten una visión crítica y, en esencia, construyan un nuevo espectador no sometido a los modelos imperantes. El discurso en origen y el discurso del texto no son una cadena sintagmática en relación causa – efecto, como las narraciones, sino que forman los dos ejes de una misma entidad que posee la capacidad de ser actualizada por la instancia receptora mediante la emisión de un juicio interpretativo y axiológico. El ejercicio de esta capacidad transforma el discurso en una formulación abierta.

8 Enunciación y narración

Estructura

ROLAND BARTHES (1981), en *Análisis estructural del relato*, establece dos clases de unidades funcionales:

1. *Distribucionales*, que siempre se corresponden con unidades del mismo nivel, a su vez divididas en:

a. *Núcleos*. Hacen avanzar la acción. Los llama también *funciones cardinales* y representan acciones que constituyen los momentos cruciales de la historia, garantizan la progresión en una u otra dirección ya que siempre se dan conexiones de orden lógico y cronológico, son consecutivas y consecuentes; son solidarias, en el sentido en que, al contrario de las catálisis, si faltase un núcleo afectaría a la propia coherencia del relato. Es una cuestión de *montaje*. En su órbita clasificatoria hay que prestar especial atención a la *secuencia* o sucesión de funciones cardinales que actúan como bloque relativamente autónomo; normalmente cada una de estas secuencias tiene momentos de virtualidad, actualización y finalización, son partes del relato relativamente autónomas puesto

que solamente considerando el relato en su conjunto podemos determinar sus secuencias.

b. *Catálisis*. No hacen avanzar la acción, la retardan. Son unidades de naturaleza completiva, llenan el espacio narrativo entre dos núcleos; se agrupan en torno a esos núcleos y tienen una funcionalidad muy atenuada desde el punto de vista de la acción. Se trata de momentos de dilación, pero pueden aprovecharse para relanzar la historia, resumirla o incluso para anticipar ciertos acontecimientos. Actúan como retención y, al anticipar esos acontecimientos, nos hacen volver sobre el sentido global del texto previamente leído; podrían suprimirse sin que se alterase el nivel de la historia (claro que, lógicamente, sí que se alteraría el del discurso)

2. *Integrativas*, que adquieren su significado en relación con las distribucionales ya que están en el interior de las unidades de un núcleo o de una catálisis. Su funcionalidad sólo se satura en un nivel superior de análisis, cuando adquieren significado; no se concatenan linealmente y su valor tiene lugar en el momento de la interpretación global de la historia. También divididas en:

a. *Indicios*. Unidades que suelen sugerir una atmósfera, un carácter, un sentimiento e incluso una filosofía, una manera de ver el mundo; pueden ocupar toda una catálisis, aunque no es frecuente, y una función cardinal puede a su vez insertarse en la historia con valor de indicio.

b. *Informaciones*. Unidades narrativas que funcionan como “operadores realistas”; sirven para enraizar la ficción en la realidad, para dar al relato un mayor efecto de verosimilitud, denominado “efecto realidad”; se dan en los casos de descripción de escenarios donde ocurre la acción o cuando hay una pormenorizada caracterización y datos acerca de los personajes.

Punto de vista y enunciación

Preside nuestro trabajo una definición sucinta pero manifiestamente efectiva del cine: “una máquina simbólica de producir puntos de vista” (AUMONT, 1997: 55). Tan breve frase contiene al-

gunos parámetros esenciales: 1) el componente tecnológico del medio sobre el que reflexionamos, 2) el carácter de “representación” iconográfica de los artefactos fílmicos, 3) la factualidad discursiva, que se genera siempre desde un determinado 4) punto de vista correspondiente al ente emisor (4a) pero actualizable por el receptor (4b).

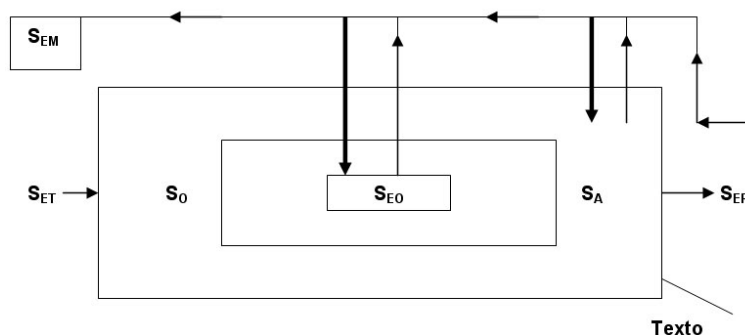
Puesto que el discurso es una expresión comunicativa de carácter persuasivo, precisa al menos de un enunciado (el significante) transmitido a través de un canal desde un emisor a un receptor. El enunciado narrativo contempla en su propio seno la presencia de un autor implícito, un narrador, un narratario y un lector implícito (unidades que pueden ser representadas por uno o varios entes, pero también ocultarse en el interior del texto), evacuando a su exterior el autor y el lector reales. El texto cinematográfico supone una complejidad muy superior porque:

1. “Toda imagen es polisémica, implica, subyacente a sus significantes, una ‘cadena flotante’ de significados, entre los que el lector puede seleccionar unos e ignorar el resto”
(BARTHES, 1964: 44).
2. El autor es un conglomerado de unidades creativas que actúan colectivamente y que se ven sometidas a imposiciones tecnológicas.
3. El lector no es individual sino colectivo y su recepción va unida a procesos perceptivos y de identificación.
4. En el interior del discurso se superponen los elementos narrativos y los tecnológicos, de tal forma que la *mirada* de un personaje no coincide necesariamente con la de un narrador y/o mirada en el seno del relato.
5. El canal de transmisión precisa de requisitos técnicos muy específicos.
6. Los códigos no son estables.

7. El discurso cinematográfico se ancla en una tecnología que afecta considerablemente a sus mecanismos enunciativos.

En cualquier caso, como puede comprobarse desde los estudios lingüísticos, es patente que el sujeto de la enunciación se manifiesta en el discurso porque es aquel que se define a sí mismo como “yo” frente a la instancia del “tú”, que es la entidad receptora:

El “yo” que enuncia adquiere nueva dimensión en el artefacto fílmico puesto que se trata de un ente colectivo de difícil concreción (en tanto que sujeto o enunciador real), pero, al mismo tiempo, se muestra a través de una enunciación delegada que se visualiza o no, según los casos, como sujeto implícito y/o narrador, lo que implica una trama compleja de sujetos enunciativos con un reflejo paralelo en los sujetos receptores:



Donde:

S_{EM} – es el sujeto transmisor empírico.

S_E – es el sujeto enunciativo.

S_{EO} – es el sujeto del enunciado.

S_A – es el sujeto enunciatario.

S_{ER} – es el sujeto receptor empírico (el espectador – el destinatario)

S_{EM} – es el sujeto enunciativo-modelo, construido por el destinatario en su impacto, y en su trabajo, con la superficie significante del texto.

(BETTETINI, 1996: 110)

El discurso cinematográfico dominante tiende a ocultar la presencia de enunciación falseando la instancia del “yo” y convirtiéndola en un “él” que permite al espectador identificarse con un sujeto transcendental omnisciente. “La “tercera persona” representa de hecho el miembro no marcado de la correlación de persona. Es por ello por lo que no es una perogrullada afirmar que la no-persona es el solo modo de enunciación posible para las instancias de discurso que no deben remitir a ellas mismas, sino que predicen el proceso de no importa quién o no importa qué, aparte de la instancia misma, pudiendo siempre este no importa quién o no importa qué estar provisto de una referencia objetiva” (BENVENISTE, 1971: 176).

Los deícticos, que en el lenguaje son marcas de enunciación, sufren una radical transformación en el artefacto fílmico y su presencia tiene que matizarse, toda vez que se inscriben en el propio significante a través de elementos formales. “Cada texto se presenta, por tanto, con una estructura semántica y un conjunto de instancias pragmáticas: con un sistema de valores y una estrategia de convicción en confrontación con el receptor (...) El sujeto de la enunciación se hace presente en el texto por medio de un simulacro compuesto por elementos modales, por elementos temporales, por elementos espaciales y por indicaciones-sugerencias-órdenes dadas al enunciatario” (BETTETINI, 1996: 81), lo que se traduce en el lenguaje cinematográfico por rupturas en la transparencia discursiva que tienen lugar por medio de 1) elementos formales *in praesentia* (movimientos de cámara, angulaciones, miradas a cámara, nexos), 2) manifestaciones actanciales (narrador, autor implícito personificado en la diégesis), y/o 3) elementos *in absentia* (elipsis y fuera de campo). En todo discurso hay un “sujeto enunciatario, entendido como el aparato simbólico que es el principio ordenador de todos los procesos semióticos de un texto y que regula también las modalidades de aproximación al texto por parte del espectador: un aparato ausente, productor y producto del texto, que deja huellas de su paso ordenador sobre sus materiales significantes” (BETTETINI, 1996: 13) cuya instancia

es o no manifiesta pero que, en todo caso, es indesligable de la existencia de un enunciado.

Todo lo cual nos obliga a contemplar un nuevo marco de relaciones entre los diferentes sujetos intervinientes y, al mismo tiempo, a la distinción entre dos modelos de discurso –entre los cuales hay un infinito de posibilidades graduales– según la instancia enunciativa se oculte o se desvele. Ahora bien, para llegar a ello no podemos despreciar los modelos narratológicos y los múltiples estudios llevados a cabo en el terreno de la narrativa escrita, puesto que la construcción ficcional obedece a parámetros muy similares y desvincular el artefacto fílmico –y los modelos de representación– de su herencia resultaría altamente incoherente.

Al tiempo que defendemos una relación entre los aspectos narratológicos y el film de ficción, somos conscientes de que la representación audiovisual y la verbal (oral o escrita) son mecanismos muy diferentes en su base, aunque guardan relaciones de semejanza en el nivel del enunciado:

Cada imagen, lejos de equivaler a un monema o incluso a una palabra, corresponde más bien a un enunciado completo, con el cual comparte cinco caracteres fundamentales: 1) Las imágenes fílmicas se cuentan en número infinito como los enunciados y contrariamente a las palabras; de por sí no son unidades discretas; 2) en principio, son invenciones del que "habla"(aquí, el cineasta), como los enunciados y contrariamente a las palabras; 3) entregan al receptor una cantidad de información indefinida, como los enunciados y contrariamente a las palabras; 4) son unidades actualizadas en la misma medida que los enunciados y contrariamente a las palabras, que son unidades puramente virtuales (unidades de léxico); 5) sólo adquieren su sentido en débil medida por su oposición paradigmática con las otras imágenes que podrían haber aparecido en el mismo punto de la cadena, ya que se cuentan en número indefinido; tam-

bién por ello se asemejan más a los enunciados que a las palabras, puesto que las palabras se hallan siempre "atrapadas" en mayor o menor grado en redes paradigmáticas de significación (METZ, 1972a: 48-49)

La justeza de las consideraciones de METZ oculta la contradicción del regreso una y otra vez sobre los planteamientos lingüísticos. Como ya hemos venido manteniendo, las relaciones entre cine y lengua son muy conflictivas y no solucionan los problemas específicos del audiovisual; si bien es aceptable la consideración en la práctica de un "lenguaje cinematográfico", no lo es su equivalencia con una gramática y/o una sintaxis basadas en los conocimientos previos que poseemos sobre la lengua. Podemos apoyarnos en comparaciones susceptibles de arrojar luz sobre los códigos cinematográficos, las características del enunciado y la enunciación, o la presencia de marcas textuales, pero debemos rechazar de plano la equiparación o la transferencia de conceptos entre uno y otro mecanismo discursivo. En consecuencia, definiciones generales, procedentes del territorio de la lingüística, son adaptables al medio cinematográfico a condición de mantener ese criterio de "globalidad"; así, la asimilación del término "hablante" al de "ente enunciador" es factible y no produce especiales disonancias, pero la identificación de los autores, narradores y narраторios en el seno del discurso se torna mucho más compleja y conflictiva.

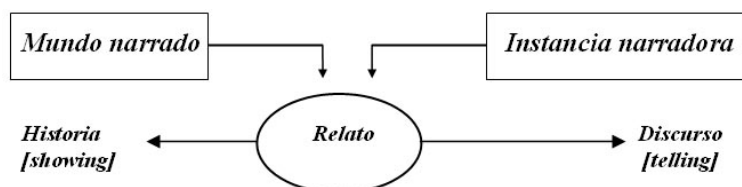
Mundos posibles y narradores

Toda la historia (*history*) de la teoría humana, en nuestro ámbito occidental, arranca de la concepción del mundo y la cultura que tenían los griegos; se ha transmitido hasta nuestros días una idea de lo que es la vida, el universo, una cosmovisión, a través de una historia (*story*) en la que hay una estructura de fondo común para todo relato, que no es ni más ni menos que una estructura narrativa.

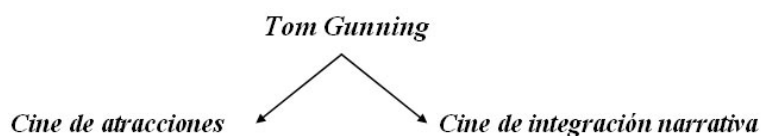
“Todo relato consiste en un discurso que integra una sucesión de acontecimientos de interés humano en la unidad de una misma acción. Donde no hay sucesión, no hay relato sino... solamente *cronología*, enunciación de una sucesión de hechos inconexos” (BREMOND, 1981: 68). Esta definición, estructuralista y operativa, introduce la sucesión como término esencial puesto que integra un tiempo, una cronología. Una exposición científica o filosófica suele ser atemporal, de las esencias, en presente intemporal, se *muestra* como descripción, pero, si hay discurso hay acto de habla, una enunciación, alguien que cuenta, lo que configura un *protocolo narrativo*, aunque pueda estar disimulado, y todo discurso integra una sucesión de acontecimientos, una historia que implica tiempo, acciones, y relación cronológica y lógica entre esas acciones (relaciones causa - efecto). La mente humana tiene una concepción del mundo ligada a las relaciones causa – efecto y esto hace posible que históricamente se hayan establecido falseamientos, gracias al orden temporal (efecto como consecuencia de una causa), en tanto que todo relato es una construcción artificial.

También hay personajes, actores y actantes. *Interés humano* sintetiza que una historia que se cuenta traduce en categorías humanas todo lo que ocurre en su seno mediante un mecanismo de antropomorfización, y es precisamente anulando esta premisa como se construyen –sin dejar de ser relatos– los discursos con *efecto verdad* (de la ciencia o la historia).

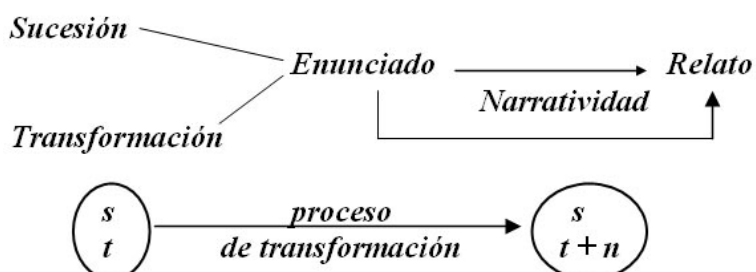
Dentro de la tradición anglosajona se podría decir que el relato se concibe a través de un mundo narrado y una instancia narradora: planteamiento mostrativo (*showing*) y discursivo (*telling*), que articulan mostración y narración. “Precursor de la narratología fílmica ALBERT LAFFAY, *Logique du cinéma*, Paris, Masson, 1964; en su artículo, dentro de este libro, “El relato, el mundo y el cine” dice: *Todo film se ordena en torno a una base lingüística virtual que se sitúa más allá de la pantalla*” (GAUDREAU, 1988: 9). La narración, pues, se articularía sobre la mostración, combinación que se aproxima al relato de hoy y al cine en particular.



La corriente angloamericana sustituye de esta forma diégesis y mimesis por los términos *telling* y *showing* (decir - mostrar) a partir de las teorías formuladas por PHILLIPE LUBBOCK en *The craft of fiction*, datado en 1921, y opone concepciones de la narración, ya dentro de un esquema de relato. TOM GUNNING, en colaboración con ANDRÉ GAUDREAU, aplica estos términos al modo de representación cinematográfico estableciendo una dualidad que no necesariamente se ajusta a la dicotomía M.R.I. vs M.R.P., sino que, en el seno de cada modelo, apunta marcas graduales de ambas concepciones.



GAUDREAU, al preguntarse *quién habla* en un film (enunciación) y, posteriormente, *quién ve* (a través de qué punto de vista), problematiza la enunciación que precede a la focalización desde el interior del propio relato cinematográfico:



Un mensaje es considerado como narrativo (o como comunicando un relato, para Bremond) cuando presenta *un sujeto cualquiera* inscrito en cualquier proceso de transformación, y *que así el sujeto esté colocado en un tiempo t , después $t + n$, y que sea dicho lo que le ha sucedido en el instante $t + n$ de los predicados que le caracterizaban en el instante t ...* Todo plano es un enunciado narrativo (que todo plano es un relato, teniendo en cuenta la narratividad intrínseca), puesto que por definición todo plano presenta una continuidad (*sucesión*) de imágenes en movimiento (*transformación*) (GAUDREULT, 1988: 45)

Laffay define el relato por oposición al "mundo":

Contrariamente al mundo, que no tiene ni comienzo ni fin, el relato se ordena según un riguroso determinismo

Todo relato cinematográfico tiene una trama lógica, es una especie de "discurso"

Es ordenado por un "mostrador de imágenes", un "grand imagier"

El cine narra y a la vez representa, contrariamente al mundo, que simplemente es.

(GAUDREULT Y JOST, 1995: 22)

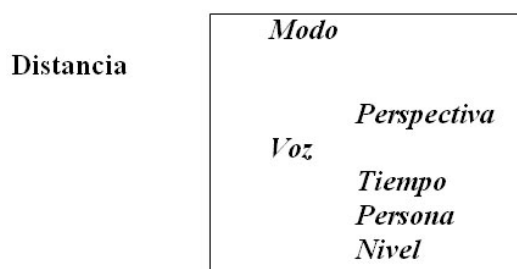
Y establece las relaciones – diferencias entre narrativa escrita y cine:

Relato escritural	Relato fílmico
Autor (escritor)	Autor (cineasta)
Autor implícito, autor abstracto, etc.	<i>Grand imagier</i> (¿primera instancia?)
Narrador escritural (¿primera instancia?)	Narrador verbal

(GAUDREAU, 1988: 11)

Aparecen así evidentes discrepancias entre el relato escrito y el fílmico, sobre todo en el terreno de la enunciación, independientemente del carácter colectivo del mecanismo creativo, porque el autor implícito siempre impregna su huella sobre el significante cinematográfico en su calidad de meganarrador, ejercida sobre 1) el material profílmico en el momento de su captura (rodaje) y 2) del filmográfico en el momento de su manipulación posterior (montaje). El estudio del enunciado atiende a las *funciones* y a las *acciones* (material significativo pre-discursivo) pero nuestro interés se centra en la enunciación (material significativo discursivo).

La narración, incluso desde su perspectiva escrita, es una fuente importante para desvelar los procedimientos discursivos. En este sentido, la formulación más importante la hace GERARD GENETTE (1989) en *Figuras III* -que data de 1972-, con una distinción básica:



La innovación más fuerte consiste en distinguir entre los conceptos de Modo (*mode*) y Voz (*voix*). El Modo corresponde a los

diversos aspectos de la visión, es quién ve y la voz es quién habla; es decir, se distingue el narrador, si es personaje o no, y se distingue cómo se ven las cosas y por quién. La *perspectiva* se corresponde aproximadamente con las clasificaciones de TODO-ROV y POUILLON; distingue entre:

1. *Focalización 0* u omnisciente, cuando no hay una focalización precisa.
2. *Focalización Interna*, a través de la consciencia de un personaje; cuente quien lo cuente (voz), a su vez se divide:
 - a. *Fija*. Un mismo personaje. La teorizada por HENRY JAMES.
 - b. *Variable*. Varios personajes correspondientes a diversas partes de la novela, fija para cada parte y el conjunto como suma.
 - c. *Múltiple*. Un mismo hecho es conocido desde diversos puntos de vista. Se parece mucho a la focalización 0 porque se acaban conociendo todos los aspectos
3. *Focalización externa*, que no penetra en ninguna de las consciencias; visto desde fuera.

GENETTE no utiliza los términos punto de vista ni visión porque se ligan a la mirada y él trata de conocimiento, por eso habla de focalización. Hay que observar que antes de GENETTE focalización era lo que expresaba JAMES *a través de la consciencia de un personaje*, que corresponde aquí a la focalización interna fija. La combinación de diversos tipos de focalización da como resultado el concepto de *Polimodalidad*.

Nos movemos, pues, en el seno de artificios que dependen de las habilidades del autor, capaz de superar cualquier tipo de limitación en la construcción de la narración; son trampas que pueden o no considerarse legítimas, pero la decisión corresponde al autor.

La *distancia* a la que son vistas las cosas, mayor o menor; es una vuelta a la dicotomía entre mostrar y contar. Distingue entre dos tipos de relatos:

1. *De acontecimientos*. Hechos, acciones. Siempre diégesis.
2. *De palabras*. Se cuenta lo que dicen y no lo que hacen los personajes. Palabra interior, por ejemplo. Está más cerca de la mimesis y recorre un abanico de posibilidades.

La distinción es útil para desligar teatro de novela, pero GENETTE plantea una teoría de la novela y todo, en tal caso, es palabra. Cuando se narra lo que dicen los personajes se puede recorrer la escala de más diégesis a menos (mimesis) y se establece una tipología de acuerdo con tal escala que diversifica:

1. + *Diégesis (Narración)*, que va desde el *Discurso narrativizado, narración* (lo que han dicho los personajes se convierte en un tema, no se presta atención a las palabras; como si se tratara una acción. “*Marcel dice a su madre que va a casarse*”) al *Discurso traspuesto* (estilo indirecto-cuenta las palabras: “*dijo que...*” tercera persona, pasado— y estilo indirecto libre -frase autónoma, contaminada por el estilo directo: “*Habló con su madre. ¡Necesitaba casarse...!*”).
2. *Mimesis (Imitación) o Discurso restituído* (calla el narrador y da la palabra al personaje; se muestran las palabras, es el estilo directo; primera persona, presente: “*Tengo que casarme*”...)

La voz es quién habla y GENETTE distingue tres categorías: *Persona, Tiempo y Nivel*. La persona es el narrador, categoría de ficción diferente del autor que puede ser o no uno de los personajes; distingue entre *Homodieético* (narrador personaje) y *Heterodieético* (narrador no personaje, no interviene en la acción). El tiempo, dentro de la voz, es una categoría que se refiere a la comparación entre la situación temporal en que se establece la

narración y los hechos que se narran; desde este punto de vista puede ser ulterior (sucieron ya los hechos; tiempo pasado, que es la forma de narración más frecuente), anterior (sucederán los hechos; se anticipa, es el futuro que corresponde a narraciones proféticas) o simultáneo (mientras suceden los hechos; presente que se interpreta desde un criterio muy ligado a la gramática, a los tiempos verbales -quizás demasiado-, no con relación al espíritu del texto). Cuando hay cruces de todo tipo, GENETTE habla de *narración intercalada*. Por lo que respecta al nivel, todo cuanto se narra puede encontrarse en el *intradiegético* (forma parte de la historia narrada; el narrador puede o no situarse en ese nivel y también puede combinarse con la persona), *extradiegético* (fuera de la historia; el narrador o cuestiones que no tienen que ver con la historia) o *metadiegético* (otras historias que se cuentan dentro de una primaria; segundos niveles de la narración, terceros...)

Las situaciones narrativas combinan persona y nivel (quedando fuera el metadiegético):

<i>Persona Nivel</i>	<i>Heterodieético</i>	<i>Homodieético</i>
<i>Extradiegético</i>	<i>“Homero” Voz exterior y fuera de la historia. Obvio.</i>	<i>Gil Blas Narrador personaje. Cuenta desde un presente una situación pasada. Como Lázaro, quien narra ya no es el mismo. Es una interpretación de tipo temporal.</i>
<i>Intradiegético</i>	<i>Scherezade Es el nivel más problemático. Personaje del relato marco pero no de los relatos que cuenta.</i>	<i>“Odiseus” Voz dentro de la historia “Yo soy Ulises...” que es personaje de lo que narra. Obvio.</i>

Figuras III es un texto muy representativo de lo que ha significado el estructuralismo, para bien o para mal, pero a veces intenta demasiado el cruce perfecto, lo que puede distorsionar las

interpretaciones. Nos brinda sobre todo una terminología, que ha podido ser utilizada y readaptada posteriormente con cierta flexibilidad.

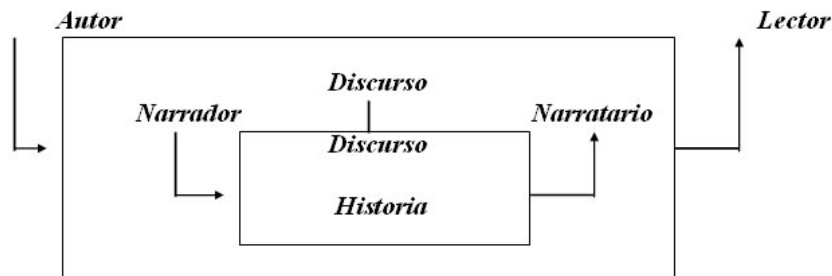
Hay un protocolo de consumo del relato por el que dentro del texto hay un enunciador representado por el narrador. El término *narratario* lo introduce GENETTE, dentro del capítulo de la Voz, pero dice poco de él; es el correlato del narrador, destinatario de la narración; no es el lector real, tampoco el potencial o virtual (público al que se dirige), sino una instancia de organización textual, estructural, podríamos casi decir que gramatical (un protocolo de elaboración del texto narrativo). Puede o no ser explícito, según haya o no un tú en la narración (lo que implicaría un narrador explícito); se da en muchos relatos, sobre todo epistolares. El narratario tiene una posición de igualdad o superioridad / inferioridad con el narrador y, si no se da explícitamente, siempre está implícito, no se nombra pero se supone elíptico. En todo caso puede tener las mismas características que las de persona del narrador. El año 1973 desarrolla más esta cuestión GERALD PRINCE (1982) en *Introduction à l'étude du narrataire*, que se publica en el núm. 14 de la revista *Poétique* y que clasifica los relatos en ricos o pobres en alusiones al narratario, o tan pobres que no se menciona (grado 0 = relatos no contados a ninguno), lo que no significa que no haya narratario; por lo demás, utiliza la terminología de GENETTE.

Conceptos como perspectiva, visión, punto de vista, focalización, tienen el problema de centrarse excesivamente en el aspecto visual, cuando en realidad se trata de saberes; esto hace que los análisis estén dominados por este parámetro en tanto hay otras formas de obtener la información.

Hemos visto que el enunciador es el productor del acto de enunciar, el enunciatario es el destinatario; en los actos de habla se conocen como locutor y alocutario; el mensaje es un enunciado que se ha producido en un acto de situación de enunciación y dentro de él hay marcas que remiten al acto enunciativo:

1. Identidad de los interlocutores, que son los deícticos personales: Yo enunciadore, Tú o Vosotros enunciatarios, etc.
2. Espacio y tiempo, que son los deícticos espacio temporales: aquí, allá, hoy, mañana, etc.
3. Modalidad o tipo de compromiso del enunciadore con respecto a su propio enunciado: interrogación, afirmación, condicional, etc.

Siempre son relaciones contenido - contexto (se dan situaciones de jerarquía social) y en el ámbito del relato ocurre algo similar: un autor hace llegar su mensaje a un destinatario y se insertan marcas que referencian la situación de enunciación; la especificidad de un relato (ficción) implica que no remita a la situación de enunciación real sino a una ficticia. Así:



No puede saberse quien es el autor o el lector real ya que no se produce la obra en relación de co-presencia; el destinatario real puede ser cualquiera en cualquier lugar o tiempo, en situación no prevista por el autor y no prevista en el texto, que tiene su propio enunciatario; asimismo el narrador es un enunciadore ficticio. Cuestiones como la modalidad (si quien habla se compromete o no con la veracidad de lo que dice) no se plantean ya igual: el autor sabe, pero puede funcionar en el seno del relato como un narrador que no sabe; lo mismo sucede con el destinatario incorporado en el relato: es una figura de destinatario. Este es un esquema teórico

que se complica mucho más en los relatos fragmentados o con diferentes narradores, pero también cuando pasamos al terreno del relato audiovisual.

La distinción más importante es la que se debe establecer entre *autor*, *narrador*, *instancia narrativa* y *personaje-narrador* (AUMONT, BERGALA, MARIE Y VERNET, 1993: 110-112): el narrador no es otro que el realizador del film, como ente que decide sobre la estructura y continuidad del relato, pero la instancia narrativa es el “lugar abstracto” donde se producen tales elecciones; sobre esta base, se comprende de inmediato que el autor es un ente empírico que se mantiene al margen del artefacto fílmico mientras el narrador puede cobrar vida en él a través de una representación (como personaje). La confusión de términos ha llevado a algunos autores con marcada trayectoria de teoría literaria a negar la figura propuesta por BOOTH del *Autor Implícito* (similar al meganarrador de GAUDREAU en el terreno cinematográfico):

AI [Autor Implícito] me parece, *en general*, una instancia fantasma (“residual”, diría Mieke Bal), constituida por dos distinciones que se ignoran recíprocamente: 1) AI no es el narrador y 2) AI no es el autor real, sin ver que 1) se trata del autor real, y 2) del narrador, y que en ninguna parte hay lugar para una tercera instancia que no sea ni el narrador ni el autor real (GENETTE, 1983: 100)

Esta consideración por parte de GENETTE evita la proliferación de *figuras de papel* y quizás es fructífera en el terreno literario, puesto que parece incuestionable que es el autor quien escribe y quien se coloca en el relato como narrador implícito o explícito, pero este es un ejercicio pragmático que no se adapta al cine con la misma facilidad porque: 1) no podemos en modo alguno considerar la existencia de un autor individual sino de un marco de referencia que es de carácter colectivo y que suma individualidades, medios e infraestructuras (autor real); 2) el ente que decide

tampoco es individual sino resultado de funciones (autor implícito o meganarrador); 3) la coincidencia o no de un narrador con la figura del meganarrador depende del procedimiento y estructura fijados para el film; 4) puede darse una amplia proliferación de voces narrativas, y 5) los procedimientos narrativos implican la puesta en escena de una serie de focalizaciones, ocularizaciones y auricularizaciones que, a su vez, constituyen un abanico multiforme.

Enunciación fílmica

Trasladar al discurso cinematográfico las aportaciones teóricas que acabamos de repasar no puede ser una operación mimética; por el contrario, requiere el análisis de las múltiples diferencias que existen entre una narración escrita y una narración fílmica. Siguiendo la reflexión de BETTETINI, la enunciación tiene siempre un sujeto empírico cuya presencia en el texto es limitada, salvo al nivel ordenador que actúa en el intercambio comunicativo final con el espectador, y que puede identificarse como:

1. El aparato de producción con una marca estilística comúnmente aceptada que hace gala asiduamente de autorías de prestigio (productoras cinematográficas que recurren a autores consagrados como sello de distinción).
2. El aparato de producción con una marca estilística de tipo genérico que difumina la autoría (cine de géneros).
3. El aparato de producción, de carácter informativo, con pretensión de reflejo objetivo de la realidad (noticiarios cinematográficos).
4. Redes corporativas que se anulan como sujeto empírico e incorporan en su seno un aparato de producción aparentemente independiente (grandes productoras y multinacionales de distribución y/o exhibición).

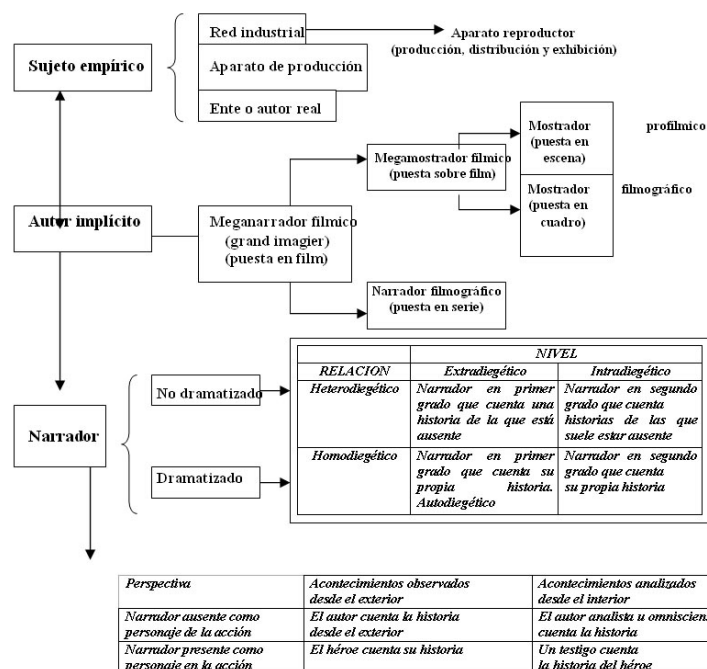
5. El autor real capaz de poner en marcha su propio aparato de producción industrial bajo una denominación individualizada (excepciones como KUBRICK o GODARD).
6. El autor real capaz de poner en marcha su propio aparato de producción, no sometido a la industria, bajo una denominación colectiva que se reconoce a sí misma resultado de un trabajo en grupo (el autodenominado “cine independiente”).

En todo texto cinematográfico existe un autor implícito, como segundo “yo” del autor, que puede o no manifestarse diegéticamente a través de un narrador y éste, a su vez, puede o no desdoblarse en múltiples “presencias”. La categorización que nos parece más adecuada es la formulada por GENETTE, a la que anexamos la teorización llevada a cabo por GAUDREAU, de tal forma que podemos alcanzar una visión global de los sujetos de la enunciación y manejar una terminología ajustada a las necesidades de un estudio del discurso puramente cinematográfico en que la primera y esencial distinción es su voluntad de manifestarse u ocultarse por medio del mecanismo enunciativo.

El origen de cualquier texto es un *sujeto de la enunciación* que siempre incorpora sus huellas en el significante; ahora bien, este sujeto es el *aparato organizador de la producción de sentido* y opera a distintos niveles (BETTETINI, 1984: 145-146):

1. Selecciona los sistemas de significación y los códigos
2. Genera y constituye un determinado “lenguaje”
3. Orienta la perspectiva “intertextual” de su propio discurso
4. Produce una estrategia comunicativa a partir de la inferencia sobre la respuesta espectral que se plasma en la inserción de índices en el significante (*índices de su intervención proyectiva*)

La integración de todos estos elementos, combinados entre sí, configura el estatuto del ente enunciador en tanto que *aparato-sujeto* y su toma de posición respecto a la organización interna y estructural del enunciado. Con tales premisas, y sin olvidar al sujeto receptor (espectador), habilitaremos un diagrama explicativo de las siguientes características:



La confusión inmediata a despejar es la que se da entre el “saber” y la “visión”, de ahí la dificultad del término *focalización*, entendido como saber. La procedencia de la teoría literaria, al tiempo que ayuda sensiblemente al conocimiento de los parámetros enunciativos, genera cierta incoherencia en tanto en cuanto no hace distinción entre lo que el narrador sabe y lo que ve la cámara (en el hecho fílmico, no necesariamente el narrador y la cámara deben coincidir). Por otro lado, queda sin cerrar la posibilidad de un narrador metadieético, muy factible en el cine arropado precisamente por su carácter metadiscursivo.

Las marcas de la enunciación, las improntas del meganarrador o autor implícito, que son una parte esencial del mecanismo discursivo tal como lo concebimos, se sitúan en el plano formal perceptible de primer nivel (movimientos de cámara, angulaciones) y, sobre todo, en las relaciones entre imagen-sonido, saber-visión, presencia-ausencia. Por ello, aun aceptando las categorizaciones que GENETTE fija para el “saber”, la focalización no tiene por qué coincidir con aquello que la cámara muestra.

Ahora bien, la inclusión en el seno del relato de un narrador, actualización del autor implícito, no puede entenderse sin una figura similar al otro lado del espacio comunicativo. El sujeto de la enunciación que se camufla es un sujeto transcendental en la medida en que hay un espectador para adjudicarle tal categoría; no es sino la transmisión del *ojo de Dios* desde el artefacto fílmico (el haz de luz proyectado) al ojo físico y real del lector, que lo ha hecho suyo. Se trata del proceso de identificación primario de que hablaba METZ con el propio aparato: lo que ve el espectador, lo ve por delegación (admitásenos la licencia de referirnos siempre a la imagen y a la visión cuando en realidad debiéramos hablar de un procedimiento audiovisual que integra múltiples recursos no todos de procedencia icónica), es consciente de la ficción al tiempo que puede apropiarse de ella. Es decir, a ese meganarrador (autor implícito) omnisciente no solo le corresponde un lector implícito en el artefacto que se actualiza por el espectador en la sala de proyección, sino que, en el transcurso de la representación ante sus ojos (sentidos), ambos se constituyen en un solo ente por la actualización del lector implícito en un lector real que pasa a ser autor al interpretar el desfile de imágenes, sonidos y sensaciones.

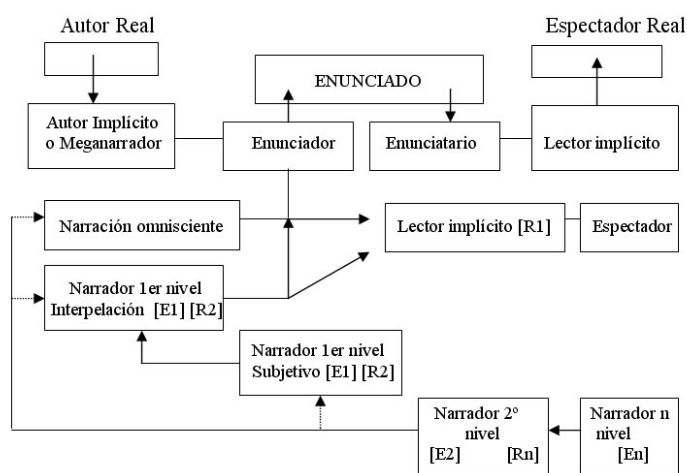
Por otro lado, la presencia en el film de narradores (enunciaciones delegadas, que denominaremos [E]) obliga a la fijación en el texto de receptores (enunciarios, que denominaremos [R]), el primero de los cuales –su primer nivel– actualiza al espectador en la sala como destinatario, teniendo el resto actantes o entes ficticios en el seno del relato como intercomunicantes.

FRANCESCO CASSETTI (1983) subraya que las posiciones del enunciador y del enunciatario responden a una mirada sin la que la escena no es posible, ambas miradas se construyen mediante la implicación de los puntos de vista de quien mira, quien muestra y desde dónde se muestra (lo que nos obliga a recordar la presencia de un mecanismo mediador que hace posible la visión). La esencia del proceso no se cimenta sobre cada una de sus partes, sino sobre la interrelación que necesariamente se produce entre ellas. Desde tal perspectiva, CASSETTI ha establecido muy oportunamente una serie de tipologías para el enunciatario, siempre de forma relacional:

1. Relación de equilibrio. Enunciador y enunciatario se mantienen en un plano de igualdad.
2. Relación de interpelación.
3. Visión subjetiva (cámara subjetiva).
4. Visión objetiva, que responde a un enunciador que mira y hace mirar. (CASSETTI, 1983: 89-91)

Cuatro paradigmas de la perspectiva del enunciatario - reconfirmados también por GAUDREAU Y JOST (1995: 66-67)- que le confieren la posición de:

1. Testigo = Visión objetiva (afirmación de un *tú* frente a un *yo* también afirmado).
2. Aparte = Relación de interpelación (un *tú* frente a un *yo* combinado con un *él*).
3. Personaje = Visión subjetiva (un *tú* combinado con un *él* frente a un *yo* que se afirma).
4. Cámara = Visión objetiva irreal (un *tú* combinado con un *yo*)



Por lo que atañe a las figuras del *narrador*, Casetti / De Chio establecen cinco tipologías:

1. *Emblemas*, que refieren a la constitución de la imagen en cuanto tal: ventanas, espejos, reproducciones, etc. Todo aquello, en suma, que remite a la refiguración y a la mostración...

2. *Presencias extradiegéticas*, tales como carteles, voces over que no sólo introducen sino que conducen la forma de seguir el desarrollo de la historia, etc.

3. *Informantes*: individuos que cuentan, testigos que hablan, personajes que recuerdan (*flash-back*) o que imaginan lo que pasará después (*flash-forward*), etc.

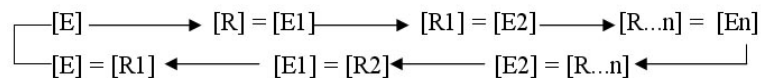
4. *Algunos papeles que remiten a profesiones particulares*: fotógrafos, directores puestos en escena en cuanto tales, coreógrafos, etc.

5. *El autor protagonista*, es el caso en que quien firma el film se pone en escena en cuanto tal...

Por lo que atañe a las figuras del *narratario*, los mismos autores establecen cuatro tipologías:

1. *Emblemas*, tales como *gafas u otros aparatos ópticos*.
2. *Presencias extradiegéticas*, *expresiones sonoras que remiten a espectadores explícitamente imaginados...*
3. *Figuras de observadores*, tales como *periodistas, detectives, etc. . . .*
4. *El espectador puesto en escena*. (CARMONA, 1993: 249-250)

Distinguiremos, pues, entre los mecanismos que forman parte de la misma ficción, que intercambian en el seno del relato, y aquellos que, aparentemente, se mantienen en su exterior. Sin embargo, enunciatario del discurso sólo hay uno (que no es sino la representación del lector real o espectador) puesto que los narradores de segundo grado que se pueden habilitar por el relato si-empres remiten a narradores de primer grado también en el interior de la ficción, por lo que son enunciatarios de enunciaciones intradie- géticas y, por lo tanto, emisores a su vez que convierten con su enunciación en receptores a los previos enunciadores. Quiere esto decir que, cuando un ente intradie- gético [E] se dirige a otro [R] que, a su vez, se dirige a un tercero [R1], [R] se ha convertido en [E1] en el proceso y [R1] pasa a ser [E2] cuando en su *feed-back* revierte sobre [E1] ya [R2], y así sucesivamente [En] [Rn]:



Podría objetarse que un narrador de segundo grado, o cualquier personaje a lo largo del desarrollo del film, está capacitado para mirar a cámara y dirigirse directamente al espectador pero, en tal caso, abandona su calidad de segundo grado para tomar la posición de primer interpelante que ya hemos comentado, de forma que, aun siendo el mismo emisor, cambia nivel e interlocutor.

El autor real, al igual que en la narrativa escrita, es ajeno al enunciado y sólo es posible su presencia a través de marcas superpuestas al propio estatuto del relato; marcas mediante las que la connotación es posible y que son la esencia del discurso, puesto que lo distinguen (por un plus de sentido) de lo que estrictamente podemos considerar por enunciación. En ese contexto, acorazado en la superposición que lleva a cabo sobre cualquier entidad que actúe como narrador delegado en el relato, sus marcas son cualitativa y cuantitativamente superiores a las que pueden adjudicarse a la posición del enunciatario.

Reflexionando sobre el relato literario, ROLAND BARTHES expone tres concepciones autorales: 1) aquella en que es el autor quien lo emite (autor = narrador) –expresión de un *yo* externo-, 2) la que considera que el narrador se sitúa en el marco de una consciencia que deviene omnisciente –expresión de un narrador interno y externo al tiempo- y 3) la que limita al narrador al saber de los personajes –expresión de un narrador interno que fluye vinculado a la conciencia de cada personaje.

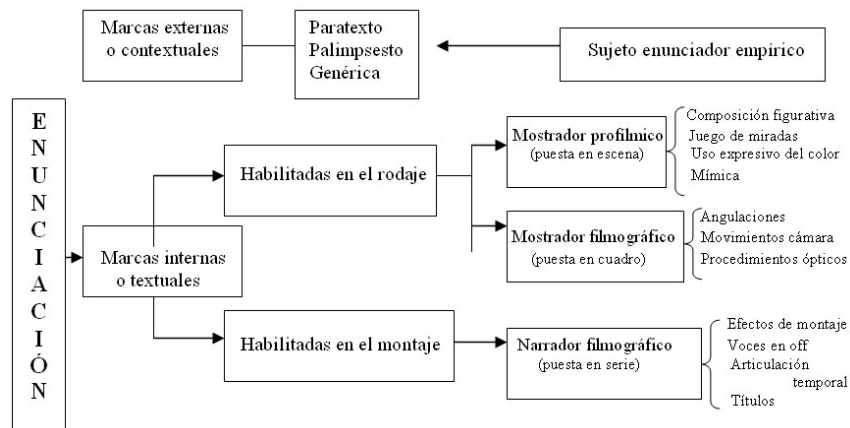
La distinción entre “seres de papel” o reales es funcional en los niveles del estudio pero provoca múltiples contradicciones precisamente porque 1) la gradualidad es uno de sus componentes básicos, y 2) el espectador se convierte en autor en el proceso de lectura e interpretación, es él quien construye el texto y es él quien, en última instancia, le adjudica un sentido global basándose en la particular descodificación de cada marca enunciativa, convertida en discursiva porque el discurso está ya integrado en el conjunto del proceso comunicativo. Toda taxonomía es ilusoria e incompleta, pero esta es la grandeza de una búsqueda que es consciente de que *el todo* no es alcanzable ni deseable, de que cada parte es una reflexión autónoma y creativa.

Marcas de enunciación

Hemos abordado dos de los aspectos más evidentes de la enunciación, enunciatario y enunciatario, y reflexionaremos ahora en torno

a las marcas explícitas (internas o externas) y a las implícitas (ausencias). Es precisamente en este apartado donde cabe situar la más significativa fuerza discursiva del texto cinematográfico puesto que a la elección de un punto de vista determinado se suma la fijación de este sobre el significante, el *cómo*, que nunca es casual, y la utilización de las relaciones espacio temporales.

La inserción de marcas enunciativas tiene lugar a lo largo de los distintos procesos de construcción del artefacto fílmico, cada uno de cuyos mecanismos la hace posible, actuando esencialmente sobre los códigos:



La enunciaci3n siempre interviene ya que sin ella no podría existir enunciado; cuando hablamos de marcas, nos referimos a la presencia directa en el significante de elementos tangibles que la desvelan; de no existir tales marcas, nos encontraríamos ante un "encubrimiento", lo que corresponde al M.R.I. y, en general, al cine dominante y hegemónico: el sujeto enunciadador oculta sus huellas para posibilitar el éxito de los mecanismos de identificaci3n.

El contexto influye en el texto a través de múltiples condicionamientos de índole social o cultural, como la competencia comunicativa de los espectadores en torno a los géneros, los códigos del lenguaje cinematográfico mayoritariamente aceptados

como norma, las características estilísticas de un autor o al sello de una productora determinada, pero, además, interviene directamente desde la posición del sujeto enunciador empírico que genera:

1. *paratextos*, otros textos sobre el artefacto fílmico dentro de campañas de *marketing* o divulgación, que impregnan, incluso antes de su visión, una dirección de sentido y consumo,
2. *palimpsestos*, al relacionarlo con otros discursos dentro de un flujo controlado (como el caso de las grandes distribuidoras o exhibidoras),
3. *expectativas genéricas* que encasillan cada film en el seno de una trayectoria, tipo, estructura o estilo, e impiden otras interpretaciones más allá de las canónicas.

Las marcas textuales internas en que puede manifestarse la enunciación se producen *durante el rodaje*, bien por el mostrador profílmico, afectando a la puesta en escena en su composición, interpretación, o recursos técnicos tales como el uso del color, tipo de iluminación, diseño de vestuario, etc., bien por el mostrador filmográfico, quien interviene sobre el encuadre por procedimientos ópticos (aceleraciones, ralentizaciones, tipos de objetivos), angulaciones y movimientos de cámara. Estas últimas son las más reconocibles. Todo movimiento o angulación que no responda a un seguimiento de personaje o a una ocularización interna es, evidentemente, una intervención enunciativa. No obstante, algunos movimientos han sido asumidos por el espectador como norma y difícilmente producen efectos de extrañamiento. También se generan marcas en la fase de montaje, en la que el narrador filmográfico, al ocuparse de la puesta en serie, afecta al orden, banda sonora (musical, fondos, ruidos), incorporación de rótulos, títulos, y efectos tales como fundidos, encadenados o cortinillas.

Las materias de la expresión fílmica son los elementos de base que constituyen los significantes; el cine no es específico, hace

uso de códigos heterogéneos mediante los cuales se articulan los materiales, desde el nivel más elemental hasta el superior de la puesta en serie que construye la continuidad final del producto acabado y que METZ bautizó como la *gran sintagmática*.

Los diversos códigos pueden ser clasificados atendiendo a sus escalas (METZ, 1973: 275-279) de tal forma que hablamos de:

1. Códigos de la analogía (icónicos).
2. Códigos de la duplicación mecánica (fotográficos, incidencia angular, escala de planos, efectos focales, diafragma-ción).
3. Códigos de imagen múltiple, secuenciales, pluralidad suce-siva de las imágenes en movimiento.
4. Códigos de imagen múltiple pero inmóvil.
5. Cruce de 4 con 2, movimientos de la imagen y movimientos dentro de la imagen.
6. Por lo que respecta al sonido (METZ, 1973: 279-280), ten-dríamos:
7. Analogía sonora.
8. Composición sonora, colocación sintagmática de los ele-mentos auditivos entre sí.
9. Relación entre la imagen y el sonido.
10. Registros de palabra.

Es precisamente sobre tales códigos que podemos constatar la presencia de la marca enunciativa, pero también se da en la arti-culación de las ausencias (elipsis y fuera de campo), es decir, en la articulación del espacio y el tiempo fílmicos. En el completo estudio sobre la enunciación que desarrolla CHRISTIAN METZ

(1991), indudable marco de referencia, lleva a cabo una tipologización exhaustiva de los procedimientos identificables como “marcas” enunciativas, al tiempo que recoge de forma resumida la categorización de CASETTI con relación al punto de vista (METZ, 1991: 24):

- Vistas “llamadas” objetivas (*nobody's shots*) ◇ YO (enunciador) y TU (enunciatarario) *miramos* LE (enunciado, personaje, film)
- Interpelaciones (miradas a cámara) ◇ YO y EL *te miramos* como ente destinado de inmediato también a mirar.
- Vistas “llamadas” subjetivas ◇ TU y EL *mirais* lo que YO os muestro.
- Vistas objetivas irreales (angulaciones extrañas no adjudicables a la mirada de un personaje) ◇ Como si TU fueras YO.

Resumen, pues, clarificador por su sencillez sobre unos aspectos que ya antes habíamos comentado y que resulta oportuno no perder de vista porque apuntan hacia la relación directa que se establece entre la enunciación y el punto de vista (más cercano éste al término ocularización propuesto por JOST). El texto de METZ tiene el gran acierto de negar con nitidez la posibilidad de una imagen neutra, es decir, sin intervención enunciativa, denunciando de esta forma los supuestos puntos de vista objetivos (de ahí que recalque la nominación con la expresión “*dites*” –llamadas) que resultan tangenciales en la fórmula de CASETTI. Si las vistas objetivas y las subjetivas pueden adscribirse al discurso hegemónico para la construcción de la transparencia enunciativa, la interpelación y la vista objetiva irreal reflejan con evidencia la marca enunciativa.

Como decíamos, METZ desarrolla una taxonomía muy completa que habla de un supuesto régimen objetivo a caballo entre la transparencia y la marca enunciativa, según su tratamiento en el

continuum fílmico y que implica los componentes más elementales del relato cinematográfico: los signos de puntuación, los estilos y géneros, las distorsiones ópticas o acústicas, *travellings*, movimientos de cámara, virados... es decir, actuaciones directas sobre el significante en un nivel en que la marca enunciativa no la provoca una intervención específica que se manifiesta como tal sino un desplazamiento del uso habitual de un mecanismo propio del modelo de representación dominante que se autodefine por un rebasamiento de los límites de la transparencia, hasta el punto que se puede considerar una marca la ausencia de intervención enunciativa allá donde es esperada por el espectador.

Así pues, la marca enunciativa –en el interior del film- puede de hecho manifestarse 1) por una inscripción específica que ancla su presencia en el significante haciendo uso de un referente que remite al ente enunciador, o 2) por un *desplazamiento* de cualquiera de los mecanismos de producción significativa. Un elemento tan aparentemente inocente como la puntuación, cuyo trabajo consiste –en el modelo dominante- en mantener la neutralidad de la representación al ocultar las elecciones llevadas a cabo por el ente enunciador (METZ, 1972b: 70) que difumina así las profundas modificaciones que hubieran implicado otras decisiones, puede ser un factor enunciativo de primer orden si se utiliza con fines de desvelamiento. En el extremo opuesto, la mirada a cámara (y también la palabra) es un evidente procedimiento enunciativo de carácter interpelativo, un caso de *enunciación enunciada* (CASETTI, 1989: 49) que, salvo en aquellas situaciones en que se trate de una continuidad en el eje óptico por la relación de plano-contraplano, tiene el poder de “encender las estructuras basilares de un film” al incorporar un “*punto de incandescencia*” (CASETTI, 1989: 39-40) porque desvela lo habitualmente escondido (un fuera de campo en el que se sitúa la mirada espectral y que se corresponde con la posición de la cámara y su trabajo) y hace consciente la presencia del espectador en la sala de proyección (factor metalingüístico que descorre las cortinas del juego de enmascaramiento) al tiempo que se constituye en *marca de marca*

por la constatación que supone de la infracción de un orden canónico.

Puesto que el film unifica instancia percibida e instancia percibiente (METZ, 1964: 79), gran parte de los movimientos de cámara y mecanismos de producción significativa tienen por objeto la constitución de una mirada verosímil sobre un objeto que es, en principio, inverosímil. Los procedimientos de sutura y la búsqueda de un efecto-verdad, se alían para dotar de *una sola* dirección de sentido al discurso fílmico, trayectoria para la que la marca enunciativa pasa a ser un obstáculo por la producción de efectos de extrañamiento que conlleva.

Pese a que mantenemos que el lenguaje cinematográfico se constituye para y por cada artefacto fílmico, no cabe duda que el espectador cuenta con un bagaje cultural que implica una competencia lectora que ha interiorizado una serie de aspectos canónicos de dicho lenguaje, por lo que cualquier desviación de dicho canon –sea un ángulo extraño, un salto de eje, un movimiento de cámara no esperado, un cambio brusco en la iluminación, etc.– que rompa la continuidad de causa-efecto y/o la motivación espacial, se interpreta de inmediato como un “comentario de autor” (BORDWELL, STAIGER Y THOMPSON, 1997: 419) o, lo que es lo mismo, como una intervención enunciativa. En consecuencia, nos llama la atención la distinción entre movimientos de cámara “funcionales” y “gratuitos” que formula EDWARD BRANIGAN (citado en AUMONT Y MARIE, 2001: 137) cuando entiende que son funcionales los que sirven para la construcción del espacio escenográfico, para seguir o anticipar un movimiento en la diégesis, para seguir o descubrir una mirada, para seleccionar un detalle significativo o para desvelar un rasgo subjetivo de un personaje. Nos preguntamos: ¿funcionales para qué o quién, para qué mirada? Se trata de una funcionalidad que se concreta en la generación de un discurso transparente y, aunque la tipología es veraz, el término de “gratuidad” para aquellos movimientos que no se ajustan a estos objetivos, nos lleva a la permanente dualidad entre dos concepciones discursivas (la una canónica, el M.R.I.; la

otra, cuando menos, no-canónica). Tal como indica GONZÁLEZ REQUENA (1986: 169), “un *travelling* de seguimiento retardado no sólo muestra el movimiento de un personaje, sino también, siempre, indica algo más; de lo contrario carecería de sentido tomar la opción de desincronizar ambos movimientos”, lo que sin duda es válido como ejemplo a la hora de pensar en la “funcionalidad” o “gratuidad” de cualquier opción estilística.

El montaje alterno, en resumen, pertenece al dicho, así como los efectos de angulación de las distintas tomas, las elipsis narrativas, los montajes descriptivos y otras figuras de la técnica audiovisual que ya se han incorporado al patrimonio de la competencia "natural" del espectador, por más ingenuo que se lo pueda imaginar. En cambio los montajes analógicos y el montaje paralelo se ubican a nivel del *modus* porque su producción de sentido está más ligada a la relación discursiva entre las tomas que a su contenido, y porque implican siempre la afirmación de una posición del sujeto de la enunciación respecto al *dictum*, al enunciado (BETTETINI, 1984: 113)

La distinción que formula BETTETINI entre *dictum* y *modus* nos resulta sugerente por la claridad con que plantea una separación de los conceptos en función de la intervención discursiva, al margen de la voluntad o no de transparencia enunciativa. Lo cierto es que, resumiendo, podemos afirmar:

- Que la presencia enunciativa es inmanente a la constitución de cualquier texto audiovisual. Se muestra o se oculta de acuerdo con sus objetivos discursivos y, por tanto, constituye dos tipos de discurso:
 - Clausurado, transparente, con una dirección de sentido unívoca.
 - Parcialmente abierto, que evidencia las marcas de enunciación y, con ello, genera un texto polisémico.

Puede parecer contradictorio que, detectando marcas de enunciación, el discurso se identifique como abierto, pero consideramos que la marca se desvela a sí misma con su presencia, permitiendo al espectador la posibilidad de interpretación desde un estadio en que la identificación no ciega sus recursos hermenéuticos; es más, el texto en que se ha ocultado la enunciación es, en realidad, el más discursivo: no dice de sí mismo que es un discurso, que es portador de una voluntad persuasiva o performativa, se muestra como inocente cuando está ejerciendo una absoluta violencia sobre el espectador (dada su aparente indefensión). Sin embargo, el texto portador de marcas enunciativas se declara discurso y afronta el riesgo de que su dirección de sentido pueda desviarse; no puede haber engaño allá donde la intención es declarada. Lo más importante, en este último caso, es que no nos encontramos ante una dicotomía absoluta; estamos ante un *eje discursivo gradual* que, en muchos casos, tiene la misma voluntad persuasiva que el discurso transparente de la enunciación negada y, en otros, se deconstruye a sí mismo para abrir totalmente las significaciones no sólo revelando la presencia de sus marcas sino anunciando abiertamente lo que son y por qué están ahí. En última instancia todo discurso, de uno u otro tipo, es el resultado de la aplicación de un punto de vista a un relato en el ejercicio de su representación.

JACQUES AUMONT (1983) diferencia cuatro concepciones del “punto de vista”:

1. El lugar desde el que se produce la mirada (emplazamiento) que el cine multiplica mediante los sucesivos cambios de plano (montaje analítico) y, por otro lado, sintetiza por los movimientos de cámara.
2. La propia mirada, en tanto que “cuadro”, organizada según las bases de la perspectiva centrada heredada en nuestra cultura, cuyo principal problema es la relación superficie – profundidad (*illusion de profondeur*).

3. El punto de vista narrativo: correspondencia de la mirada – cuadro con la representación de la mirada de un personaje y/o el autor.
4. El juicio del narrador sobre el acontecimiento, que es una sobredeterminación que se impone jerárquicamente al resto de concepciones y que responde a una actitud intelectual, moral y/o ideológica.

Estas cuatro perspectivas (*mirada desde, imagen encuadrada, representación, enunciación*) se dan en todos los casos, responden a la jerarquía del establecimiento del punto de vista global, que es el resultante: el “autor”, transformado en un ente ficticio, recorta una historia de un mundo irreal y la impregna con su juicio, ofreciendo a la mirada del espectador la suya propia, mediada por una tecnología que, a su vez, le condiciona. El cruce de miradas deviene superposición, pero autor y lector no coinciden en el tiempo ni en el espacio.

La huella más significativa que permanece del autor en el texto es, precisamente, su mirada, ya que el artefacto fílmico es una consecuencia de la aplicación de un punto de vista, de una percepción y concepción de mundo. La propia película es, en sí misma, una mirada sobre un universo imaginario –ficcional- que arrastra tras de sí todo un bagaje cultural y social, pero dentro de ella, fruto de su condición polisémica, se establecen otros juegos de miradas que responden a múltiples entes: narradores, personajes o la misma cámara. Un estudio sistematizado de estas “presencias” en el film, debe tener en cuenta la adscripción de la mirada como enunciación, como narrador, como personaje, pero también –en la relación con el espectador- en cuanto su constitución como “cámara” o como “ojo”; así, FRANÇOIS JOST (1992: 81-83) habla de “máscaras de la enunciación” para la ocularización cero, a través de la que se oculta el ente discursivo.

La mirada es la plasmación de un acto de representación procedente del profílmico y se constituye a sí misma en nueva representación en cuyo interior fluye la enunciación; el ente enunciador

está presente a lo largo de todo el proceso, marcando con su huella todos y cada uno de los elementos parciales, pero es en ese mecanismo –el del cómo ve- donde su manifestación es más explícita. No importa, pues, que el M.R.I. haya buscado en la transparencia, en el borrado enunciativo, una negación de la subjetividad: no es posible desligar la enunciación del enunciado, y es ahí donde el discurso cobra vida.

En consecuencia, es en el aspecto formal donde se instala la pregnancia del discurso cinematográfico; la dicotomía fondo – forma ha quedado obsoleta, afortunadamente. No podemos pensar bajo los parámetros de contenido – continente como si se tratara de elementos concretos, tangibles y perfectamente individualizados; por el contrario, aunque podamos hablar de tramas o argumentos, por un lado, y de movimientos de cámara o planos, por otro, no es posible concebir una materia aislada. Y, si aceptamos esta premisa para el discurso, la enunciación se convierte también en un mecanismo formal (donde imprime sus marcas) y la existencia de un tipo de enunciación llamada “histórica” no va más allá de la ilusión que el modo dominante de representación consiga imponer a los espectadores, disfrazada de objetividad o transparencia.

Espacio y tiempo

En líneas generales, han preocupado mucho más a los teóricos los problemas temporales que los espaciales, si bien, en el terreno del cine, defendemos la necesidad de imbricar ambos elementos pues no podría entenderse uno de ellos aislado del otro, por lo que mantenemos la existencia prioritaria de la unidad espacio-tiempo. Ahora bien, para una primera aproximación a estos conceptos se hace imprescindible acceder aisladamente a cada uno de ellos y, al mismo tiempo, no perder de vista su estrecha relación.

El acto de “ver” tiene una primigenia dimensión espacial que no puede separarse de los factores temporales puesto que 1) se produce en el transcurso de un tiempo (elemento durativo) y de

forma secuencial, 2) los ojos están en perpetuo movimiento y esto provoca variaciones en la información que es enviada al cerebro para su procesamiento, y 3) el acto perceptivo tiene lugar en el tiempo, hay un trabajo psíquico y un consumo temporal (AUMONT, 1992: 32). Al aplicar al cine estos procedimientos obtenemos, si cabe, una mayor radicalidad en la dependencia entre el espacio y el tiempo, toda vez que no podemos en modo alguno hablar de un espacio absoluto o de un tiempo absoluto; tal como señala MITRY, hay siempre espacios limitados y tiempos finitos.

Espacio-tiempo que nos lleva directamente a la concepción mantenida por BAJTIN en torno al *cronotopo* (*crono* = tiempo, *topo* = espacio) o unidad de significación espacial y temporal que, procedente del terreno literario es perfectamente aplicable al cinematográfico.

Cuando nos referimos directamente al artefacto fílmico, la pregnancia del factor temporal incide de tal forma en el discurso que resulta insuficiente hablar de un mecanismo espacio-temporal –si esta ordenación conlleva un nivel de estructura jerárquica– y es preferible una distinción que, en orden a la incidencia de cada uno de los componentes, permita una graduación entre espacio-tiempo y tiempo-espacio (en cuyos límites se situaría el privilegio absoluto del espacio o del tiempo, respectivamente).

Una concepción del tiempo y el espacio como estructuras perfectamente diferenciadas (irreversible *vs* reversible) corresponde a un mecanismo perceptivo alineado con el flujo consciente, mientras que la inestabilidad espacio-temporal a caballo entre realidad e imaginación (irreversible y reversible) corresponde al sistema preconscious y permite la incidencia mutua de ambos elementos. Este confuso abanico de posibilidades mediadoras pierde en parte su hermetismo cuando consideramos que el cine es un modo de representación que incide sobre los mecanismos perceptivos en todos sus ámbitos, desde la más explícita racionalidad hasta lo más profundo del imaginario.

Los cronotopos no son una figura conceptual sino un procedimiento que fusiona los elementos espaciales (abierto, cerrado,

grande, pequeño, global, fragmentario, etc.) con los temporales (infinito, limitado, largo, corto, ininterrumpido, interrumpido, etc.) para obtener representaciones similares a las de nuestra experiencia cotidiana (abierto + infinito = campo libre, llano infinito; global + limitado = isla). Habrían, en este sentido, cuatro cronotopos fundamentales y un amplio abanico de gradaciones (PAVIS, 2000: 169-170).

1. espacio grande *tempo* rápido
2. espacio grande *tempo* lento
3. espacio pequeño *tempo* rápido
4. espacio pequeño *tempo* lento

La mayor parte de estas reflexiones han sido aplicadas a y desde la narratología, pero hay un paso previo, de carácter estructural, que tiene que ver con la concepción misma del factor espacio-temporal que intentamos desvelar aquí sin ánimo de exhaustividad. Para ello, mediante una operación de validez puramente epistemológica, escindimos el espacio del tiempo y el tiempo del espacio para ocuparnos de ellos separadamente.

Por lo que respecta al espacio cinematográfico, la primera constatación es consecuencia inmediata de la constitución de la *esfera especular* y nos permite establecer los diferentes dominios en los que interviene el espacio:

- Nivel del dispositivo. Sala de proyección, en la que el espectador queda configurado tanto en relación con su propio contexto como con el del film que se exhibe y, por lo tanto, establece un cruce entre tres términos (GARDIES, 1993a: 71): *ici, là, ailleurs* (aquí, allí, más allá, o, más inquietante: espacio visible o conocido, espacio contiguo no visible, espacio desconocido)
- Nivel diegético, que a su vez afecta al anterior en sus diferentes parcelas
- Nivel narrativo, propio de la historia que fluye en el relato

- Nivel espectadorial, de carácter específico y que afecta al público en la sala.

Estos dominios, por lo tanto, van más allá del producto cinematográfico estricto, el artefacto fílmico, y desarrollan un complejo marco de relaciones que podemos resumir en:

- Espectatoriales. Existencia física real del espectador en la sala
- Fílmicas. Adscritas al significante.
 - Nivel físico, por las relaciones espaciales
 - Nivel discursivo
 - Nivel narrativo

En realidad, para afrontar la dimensión espacial, hay que hacer una distinción previa entre los términos “espacio” y “lugar”, ya que el primero tiene una existencia múltiple y virtual, mientras que el segundo forma parte del contenido diegético y se supedita a aquel en cuanto base sobre la que se construye el relato. Mientras el lugar es una superficie sobre la que las acciones pueden ser desarrolladas, el espacio es un ente discursivo tendente a la homogeneización de la visión espectadorial (en el caso del M.R.I.) o a su desvelamiento (en prácticas significantes alternativas) que no puede generarse sin poner en relación realidades físicas tales como la espectadorial, la contextual o la fílmica; hay un espacio de la representación, un espacio del discurso y un espacio de la fruición, cuyas virtualidades son diferentes pero que se complementan.

Pero, además, el espacio es un sistema de relaciones entre sus diferentes niveles, que se intersectan y complementan. Puede hablarse así de:

- Relaciones juntas, de conjunción.
 - Por inclusión

Espacio centrípeto

Espacio centrífugo

– Por intersección

- Relaciones disyuntivas, entre espacios no contiguos y sin relación

Sobre estos cruces se incorpora la dimensión “abierto” vs “cerrado”, que afecta a todas las posibles combinaciones (GARDIES, 1993b: 112-113). Por otra parte, la composición del espacio se lleva a cabo a partir de una serie de elementos básicos:

- a) Escala o tamaño
 - b) Contorno, textura y densidad
 - c) Posición
 - d) Grado, color y zona de iluminación reflejada (y color en las películas en color)
 - e) Claridad o grado de resolución óptica.
- (CHATMAN, 1990: 75)

Como puede observarse, se trata de propuestas taxonómicas que afectan a la generación de los espacios en el interior del film, lo que denominamos el *espacio diegético*. Ahora bien, durante la proyección, el espectador se hace partícipe de esa diégesis por procedimientos de identificación, pero, al mismo tiempo, permanece fuera de ella, en el contexto de su mundo real, el cotidiano, que es indudablemente otro espacio muy diferente (el de la sala) y que afecta a su comprensión-fruición del diegético. Según indica CHRISTIAN METZ (1972a: 28) un tabique invisible separa ambos espacios y ninguno de ellos incluye o influye al otro (lo que A. MICHOTTE denomina “*segregación de los espacios*”). Con este juicio de valor de METZ no podemos estar enteramente de acuerdo puesto que, si bien físicamente esa separación es un hecho innegable, las capacidades perceptivas del espectador sufren un bombardeo constante desde la pantalla y el proceso de interpretación se hace eco de las vivencias y experiencias personales para

inscribirlas en el significante como dato añadido, de tal forma que los resultados implican ambos mundos (el real y el diegético) y es por ello que la construcción de imaginarios es viable. Ténganse en cuenta, además, los discursos fílmicos en los que se producen interpelaciones directas al espectador, en cuyo caso el nivel diegético se ve directamente prolongado en el espacio de la sala, ya que el público queda incorporado como parte de la acción. Todo el procedimiento de fruición se encamina a esa “indistinción espacial” cuyo fruto es la homogeneidad y habitabilidad, según la norma heredada.

Lo que nos lleva a abordar el otro componente esencial: el tiempo. La representación cinematográfica, tanto por los condicionamientos del mecanismo que la produce y (re)produce como por el estatuto de su fruición, conlleva la extensión temporal: se desarrolla en el tiempo, de acuerdo con una “duración”, y escenifica –o espectaculariza– una trama narrativa cuya dimensión es también temporal (y espacial, por supuesto). Es tal su importancia que ALBERT LAFFAY ha acuñado el feliz término “*dureté*” para designar la doble función de “duración” y “dureza” (citado en BETTETINI, 1984) que le puede ser adscrita, puesto que el tiempo es el eje por el que discurre el complejo de relaciones en el seno del film. Pero, además, otra característica esencial es el transcurso en presente de todo film: el espectador, desde la oscuridad de la sala, observa la progresión de un relato que se desarrolla en un doble presente, el suyo como ente y el interno al discurso narrativo del artefacto fílmico que parece volver a cobrar existencia ante la mirada inquisitorial de su público. La imagen proyectada es a la vez presente y pasada porque si no fuera ya pasado al mismo tiempo que presente, el presente nunca pasaría.

En consecuencia, hay dos tiempos al menos a los que debemos atender: el del dispositivo material, que se corresponde con la exhibición del film y se enraiza con la fruición espectral, y el que forma parte de la representación como resultado de un procedimiento narrativo de ficcionalización. El primero es de carácter sociológico y psicológico, el segundo se contiene en el relato

y se construye por el espectador como resultado de su ejercicio hermenéutico; en otras palabras, el tiempo en el que transcurre la proyección es extradiegético y extrafílmico mientras que el tiempo de la fruición (percepción/visión) comparte el diegético y fílmico (mecanismos espectatoriales y constitutivos) al igual que el tiempo referencial, que bascula entre marcas específicas del fílmico y el diegético (SIMON, 1981: 59). Sin embargo, los mecanismos cognitivos (re)elaboran los materiales de tal forma que no podemos hablar de un presente constante, desde el punto de vista perceptivo, sino, más bien, de un complejo entramado que nos permite la simultaneidad de diversos planos temporales (presentes, pasados, futuros) por la incorporación de nuestro bagaje experiencial, las sucesivas inferencias que el film nos provoca y la sensación –casi siempre efectiva- de una percepción real del flujo temporal a través del cine (AUMONT, 1992: 184-185).

Por otra parte, el relato de ficción sólo puede estructurarse a través de la temporalidad; si ésta no tiene lugar la narratividad no puede consumarse y el relato deviene imposible (GONZÁLEZ REQUENA, 1989: 30). Por lo tanto, el film de ficción implica la organización de una serie de acontecimientos en el tiempo –una cronología- y nos permite distinguir (VANOYE, 1979: 167):

- Un tiempo de la ficción o “diegético”, compuesto por marcas explícitas que datan el relato y por su duración
- Una organización del tiempo diegético por el relato –primer soporte para el discurso-, que incluye opciones de linealización, elipsis, rupturas cronológicas, etc.
- Un tiempo de la narración, que es el utilizado para generar la historia.
- Un tiempo de referencia o temporalidad social “real”, que es el histórico de la ficción y de la narración.

Todos estos elementos se articulan entre sí y dotan de complejidad al discurso, lo que se refleja tanto en el momento de

generación como en el de fruición y que tiene implicaciones no solamente técnicas sino también ideológicas.

Finalmente, es importante que regresemos a la idea de una concepción espacio-temporal para el relato cinematográfico. Aunque resulte efectiva la reflexión aislada de cada uno de estos elementos constitutivos, en la representación cinematográfica son inseparables, sobre todo cuando nos referimos al cine de ficción narrativa.

La cuestión de fondo no puede ser reducida a la fisicidad. Es cierto que el tiempo es un elemento abstracto que no figura específicamente en el fotograma (parte mínima del film) y, en su lugar, el espacio se inscribe en su interior. También es cierto que la temporalidad se construye a partir de una “sucesión de fotogramas” y, por lo tanto, se apoya indefectiblemente en el espacio para cobrar vida en el seno del relato (GAUDREAU Y JOST, 1995: 87). Ahora bien, un film no es un fotograma –que sería, a todo caso, una fotografía- y, en consecuencia, sólo la sucesión de fotogramas es susceptible de constituir una película, por lo que no hay posibilidad alguna de un espacio sin tiempo aunque éste se genere sobre aquel. Imagen, descripción, narración, son escalas de un mismo procedimiento y el relato las abarca, unifica y relaciona.

Lo que venimos proponiendo hasta aquí con nuestro trabajo (al menos como pretensión metodológica) es no someternos a un modelo teórico rígido para, contando con múltiples aportaciones, tener los instrumentos adecuados para “señalar”, allá donde se produzca, una dimensión diferente del discurso, que, como ya hemos comentado, está íntimamente ligado a la enunciación pero no puede confundirse con ella.

Para nosotros, el discurso no puede ser sistematizado; la comprensión de los modelos gramaticales y su aplicación a la cadena sintagmática o significante apoya la pretensión de introducir elementos de connotación (plus de sentido), pero la comprobación de los modelos taxonómicos permite explorar las deficiencias de los modos de representación, pendientes de una (re)definición

por la constante evolución desde los tiempos del cine clásico de Hollywood.

Sonido y film

El sonido, por su capacidad para establecer sincronías y asincronías con la imagen, es un elemento esencial en la búsqueda de marcas enunciativas; ahora bien, en un film se pueden dar muy diversas utilizaciones e incluso simultáneas, por lo que conviene que nos detengamos mínimamente en algunas reflexiones previas, toda vez que la asincronía, la emisión de un sonido acusmático (cuya fuente no se precisa en la imagen) o la presencia de un sonido en contrapunto, forman parte de marcas que hemos de ligar a la ausencia.

Denuncia CHION la concepción *voco y verbocentrista* del cine, asumida por la gran mayoría de espectadores e incluso críticos y comentaristas, y que no es sino la lógica consecuencia de una visión de mundo que privilegia la voz (la palabra) sobre cualquier otro tipo de posibilidad sonora comunicativa (situación que se arrastra del lenguaje); a ello se suma la creencia en la fuerza de la imagen sobre cualquier otro medio expresivo, a lo que responde con una matización muy oportuna: “en un primer contacto con un mensaje audiovisual, la vista es, pues, más hábil espacialmente y el oído temporalmente” (CHION, 1993b : 22). Esto le lleva a resaltar la importancia de la música y los “ruidos”. Introduce así la dimensión temporal del oído frente a la imagen, lo que le lleva a formular tres aspectos de la temporalización: *animación* temporal de la imagen, *linealización* de los planos, y *vectorización* o *dramatización* (CHION, 1993b: 24). En este sentido, el sonido dota a la imagen de una dimensión que no le es propia, lo que califica como *valor añadido*, aunque no deja de señalar que este concepto actúa en ambas direcciones. Por su parte, el espectador recibe ese sonido de acuerdo con tres posibles actitudes de escucha: *causal* (para informarse), *semántica* (para interpretar), o *reducida* (como objeto de observación que convierte al propio sonido en protago-

nista por sus matices, timbre, entonación, aspectos emocionales o estéticos).

El sonido, por sí mismo, no constituye en el seno del film un elemento que pueda ser extraíble (aunque sí lo sea técnicamente) y dotado de identidad propia, está directamente ligado a la película y forma parte inescindible de ella. Esto es así hasta tal punto que las relaciones horizontales de la sucesión sonora son menos determinantes que las verticales en relación con la imagen; o lo que es lo mismo: el sonido afecta más directamente al fotograma o sucesión de fotogramas sobre los que suena que a la sucesión sonora vecina a él. El efecto naturalizador del sonido es denominado *lógica interna*, y la disonancia forma parte de una llamada *lógica externa* (CHION, 1993b: 50).

La función más extendida del sonido en el cine es la que consiste en unificar el flujo de las imágenes, en enlazarlas:

- por una parte, en el nivel del tiempo, desbordando los cortes visuales (efecto de encabalgamiento u *overlapping*);

- por otra parte, en el nivel del espacio, haciendo oír ambientes globales, cantos de pájaros o ruidos de tráfico, que crean un marco general en el que parece contenerse la imagen, un algo oído que baña lo visto, como en un fluido homogeneizador;

- en tercer lugar, finalmente, por la presencia eventual de una música orquestal que, al escapar a la noción de tiempo y espacio reales, desliza las imágenes en un mismo flujo. (CHION, 1993b: 51-52)

Así, el sonido actúa tanto en el aspecto temporal, por encabalgamiento, como en el espacial, creando marcos sonoros homogeneizadores, o con fondos musicales o sonoros que permiten el “deslizamiento” de las imágenes en un flujo espacio-temporal. De esta forma, el sonido puede actuar como puntuación, al lado del silencio. Pero el uso del sonido ofrece tan múltiples posibilidades

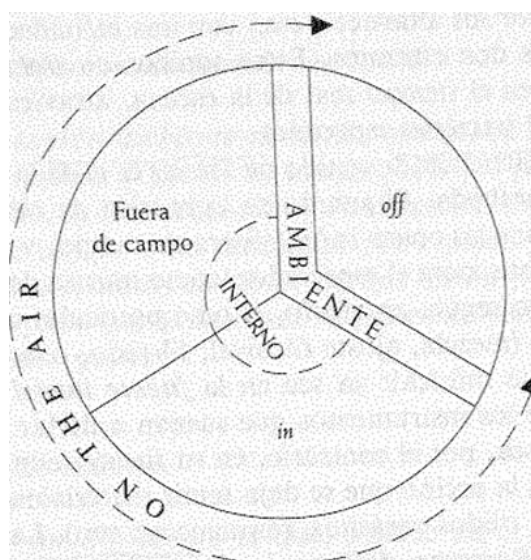
que no siempre es el efecto naturalizador el deseado; las sensaciones son transmitidas tanto mediante puntos de sincronización ofrecidos como evitados (en tal caso negando las expectativas pre-establecidas que infiere el espectador).

Tipológicamente, distingue CHION entre un sincronismo amplio (menos naturalista), medio o estrecho (ya muy rígido, ligado a la imagen), establece un mapa de relaciones entre el sonido y la imagen, evidenciando la limitación espacial de la visión por el marco, que no afecta a la dimensión sonora. Surgen de esta forma las delimitaciones entre *visualizado* / *acusmático* y la idea de *fuera de campo*.

El sonido *fuera de campo* en el cine es el sonido acusmático en relación con lo que se muestra en el plano, es decir, cuya fuente es invisible en un momento dado, temporal o definitivamente. Se llama, en cambio, sonido *in* a aquel cuya fuente aparece en la imagen y pertenece a la realidad que ésta evoca.

En tercer lugar, proponemos llamar específicamente sonido *off* a aquel cuya fuente supuesta es, no sólo ausente de la imagen, sino también no diegética, es decir, situada en un tiempo y un lugar ajenos a la situación directamente evocada (CHION, 1993b: 75-76)

Nos parece esencial esta cita porque actúa como referente terminológico y se plasma en el gráfico, incorporando además las nociones de sonido *ambiente*, *interno* y *on the air*. El cruce de posibilidades (lugar del sonido vs lugar de la fuente) da pie a una serie de oposiciones acusmático / visualizado, objetivo / subjetivo, real / imaginado, pasado / presente / futuro (CHION, 1993a: 80).



(CHION, 1993b: 80)

En el hecho fílmico, el sonido –desde el momento en que se incorpora a la imagen– retroalimenta lo visual, formando un todo coherente que es experimentado como unidad por el espectador. Independientemente del tipo (diálogos, voces en *off*, ruidos, música, etc.) y de su posible integración simultánea, es funcional tanto a los mecanismos de ocultación enunciativa (al hacer fluir con suavidad los encadenamientos, al presentarse como sincrónico, al provocar estados sensitivos a través de la música) como a los desveladores de la maquinación naturalizadora (asincronías, sonidos acusmáticos, rupturas de todo tipo e, incluso, intervenciones enunciativas específicas). Una vez más, la confluencia del proceso perceptivo y experiencial suministran al espectador los elementos hermenéuticos necesarios para transformar la comprensión en interpretación:



El *punto de escucha* lleva también al estatus del espectador como receptor e interpretante del relato audiovisual:

La noción de punto de escucha. También puede tener dos sentidos que están ligados pero no necesariamente:

- un sentido espacial: ¿desde dónde oigo?, ¿desde qué punto del espacio representado en la pantalla o en el sonido?.

- un sentido subjetivo: ¿qué personaje, en un momento dado de la acción, se supone que oye lo que yo mismo oigo?. (CHION, 1993b: 91)

El film es percibido por el espectador como un todo sobre el que se ejerce de forma global el proceso de interpretación. Indudablemente, el cine sonoro, al naturalizar la utilización del audio mediante la sincronía, se desprendió no sólo de las explicaciones mediante rótulos sino de las dificultades para multiplicar los distintos tipos de narradores, diegéticos o no, al igual que ya había acontecido con la modificación del *punto de vista* al pasar del M.R.P. al M.R.I.

La aparición de la pista de sonido en el cine, en un momento en que el M.R.I. se había ya consolidado como hegemónico, lejos de suponer un revulsivo para la situación acomodaticia –de

rentabilidad socioeconómica y cultural- hacia la que el lenguaje cinematográfico se había orientado, apuntaba, por el contrario, hacia la salvaguarda de los intereses de la industria en la medida en que podían desaparecer lo que se consideraban “carencias”: los actores ya podían hablar en los films y podía ser escuchado el sonido de sus movimientos y los ambientes en que desplegaban su acción. La primera consecuencia, que llega hasta nuestros días, es la “fabricación” de la banda sonora desde una concepción tripartita de separación rigurosa entre voz-palabra, ruido y música, además de una jerarquización de los tres elementos que otorga la prioridad máxima a la palabra y la hace garante de la comprensión del relato, de la *seguridad* del espectáculo (FANO, 1981: 106).

La banda sonora de un film se compone de tres elementos que, a su vez, son plurales: palabras, ruidos y músicas. Los tres forman un solo “continuo sonoro”, un todo compacto que no permite la separación de sus componentes sino en relación con un referente concreto o un significado eventual. En el modelo dominante, la pista de sonido cumple una serie de funciones que automatizan el ejercicio hermenéutico del espectador sobre la banda imagen; así, 1) el sonido correspondiente a un plano puede “encabalgarse” con el siguiente, con lo que se obtiene un efecto de sutura provocado por la suavidad de la transición entre diferentes imágenes; 2) la música puede extenderse a lo largo de una sucesión de planos o fragmentos, homogeneizando el conjunto; 3) el espacio sonoro puede estabilizarse manteniendo el punto de audición a lo largo de una sucesión de planos, aunque los puntos de vista sean diversos, con lo que el efecto perceptivo es de unificación espacial y tiempo continuo.

Distinguiremos entre conceptos de aplicación general (tipos de sonidos en el film, subcategorizaciones, etc.) pero no caeremos en la trampa de adjudicar un valor universal a su aplicación práctica. Aclaración esta que consideramos pertinente a la hora de enfrentarnos a valoraciones que afectan muy directamente a la utilización discursiva de los elementos ausentes y que, en principio,

tienen un primer punto de anclaje en los conceptos de sincronía y asincronía.

En realidad, los sonidos no tienen por qué estar necesariamente vinculados a la imagen (y muchos menos en una relación de dependencia jerárquica); podemos concebir, por el contrario, una fuente sonora ajena al mundo diegético, como es el caso de la música en el film, desde una perspectiva clásica, o lo es la incorporación de la voz o sonido de un ente extradiegético contrapuesto a la imagen. Por otro lado, a excepción del registro estereofónico, el sonido no se percibe lateralizado sino que fluye globalmente desde detrás de la pantalla; la adjudicación de una fuente sonora es muy conflictiva en el film porque ese flujo no puede considerarse “localizado”, al menos desde una concepción perceptiva similar a la que se da en el mundo real (JOST, 1987: 38), por lo que es muy frecuente el anclaje de la auricularización en la ocularización y la falsa idea de una dependencia del sonido con respecto a la imagen.

En la práctica, hablamos de sincronía (s) cuando escuchamos un sonido vinculado a una imagen, de redundancia (r) en el caso en que el sonido escuchado corresponda a la imagen visionada, y de denotación (d) con respecto a la imagen mental que provoca un determinado sonido escuchado (GARDIES, 1981: 113). La combinación de estos tres elementos, afirmados o negados, da lugar a un diagrama de ocho posibilidades:

s	r	d
s	r	-d
s	-r	d
s	-r	-d
-s	r	d
-s	r	-d
-s	-r	d
-s	-r	-d

Esta combinatoria refleja una alta gama de gradaciones entre el sonido perfectamente sincronizado con la imagen y aquel que

no tiene ninguna relación con ella. De la misma forma que este autor proponía el término de constitución de un *ojo espectral*, habla con relación al sonido de un *oído espectral* pero entiende que los criterios aplicados a la mirada (mediación o no, enunciación marcada o enmascarada) no pueden aplicarse miméticamente al sonido sino que se hace imprescindible hablar en términos de nexo o ausencia de nexo –*liaison/déliaison* (GARDIES, 1993b: 201).

En el extremo de lo sincrónico, independiente de la sucesión de encuentros y desencuentros entre imagen y sonido a lo largo de la fruición de un artefacto audiovisual, encontramos un concepto muy específico: el *punto de sincronización*. Se trata de una cadena audiovisual que configura un momento de máxima identidad entre un instante sonoro y un instante visual (CHION, 1993b: 61-62), se presenta habitualmente en una secuencia y puede hacerlo de muy diversas formas:

- Corte simultáneo de imagen y sonido (*cut-cut*) que obedece a una lógica externa y se produce de forma inesperada
- Punto de convergencia en que se lleva a cabo una coincidencia entre imagen y sonido de procedencias diversas
- Establecimiento de un lazo físico entre imagen y sonido que provoca un efecto de “*fortissimo*”, como en el caso de un primer plano visual al que se le dota de un mayor volumen sonoro.
- Establecimiento de un lazo de carácter afectivo y/o semántico, como un elemento del diálogo reforzado por su valor connotativo.

Palabras, ruidos y músicas son susceptibles, a su vez, de diversas categorizaciones. La palabra, según CHION (1993b: 160), aparece en los films, como palabra-texto o, en la medida en que es oída, como palabra-teatro (diálogos) o palabra-emanación. Respecto a su procedencia, cabe distinguir, como antes indicábamos:

- Voz *in* (vinculada), que se pronuncia en el propio campo, sincrónica y redundante
- Voz *off*, de un personaje fuera del encuadre pero en un espacio contiguo o bien de otro al margen de la diégesis (narrador).
- Voz *over*, “cuando ciertos "enunciados orales vehiculan cualquier porción del relato, pronunciados por un locutor invisible, situado en un espacio y un tiempo que no sean los que se presentan simultáneamente a la imágenes que vemos en la pantalla” [Cita a KOZLOFF] (GAUDREAU Y JOST, 1995: 81-82)

Algunos autores incorporan la voz *out* para los casos en que se supone interna de un personaje, como expresión del pensamiento.

La voz *off* es en el cine de ficción un recurso habitual y nace precisamente, gracias a la incorporación de la banda sonora, como una novedad sin parangón. Se trata de la palabra de una instancia (ente) que *no puede ser representada* porque se repliega sobre sí misma, fuera del campo pero también de los hechos, de la historia y de su finalidad (VERNET, 1985: 48); tiene implicaciones claramente ideológicas ya que representa un poder, situado en un lugar absolutamente *otro* y absolutamente indeterminado, al que se le supone un saber incontestado e incontestable (BONITZER, 1976: 33).

En el límite contrario nos encontramos con el silencio o el *efecto-silencio*, puesto que es un mecanismo voluntario para producir determinadas sensaciones en el marco de un discurso audiovisual (RODRÍGUEZ, 1998: 153) que se carga de sentido en relación con el contexto en que se produce y de su mantenimiento en el tiempo; se trata de un recurso ambiguo en cuanto a su interpretación, capaz de producir sensaciones muy diversas y de generar interpretaciones polisémicas, por lo que su anclaje es un riesgo relevante para el discurso dominante pero, al mismo tiempo, un resorte de primer orden para las posibles opciones alternativas.

Por su parte, la música es un elemento ubicuo, casi siempre extradiegético, que corresponde al espacio de la enunciación al situarse en un más allá, pero también cumple una función de “comentario” sobre el mundo diegético y, en esa medida, comparte el espacio del espectador (GARDIES, 1993b: 54). Sus funciones dramáticas y estéticas pueden ser: 1) ilustrar o dotar de una determinada atmósfera a una situación dramática, 2) estructurar el montaje audiovisual para la consecución de una mayor continuidad, 3) actuar sobre la imagen para conseguir un efecto de pleonismo o de contrapunto, y 4) producir instancias para la identificación o el reconocimiento, sobre todo cuando se utiliza como *leit-motiv* (AUMONT Y MARIE, 2001: 139).

La diferencia más importante entre ruido y música es que el primero participa de modo esencial en la generación del mundo diegético como constatación de los elementos sonoros que provienen de ese contexto (incluso en función del desarrollo de un efecto de verosimilitud) mientras que la música produce efectos de sentido ligados o no a ese mundo diegético pero no contribuye necesariamente a su construcción (GARDIES, 1993b: 45-46).

Conviene constatar, finalmente, que

En el cine, la mirada es una exploración, espacial y temporal a la vez, en un *dado a la vista* delimitada que se mantiene en el marco de una pantalla. Mientras que la escucha, por su parte, es una exploración en un *dado-al-oído* e, incluso, un *impuesto-al-oído* mucho menos delimitado en todos los aspectos, con unos contornos inciertos y cambiantes (CHION, 1993b: 40)

Esta diferenciación entre imagen y sonido resulta crítica para la utilización discursiva del fuera de campo; la imagen tiene una delimitación espacial, pero en el cine “no hay continente sonoro de los sonidos ni cosa análoga, para ellos, a ese continente visual de las imágenes que es el marco” (CHION, 1993b: 70), por lo que el ente enunciador se encuentra con una absoluta libertad para

el tratamiento del sonido y las relaciones entre éste y la imagen, hasta el punto de poder plantear una ruptura plena entre ambos o jugar con las diversas gradaciones posibles en la órbita de un conglomerado de relaciones dialécticas por las que sonido e imagen multipliquen sus componentes connotativos.

Focalización

Una primera aproximación al problema terminológico la lleva a cabo FRANÇOIS JOST. Para JOST (1983: 195) es imprescindible fijar los límites que separan las acciones de narrar (*raconter*) y mirar (*voir*), puesto que no hay coincidencia entre la mirada del personaje (narrador o no) y la de la cámara (lo que no excluye su semejanza en ocasiones); el saber de quien narra se puede relacionar directamente con el del resto de personajes, pero su localización en la acción es un fenómeno independiente que responde a los mecanismos de fragmentación.

En el caso del campo–contracampo, uno de los procedimientos formales más habituales del relato cinematográfico clásico, la coincidencia entre la mirada de la cámara y la del personaje no tiene nada que ver con la expresión de un saber y, por ello, estamos ante una ocularización externa y no ante una supuesta cámara subjetiva. La distancia entre narración fílmica y literaria se sitúa precisamente en esta disonancia entre los parámetros relativos al saber, la presencia, el relato, la visión, la audición. Una cámara subjetiva (de la mirada de un personaje) sólo es posible si una marca explícita subraya su condición y, con el mismo criterio, cualquier marca no asimilable a un personaje en el seno de la acción, remite a la instancia enunciativa (el mecanismo que filma, que es, al mismo tiempo, la mirada sobre la escena).

El término *focalización* (saber) se matiza en cada una de estas categorías:

1. *Focalización fílmica externa*, que se da cuando el hecho de ignorar los pensamientos del personaje entraña una falta de conocimiento sobre él o sobre las acciones que ejecuta; la

disparidad perceptiva entre espectador y personaje manifestada en la imagen, sonido o puesta en escena, implica una desproporción cognitiva en cuanto a la historia o las funciones narrativas en contra del espectador (JOST, 1987: 67). Si la exterioridad no lleva consigo una desproporción, lo que hay es un relato no focalizado.

2. *Focalización interna* indica que nuestro conocimiento de lo percibido es equivalente a lo que de ello tiene el personaje; tal conocimiento se refiere a todo lo que el personaje puede saber: pensamientos, deseos, recuerdos. Para SIMON (1983: 160) este tipo de saber sólo puede darse cuando hay una ausencia absoluta de ambigüedad en la aplicación sobre un personaje, determinada por una mediación explícita (sucesión de planos, respeto de los ejes en el *raccord*).
3. *Focalización espectadora*, cuando la disparidad perceptiva de espectador y personaje, manifestada por la imagen (incluidos los mecanismos de enunciación) implica una disparidad cognitiva en favor del espectador (igual que la primera, pero a la inversa), o bien cuando a través del montaje el espectador accede a saberes narrativos que son ignorados por el personaje (JOST, 1987: 71)

Pero el cine trabaja a dos registros, puede mostrar lo que ve el personaje y decir aquello que piensa; si no se quiere restringir el análisis del film al estudio de la imagen se ha de tener en cuenta este proceso. JOST conserva, pues, el término focalización para designar lo que sabe un personaje, a pesar de las connotaciones visuales y de foco, y, para interpretar la relación entre lo que la cámara muestra y aquello que se supone ve el personaje, habla de ocularización.

Establece una clasificación que tiene como referencia la utilizada para focalización en cuanto a la terminología y la ventaja de *evocar el ojo que mira el campo tomado por la cámara*, de tal forma que pueden distinguirse tres tipos de ocularización:

1. 0, aquella en la que la cámara se contenta con seguir un personaje mediante un travelling o panorámica que expone un movimiento; no se le confiere a la cámara ningún papel diagógico y no se remite a ningún personaje que esté mirando, tampoco toma el lugar de ningún ojo interno a la diégesis.
2. *Interna*, si el espectador se puede identificar con la mirada de un personaje. Puede ser, a su vez:
 - a. *Primaria*. Es el caso en el que se marca en el significativo la materialidad de un cuerpo o la presencia de un ojo que permite identificar un personaje ausente de la imagen sin la presencia del contexto (JOST, 1987: 23-24); con un solo plano sabemos que alguien mira, sin el concurso verbal, pero necesita alguna marca clara que permita identificarlo.
 - b. *Secundaria*. Aquella en que la subjetividad de una imagen es construida por el montaje, *raccords*, o verbalmente; es el caso del campo-contracampo (cuando los cambios de plano responden a las posiciones teóricas de la visión de los personajes), que se da por contextualización. Subjetividad, en este caso, se refiere a la mirada de un personaje (JOST, 1987: 23-24).
3. *Modalizada o espectadora*. Para acentuar el hecho de que el espectador no comparte el punto de vista con ningún personaje, obtiene una información a la que éste no tiene acceso y en la misma medida se define a sí misma como marca de la enunciación (JOST, 1987: 28)

El cruce de focalizaciones y ocularizaciones diversas permite que la focalización espectadora pueda coincidir con cualquier ocularización o que la interna se pueda dar con una ocularización externa o espectadora; en general, durante el conjunto del relato, el espectador tiene acceso a una serie de acontecimientos que no comparten los personajes.

La elección de los mecanismos narrativos implica la puesta en marcha de un punto de vista sobre la historia que genera la estructura del relato y, en consecuencia, determina posibles direcciones de sentido (más o menos cerradas según el nivel de ocultamiento enunciativo, en razón inversamente proporcional) y obliga a la adopción de determinadas focalizaciones y ocularizaciones, en consonancia con las opciones seleccionadas (fruto de la coherencia textual). La relación que se establece entre focalización y ocularización es dialéctica.

Cuanto se ha comentado sobre la ocularización es asimismo válido respecto a la *auricularización*, que puede o no ser coincidente con los puntos de vista de la primera y que también actúa dialécticamente (tanto sobre la focalización como sobre la ocularización).

La distinción entre “lo visto” y “lo sabido” forma parte constitutiva del relato cinematográfico (JOST, 1987: 14), que no puede articularse sin tal mecanismo; sin embargo, la focalización se deduce en muchas ocasiones de la ocularización, aunque ambas no se imbriquen, ya que hay una desigualdad manifiesta entre la visión del espectador y la del personaje que, sólo ante diferentes percepciones que impliquen una heterogeneidad cognitiva de las funciones narrativas, determina una focalización específica (JOST, 1987: 65) y, en consecuencia, si lo percibido contribuye a la construcción de un “saber diegético”, parece lógico considerar que una parte de ese saber se genera a partir de la ocularización (JOST, 1987: 64).

En todo este complejo engrace de visión y saber, de narradores, personajes y espectadores, la cámara, en tanto que depositaria de la mirada, cumple una función de primer orden que no sólo es de mediación sino también de adjudicación. Su posición puede responder a diversos tipos de mirada:

1. *Objetiva*, cuando aquello que se muestra parece ser visto desde un ente exterior a la narración pero dentro del mismo universo verosímil.

2. *Falsa cámara objetiva*, cuando las posiciones con que se corresponde la mirada no pueden ser consideradas normales.
3. *Interpretativa*, cuando lo que la cámara encuadra es un personaje que se enfrenta a ella como consecuencia de la secuenciación de un plano-contraplano (siendo en este caso ausente el contraplano).
4. *Subjetiva*, cuando la imagen se corresponde con la mirada de uno de los personajes inmersos en la diégesis (CARMONA, 1993: 251).

Con frecuencia se dan relaciones entre las cuatro posibilidades y se corresponden parcialmente con las propuestas formuladas en torno a la ocularización, si bien aquí se trata de pensar en el mecanismo “cámara” y su adscripción a una mirada concreta. La articulación de un plano de punto de vista siempre está en consonancia con la mirada de un personaje (COMPANY, 1987: 95) por lo que resulta muy conflictiva la equiparación plena o cámara subjetiva, lo cual lleva a AUMONT (1997: 53-54) a hablar de “*plano mirada*” en lugar de “*plano subjetivo*”. Lo cierto es que la imagen cinematográfica 1) o la estimamos como procedente de una mirada concreta y, en tal caso, la adscribimos a un personaje de la diégesis, o 2) la relacionamos con la posición de la cámara y debemos adjudicarle el punto de vista de un ente enunciador que se sitúa por encima del relato (meganarrador), o 3) intentamos ocultar su presencia como instrumento a través de un mecanismo de transparencia enunciativa (GAUDREAU Y JOST, 1995: 141); las tres posturas son una sola: o el plano se ancla en la mirada de una instancia interna a la diégesis (ocularización interna) o no (ocularización cero).

La adjudicación de una mirada subjetiva puede apuntar hacia un personaje que forma parte de la diégesis pero también hacia el ente enunciador, que se sitúa más allá de ella (meganarrador), y no es posible dilucidar siempre su naturaleza con claridad.

El montaje

La cadena sintagmática. Concepto de montaje

El montaje resulta ser uno de los componentes esenciales del discurso audiovisual, tanto desde el punto de vista técnico (unión de fragmentos dispersos) como desde el enunciativo (lugar de ejercicio privilegiado para el ente generador del texto). En el dispositivo del cine hegemónico (Modelo de Representación Institucional – M.R.I.) el montaje ha conseguido instaurarse como paradigma de transparencia mediante la consecución de un efecto de naturalización, pero, sin embargo, la fragmentación supone una violencia extrema sobre la percepción individual y es solamente gracias a la implantación de unos códigos y su paulatina asunción por los espectadores que esa violencia ha podido devenir en una suavidad casi imperceptible. Este *efecto naturalizador*, capaz de mostrar las imágenes como “a través de una ventana abierta al mundo”, instauró normas no menos violentas: prohibición de toda mirada a cámara no diegetizada, respeto del eje de 180°, *raccords*... una serie de mecanismos que estudiaremos para delimitar la relación entre lo que la imagen muestra y aquello que la imagen oculta, niega, reclama o sugiere.

El montaje podría definirse, básicamente, como una operación sintagmática que consiste en un proceso de análisis, selección y fragmentación de espacios (que poseen una dimensión temporal) y de tiempos (que tienen también una dimensión espacial) (MARZAL, 1998: 237)

Si la característica más específica del plano es la de constituir un “punto de vista de una porción de espacio en un tiempo dado” (GUBERN, 1994: 297-298), la del montaje es la fragmentación de la acción y de los puntos de vista sobre ella desde la perspectiva de una rentabilización máxima de los enclaves pero tratando de establecer un *continuum* espacial que no violenta la percepción espectral, lo que consigue mediante los *raccords* y las

transiciones suaves entre los diversos planos de cada secuencia o entorno espacio-temporal.

Es difícil pensar que el individuo haya podido acomodarse a la ruptura que el montaje analítico lleva consigo, pero nos puede ayudar a comprenderlo una pequeña reflexión sobre la **relación entre el cine y el sueño**: en el sueño el hombre vive como real una serie de acontecimientos imaginarios en los que su “mirada” –si puede considerarse así- es interior (obedece a una focalización interna, a la que se unen ocularización y auricularización en idéntico nivel, salvando las fronteras perceptivas), ni es omnisciente ni su viaje es inmóvil (desde el punto de vista en que vive “*in praesentia*” las acciones), pero el imaginario en que se ve inmerso no obedece a ningún tipo de limitaciones espacio-temporales, ni siquiera a limitaciones en cuanto a la representación de un mundo real o más o menos verosímil; en el cine, sin embargo, el factor “inmovilidad” es sustituido por la omnisciencia que le permite viajar a través del “ojo de Dios” y, para que este mecanismo tenga éxito, la oscuridad de la sala resulta esencial, así como una cierta pérdida de la “conciencia de sí mismo”.

En estas condiciones, el espectador está en disposición para que el proceso de **identificaciones** – **proyecciones** tenga lugar tanto desde la pantalla hacia él como desde él hacia la pantalla, y así, pese a la violencia de la fragmentación, una vez asumidos los códigos, naturalizados, encerrados en una norma, el montaje puede conseguir que las imágenes fluyan borrando –por su transparencia- la presencia de un enunciador cuyo papel es delegado en ese espectador. Pero montaje es también la preparación de un fragmento al hacer las tomas, el acondicionamiento del profílmico, que empieza desde la selección de lo que la mirada va a acotar, del espacio, encuadre, distancia, ángulo, de la jerarquía de piezas dentro del plano.

Para algunos autores el montaje no pasa de ser una tecnología denominada *cross-cutting* (cortar y pegar) o *editing* (montaje con lógica narrativa determinada), que no son exactamente los mismos términos: un *editor* -en la formulación anglosajona- corrige,

unifica, y normaliza un texto (aquí se llamaría compilador); la distancia está precisamente en el proceso de unificación, que supone una reconducción de la diferencia a la normalidad; las claves de una escritura están en la diferenciación de sus rasgos, lo que no queda muy claro en el mundo anglosajón. El término “*editing*” tiene que ver con una función normalizadora que no se lleva a cabo de acuerdo con la visión del director sino según los códigos del montaje canónico, entendido como técnica reglamentada.

Por supuesto, es una técnica (una actitud compositiva que comporta determinados mecanismos de realización), pero no solamente: la dirección de sentido del film depende en gran medida del montaje y, si lo entendemos como un proceso estrictamente mecánico, normativizado, limitamos su capacidad para “hacer hablar” al artefacto fílmico. En la mayoría de los estudios, desde el paradigmático de KAREL REISZ (1980), hay un elemento común que piensa el montaje como una sola posibilidad, como la aplicación de una norma para hacer las cosas de una determinada manera y, si no se hacen así, se hacen mal; visto desde esa perspectiva habría una sola forma de composición, siempre en el seno de la hegemonía del cine clásico de Hollywood, que responde claramente al M.R.I. Para DMYTRICK (1984) –otro importante teórico del montaje– los cuatro elementos esenciales del cine son el guión, los actores, la dirección y el montaje, pero su tesis, una vez más, es que sólo hay una forma en que es posible combinarlos para obtener la obra cinematográfica válida. Por lo general, se suele hablar de una técnica que remite a “un” modelo narrativo y que consiste en cómo unir los fragmentos para que no se note su sucesión.

Nosotros defendemos que puede haber otras opciones que subrayen el carácter de construcción del texto cinematográfico y, sobre todo, que no podemos limitarnos, cuando hablamos de montaje, al procedimiento de ensamblaje. Estableceremos *tres variantes fundamentales*:

- *La que tiene que ver con la puesta en escena, en sentido teatral, espectacular.*

- *La que tiene que ver con las direcciones de mirada.*
- *La que tiene que ver con la puesta en serie.*

La operación sintagmática, en el seno de la cadena, es la que más se ha desarrollado porque parece remitir de forma directa a los modos de percepción (percibimos en simultaneidad pero interpretamos y expresamos en sucesividad). Siguiendo el texto de RAMÓN CARMONA (1993), podemos distinguir dos grandes tipologías, dos tipos de montar independientemente de sus variantes internas:

1. *La puesta en escena.* En la discusión teórica sobre el cine, *montage* es un término de origen francés que en EE.UU. tiene otra valoración; implica todo lo que viene de la noción teatral de “puesta en escena”, que es intentar traducir a visualidad una propuesta verbal; así, desde esta perspectiva, entran en juego elementos que tienen que ver incluso con el guión o el *casting*.

El concepto de representación nos obliga a la conversión de un texto escrito y esto no solo implica dotar de vida a algo que está sobre el papel sino que afecta directamente a nuestra concepción del montaje, puesto que va a determinar otros componentes, entre los que hemos de destacar el *escenario* (*setting*), que es un elemento fundamental, una especie de contenedor de lo que ocurre en el film, y que puede en ocasiones situarse en primer plano y formar parte del discurso. Puede ser natural o artificial; en este segundo caso se busca una verosimilitud extrema (a veces sólo conseguible con decorados), que pretende plasmar un efecto de realidad, o bien se simula mediante transparencias.

El decorado impone al espectador la falsedad del constructo, transforma la película en una reflexión sobre el mundo, ya que no intenta hacerse pasar por un universo real. Sea de

una forma u otra, puede asumir un papel dramático o narrativo, incluso con una función semántica específica en el desarrollo de la película.

Otros objetos útiles para definir a los personajes, como dato o subrayado, son el vestuario, el maquillaje, la iluminación, el reparto, etc.

2. *La puesta en serie*. La noción de serialidad tiene que ver con la continuidad, con la sucesividad de las imágenes. Uno de los primeros problemas que se planteó el cine fue precisamente cómo resolver la simultaneidad de dos acciones con la obligada serialidad de su mostración en pantalla, y lo hizo de cuatro formas (CARMONA, 1993: 112):

- Presentándolas en sucesión, que fue el primero de todos los modelos.
- Presentándolas de forma alterna, el denominado montaje alternado o *cross-cutting* (una de cuyas variantes es el montaje paralelo), que fue el segundo modelo. Concede a la cámara una función narrativa y su virtud fundamental es hacer olvidar al espectador que la simultaneidad no se presenta en sucesión, lo que le obliga a que capte o interprete como simultáneas las cosas que van unas detrás de otras; para conseguirlo necesita de la transparencia del montaje, de ahí las reglas no escritas de lo que BURCH definió como M.R.I.: eliminación del salto de eje, establecimiento de normas estrictas para las relaciones de *raccord*, no miradas a cámara, etc.

Hoy en día esta forma de montar ha sido ya interiorizada por todo tipo de públicos. La variante esencial es el montaje paralelo, en el que las acciones que se muestran alternativamente pueden o no ser simultáneas en el tiempo.

Ambos tipos producen consecuencias narrativas porque establecen relaciones entre diferentes líneas de acción y a través de ellas se manipula el orden, la duración, etc. Nos imponen una determinada manera – narrativa- de ver las cosas e implican necesariamente las elipsis.

- Presentándolas en profundidad, donde todas las acciones coexisten en el mismo campo, separadas por la distancia al foco, que fue el tercer modelo. Conviene señalar que, como tipo de disposición de los elementos en la imagen, estaba ligada desde los primeros tiempos al formato de película ortocromática pero, con el paso del tiempo, “movimientos de cámara, sonidos y colores darían más relieve a la superficie de la pantalla que la profundidad de campo. Por otra parte, la fecha (1927) del paso de la película ortocromática a la película pancromática (que ofrece una ventaja de fidelidad a los colores naturales) y del mudo al sonoro (“La sensación de realidad producida por el sonido hace que los medios icónicos sean más desdeñables. La profundidad insondable de la presencia parlante sustituye a la del campo”) coincide con el inicio de un período muy largo de desaparición de la profundidad de campo” (VILLAIN, 1997: 123).
- Haciéndolas coexistir en el mismo encuadre mediante la doble exposición o *split-screen*. Fue el último tipo que se puso en vigor.

GAUDREAU Y JOST abordan esta cuestión desde una óptica más general, con evidentes puntos de encuentro, e incorporan la simultaneidad de las imágenes:

Diacronía (sucesión) y sincronía (simultaneidad) están, pues, íntimamente vinculadas en el cine, y esto es evidente en la expresión de la simultaneidad de

acciones, figura particularmente mimada por los cineastas a lo largo de la historia. Sabemos que, genéricamente, existen cuatro maneras de expresar tal relación:

1. La copresencia de acciones simultáneas dentro de un mismo campo...
2. La copresencia de acciones simultáneas dentro de un mismo cuadro...
3. La presentación de acciones simultáneas de forma sucesiva...
4. El montaje alterno de las acciones sumultáneas...

(GAUDREAU Y JOST, 1995: 122-123)

Debe distinguirse la idea de montaje como puesta en escena y la idea como puesta en serie: la puesta en escena afecta a lo que vemos y no a lo que se cuenta, se trata de elementos que acompañan y dan una información suplementaria (a veces esencial); la puesta en serie afecta a la linealidad (narrativa o no), lo que permite estudiar formas de montaje que se podrían entender como vanguardistas (geométrico, asociativo, armónico, etc.) donde hay una secuencialización temporal que produce un sentido no necesariamente narrativo y entramos en el orden de lo poético (quiebra de la narración clásica), en que las rimas son de otro tipo.

Raccord

Es precisamente en la cadena temporal o puesta en serie donde radica la clave de la construcción del discurso fílmico. Para que una sucesión de planos pueda reunirse en una cadena constitutiva de sentido, estos deben poseer algún elemento común: una misma imagen que se sigue o dos diferentes con algún elemento compartido; la concordancia puede ser semántica (enlace por concepto, por sonido, por espacio o tiempo, etc.), pero hay algo fundamental: en la reunión de diferentes planos se repite un elemento distintivo y en un mismo plano acontece la transformación, esta es

la base para la diferenciación; en el primer caso se manifiesta la tendencia al acercamiento por similitud semántica, en el segundo lo que se produce es un microanálisis semántico, una disociación (LOTMAN, 1977: 112-113).

En consecuencia, siguiendo a CARMONA (1993: 183-184), cuando la serie es utilizada para la construcción de un universo compacto y homogéneo, propio del Modo de Representación Institucional - M.R.I., donde los fragmentos se unen necesariamente por una relación de sucesividad, hablaremos de *asociaciones por identidad* (si las imágenes que se siguen están relacionadas plena o parcialmente por repetición o por similitud de todos o alguno de sus elementos), *asociaciones por proximidad* (si la relación tiene lugar por mantenimiento de una situación) o *asociaciones por transitividad* (si la continuidad está en función de la linealidad de una misma acción al tratarse de momentos sucesivos). Cuando se trata de generar un universo heterogéneo regido sin embargo con la lógica del cine hegemónico, se privilegian las *asociaciones por analogía o por contraste* (relaciones entre elementos semejantes, no idénticos, o bien radicalmente opuestos). Finalmente, cuando de lo que se trata es de construir un modelo de representación distinto del M.R.I., propio de un cine antiinstitucional o “moderno”, dominan las *asociaciones neutralizadas* (lo que relaciona las imágenes no es otra cosa que su sucesión temporal).

Constituido así un espacio tridimensional en apariencia, como resultado de una sensación que se transforma en percepción, todos los elementos de la imagen visible remiten a su contigüidad con el espacio imaginario que limita con el representado. A través del montaje, se habilitan los mecanismos que mantienen ligados los campos de cada plano con los de los demás, de tal forma que se ejerce una *manipulación efectiva sobre el tiempo y el espacio*, provocando, respectivamente, elipsis o retenciones narrativas y referencias o actualizaciones hacia/de un fuera de campo que se manifiesta como existente (sea o no finalmente mostrado).

En este proceso, el montaje de una sucesión de planos que compone una secuencia con continuidad espacio-temporal, va ac-

tualizando la percepción que el espectador tiene de ese espacio mediante la mostración progresiva de los diferentes puntos de vista o bien por el recurso a un plano de situación que habilita el conocimiento del conjunto: “El plano de situación siempre conlleva una condición: una vez elegido, toda referencia al conjunto del espacio debe casi inevitablemente regresar a él, como si resultara en adelante imposible dar cuenta de la escena recurriendo a un emplazamiento distinto” (SÁNCHEZ-BIOSCA, 1996: 148). La forma de engarzar los distintos puntos de vista se establece por técnicas de continuidad que aseguran la linealidad de la narración (de la sucesión de planos y encuadres), a las que denominaremos *raccord*.

El *raccord* no actúa exclusivamente en el interior de una secuencia o bloque espacio-temporal, sino que lo hace también muchas veces en el ensamble entre distintas secuencias, incluso si se producen cortes temporales, porque se designa con este concepto precisamente la “adecuada continuidad de un plano con el que le precede y con el que le sucede en el montaje” (CAMINO, 1997: 83).

Cuando una película presenta espacios contiguos en planos separados, necesita algún método para mostrar al espectador que estos espacios están uno junto a otro. Hay modos diferentes de ofrecer indicios: un personaje u objeto que se desplaza de un espacio a otro puede unirlos; o un personaje mirando fuera de campo en una dirección puede llevar al espectador a deducir que el siguiente plano muestra el espacio que ve el personaje (BORDWELL, STAIGER Y THOMPSON, 1997: 224)

La adecuación es lo que determina el tipo de “llamada” que la imagen establece entre los planos y que puede dar lugar a una amplia gama de continuidades que tiene en el extremo opuesto la posibilidad extrema de la *discontinuidad*; así, los *raccords* pueden ser:

- *Continuidades actanciales:*
 - *Raccord de dirección.*
 - *Raccord de mirada.*
 - *Raccord de movimiento.*

- *Continuidades mecánico-discursivas:*
 - *Raccord óptico.*
 - *Raccord de planificación.*
 - *Raccord de luz.*
 - *Raccord objetual.*

En consecuencia, podemos también hablar de *raccords* estáticos, dinámicos, temporales y espaciales.

AUMONT Y MARIE (2001: 171) establecen otra clasificación de los distintos tipos de *raccord* atendiendo a sus funciones: espacial (*raccord* en el eje), plástico (*raccord* de movimiento), diegético (*raccord* gestual), pero, en cualquier caso, coinciden en la significativa importancia del *raccord* de mirada en sus diversas variantes (mirada/lo visto, campo/contracampo) y constatan los tres efectos que conlleva:

- *Simbolización* de una percepción de la continuidad del mundo físico en cuanto éste es visible: *continuum* espacial, lateralidad derecha / izquierda, centramiento psicológico, reversibilidad de la mirada.
- *Efecto de verdad* (en términos de creencia) que promueve la reconstitución unitaria de los acontecimientos, la interacción de los planos y el principio de causalidad.
- *Percepción* (en términos cognitivos) de los objetos destacados sobre un fondo mediante la simbolización de la diferencia entre objetos visibles.

La palabra clave para entender el mecanismo del *raccord* es la de *sutura*. Sutura de espacios, de movimientos, de miradas. . . , que se traduce, para el espectador, en la sensación de *continuidad perceptiva*, de *invisibilidad de la puesta en escena* (. . .) *El raccord, pues, une, mientras que el sintagma narrativo relaciona* (CARMONA, 1993: 142)

Esta sutura permite que el enlace sea suave y transparente porque se encuentra en la propia imagen el nexo con la que viene a continuación, como en el caso de la dirección de mirada de un personaje hacia un espacio fuera de campo que se muestra inmediatamente devolviendo a su vez al origen esa dirección, ya que “la dirección de la mirada del personaje no es solamente lo que obliga a la filmación del objeto mirado, sino que también es lo que permite pasar de un lugar a otro” (JOST, 1988: 32), o la continuidad de movimientos o de las direcciones de entrada y salida de campo, etc. El paradigma de este mecanismo es el *campo – contracampo* (o *plano – contraplano*):

Cuando tiene lugar un *raccord* de mirada sobre la superficie en fuera de campo que se sitúa en la dirección de la cámara, ésta permanece “invisible” a pesar de reducir el espacio visual a su mirada (VERNET, 1988: 31) porque la relación establecida entre los planos (campo – contracampo) crea un espacio perceptivo que liga el plano con el precedente de tal forma que el espectador atribuye a la posición un factor de subjetividad que tiene que ver con la mirada de un personaje en el interior de la acción que se narra; de ahí que JEAN MITRY denominara el montaje plano/contraplano con el término “semisubjetivo” (BORDWELL, STAIGER Y THOMPSON, 1997: 63). La figura del campo-contracampo con *raccord* de mirada y ángulo aproximado al eje de la cámara, fue el último y más importante de los eslabones de la constitución del M.R.I. como montaje dominante porque, a través de su utilización, el espectador queda inmerso en los diferentes cruces de miradas y en el interior del espacio diegético, base para la creación de una mecánica de identificación.

Por otro lado, el *raccord* establece vínculos también entre distintas secuencias, o en los saltos espaciales y temporales, que pueden o no cumplir una función discursiva pero que siempre tienen una función estética. Cabe en tal caso hablar de un “*raccord* de aprehensión retardada” cuando el salto entre planos no permite la sutura y, más adelante, a lo largo del bloque secuencial, se descubre el sentido de tal variante;

La consecución de un correcto *raccord* es, en el M.R.I., la finalidad del montaje y, por su mediación, se hace posible la generación de un *espacio habitable* que permite la entrada del espectador en el espectáculo y su dominio omnisciente. De acuerdo con esto, expresiones como “fallo de *raccord*” o “salto de eje”, indican errores en el texto fílmico –y como tales son reconocidas por el espectador mínimamente formado- antes que una voluntad de ruptura por parte del realizador.

Tipologías de montaje

Muchos autores han abordado la compleja tarea de establecer tipologías sobre el montaje, casi siempre diferentes por los parámetros de origen analizados. Nos haremos eco de algunas de las más significativas.

El montaje ofrece al cineasta cuatro áreas básicas de elección y control:

1. *Las relaciones gráficas entre el plano A y el plano B.*
2. *Las relaciones rítmicas entre el plano A y el plano B.*
3. *Las relaciones espaciales entre el plano A y el plano B.*
4. *Las relaciones temporales entre el plano A y el plano B”*

(BORDWELL Y THOMPSON, 1995: 250)

Quizás, la clasificación más conocida es la que, en su momento, estableciera S. M. EISENSTEIN (1959: 91-102) y que

obedece esencialmente a su concepción del cine como un lugar de conflicto de y entre las imágenes, tanto en el seno de ellas (por la composición) como en su sucesión:

- *Montaje métrico.* Longitud absoluta de los fragmentos, que se siguen de acuerdo con su medida en una fórmula correspondiente a un compás musical. La realización consiste en la repetición de tales compases. Se obtiene la tensión por aceleración mecánica al acortar los fragmentos. En este tipo de montaje el contenido dentro del armazón del fragmento está subordinado a la absoluta longitud de dicho fragmento. La relación es de *motivo-fuerza*.
- *Montaje rítmico.* Se tienen en cuenta los contenidos del cuadro al determinar las longitudes de los fragmentos; la longitud real deriva de lo verdaderamente específico del fragmento y de su longitud planeada de acuerdo a la estructura de la secuencia. Se obtiene la tensión formal por medio de la aceleración al acortar los fragmentos no sólo en concordancia con el plan fundamental sino violándolo (introducción de un material más intenso en un *tempo* fácilmente distinguible). Se consigue el nivel *primitivo-emotivo*.
- *Montaje tonal.* El movimiento es percibido en un sentido más amplio. Abarca todas las influencias afectivas del fragmento de montaje. El montaje se basa en el sonido emocional del fragmento, el tono general. El grado de vibración de la luz nos da una cierta tonalidad gráfica. Accede al nivel *melódico-emotivo*.
- *Montaje armónico.* Es el más desarrollado. Cálculo colectivo de todos los requerimientos de cada fragmento. Esta característica eleva la impresión de una coloración melódicamente emocional hasta una percepción directamente fisiológica y representa también a un nivel relacionado con los precedentes jerárquicamente.

Estos métodos de montaje se constituyen en *construcciones de montaje cuando entran en conflicto* unos con otros. La transición de lo métrico a lo rítmico se efectúa en el conflicto entre la longitud de la toma y el movimiento dentro del cuadro; el montaje tonal proviene del conflicto entre los principios rítmicos y tonales del fragmento; el armónico, resulta del conflicto entre el tono principal y la armonía. Este conflicto ha de resolverse dentro del montaje, no puede constituirse en una categoría del mismo. El resultado es de *fuerza motriz*.

- *Montaje intelectual*. Sonidos y armonías de una especie intelectual: conflicto, yuxtaposición de las imágenes (fragmentos) acompañadas de influencias intelectuales. Es el cine capaz de construir una síntesis de ciencia, arte y militancia de clase, con el que se obtiene una *armonía intelectual*.

La validez de esta clasificación es muy limitada, pese a lo brillante que resulta, debido a la aplicación que el propio autor hace de y para su cine, no universalizándolo. A ello hay que añadir la especial visión que tiene de los conceptos de “plano” y de “fragmento”, sólo funcionales para su propia concepción: el fragmento se constituye para él en la unidad fílmica, que no siempre es equivalente al plano, y se distingue por no ser una entidad de representación sino discursiva, que incluso el mismo EISENSTEIN llega a describir de formas distintas (parte de una cadena sintagmática que se define por la relación con las que le preceden y siguen, imagen fílmica descomponible, corte efectuado sobre la realidad) y que, “en todos los niveles que lo definen, manifiesta una concepción del film como discurso articulado: el cierre del cuadro focaliza la atención sobre el sentido aislado” (AUMONT, BERGALA, MARIE Y VERNET, 1993: 82-83).

En un trabajo exhaustivo, RUDOLF ARNHEIM (1971: 77-82), establece una clasificación de los encadenamientos entre pla-

nos partiendo del enjuiciamiento de otras previas como la de PUDOVKIN, según el cual se dan cinco tipos posibles:

1. *Contraste.*
2. *Paralelismo.*
3. *Similitud.*
4. *Sincronismo.*
5. *Tema recurrente (leitmotiv).*

ARNHEIM critica esta tipología porque se refiere casi en exclusiva a los contenidos y enumera acto seguido los quince principios fundamentales de TIMOSHENKO:

1. *Cambio de lugar.*
2. *Cambio de colocación de la cámara.*
3. *Cambio de ángulo.*
4. *Realce del detalle.*
5. *Montaje analítico.*
6. *Visión del tiempo pasado.*
7. *Visión del tiempo futuro.*
8. *Acción paralela.*
9. *Contraste.*
10. *Asociación simbólica.*
11. *Concentración.*
12. *Ampliación.*

13. *Montaje melodramático.*
14. *Estribillo.*
15. *Montaje dentro del cuadro.*

Tampoco la considera eficaz, por incompleta y sin sistematización, y, a continuación, expone la suya propia:

I. Principios de corte (el "corte" se ve así como una manipulación estrictamente física del material celuloide, mientras que las relaciones entre escenas obedecen a perspectivas narrativas y el montaje dentro de la escena a estilísticas):

A. Extensión de la unidad de corte:

1. *Bandas largas. Ritmo apacible.*
2. *Bandas cortas. Ritmo rápido.*
3. *Combinación de largas y cortas. Ritmo correlativo.*
4. *Irregular. No hay efecto rítmico.*

B. Montaje de escenas enteras:

1. *En secuencia.*
2. *Entrelazado.*
3. *Inserción.*

C. Montaje dentro de determinada escena:

1. *Combinación de tomas largas y "close-up's":*
 - a) *Primeramente toma larga y luego uno o más detalles como "close-up's"(Concentración).*
 - b) *Tránsito de un detalle o varios a una toma larga que lo incluye (Ampliación).*
 - c) *Tomas largas y "close-up's"en sucesión irregular.*
2. *Sucesión de tomas de detalle que no se incluyen entre sí (montaje analítico).*

II. Relaciones temporales:

A. Sincronismo:

- 1. De varias escenas enteras (Acción paralela de Timoshenko y Sincronismo de Pudovkin).
Unidas en secuencia o entrecruzadas.*
- 2. De detalles de un escenario de acción en el mismo momento (Montaje analítico. Inutilizable).*

B. Antes, después:

- 1. Escenas enteras que se suceden en el tiempo (Visión tiempo pasado y futuro).*
- 2. Sucesión dentro de una escena.*

C. Neutral:

- 1. Acciones completas no conectadas temporalmente sino solo en lo tocante al contenido.*
- 2. Tomas aisladas que no tienen vínculo temporal.*
- 3. Inclusión de tomas aisladas en una escena completa (Montaje simbólico de Pudovkin).*

III. Relaciones espaciales:

A. El mismo lugar (aunque en tiempo diferente):

- 1. En escenas enteras.*
- 2. Dentro de una sola escena. "Tiempo comprimido".
Inutilizable.*

B. El lugar cambiado:

- 1. Escenas enteras.*
- 2. Dentro de una escena.*
- 3. Neutral (como en IIC).*

IV. Relaciones de tema:

A. Semejanza:

1. De forma:

a) De un objeto.

b) De un movimiento.

2. De significado:

a) Un solo objeto.

b) Escena entera.

B. Contraste:

1. De forma:

a) De un objeto.

b) De movimiento.

2. De significado:

a) Un solo objeto.

b) Escena entera.

C. Combinación de semejanza y contraste:

1. Semejanza de forma y contraste de significado.

2. Semejanza de significado y contraste de forma.

Como puede constatarse, esta tipología cubre prácticamente todas las posibilidades e incluso deja abiertas puertas; es eminentemente teórica, de ahí que nos resulte de gran interés, sobre todo por tratar independientemente las correlaciones temporales y espaciales que, gráficamente, pueden ser representadas mediante tablas relacionales:

a) *Relaciones temporales:*

Espacio	Tiempo =	Antes	Después	Indeterminado
=	A2	B1 y B2	B1	B1, C1 y C3
Contiguo	A1	B1	B1	B1, C1 y C3
No contiguo	A1	B1	B1	B1, C1 y C3
Indeterminado	A1	B1	B1	B1, C1, C2 y C3

a) *Relaciones espaciales (la opción C es la combinación de A y B):*

Espacio	Tiempo =	Antes	Después	Indeterminado
=	A2 (siempre diferente)	A1	A1	A1 y B3
Contiguo	B1	B1	B1	B1 y B3
No contiguo	B2	B1	B1	B1 y B3
Indeterminado	B1	B1	B1	B1 y B3

DELEUZE considera cuatro tipos de montaje (DELEUZE, 1991: 52):

- *Orgánico-activo*, que corresponde al cine americano, de corte empirista.
- *Dialéctico*, asimilable al cine soviético, que es orgánico y material.
- *Cuantitativo-psíquico*, de la escuela francesa, que rompe con lo orgánico.
- *Intensivo-espiritual*, vinculado al expresionismo alemán, que liga la vida no orgánica a la psicológica.

Estamos ante una concepción filosófico-metafísica que examina el montaje cinematográfico desde unas perspectivas muy

alejadas del mecanismo de sucesión de planos, que no parece preocuparle; su orientación es universalizadora atiende al todo y no a las partes. Resulta más convincente –aunque también desde una línea de generalización sistemática- la tipología que propone DOMINIQUE CHATEAU (1981: 15-16), que distingue cuatro posibilidades conectadas al segundo nivel de decisión semiótica, sin el que –dice– la elección del plano queda incompleta:

- *Montaje narrativo*
- *Montaje supranarrativo*
- *Montaje dis-narrativo (o a-narrativo)*
- *Montaje hipernarrativo*

Pero, tal como habíamos indicado previamente, el montaje hay que entenderlo también como el denominado *principio de montaje* u ordenación de los elementos en el interior del cuadro que se filma, dependiente de la puesta en escena y muy especialmente vinculado al tratamiento de la profundidad de campo (montaje sintético). En este aspecto, hemos de destacar un doble vínculo:

- de los elementos en el interior del encuadre y sus relaciones
 - a) entre sí y
 - b) con el marco (puntos de fuga), y
- de los elementos en el exterior del encuadre (planos anterior y posterior, pero también la continuidad lógica del universo imaginario representado) y sus relaciones con los del interior por
 - a) *raccords* de mirada, movimiento, dirección, etc., y
 - b) equilibrio o contraste de los puntos de fuga con relación al marco.

Estas cuestiones resultan esenciales en la perspectiva de montaje con que EISENSTEIN aborda sus films, hasta tal punto que la sucesión de planos no impide la generación de una simetría de los objetos (sea o no por contraste) de forma que resulta un todo estilístico en que las partes acumulan direcciones de movimiento o posicionales. La secuencia de la batalla en *Alexander Nevski* es emblemática en este sentido. El propio EISENSTEIN (1959: 274) deja muy claras las diferencias de concepción entre su cine y el americano (esencialmente el de GRIFFITH, a quien admira) al denunciar la búsqueda de “entretenimiento, tensión y movimiento” como objetivo último, frente a la conjunción –en su caso– de todos los elementos hacia la consecución de una idea regidora del film (“una forma orgánica”). Esta conjunción no responde a la linealidad, a la yuxtaposición, sino a la colisión, al conflicto (dentro y fuera del cuadro):

1. *Conflicto de direcciones gráficas (líneas estáticas o dinámicas).*
2. *Conflicto de escalas.*
3. *Conflicto de volúmenes.*
4. *Conflicto de masas (volúmenes llenos con varias intensidades de luz).*
5. *Conflicto de profundidades.*

Elementos todos ellos en el interior del encuadre, dispuestos para la consecución de un efecto impactante, sensitivo y perceptivo, pero, sobre todo, emocional. Junto a ello, los choques en la cadena sintagmática, en la sucesión de “fragmentos” (EISENSTEIN, 1959: 58):

1. *Primeros planos y planos generales.*
2. *Fragmentos de direcciones gráficas variadas, resueltos en volumen con fragmentos resueltos en área.*

3. *Fragmentos de oscuridad y fragmentos de claridad.*
4. *Conflictos entre un objeto y su dimensión*
5. *Conflictos entre un hecho y su duración.*

Evidentemente, no es esta la concepción que ha resultado hegemónica, pese a que en el cine más contemporáneo muchas de las teorías de EISENSTEIN hayan sido aplicadas (convenientemente suavizadas y matizadas, por supuesto). Sin embargo, como veremos más adelante, en la búsqueda de un modo de representación no sometido a los dictados del M.R.I., el conflicto adquiere la dimensión de un “generador de sentido” y su expresión no se limita en exclusiva a la puesta en escena o a las distintas áreas de la profundidad de campo, sino que afecta a la sucesión sintagmática y, muy especialmente, a las disonancias entre imagen y sonido.

Este conjunto de combinaciones también ha sido planteado por ANDRÉ GARDIES (1993b: 93) aunque a un nivel más limitado porque considera solamente cuatro alternativas producidas por el cruce de los ejes objeto/cuadro. Los movimientos de cámara contribuyen al establecimiento de múltiples posibilidades compositivas en las que los sujetos y objetos ven alterada su relación con el cuadro y, en consecuencia, se constituyen como imágenes en el interior de planos diferentes (de ahí la importancia de fijar la distinción entre “toma” y “plano”).

Por lo que respecta a la profundidad de campo, ANDRÉ BAZIN es quien más vehementemente la reivindica, desde una teoría que defiende el valor de verdad de la representación cinematográfica y la necesidad de respetar la unidad en el tiempo y en el espacio. La afirmación de que el montaje construye un discurso de sentido unívoco, unidireccional, y de que se opone a la expresión de la ambigüedad, es fruto de la concepción ontogénica de la imagen que BAZIN (1999) postula y que se sitúa en un plano teórico, todavía vigente hoy en día, que conviene matizar. Desde un primer momento establece una relación biunívoca entre cine y realidad; se trata de un realismo psicológico y existencial. En

Ontología de la imagen fotográfica, habla del *complejo de momia*, el embalsamamiento como parte fundamental de la historia del arte: los seres humanos expresan en el arte su intento de parar el tiempo fijando la realidad. Es un elemento tropológico que cruza todo el desarrollo del arte con una doble exigencia: parar el tiempo, la muerte, y dar expresión al espíritu. Un momento de cambio radical en el arte es la invención de la fotografía, que por fin permite la duplicación del mundo pero sin la intervención de la subjetividad del ser humano. Esta revolución se transmite al cine, ya que un aparato reproduce una realidad que es objetiva y el objetivo (de la cámara y también como instrumento perceptivo) genera una reproducción depurada: la fotografía permite que una máquina solucione esta necesidad psicológica y el cine hace que el mundo se pueda expresar.

Para BAZIN, la fotografía (y el cine) es el mayor acontecimiento de las artes plásticas, libera al ser humano de la obsesión por la semejanza y puede dedicarse a buscar en el texto artístico la significación del mundo, la verdad de lo real. Adjudica al cine la categoría de lenguaje capaz de reproducir la realidad e intenta exorcizar las reflexiones de las décadas previas, donde el cine era todo lo contrario.

BAZIN matiza su postura en otros textos: no se trata de la realidad, es una representación, una huella digital, referencia a una ausencia; la huella está genéticamente conectada con la realidad (mascarilla de muerto) pero está ausente (relación genética). Otro rasgo importante es que esta huella es directamente comprensible; supone un mundo duplicado que BAZIN identifica con una metáfora: el cine es un *asíndota* de la realidad (línea que tiende a una curva pero nunca llega a tocarla).

Sin embargo, BAZIN nunca cae en la normatividad, se pregunta sobre cómo un realizador puede lograr que su material signifique y, convencido de la representación objetiva de la realidad, defiende en sus textos la necesidad de un *estilo sin estilo*: hay que evitar abstracciones, dejar que la realidad se manifieste en la obra; cuanto más manipulación, menos capacidad de manifesta-

ción del mundo. Puesto que la ambigüedad es una característica del mundo que nos habla, el realizador debe dejar al mundo la libertad de expresarse, y que el espectador se dé cuenta de esa ambigüedad y las múltiples significaciones que el mundo tiene. El cine es una ventana abierta hacia los sueños, el tipo de ventana que se abre al espacio imaginario (cuando una persona sale al espacio *off* continua existiendo en nuestro imaginario).

Para BAZIN, la profundidad de campo repite la forma de visión del ojo humano y, además, da libertad al espectador para centrar su atención donde quiera, buscando la significación que el mundo le ofrece. Rechaza el plano-contraplano y los planos de detalle porque no garantizan la libertad del espectador, que queda forzado. Frente al espectáculo teatral centrípeto, opone la imagen centrífuga del cine.

Por esto, BAZIN aprecia el plano secuencia y la profundidad de campo. La técnica del plano secuencia, según él, corresponde más a la visión natural, por el tratamiento realista que exigen ciertos temas y nuestra visión de los hechos, cotidiana, que nos enfrenta a una realidad y que tenemos que esforzarnos por comprender. El montaje psicológico pre-interpreta la realidad y conlleva dos implicaciones: 1) que el efecto general es presentar los acontecimientos de forma que los hechos sean visualizados para su comprensión inmediata (sigue una línea de representación lógica), y 2) la preocupación mental del protagonista es reconstruida para el espectador de tal forma que no se dé cuenta de la fragmentación espacio-tiempo. La consecuencia es que, por el desarrollo de las técnicas del montaje, se aleja el espectador del valor intrínseco de los acontecimientos en sí (hay un borrado de la fragmentación real).

Esta reflexión sobre las teorías realistas de ANDRÉ BAZIN, que luego evolucionaron y tuvieron múltiples seguidores y detractores, nos sitúa ante una disonancia probablemente insoluble, pues, si bien no compartimos la concepción del cine como un mecanismo capaz de reproducir la realidad (ni siquiera que la realidad exista como algo perceptible sin un proceso de mediación

e interpretación, lo que ya hemos desarrollado previamente), denuncia los mecanismos de “sutura” del montaje analítico que hacen desaparecer la intervención enunciativa a través de un borrado de las marcas de fragmentación y pre-interpretan, establecen una dirección de sentido (que es impuesta).

En realidad, el *raccord* viene a responder a una demanda iniciada en el seno del plano desde el momento en que alguno de sus elementos tiende a enviar una marca hacia otro que se sitúa en el exterior y, digámoslo ya, la sucesión perfecta entre un plano y otro es puramente teórica, nunca puede producirse (es por ello por lo que tienen lugar pequeñas elipsis en el interior de la secuencia y, en algunos casos, retenciones). Sin tales marcas, el espacio habitable no podría ser edificado porque la fragmentación se pondría en evidencia y los efectos de borrado dejarían de tener vigencia (tal como ocurre en gran parte del cine que conocemos como “de la modernidad”). La continuidad precisa de una conveniente correlación entre planos, ángulos, movimientos en el interior del cuadro, luces y sombras, direcciones y velocidades, como ya planteaba DZIGA-VERTOV al teorizar sobre el *intervalo* (SÁNCHEZ-BIOSCA, 1996: 86-87).

Hemos visto cuestiones relativas a la concepción mecánica del montaje como engarce de una sucesión de planos y a su definición –compatible con la anterior- en el interior de la puesta en escena (principio de montaje) y la puesta en serie (organización de simultaneidades diegéticas). Todo ello nos ofrece una perspectiva lo suficientemente amplia como para hablar de las funciones del montaje, puesto que son estas las que mejor lo definen. Podemos distinguir:

1) **Funciones sintácticas.**

El montaje asegura, entre los elementos que une, relaciones “formales”, reconocibles como tales, más o menos independientes del sentido. Estas relaciones son esencialmente de dos clases:

Efectos de *enlace*, o por el contrario, de *disyun-*

ción, y más ampliamente, todos los efectos de puntuación y marcaje.

Efectos de *alternancia* (o, por el contrario, de linealidad).

2) **Funciones semánticas.**

La producción del sentido denotado -esencialmente espacio-temporal- que abarca, en el fondo, lo que describía la categoría del montaje "narrativo": el montaje es uno de los grandes medios de producción del espacio fílmico, y de forma más general, de toda la diégesis.

La producción de sentidos connotados.

3) **Funciones rítmicas.**

Ritmos temporales, que han encontrado un lugar en la banda sonora (aunque no debemos excluir absolutamente la posibilidad de jugar con duraciones de formas visuales, y al cine "experimental" en su conjunto le tienta a menudo la producción de tales ritmos visuales).

Ritmos plásticos, que pueden resultar de la organización de las superficies en el cuadro, la distribución de intensidades luminosas, de los colores, etcétera (AUMONT, BERGALA, MARIE Y VERNET, 1993: 67-69)

Visto lo anterior, el peso específico del montaje en el resultado final no tiene parangón con otros mecanismos de la construcción discursiva del film; al mismo tiempo, sirve simultáneamente objetivos muy diversos (puede unir o separar, puede ser un productor de sentido, incorpora el ritmo a la narración) y ha sido durante muchos años el responsable principal de que se hablara y teorizase sobre un lenguaje cinematográfico específico. Por ello, resulta sintomática la constante afirmación de que la fórmula para el cine fuera necesariamente la del M.R.I. -la de la naturalización y la transparencia- desde que el universo diegético se constituyera

en el eje del sistema narrativo, abandonando el cine más cercano a las atracciones (prioritariamente mostrativo). En realidad, “el sistema de engarces entre los planos no es sino un motivo emblemático más de la serie de naturalizaciones tendentes a la diegetización de todo el universo discursivo” (SÁNCHEZ-BIOSCA, 1996: 134), con lo que la operación discursiva se une al flujo generalizado –desde la cultura hegemónica- de una dirección de sentido oculta en el interior de un supuesto espectáculo en el que el espectador se convierte en protagonista por delegación. Pero, también, el montaje ofrece la posibilidad real de abrir el espacio hermenéutico, del que ese mismo individuo, sentado frente al flujo de imágenes, es co-creador; la sugerencia –más allá de la dicotomía entre mostración y narración- se construye por elementos indicativos que remiten a ausencias, por factores implícitos, por índices, que, apoyados en las funciones rítmicas y sintácticas, propician significaciones basadas tanto en la denotación como en la connotación.

Es significativo que los cineastas soviéticos fueran capaces de subvertir un mecanismo de construcción espacial que ya estaba consolidándose en el cine de Hollywood desde antes de los tiempos de GRIFFITH y que otorgaba prioridad al plano de situación; sin embargo, la eliminación de esos planos de referencia les llevaría a dos conclusiones de gran importancia (BORDWELL, 1996: 244):

1. La irrelevancia de una puesta en escena absoluta del profílmico como espacio espectacular pleno, toda vez que el espectador es capaz de suplir las carencias del plano de situación y generar mentalmente un completo espacio (irreal) a partir de la suma de fragmentos no necesariamente procedentes de una misma localización.
2. Sobre esta premisa, los espectadores están en condiciones de unificar espacios que pueden tener formas de hecho imposibles. A través de indicios (imagen y sonido desde la perspectiva de los personajes) se propicia la construcción

de un “espacio ‘abstracto’ que puede no existir empíricamente”.

La importancia de esta constatación –que ni siquiera hoy parece evidente para la industria del cine-, abre tales perspectivas que resulta poco menos que “sospechosa” su ocultación y, ya lo hemos dicho, en muchos casos, su imitación debidamente condicionada a las perspectivas del M.R.I. Cuestión esta que reten-dremos hasta el momento en que tratemos el uso de la elipsis y el fuera de campo con voluntad discursiva.

La oposición de los teóricos entre la continuidad (transparencia) obtenida mediante la yuxtaposición de diversos fragmentos y la que ofrece la profundidad de campo (esencialmente a través del plano secuencia y la aplicación del principio de montaje), enfrenta concepciones en torno al carácter de la representación (verosimilitud frente a veracidad) pero no cuestiona el mecanismo fabulador.

La producción de ese nuevo “efecto específico”, como resultado del proceso de unión entre diversas partes que responden a puntos de vista y fracciones de un espacio hipotético, no es ni más ni menos que la consecución de un “efecto-verdad” dotado de una dirección de sentido, puesto que, tal como sugiere STEPHEN HEATH (comentado en AUMONT Y MARIE, 1988: 136), el reto del cine narrativo consiste en transformar el *espacio* en *lugar*, de tal forma que quede estructurado y organizado *para la mirada* del espectador sobre la ficción, diferenciado pero cambiante: ***la suma de miradas de la cámara, de los personajes y del narrador constituye el mecanismo básico que soporta el edificio del cine narrativo.*** De ahí que toda esa estructura requiera de una férrea disciplina normativa que controle las direcciones en el interior y hacia el exterior del encuadre, paradigma de la cual es el eje y, dentro de él, la relación plano-contraplano que no son, desde luego, el reverso uno del otro sino el “otro lugar” del eje de la acción, siempre ligeramente oblicuo a la disposición de la cámara y situado en el mismo lateral (en el margen de una línea imaginaria que divide el espacio en dos partes equidistantes).

No obstante, el montaje no se limita a la disposición de los objetos en el interior del encuadre ni a la unión de planos para la constitución de una secuencia (un todo continuo lineal) sino que actúa como vínculo entre secuencias (sean o no diegéticamente simultáneas), suavizando los cortes en muchas ocasiones mediante “puntuaciones”. Nos referimos a efectos de cierre y apertura (fundidos, encadenados, etc.) que establecen una independencia efectiva entre distintas secuencias o escenas de la narración, marcando desplazamientos espaciales o temporales, facilitando, en suma, la inocencia de la mirada espectral. Estos efectos no obedecen a códigos explícitos con un sentido fijo, se constituyen en el interior de cada film, de acuerdo con el contexto en que se producen, y, aunque actúen sobre los inicios o finales de los planos, cumplen una función de nexo.

Otro procedimiento que hace un uso extremo del montaje es el “*collage*”, llamado por lo americanos “*montage*” o “secuencia de montaje”, que sustituye a una fuerte elipsis narrativa, “su función consiste en comprimir el tiempo y, dado que la elipsis ha sido naturalizada en el período en el que el *collage* se generalizaba, el uso de éste denuncia una voluntad de no omitir nada, un deseo de no callar, aunque sea a costa de condensar violentamente innumerables acciones” (SÁNCHEZ-BIOSCA, 1996: 178). Hay aquí una herencia evidente del cine soviético de vanguardia, lo que parece una contradicción por su uso dentro del modelo dominante, pero ya hemos dicho que hay un proceso de adaptación y “suavización” que reduce su violencia enunciativa al inscribirlo en el seno de un relato en el que garantiza la eficacia de una serie de tareas específicas para las que, en principio, éste no se ve capacitado (SÁNCHEZ-BIOSCA, 1996: 175).

Pues bien, partiendo de estas premisas, el M.R.I. construye todo un aparato de prohibiciones y consigue, con el transcurso del tiempo, que el espectador haga suya la propuesta. Pero la liberación es solamente un supuesto, el viaje imaginario del público en la sala está mucho más constreñido de lo que aparenta, porque el propio sistema discursivo se apoya en la negación, en

la ocultación, en la invisibilización, en el interdicto: es un procedimiento manipulador, castrador, que invoca la sumisión y disciplina del espectador. Y esto es así desde el propio mecanismo del aparato cinematográfico que *vive de la diferencia negada* (en palabras de JEAN-LOUIS BAUDRY), la diferencia entre los mismos fotogramas, que generan una falsa percepción de movimiento allá donde no lo hay, ya que “en el mismo dispositivo ya ha aparecido un sistema de neutralización y un ocultamiento del trabajo de producción que constituye la primera manifestación del montaje” (SÁNCHEZ-BIOSCA, 1996: 55-56).

El espacio en negro que hay entre los fotogramas, es ocultado por el mismo mecanismo (por el artefacto), y esto es, en sí mismo, una ilusión que tiene un contenido ideológico: “cuando en la relación entre los planos vuelve a reaparecer la discontinuidad, el montaje clásico se pone de nuevo en marcha con el fin de borrar esta nueva diferencia por medio del *raccord*, sancionando por segunda vez la simulación, el borrado del trabajo de producción e identificando el montaje con la falsa conciencia. Por dos veces, en el mismo dispositivo y en la secuencia de la planificación dominante, el montaje ha actuado como instrumento de alineación” (SÁNCHEZ-BIOSCA, 1996: 55-56, cuando resume los conceptos formulados por JEAN-LOUIS BAUDRY y JEAN-LOUIS COMOLLI).

Montaje sonoro, espacio y tiempo

Puesto que nos enfrentamos al discurso audiovisual, es importante constatar las especificidades del sonido y las grandes capacidades que nos otorga a la hora de desarrollar los diferentes relatos. El siguiente cuadro es una potente herramienta de trabajo al respecto:

Relaciones temporales del sonido en el cine		
	Espacio de la fuente	
Relación	Diegético	No diegético
Temporal	(Espacio de la historia)	(Espacio de la no historia)
1. No simultáneo: sonido <i>anterior</i> en la historia que en la imagen	<i>Flashback</i> sonoro; <i>flashforward</i> de la imagen; solapado de sonido.	Sonido señalado como pasado sobre la imagen (por ej., sonido de un discurso de John F. Kennedy sobre imágenes de los Estados Unidos de hoy).
2. Sonido simultáneo en la historia y en la imagen	<i>Externo</i> : diálogos, efectos, música <i>Interno</i> : pensamientos del personaje que se oyen	Sonido señalado como simultáneo con las imágenes sobre la imagen (por ej., un narrador describiendo los hechos en tiempo presente)
3. No simultáneo: sonido <i>posterior</i> en la historia que en la imagen	<i>Flashforward</i> sonoro; <i>flashback</i> de imagen con sonido que continúa en el presente; el personaje narra hechos anteriores; solapado de sonido.	Sonido señalado como posterior sobre la imagen (por ej., el narrador que recuerda de <i>El cuarto mandamiento</i>)

(BORDWELL Y THOMPSON, 1995: 314)

Esta importante clasificación de los sonidos con relación a la estructura espacio-temporal del film precisa de algunas puntualizaciones:

1. Diálogos, efectos y música, pese a ser tres elementos que intervienen separadamente, debemos considerarlos con las mismas atribuciones, de tal forma que la música, por ejemplo, puede sustituir a un pensamiento íntimo de un personaje si de ella se deriva una evocación concreta de la que el espectador es partícipe. Tres constituyentes de la banda sonora que forman un todo fraccionable y generador de sentido.

2. La clasificación clausura las posibilidades, por lo que resulta inconvenientemente restrictiva. A nuestro entender, existe un margen bastante amplio –que necesariamente hay que reconocer- ante un sonido “indeterminado” de difícil adscripción a la historia (por tanto, no anterior, ni simultáneo, ni posterior). Sonido que puede ser también música, voz o efecto.

Para la posición normativa de KAREL REISZ, el sonido ha producido una serie de cambios en el discurso cinematográfico: “mayor economía en el relato, que posibilita una mayor complejidad, y mayor grado de realismo, preocupación sentida por la mayoría de los realizadores actuales. Así como los mejores directores del cine mudo tendían a perfeccionamientos estilísticos por medios indirectos -composición visual cada vez más expresiva, efectos de montaje, simbolismos, etc.-, los directores del cine sonoro procuran expresarse de modo directo, en términos de simple naturalismo” (REISZ, 1980: 44). Vemos cómo surge, una vez más, la posición que mantiene la representación de la realidad, el “efecto-verdad” del artefacto cinematográfico. El sonido se perfila, para esta concepción, como un recurso añadido, una facilidad, y no como un elemento productivo, capaz de generar plus añadido de significación, y por ello, tal como sugiere DOMINIQUE VILLAIN (1997: 90) “en el cine, mientras que es posible el encuadre en el campo visual gracias al intermediario del objetivo de la cámara, en el campo sonoro, con los micros, es totalmente imposible. La cámara es tecnológicamente más regulable que el dispositivo micro-magnetófono”, lo que implica la fuerza del sonido para superar los límites físicos del cuadro y el marco. Respecto a la banda de sonido, no hay un fuera de campo, ya que pertenece a un mismo todo global que afecta, eso sí, a una porción de imagen encuadrada para la que se constituye como tal y experimenta que “movido por la pulsión de escucha, el aparato auditivo tiene la posibilidad de discriminar una voz entre otras. Prestamos atención, hacemos un esfuerzo de sintonización, de acomodami-

ento, y tratamos de eliminar el ruido *de fondo*” (VILLAIN, 1997: 91).

Siguiendo a JOST (1985: 24) -también en JOST (1987: 40-42) y en CHATEAU Y JOST (1979: 2)-, que nos hemos permitido traducir para mayor claridad, estableceremos como base de nuestras reflexiones que en todo film se da una combinación entre imagen y sonido que puede o no ser cooperante, de forma que su relación puede ser clasificada en términos de:

1. *Imagen y sonido ligados:*

a. *Nexo concreto*, cuando el contexto visual del sonido incluye la representación de su fuente. Esta situación se produce cada vez que estamos en presencia de un sonido “*in*”, pero también cuando un sonido, sin estar localizado explícitamente en la imagen, queda presupuesto por ella: así, cuando oímos a los pájaros sobre una imagen de bosque.

b. *Nexo musical*, si una nota o fragmento musical sustituye al ruido que, en su lugar, hubiera producido un nexo concreto: un acorde con suave cadencia en lugar de un chirriar de puerta.

2. *Imagen y sonido libres:*

a. *Inconexo concreto*, cuando un ruido claramente denotado aparece en un contexto en el que no le corresponde ningún enunciado icónico adecuado.

b. *Inconexo musical*, cuando un sonido musical queda al margen con respecto a todo entorno diegético.

3. *Ocurrencia desligada*, cuando un sonido vinculado a la imagen se sigue en un contexto en que *ya* no le corresponden enunciados icónicos adecuados.

El primer caso corresponde habitualmente al M.R.I., pero también el tercero, que permite la transición suave entre secuencias; las relaciones libres, se acercan más al cine de la “modernidad” y

sólo son pertinentes para el M.R.I. en casos aislados, más frecuentes cada día por la incorporación de códigos procedentes de la televisión, el vídeo clip y la publicidad.

En el discurso cinematográfico, la imperceptibilidad del marco (y el borde) mantiene abiertos los límites del encuadre y posibilita una referencia a lo externo. El M.R.I. ha hecho uso habitualmente de planos de situación que presentan el espacio diegético de determinada secuencia para, a continuación, a sabiendas de la capacidad de recomposición mental por parte del espectador, fragmentarlo en diversos planos más cortos cuyas referencias espaciales siempre quedan vinculadas a ese espacio primigenio, utilizando para ello el *raccord* en todas sus dimensiones, esencialmente las miradas. Así pues, el encuadre se convierte en el lugar en que esa mirada genera una dirección de fuga, que atraviesa el ya invisible marco (el límite se desdibuja) para ser respondida desde el exterior mediante un nuevo plano que se relaciona también con el anterior por esa dirección (la de respuesta).

El encuadre es el elemento esencial del plano, dentro de él se da un principio de montaje, esencialmente por la situación de los componentes en su seno, las relaciones entre sí, los puntos de fuga que se generan, los direccionamientos, las relaciones dialécticas que se siguen a través del plano o con los posteriores y anteriores. Es decir, se trata de una materia básica pero determinante del discurso.

Por su parte, el marco actúa mediante una doble dimensión: está y no está presente a un tiempo. Físicamente, el límite, el borde, es insoslayable, pero es traspasable, dúctil, de acuerdo con las necesidades diegéticas y la coherencia de su formalización cinematográfica. El cambio de encuadre en el seno de una toma evidencia, al mismo tiempo, la mediación del aparato de filmación, haciendo patente el componente mecánico del cine como industria. En cualquier caso, el plano, como unidad en el interior de la secuencia, siempre es el resultado de un encuadre como mínimo, pero no conviene confundir ambos términos. El plano responde a un campo de visión no necesariamente estático; a su vez, la cá-

mara puede ejecutar movimientos que generan nuevos encuadres o desplazamientos del inicial; de la misma forma, los personajes, la acción, al discurrir ante el aparato de filmación, cambian las perspectivas del encuadre -incluso si éste no sufre variación alguna.

La relación, pues, entre el contenido del plano y lo exterior a él (no visible en ese momento, pero actualizable) es dialéctica; una serie de marcas se convierten en lazos que unifican en un todo lo que es una suma de partes aparentemente inconexas cuya vinculación está férreamente asentada por las “llamadas” *a* y *desde* la imagen. Se trata de un mecanismo que desde los orígenes se ha convertido en un reto para el cine, puesto que sólo estableciendo un nexo entre el campo y el fuera de campo puede garantizarse la inviolabilidad del espacio imaginario, y ese espacio es el “no visible”, el externo, que necesariamente tiene que construirse desde el interior del plano mediante (AUMONT, BERGALA, MARIE Y VERNET, 1993: 24-25):

1. *Entradas y salidas de campo*. Gestión física del espacio que afecta a los bordes del cuadro: arriba / abajo, derecha / izquierda, y delante / detrás, sin condicionamientos de lateralidad, puesto que los límites pueden actualizarse en profundidad, axialmente.
2. *Interpelaciones*. Del interior al exterior del cuadro, esencialmente la mirada, que marca una “posición” externa, pero también mediante los gestos o la voz.
3. *Presencias parciales*. Personajes u objetos cuya presencia y/o permanencia en el cuadro es incompleta, con lo que garantizan la existencia de un “más allá” de ese campo.

Resulta difícil pensar que el fuera de campo tenga una entidad puramente ficticia, toda vez que las diversas actualizaciones, por los movimientos o los cambios de plano, lo confirman como integrante de la representación y sin cuya existencia ésta es inconcebible. Sin embargo, autores como BURCH han insistido en

la distinción entre un fuera de campo imaginario (el que no se ha visto nunca durante el film) y otro concreto –JOSÉ ANTONIO PALAO (2001) propone la separación entre diegético y no diegético-, el que forma parte de la representación y se actualiza constantemente a través del montaje y que no es otro que el imaginario cuando ya se ha visto (AUMONT, BERGALA, MARIE Y VERNET, 1993: 25), pero no podemos olvidar que el fuera de campo es tan intangible como el campo, ambos forman parte de la construcción de un imaginario y, si uno de ellos es concreto, es el campo, nunca el fuera de campo; de otra parte, son reversibles, ambos imprescindibles para ese espacio fílmico que –imaginario- construye el propio film desde una existencia profílmica que, en resumidas cuentas, es una representación también. Además, “la escena fílmica no se define únicamente por los rasgos visuales. Primero, el sonido juega un gran papel, ya que, entre un sonido emitido “en campo” y un sonido emitido “fuera de campo”, el oído no distingue la diferencia; esta homogeneidad sonora es uno de los grandes factores de unificación del espacio fílmico en su totalidad. Por otro lado, el desarrollo temporal de la historia contada, de la narración, impone la toma en consideración del paso permanente del campo al fuera-campo y por tanto su comunicación inmediata” (AUMONT, BERGALA, MARIE Y VERNET, 1993: 25).

Sin embargo, la constitución del espacio homogéneo del M.R.I., pese a que se nos haya transmitido como una evolución del M.R.P., suturando una carencia, es el paso de la confrontación exhibicionista del cine de los orígenes (donde espectáculo y espectador se sitúan frente a frente sin búsqueda alguna de verosimilitud) a la absorción diegética que constituye la integración narrativa y que, con el tiempo, desemboca en el cine clásico. Las razones del cambio hay que buscarlas en imperativos económicos e industriales. La construcción de la industria del cine, y la posterior hegemonía americana, obedecen a crisis y enfrentamientos que están más allá de las imágenes, de las pantallas, o de los deseos de los espectadores; el aumento de la duración de las películas, asegura otro tipo de distribución y exhibición, así como la llegada a un público di-

ferente, más acomodado. Las historias que narrar para generar esa nueva oferta, responden a modelos diferentes y, en consecuencia, habrían de diseñarse nuevos modos de representación que, lógicamente, parten de las experimentaciones previas con el tiempo y el espacio.

La platitud visual, propia de los decorados pintados de los primeros tiempos, desaparece muy lentamente, al tiempo que algunos pioneros ruedan ya en decorados naturales, subvirtiendo así toda una concepción del espacio.

Hay dos momentos de la construcción del montaje: un primer tiempo, mantenido y coexistiendo con el segundo, en que la sucesión de fragmentos engarza pura y simplemente por corte directo, que no asegura la linealidad narrativa ni la diegetización del espacio; es un montaje mecánico, un puro y simple ensamblaje de piezas, en el que no podemos hablar de elipsis narrativas salvo por los espacios de la historia eliminados, nunca por la estructura interna. Un segundo tipo, más depurado, que poco a poco va sentando las bases del M.R.I., limando asperezas y comprobando sobre experimentaciones que una ley espacial es posible y que el punto de vista no puede someterse al centramiento del espectador en la sala; la liberación de esta dependencia entre imagen y espectador, pese a ser radical y traumática, comienza a aportar la idea de *carencia* sobre el espacio diegético (todavía no habitable).

Una de las primeras manifestaciones de esta búsqueda, quizás puramente intuitiva, radica en la inserción de primeros planos y, si bien es cierto que están en un principio justificados por objetos en la acción y frágiles argumentos (SMITH o WILLIAMSON), no lo es menos que la continuidad diegética se garantiza y no precisa en modo alguno invisibilizarse. Cuando el montaje empieza a normativizarse lo que se busca son “medios para controlarlo y unificarlo. En cierto sentido, el personaje psicológico fue a la unificación de la narrativa de mayor duración lo que las reglas de continuidad a la unificación de tiempo y espacio” (BORDWELL, STAIGER Y THOMPSON, 1997: 177).

Desde la *confrontación exhibicionista* de los primeros tiempos, donde público y pantalla tienen muy claramente delimitadas sus posiciones y funciones, y hegemónicamente se lleva a cabo un *cine de atracciones* que no atiende ni a la verosimilitud ni a la generación de un espacio habitable, se pasa a la disgregación espacial, a la fragmentación, pero, al mismo tiempo, a la sutura de los engarces que pueda garantizar la integración narrativa, un cine de *absorción diegética* en el que la prioridad es construir un espacio habitable para el nuevo espectador, aparentemente desubicado. Pero no se trata de un camino que se sigue de acuerdo con una serie de cadencias, procedentes o no de la experimentación, sino de la vigencia durante años de ambos modelos, hasta que el M.R.I. se consolida como hegemónico una vez consigue limar las asperezas de los primeros intentos de diegetizar el espacio escénico y reubicar al espectador como un ente omnisciente.

Alargados los films y fragmentado el espacio, el objetivo no puede ser otro que suturar la dureza de los cortes, pero este mecanismo lleva en sí mismo la contradicción. Puesto que la pantalla es un espacio bidimensional perfectamente delimitado, toda operación soportada sobre su superficie es igualmente limitada, lo que no quiere decir que no pueda corresponder a la representación parcial de un contexto más amplio. La posición que se deriva es eminentemente pragmática, contiene el acierto de estigmatizar la concepción del cine como una “ventana abierta al mundo”, fruto de una visión idealista que confiere a la imagen el valor de verdad y que ve en ella la posibilidad de representación de la realidad, pero, de otro lado, fija el fuera de campo explícitamente ligado al campo y a la generación por parte del espectador de sus rasgos y condiciones. Matizaríamos esta segunda reflexión señalando que el fuera de campo, si bien es una construcción imaginaria que el espectador aporta basándose en los datos que le suministra la imagen, forma parte previamente de un universo discursivo que va más allá de la plasmación en la diégesis y, como tal, su entidad imaginaria está ya en el mismo proceso de concepción del artefacto artístico, aportándose como “sugerencia” al horizonte de

expectativas espectacular. Quiere esto decir que la entidad del fuera de campo no es “menos real” que la de la imagen en campo, háganse o no referencias marcadas hacia él, se actualice o no a lo largo del relato.

Siguiendo a ANDRÉ GARDIES (1981), la relación entre campo y fuera de campo es dialéctica y podemos concebirla desde distintas perspectivas:

1. Fenomenológicamente, el campo apela directamente a la percepción del espectador, aparece ante él como real (lo existente, lo presente) y reclama respuestas sensoriales. El fuera de campo tiene una entidad virtual y se vincula al recuerdo, a la relación hombre-entorno, de tipo experiencial; su ausencia reviste características muy complejas, puesto que es susceptible de aparecer y convertirse en campo.
2. Semiológicamente, el campo es la superficie de la pantalla, donde tiene lugar la inscripción del significante icónico; sin embargo, el sonido, pese a estar vinculado a él, no puede ser atrapado en esa superficie (pertenece a “otro espacio”, y por ello asegura la homogeneidad diegética). El contenido del campo no limita la significación, pero sí construye el espacio diegético del film.

GARDIES recoge los términos clasificatorios de BURCH (los seis segmentos: arriba, abajo, derecha, izquierda, delante, detrás), que adjudica a una perspectiva diegética, pero añade el espacio de la cámara y el del sonido (sea en *off* o de narrador). Por ello, llega a la conclusión de que, semiológicamente, es posible diferenciar cinco tipos de espacio en el film: dos que corresponden al enunciado (campo y fuera de campo diegéticos), otros dos que se relacionan con la enunciación (la pantalla, como lugar de inscripción del significante, y el fuera de campo real perteneciente al momento del rodaje –origen del discurso–, el profílmico), y un quinto, flotante, que revela el enunciado por informaciones específicas que él mismo vehicula y la enunciación en la medida en

que tales informaciones emanan de un lugar diferente a la diégesis (GARDIES, 1981: 80).

Si pensamos de nuevo en el costoso paso del M.R.P. al M.R.I., es la propia naturaleza del encuadre, del marco, del plano, lo que está en juego; no se trata de la diferencia entre la unipuntualidad y la pluripuntualidad, cuestión que amplía las posibilidades y obliga a un replanteamiento general de los sistemas de producción de sentido, sino, sobre todo, de la gran distancia que media entre la concepción del espacio cinematográfico como escenario teatral y el de la composición de una nueva estructura, compleja y fragmentaria, en la que la clausura, los límites, son tan virtuales como el propio espacio. En una sola toma o en *tableaux*, el cine de los orígenes está concebido como un espectáculo teatral y pictórico, de ahí las relaciones con el espectador (directas) y las entradas y salidas no al/del campo sino al/del escenario; de ahí también que los cineastas intuyan un uso mucho más complejo de ese espacio virtual en fase de constitución pero todavía frágil e inestable.

PASCAL BONITZER prefiere hablar de “espacios fuera de cuadro” (*décadrages*) para designar puntos de vista anormales que llevan a pensar en una concepción distinta de la imagen cinematográfica, dejando para el fuera de campo aquello que “remite a lo que no se oye ni se ve, y sin embargo está perfectamente presente” (DELEUZE, 1991: 32). Es esa “presencia” la que queremos señalar y reivindicar aquí, porque su origen y constitución son plenamente discursivos. Más allá nos queda, como veremos, el espacio de producción del film, que también otros autores prefieren denominar “fuera de cuadro” (AUMONT, BERGALA, MARIE Y VERNET, 1993: 29).

Lo que resulta evidente es que, desde el momento en que el espacio homogéneo comienza a vislumbrarse, las relaciones entre campo y fuera de campo entran en un estatuto de mutua compensación y enriquecimiento que, en ocasiones, obliga a puntualizar hasta el extremo de situarlas en el terreno de lo ficcional, frente a lo “menos ficcional” (por no decir “no ficcional”). Es en ese estatuto de lo “menos ficcional” donde tiene lugar la irrupción del

discurso, de la enunciación, en los límites del encuadre y más allá de él (de ahí la etiqueta de un “fuera de marco” que se diferencia explícitamente de un “fuera de campo”).

En el cine en general, en el cine hollywoodiense clásico que ha cosificado esta estructura, se establecerá una división radical: por una parte, entre lo que deriva de la ficción y de lo imaginario -el campo, el fuera de campo, su interacción, el juego narrativo y fantasmático, los efectos de terror y de suspense- y, por otra parte, lo correspondiente a la enunciación, al discurso -el marco, más bien el fuera de marco, como lugar nunca recuperable imaginariamente, como lugar eminentemente simbólico en el que se maquina, pero no penetra, la ficción.

Ahora bien, en Lumière, campo, fuera de campo y "precampo" son infinitamente más permeables; las fronteras son flexibles o, mejor, porosas. ¿Por qué? A causa, precisamente, de la escasa carga ficcional de estos films. (AUMONT, 1997: 26)

Nosotros intentaremos soslayar esta interpretación por diversas razones metodológicas:

1. El lugar del discurso no puede estar desvinculado de enunciado o enunciación, es un todo con ellos y, en consecuencia, hace uso del fuera de campo, independientemente de que podamos vislumbrar una acepción para el fuera de cuadro del orden del profílmico que, indudablemente, también es enriquecedora.
2. La distancia entre ficción y no ficción es sumamente relativa. Desde nuestra perspectiva, no creemos que, más allá de la disposición del profílmico, podamos hablar de un cine ficcional y de otro que no lo sea.

3. El borde y el marco son elementos claramente del orden del discurso, como indica AUMONT, pero no necesariamente irrecuperables; por el contrario, su manifestación puede subvertir los mecanismos hegemónicos del M.R.I. puesto que, tal como el mismo autor comenta, “la película -entiéndase la película de ficción- juega siempre con el borde del marco como con fuego. Por una parte, incluso el fuera de campo "imaginario-en el sentido de Burch, el que nunca se nos muestra-, por muy fuera de campo que sea, si se mantiene con insistencia en lo no visto, puede provocar la irrupción del fuera de marco o, al menos, cierta turbación debida a la ambigüedad de su estatuto” (AUMONT, 1997: 100)

A continuación, nos ocuparemos separadamente –en la medida en que tal desunión sea factible- de los fenómenos relativos a la elipsis y al fuera de campo, buscando delimitar conceptos, definiciones y proyectos taxonómicos.

Elipsis

Desde una perspectiva literaria, la elipsis se define como la “eliminación de algunos elementos de una frase. La elipsis puede ser situacional, cuando los términos suprimidos están integrados en la situación... o gramatical” (MARCHESE Y FORRADELLAS, 1994: 116). Desde el análisis del relato, “la elipsis es un movimiento narrativo gracias al cual, al “saltarse” el narrador algunas partes de la historia, el tiempo del relato se sincopa o es infinitamente inferior al de la historia” (MARCHESE Y FORRADELLAS, 1994: 116). Más sencilla y explícitamente, las elipsis son “fallas en la continuidad temporal” (GENETTE, 1989: 106).

Como podemos observar, el ascendente literario de estas descripciones no impide su perfecta comprensión y, además, su aplicación al terreno del texto cinematográfico. Pero, sobre todo, nos interesa resaltar el carácter que la elipsis aporta de vinculación a un contexto, que nos permite las más de las veces su reconstrucción imaginaria a partir de los datos explícitos que el relato nos

suministra o bien a través de mecanismos de sugerencia. Por ello, nos resulta de suma utilidad la aportación de FRANCESCO CASSETTI (1981: 93-97) cuando identifica a partir de tres hipótesis los procesos de constitución de la imagen:

- que estos no concluyen en el momento en que una cosa se ofrece a la vista plenamente, sino que tienen lugar a través de una serie de fases sucesivas e interacciones,
- que encuentran motivos de ulterior complejidad cuando a la dimensión espacial se suma la del tiempo: en el cine “ver” es siempre “pre-ver” y “volver a ver”,
- que confieren un lugar crucial al espectador: el cine, en cierta medida, es siempre “verse” y “sentirse visto”.

Aparece así un complejo marco de relaciones en el que el espectador tiene una importancia decisiva porque, en última instancia, es el encargado de dotar de un sentido final al artefacto fílmico. En ese proceso hermenéutico, la limitación impuesta a la imagen por el borde se quiebra por la actuación de lo implícito (también el nivel de la presuposición) y la focalización, pues lo implícito es todo lo que en un film no está pero podría estar, aquello que resulta coherente para la constitución de una imagen aunque no esté contenido en ella, y este es, por supuesto, el resultado de un ejercicio discursivo. Lo implícito emerge a través de la elipsis y el fuera de campo.

Otro tipo de definición, menos lingüística, es que “la elipsis es un proceso lógico de narración y, por tanto, abstracto; supone análisis y elección, y organiza los hechos de acuerdo con el sentido dramático al que deben someterse” (BAZIN, 1999: 368-369), pero, en este caso, no hay una especificidad en torno al hecho cinematográfico sino, más bien, una extrapolación desde la perspectiva narratológica. En nuestro criterio, una buena fórmula para entender lo que supone la elipsis cinematográfica es radicarla en el punto de ruptura entre dos planos: una “simplificación temporal”

que tiene lugar “cada vez que las circunstancias de un cambio de plano son tales que a la vez se establece una relación cronológica entre dos planos sucesivos y también –y por cualquier medio- se sugiere un lapso de tiempo entre el fin de un plano y el principio del siguiente” (BURCH, 1985: 66). Esta definición es muy similar a la propuesta por CASSETTI (1981: 97) en el sentido de un salto temporal que oculta una parte de la acción representada, se coloca entre dos planos, siempre es perceptible y oculta una porción variable de la diégesis; a lo que añade que en narratología designa la esencia restituible de una porción del relato y en gramática la de una porción de la frase, denunciando acto seguido que los estudios sobre el cine hayan privilegiado siempre el primer aspecto, el narrativo (CASSETTI, 1981: 99). Este autor enumera también en qué medida el vacío generado por la elipsis puede colmarse, para lo que se despega con fuerza de los planteamientos narratológicos más habituales aunque, en nuestro criterio, no elabora una tipología que pueda sustituirlos sino una serie de mecanismos funcionales:

- Omisiones restituibles que no merece la pena recuperar porque son aspectos connaturales a la discontinuidad de todo discurso y no comprometen su estructuración,
- Omisiones que se constatan como tales pero hay una reserva del derecho de restitución plena o parcial,
- Omisiones que cumplen una mejor función permaneciendo en el nivel de la hipótesis que con una posible restitución, aunque esta sea viable.

Así, en lugar de catalogar las elipsis como definidas e indefinidas, su propuesta es pragmática, según 1) restitución efectiva pero sin influencia en el discurso, 2) restitución posible y probablemente necesaria, y 3) restitución hipotética o en reserva (CASSETTI, 1981: 104), con lo que obtenemos como resultado: 1) lo que no se sabe pero se espera, 2) algo tácito que se da a

entender, y 3) algo que se sustrae a la vista y es un componente esencial.

Para que haya elipsis, la omisión que la caracteriza no debe perturbar la comprensión del enunciado (frásico o discursivo): ello supone que las unidades ausentes puedan reconstituirse con ayuda de los elementos presentes presuponientes. El procedimiento de explicitación, puesto entonces en funcionamiento, es llamado catálisis por L. Hjelmslev (COURTES Y GREIMAS, 1982: 138)

Desde el momento en que el realizador comienza a acomodar su discurso a la hipotética lectura de un espectador, inscribe en el texto cinematográfico una serie de “señalizaciones” mediante la utilización de diversos métodos (DURAND, 1993: 47):

1. Los trucos, como fundidos, encadenados, cortinillas, etc.
2. Las marcas directas en el texto, sean visuales (subtítulos o rótulos) o sonoras (comentarios, diálogos, ruidos y música).
3. La puesta en escena, y es precisamente aquí donde encontramos el recurso de la elipsis actuando con la mayor de las sutilezas.

Esta clasificación de marcas de elipsis, pese a ser excesivamente generalizadora, pone de manifiesto que su dominio no es el de la evidencia. Un discurso con la voluntad de otorgar al espectador una dimensión participativa, hace uso de la sugerencia; no es en la imagen donde la historia se debe plasmar explícitamente sino en la mente del espectador.

El grado de actividad hermenéutica por parte del espectador está directamente relacionado con la construcción formal del discurso; *los efectos de extrañamiento, las marcas enunciativas, las ausencias (elipsis y fueras de campo), se constituyen en retos y perfilan un horizonte de expectativas que se va actualizando a lo*

largo del proceso de fruición espectral. La historia, reconstruida a partir del relato, se genera en el momento de la proyección y ya no pertenece a un ente emisor todopoderoso. En consecuencia, un relato lineal, transparente, que ha borrado las marcas y ha suavizado todo tipo de asperezas, no abre horizonte alguno en el espectador, simplemente le lleva de la mano a través de una serie de micro-narraciones que obedecen puntualmente a las relaciones causa-efecto: es un relato plano y engañoso que, las más de las veces, vehicula fuertes dosis de penetración ideológica bajo ese aspecto de inocencia.

La relación –en lo que se refiere a la elipsis- entre la aportación autoral y la espectral puede representarse gráficamente a partir de una serie de equivalencias:

Parte del autor	Parte del espectador
Sin elipsis	Poca participación
Elipsis	Participación
Elipsis elevado al cuadrado	Participación al cuadrado
Elipsis elevado a n	Participación por la potencia n
Demasiada elipsis	Interrupción de la participación

(DURAND, 1993: 77)

Vemos así la proporcionalidad directa entre participación y elipsis, hasta un punto en que el exceso de elipsis puede provocar la ruptura de la participación. Este es un condicionamiento que depende estrictamente del nivel de inserción del espectador en el mecanismo discursivo que, como hemos subrayado, debe entenderse como bidireccional y polisémico; si es en cada artefacto fílmico donde tiene lugar la generación de un cierto lenguaje y codificación, el exceso de elipsis forma parte de ese constructo y, pese a la dureza enunciativa, puede mantener la participación del espectador siempre que éste entienda la lectura del texto cinematográfico como la de un espacio abierto de significación. Desde

esta perspectiva, no es posible el exceso de elipsis, solamente su gradación (decir exceso implica marcar un límite objetivo y medible, aunque esta es una cuestión que deberíamos comprobar empíricamente).

La elipsis comienza en la misma mecánica de filmación y reproducción, está presente en las ausencias entre fotogramas, en los espacios en negro que los unen. Es la mente del espectador la que confiere movimiento a las imágenes, cubriendo con su imaginación un elevadísimo porcentaje del material, y esta cuestión tecnológica, mecánica, se traslada a toda “unión” en el seno del film, esencialmente a la que se establece entre cada toma, por lo que “si cada intervalo entre dos planos puede ser un lugar propicio para la elipsis, el espectador debe esperar con seguridad fenómenos que atañen a puntos de articulación mayores en el seno de una obra” (DURAND, 1993: 43), y es ahí donde se encuentra la articulación necesaria para un discurso abierto –pero, también, no lo olvidemos, para la “sutura”.

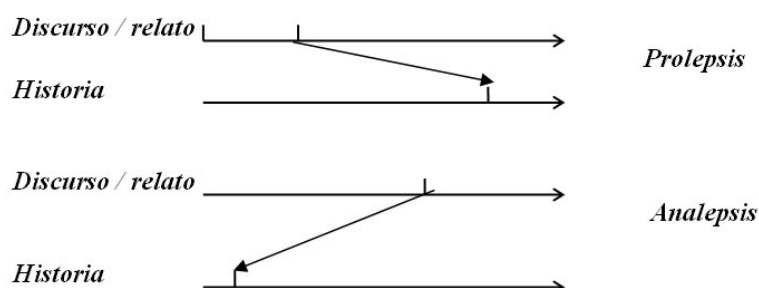
Otros planteamientos teóricos no conceden a toda ausencia el valor de una elipsis puesto que vinculan su existencia al conjunto del relato, en cuanto parte narrada de la historia. Esta perspectiva, de corte narratológico, elude el carácter esencial que el propio aparato otorga a lo ausente y que está ya en su misma concepción instrumental. La elipsis se utiliza habitualmente para significar (en el sentido de “hacer patente”) un salto en el tiempo (DURAND, 1993: 29), es “un proceso lógico de narración y, por tanto, abstracto; supone análisis y elección, y organiza los hechos de acuerdo con el sentido dramático al que deben someterse” (BAZIN, 1999: 368), pero, en nuestro criterio, también es un mecanismo aliado de la “sutura” que actúa en los niveles más ínfimos del relato, y esto tiene una importancia capital puesto que nos sitúa en una posición desde la que podemos hablar de voluntariedad de la elipsis. Efectivamente, la elipsis que obedece al sistema mecánico del aparato que filma y que proyecta, no parte del ente enunciadador, es independiente de sus criterios (salvo una manipulación en el propio mecanismo del tipo aceleración y/o inclusión de fotogra-

mas en negro); todo el resto de procedimientos, son voluntarios y están ahí por deseo explícito de la enunciación, forman parte del discurso y, como tales, son susceptibles de asumir el rango de entes discursivos de carácter connotativo.

La ausencia entre los distintos fotogramas, su carácter elíptico, se conserva incluso allá donde el relato genera expansiones, es decir, cuando su tiempo supera al supuesto tiempo de la historia, lo que diferencia el texto narrativo escrito del cinematográfico.

Si bien el texto escrito no puede ir más allá en la ausencia de la figura sujeto-predicado, en el cinematográfico ese mínimo queda reducido a la no inclusión de la imagen, al fotograma en negro (es evidente que el texto escrito no puede construirse mediante blancos). De ahí que nos interese tanto desligar nuestra concepción de la elipsis del terreno estrictamente narratológico que, pese a su gran importancia y facilidad de aplicación al cine, resulta excesivamente reductor.

Salvada esta cuestión -la de la elipsis como espacio ficticio entre los fotogramas que reconstruye el espectador en su mente-, podemos pensar en la elipsis estrictamente narrativa, la que se establece en la relación historia - relato. En este caso, su vinculación a la "duración" es básica y conviene recordar que los estudios de GENETTE y TODOROV son muy aplicables al cine, aunque partan de textos literarios, sobre todo por lo que respecta a la relación historia - discurso; incluso sus definiciones nos pueden ser de utilidad, como es el caso de la *Prolepsis* (en un momento cualquiera del relato hay una anticipación, lo que se cuenta corresponde a un punto posterior de la historia, con lo que se está adelantando lo que pasará -*flash-forward* en el cine. GENETTE justifica el cambio de terminología porque *anticipación* y sobre todo *regresión* tienen implicaciones en el campo de la psicología).



La *analepsis* es mucho más común y en el cine tiene una terminología propia: *flash-back*, que es un tipo determinado de regresión.

Los conceptos de “anticipación” y “regresión” son relativos: siempre se establecen con respecto a otro momento que se toma como presente, como punto de referencia (en GENETTE tiene la denominación de *récit première*; no es el primer momento que se cuenta, cualquier situación narrativa del relato puede ser tomada como *récit première* -: punto de partida respecto de la que otra cosa sería *prolepsis* o *analepsis*).

Lo anterior nos plantea una nueva dimensión a tener en cuenta: toda supresión o elipsis es susceptible de ser actualizada en otro momento del relato que no es el que linealmente parece corresponderle, y esto no cuestiona en absoluto su valor elíptico en el instante en que su carencia es detectada. Podemos, en este sentido, hablar de ausencia de elipsis cuando el tiempo de la enunciación es igual al tiempo del enunciado, lo que implica la “relación de iconicidad entre la articulación temporal de la enunciación y la de lo profílmico en un sintagma” (BETTETINI, 1984: 53), y esto es válido “aparentemente” en los casos en que consideremos todo el tiempo del film, una secuencia o una escena (plano secuencia), si entendemos que “la ausencia de elipsis en la acción de la historia, el sonido diegético prolongándose después del corte y el corte en movimiento son tres indicadores fundamentales de que la duración de la escena es continua” (BORDWELL Y THOMPSON,

1995: 276). Por otro lado, hay casos de condensación temporal (cámara rápida) y de reducción (cámara lenta y *frame-stop*).

Un corte *puede* implicar elipsis, pero puede representar simplemente un cambio en el espacio, es decir, que conecta dos acciones que son totalmente o virtualmente continuas, como en el caso de que el plano A muestre a un hombre con la mano en el pomo de la puerta y empujando la puerta hacia sí, y luego, después del corte, un plano inverso desde el vestíbulo muestre la misma puerta que se abre, ahora hacia dentro, frente a la cámara y el hombre que aparece. En este ejemplo el discurso es tan continuo como la historia, el corte se necesita simplemente por el problema espacial de hacer pasar la cámara a través de la pared. El corte puede también usarse para mostrar que el plano siguiente tiene lugar en la mente del personaje, que es imaginario, o lo que sea (CHATMAN, 1990: 75)

Este ejemplo deja de lado un aspecto esencial que ya habíamos comentado: la supresión de algunos fotogramas en el momento del montaje que ha de fijar la continuidad de los dos fragmentos. Normalmente, el *raccord* de movimiento es aprovechado para acelerar la acción de forma apenas perceptible; en tal caso el relato omite tiempos discretos de la historia y esta es una de las fórmulas más habituales de la elipsis, que muchas veces es soslayada para privilegiar la relación entre ambos, hasta el punto que la medida de las duraciones se establece por su globalidad y con ello se obtiene un equilibrio historia – relato que, en nuestro criterio, es falso, pero –hemos de decirlo– no está considerado así por otras teorías: “el tiempo de la historia se puede también reducir sin necesidad de ninguna elipsis. La duración tanto del argumento como de la historia pueden ser mayores que el tiempo de pantalla, pero el tiempo de pantalla presenta una serie de acciones de tal forma que no puede detectarse tiempo perdido alguno”

(BORDWELL, 1996: 82). El autor prefiere hablar en estos casos de “*compresión*” y no de elipsis, pero, en realidad, las supresiones se han efectuado durante el proceso de yuxtaposición de los diversos fragmentos, por lo que nos parece más acertada la siguiente descripción:

La *elipsis* implica la eliminación de una parte más o menos amplia de la historia (clausura de un tiempo en el relato) que se considera inútil para los fines de la economía narrativa. Las elipsis pueden ser definidas e indefinidas. Las primeras -en función de su duración mínima- no son percibidas como tales por el espectador, conservándose, así, una apariencia de identidad temporal entre el tiempo del relato y el de la historia.

Daremos el nombre de *escena* a los casos en que exista una coincidencia entre el tiempo diegético y el tiempo representado (CARMONA, 1993: 189-190)

Obsérvese que, en este caso, el autor identifica como escena la coincidencia entre los tiempos del relato y la historia, pero no refrenda la ausencia de elipsis. La duración real es un riesgo que puede o no asumir el ente enunciador empírico en función del discurso que construya, se trata de una elección entre la arquitectura del tiempo a través del montaje, que ofrece el carácter de un acontecimiento único (pasado), o el plano que se construye en presente, en su tiempo real, ante los ojos del espectador.

El lugar privilegiado para la elipsis lo hallamos a través del montaje, es precisamente en la sucesión de los planos, en su engarce, donde se producen pequeñas y grandes “quebras” temporales. Ya que el montaje es una “puesta en relación”, da sentido al conjunto del film, mientras que la fragmentación genera una dialéctica entre lo que está presente en la imagen y aquello que permanece ausente (espacio, duración, acontecimientos, reacciones), de tal forma que la continuidad final –muy lejana a la original- se

nos aparece tan fluida que todas sus carencias no llegan a desestabilizar la coherencia del relato (DURAND, 1993: 137). Bajo este esquema genérico se produce la colaboración entre elipsis y sutura, que recubre con un caparazón la frágil estructura del montaje analítico.

Si hablábamos de un primer nivel de la elipsis en la ocultación del movimiento real que se da entre fotogramas, un segundo, permanente también, tiene lugar en el engarce entre los planos, en el *raccord*.

El *raccord*, cuya existencia concreta se deduce de la experiencia de montadores del "cine clásico" durante decenios, se definiría como todo cambio de plano *insignificante como tal*, es decir, como toda figura de cambio de plano en la que se intenta preservar, a una y otra parte del corte, los elementos de *continuidad*.

El lenguaje clásico ha encontrado un gran número de figuras de *raccord*, que no podemos citar en su totalidad. Las principales son:

- el *raccord* sobre una mirada...
- el *raccord* de movimiento...
- el *raccord* sobre un gesto...
- el *raccord* de eje...

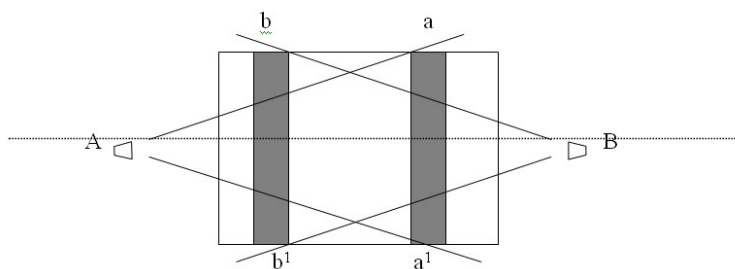
Esta lista está lejos de ser exhaustiva: sin embargo, permite constatar que el *raccord* puede funcionar poniendo en juego elementos *puramente formales* (movimiento, independientemente de su soporte) y elementos *plenamente diegéticos* (una "mirada" representada) (AUMONT, BERGALA, MARIE Y VERNET, 1993: 77)

Ya hemos visto cómo el *raccord* de movimiento resulta una clara muestra de uso de pequeñas elipsis, pero éstas no son necesariamente tan insignificantes, incluso manteniéndonos en el interior de una secuencia.

El *raccord* de mirada, en la medida en que llama a un espacio más allá del cuadro, que devuelve la dirección fijada, constituye

un gran apoyo a la elipsis de tiempos en el “lugar ausente” puesto que durante el plano se produce una indeterminación espacio-temporal que permite la supresión de fragmentos más significativos que en el caso del movimiento. Menos posibilidades brinda el que se establece sobre un gesto, ya que sólo permite la eliminación de una fracción del mismo, salvo cuando actúa como la mirada, con respecto a un “fuera de campo”, en cuyo caso reúne las mismas características.

El *raccord* de eje es uno de los elementos esenciales del M.R.I., ya que en torno a él se genera el espacio y su habitabilidad. Su paradigma es el plano – contraplano (que construye un campo – contracampo normativizado), pero su ley actúa sobre las posiciones de cámara y las secuenciaciones de planos en el montaje. La fragmentación del espacio tiene como consecuencia el desglose de la historia en múltiples parcelaciones susceptibles de procesos elípticos: cada campo establece un contracampo que, durante la presencia en el plano de aquel, permanece supuesto y, salvo escasas ocasiones, deja de ser actualizado.



Si desde la posición A se lleva a cabo la toma a-a¹, su contracampo, desde la posición B, será la toma b-b¹. Todos los planos generados desde A tendrán a B elíptico, y a la inversa, con lo que las supresiones y acortamientos pueden ser más amplios y menos identificables (de ahí los mecanismos de sutura). Además, en este caso los *raccords* de miradas, gestos, movimientos, etc., se superponen al de eje, que es el homogeneizador por excelencia.

Un tercer nivel para la elipsis es el que se da entre secuencias.

Se trata del más evidente y está mucho más cerca de los planteamientos narratológicos. Ahora bien, las elipsis pueden producirse mediante un corte o también arropadas a través de signos de puntuación (fundidos, endadenados, cortinillas). En otras ocasiones, el propio *raccord* puede actuar como sutura entre secuencias, de tal forma que la continuidad de un movimiento o mirada, se produce con un desplazamiento en el tiempo y/o en el espacio que va más allá de la propia secuenciación de planos y crea un efecto retórico en la unión entre distintos bloques del film. En tales casos, el sonido cumple una función fuertemente homogeneizadora; en otros, precede al corte o se continua en el nuevo plano. NOEL BURCH (1985: 71) llama *rima* a las elipsis por desplazamientos espaciales con elementos de continuidad visual, en algunos casos percibidas retroactivamente.

Son muchas las convenciones que han sido asumidas por el espectador como norma e integradas en su competencia lectora. Es típica la consideración de paso de tiempo a la ausencia de imagen (una puntuación a la que se le ha otorgado un significado explícito) y algunos teóricos hablan de una relación sistemática entre el encadenado y un paso de tiempo más corto que el del fundido en negro, pero estas proposiciones responden a la voluntad de dotar de un valor de coherencia, orgánico, a una convención arbitraria (BURCH, 1998: 65) que no se puede sostener en modo alguno si tenemos el convencimiento de que un film construye su propio lenguaje, dentro del cual adjudica valor a los códigos.

En el orden de las tipologías, hacemos aquí una breve referencia a la formulada por MARCEL MARTIN (1990: 86-90), un tanto confusa en nuestro criterio, que distingue entre aquellas elipsis que son inherentes al arte cinematográfico y otras de carácter expresivo. Habla de *elipsis de estructura*, que están motivadas por razones de construcción del relato, dramáticas, y las clasifica en objetivas (se le oculta algo al espectador) y subjetivas (se nos presenta el punto de escucha de un personaje); *elipsis simbólicas*, cuando la ocultación de un elemento de la acción no tiene una función de suspenso sino que abarca un significado más amplio y

profundo; y *elipsis de contenido*, que están motivadas por razones de censura social (distingue ocultaciones totales o parciales, reemplazamientos, sombras o reflejos, planos de detalle o evocaciones sonoras).

La sensación de movimiento en el cine tiene lugar gracias al componente temporal que lo constituye y estructura: una sucesión de imágenes estáticas deviene acción por su carácter durativo, pero el tiempo es un concepto que está más allá de “lo representable” aunque toda representación precise de un tiempo para fluir. Lo representable es el espacio, de ahí que debamos tener siempre presente la imbricación entre ambos factores y considerar el espacio-tiempo como una de las formulaciones específicas del texto cinematográfico. No es posible la negación de ninguno de los dos, ni es posible –salvo a efectos puramente teóricos– su separación. Insistimos en esta perspectiva porque es a partir de ella por lo que lo ausente cobra entidad como discurso: lo no representado (al menos en la imagen) puede formar parte de un espacio no mostrado o de un tiempo elidido, pero, en cualquier caso, es un fragmento del espacio-tiempo.

Centrándonos en la relación que se crea entre la sucesión de fotogramas inscritos por la cámara, cabe afirmar que la *proyección* –y esta sería la segunda fase de la operación– restablece sobre la pantalla, a partir de *imágenes fijas y sucesivas*, la continuidad del movimiento y la sucesión del tiempo.

Este restablecimiento está basado en una serie de *elipsis* que oculta la discontinuidad de la filmación, borrando los procedimientos que la han producido. Con ello el espectador *no verá nunca el significativo cinematográfico*, siendo esta invisibilidad la que permitirá la producción posterior del *efecto de sentido* de todo film. De aquí que la relación con la imagen cinematográfica se articule para el sujeto espectador bajo dos aspectos: como *continuidad formal* (a partir de la

negación de las diferencias que existen entre los fotogramas) y como *continuidad narrativa del espacio fílmico* (CARMONA, 1993: 35).

La elipsis garantiza, en cada uno de sus niveles (entre fotogramas, entre planos, entre secuencias) la transparencia enunciativa, la naturalización del flujo discursivo, pero permite también, precisamente por la inestabilidad inherente a su carácter de ausencia, la irrupción de la enunciación en el relato, fruto de su manipulación con voluntad discursiva. Posibilita la generación de un plus de sentido que es entregado al espectador abierto, para su plena interpretación, y que se revela a sí mismo como mecanismo (denuncia los efectos de la transparencia enunciativa). Este procedimiento es siempre el resultado de un uso voluntario de las ausencias que las abre a la significación a través de la sugerencia.

Tal como indicara CHRISTIAN METZ (1972a: 173), en el artefacto cinematográfico no resulta procedente la distinción entre la elipsis y el símbolo, aunque aparentemente sean procedimientos diferentes, puesto que todo film es un flujo de elecciones entre lo que se muestra (una fase presente que corresponde al símbolo) y lo que no se muestra (otra fase ausente que corresponde a la elipsis), y es precisamente esta sucesión electiva la que transforma el mundo en discurso al constituir el texto cinematográfico. La representación cinematográfica, añadiríamos, no puede quedar limitada a la imagen (lo mostrado) ya que ésta no posee valor alguno sin la referencia externa hacia lo ausente; lo no presente es parte inseparable de lo presente y en la suma de ambos (que sólo se produce en la mente de cada espectador) aparece la auténtica visión: la del imaginario.

Si las dos concepciones discursivas, la del borrado enunciativo y la de su revelado, hacen igualmente uso de la elipsis, es porque una base común está en el principio de la ficción narrativa. Pero esa es la plataforma sobre la que se edifica el discurso y, por ello, es en los aspectos formales y en las marcas enunciativas donde hay que buscar qué tipo de utilización de los mecanismos elípticos hace cada obra cinematográfica. En ambos casos se trata de

que la representación progrese sin mostrar toda la historia que la conforma, bien pasando de lo esencial a lo esencial dando por implícito lo secundario, o, a la inversa, de lo secundario a lo secundario dando por implícito lo esencial. Paradójicamente, la elipsis genera un movimiento allá donde sólo hay vacío (DURAND, 1993: 40). En esencia, el insalvable muro que separa las prácticas no es otro que el de las relaciones causa-efecto y sus implicaciones en el seno del discurso.

Un discurso -el de la transparencia, el hegemónico, el que constituye el M.R.I.- genera sentido y lo impone, usa la elipsis para “aligerar” el relato y suavizar la sucesión de fragmentos. Se trata de una utilización que se presenta a sí misma de forma naturalizada y naturalizadora: lo ausente es algo lejano e insignificante que sirve para dar soporte a la imagen (lo presente) como esencia de la representación.

Otro discurso -el del desvelamiento- también genera sentido, pero no lo impone. Usa la elipsis para multiplicar las posibilidades de interpretación, hace patentes sus mecanismos y dialoga formalmente con el discurso hegemónico estableciendo una dialéctica que denuncia los métodos engañosos de éste. Sus efectos de extrañamiento posibilitan la participación del espectador hasta hacer creativa su fruición. Lo ausente es algo indesligable de lo presente, es plurisignificante, pero tal significación no es explícita, sino implícita (cada espectador es el constructor del sentido final).

Lógicamente, no se trata de dos concepciones en los extremos, excluyentes. Todo film genera sus propios códigos y responde a un entramado discursivo en el que ambos procedimientos se pueden dar cita, imbricándose. Son perspectivas graduales.

Siguiendo a (DURAND, 1993: 162), estableceremos una serie de parámetros a tener en cuenta en toda reflexión sobre la elipsis, sea cual sea la perspectiva que adoptemos:

1. Cualquier plano es un fragmento de espacio-tiempo que forma parte de otro espacio mayor y otra duración superior,

en cuyo seno se inserta. La elipsis se relaciona directamente con este carácter constitutivo del plano: la continuidad.

2. La elipsis impregna la propia materialidad del plano. Gran parte de los componentes de la imagen revelan ausencias desde las perspectivas de la imagen o el sonido, pero también al nivel de las figuras de estilo, retóricas o elementos en el fuera de campo.
3. El punto de unión entre dos planos es uno de los lugares preferentes de la elipsis (elegido y no sobrevenido).
4. Toda elección de plano genera una elipsis: cuando algo es mostrado, algo diferente se oculta. La imagen en la pantalla es el resultado de una elección entre otras muchas posibles, lo que provoca una inquietud permanente de tipo ontológico en cuanto a la necesidad efectiva de aquello que se muestra.
5. El relato cinematográfico es de naturaleza dispersa, con múltiples lagunas producidas por las constantes elipsis. Es el espectador el que dota de coherencia al conjunto, según su participación y capacidad de distanciación, a través de un trabajo hermenéutico que se funda tanto sobre lo dicho como sobre lo no-dicho, sobre lo mostrado como sobre lo no-mostrado.
6. La elipsis es la condición indispensable del universo imaginario que se superpone al film, desbordando todo límite, y que bautizamos como diégesis: una globalidad que se despliega desde el mismo instante que el discurso se organiza a partir de imágenes y sonidos.

Fuera de campo

La primera diferencia que debemos constatar entre la elipsis y el fuera de campo es el carácter estrictamente fílmico de éste. Si la

elipsis, desde una determinada perspectiva, tiene una relación innegable con los planteamientos narratológicos heredados de la teoría literaria, no sucede así con el fuera de campo cuya procedencia y vigencia es exclusiva del hecho fílmico. Tampoco encontramos su eco en la pintura, pese a la existencia de una delimitación física (enmarcado); el cuadro pictórico se cierra sobre sí mismo, es centrípeto, mientras que el fílmico es centrífugo, su imagen llama (se abre) hacia algo que está más allá de él (DURAND, 1993: 94). El límite de la pantalla (el borde) se constituye en un elemento claramente fetichista puesto que, al separar lo visible de lo no-visible, parece pretender la detención de la mirada, pero en realidad provoca que la pulsión escópica espectral lo desborde, lo que, en cierto modo, es una forma de perversión (METZ, 1975: 54).

El encuadre es el arte de seleccionar las partes de todo tipo que entran en un conjunto. Este conjunto es un sistema cerrado, relativo y artificialmente cerrado. El sistema cerrado determinado por el cuadro puede considerarse en función de los datos que él transmite a los espectadores: es informático, y saturado o rarificado. Considerado en sí mismo y como limitación, es geométrico o físico-dinámico. Si se atiende a la índole de sus partes, sigue siendo geométrico, o bien físico y dinámico. Es un sistema óptico cuando se lo considera en relación con el punto de vista, con el ángulo de encuadre: entonces está pragmáticamente justificado, o bien reclama una justificación de un nivel superior. Por último, determina un fuera de campo, bien sea en la forma de un conjunto más vasto que lo prolonga, bien en la de un todo que lo integra (DELEUZE, 1991: 36)

La relación entre campo y fuera de campo es biunívoca, no puede existir el uno sin el otro. Si decíamos anteriormente que la elipsis se fundamenta esencialmente en la temporalidad del relato

cinematográfico, el fuera de campo lo hace sobre el espacio. Pero el espacio cinematográfico no es concebible sin el flujo temporal, de ahí que la complejidad del fuera de campo sea mucho mayor y que podamos afirmar que su presencia es constante y, en consecuencia, esté ligado al concepto más amplio de espacio-tiempo. Ahora bien, los análisis precisan de la diversificación de ambos elementos y por ello resulta útil establecer las correspondencias:

Elipsis = Tiempo

Fuera de campo = Espacio

Aunque, en pureza, debiéramos modificarlas por:

Elipsis = Tiempo - Espacio

Fuera de campo = Espacio - Tiempo

El espacio, a su vez, no podemos estudiarlo como un todo continuo e indivisible; en su seno –incluso dentro de los límites del visible– hemos de distinguir el relativo al plano, el del montaje y el sonoro, y todos ellos abren la perspectiva a un fuera de campo que interactúa dialécticamente con el espacio representado en la imagen (BORDWELL, 1996: 113 y 119). Incluso ese “fuera de campo” tiene relación con las experiencias cotidianas, puesto que “la región que rodea el campo visual no es fácil de describir, pero no es, con toda seguridad, ni negra ni gris. Se da aquí una *visión indeterminada*, una *visión de no sé qué*, y, de llegar hasta el límite, lo que está detrás de mi espalda no carece de presencia visual” (MERLEAU-PONTY, 1997: 27).

La comunicación formal entre el campo y el fuera de campo no se establece sino a través de elementos u objetos en el cuadro con referencias directas al fuera de cuadro o bien mediante desplazamientos del encuadre, pero el fuera de campo nunca puede suprimirse, hasta en sistemas muy cerrados e, incluso en tales casos –aparentes–, su importancia es todavía más decisiva. Lo

presente (lo visto en la imagen) se encuadra en un conjunto que, a su vez, hemos de subsumir en un conjunto superior, con su hipotético campo y fuera de campo, y así sucesivamente hacia el infinito hasta formar un todo homogéneo que es el universo de lo representado, pero no podemos entenderlo como un todo cierto, puesto que forma parte del imaginario; ese Todo no es sino lo Abierto, que remite al tiempo e incluso al espíritu antes que al espacio y la materia (formado, como está, por la “materia” de los sueños). DELEUZE (1991) separa dos aspectos de ese fuera de campo: por un lado, el relativo, que hace referencia a un sistema cerrado que remite en el espacio a un conjunto que no se ve y que a su vez puede ser visto, sin perjuicio de suscitar un nuevo conjunto no visto, el infinito; por otro lado, el absoluto por el que el sistema cerrado se abre a una duración inmanente al todo del universo, que ya no es un conjunto ni pertenece al orden de lo visible. Así, los espacios fuera de campo, que no se justifican “pragmáticamente”, remiten precisamente a este segundo aspecto como a su razón de ser. Quiere esto decir que el fuera de campo no sólo designa aquello que existe en algún otro lugar (contiguo o cercano) sino que hace referencia a una presencia más inquietante, que ni siquiera puede calificarse como “existente”, más radical, más allá del espacio y el tiempo homogéneos al conjunto de lo representado: su primera función es añadir espacio al espacio (el conjunto no visto al conjunto visto), pero no se detiene en ese límite y su otra gran función es inscribir en el sistema, nunca perfectamente cerrado, lo transespacial y lo espiritual. Siempre hay fuera de campo, incluso en la imagen más cerrada. Y siempre están presentes a la vez los dos aspectos del fuera de campo, la relación actualizable con otros conjuntos (lo presente) y la relación virtual con el todo (lo ausente por excelencia, que es ya parte inalienable del discurso).

La imagen-movimiento es necesariamente la expresión de un todo, y en este sentido forma una representación indirecta del tiempo. Esto explica incluso que la imagen-movimiento tenga dos fuera de campo:

uno relativo, según el cual el movimiento que concierne al conjunto de una imagen prosigue o puede proseguirse en un conjunto más vasto y de idéntica naturaleza; el otro absoluto, según el cual el movimiento, sea cual fuere el conjunto en el cual se lo considera, remite a un todo cambiante que él expresa. De acuerdo con la primera dimensión, la imagen visual se encadena con otras imágenes. De acuerdo con la otra dimensión, las imágenes encadenadas se interiorizan en el todo, y el todo se exterioriza en las imágenes, cambiando él mismo al mismo tiempo que las imágenes se mueven y se encadenan. Lo cierto es que la imagen-movimiento no tiene únicamente movimientos extensivos (espacio), sino también movimientos intensivos (luz) y movimientos afectivos (el alma) (DELEUZE, 1996: 313-314)

Desde el acuerdo pleno con esta cita de DELEUZE, nosotros preferimos sustituir el concepto de *movimiento afectivo (el alma)* por el de *apertura de sentido o significación polisémica*. Nuestro punto de vista reivindica que esta percepción no puede encontrarse en lo visible sino en la relación con lo ausente, ya que el espectador adapta a su propio estatuto experiencial las lagunas del relato, si bien éste viene establecido a través de marcas enunciativas que actúan a modo de sugerencias (y nunca de imposiciones). La lectura se convierte así en interpretación y todo sentido permanece abierto hasta ser actualizado, lo que refuerza la vigencia de dos aspectos en el fuera de campo, el relativo y el absoluto, lo contiguo y lo “de otra parte” (inasible e inestable); en el primer caso, ambos territorios son de la misma naturaleza, pero en el segundo ya no lo son (DELEUZE, 1996: 311), y esto se aprecia con evidencia cuando interviene el sonido, ya que en el primer caso precede a la actualización de un espacio por otro, mientras que en el segundo no se liga directamente a la imagen sino que contribuye a su refuerzo sensorial.

Esta doble perspectiva en torno al fuera de campo reviste una importancia capital porque introduce una dimensión añadida a la fisicidad del espacio neto en que parece moverse la representación cinematográfica clásica para la que éste se pone inexcusablemente al servicio de la acción y, evidentemente, la condición es la transparencia:

Como espacio habitable por el espectador, debe ser diegetizado, es decir, perceptible única y exclusivamente en función del relato que transcurre en él.

Como consecuencia de lo anterior, el fuera de campo, es decir todo aquello que no se halla icónicamente representado en el plano, no debe permanecer como algo esencialmente irrepresentable. En realidad, el espacio que el espectador ha configurado en su mente siempre es más extenso que el incluido en cada plano. Ya sea gracias al plano de situación, ya por medio de composiciones de *raccord* más sutiles, el espectador inscribe la representación plástica de cada plano en la totalidad de un espacio que bien podría no haber aparecido jamás en su conjunto. Desde el punto de vista de su figuración narrativa, puede afirmarse esta aparente paradoja: no hay fuera de campo estable, mientras que abundan los coyunturales y momentáneos. Todo puede hallarse fuera de campo en un momento determinado (incluso diríamos más: es inevitable que así sea); sin embargo, su dependencia de fines narrativos tiende a agotar toda su función. El elemento en *off* actúa narrativamente y responde a una reversibilidad del fuera de campo: siempre se halla en régimen de contigüidad ontológica con el campo (es decir, con lo visible) y presto a ocupar su lugar (SÁNCHEZ-BIOSCA, 1996: 137-138)

Sin embargo, estas reflexiones, fruto del estudio de la estructura narrativa del relato cinematográfico en el M.R.I., parecen

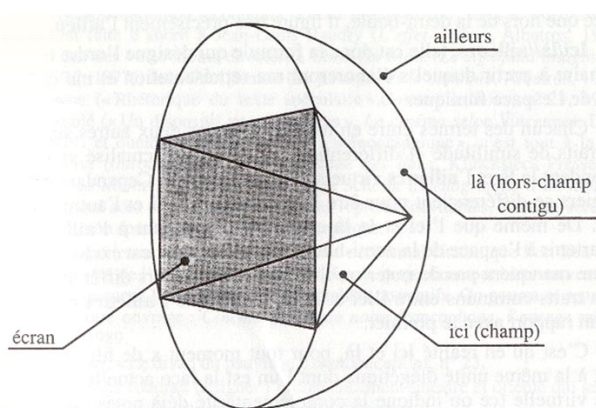
contagiar en ocasiones la visión teórica global que algunos autores mantienen sobre el fuera de campo, hasta el punto que, desde su habitualmente acertada posición, el propio NOËL BURCH no duda en afirmar que “es importante comprender que el espacio-fuera-de-campo tiene una existencia episódica, o más bien *fluctuante*, a lo largo de cualquier film” (BURCH, 1998: 30). En nuestro criterio, el problema se encuentra en la supeditación que se hace del fuera de campo con respecto a lo presente en la imagen; es decir, se suele entender que es el campo lo que determina el fuera de campo y éste, lógicamente, queda siempre “en función de” y no como un ente con capacidad para asumir la máxima responsabilidad de los contenidos discursivos. Si el discurso es el resultado de la adición de enunciado y enunciación, lo ausente se constituye en discurso por la co-implicación de lo visible y lo no-visible, que sitúa la elipsis y el fuera de campo en el nivel mismo de la representación. Más aún, un discurso con vocación polisémica, abierto, concede a la ausencia el privilegio formal de la secuencia narrativa, del relato, y, aunque minoritario, no es inviable, por lo que debemos atenderlo como posibilidad de hecho.

Efectivamente, considerar como imaginario el espacio situado en el fuera de campo que no es actualizado, insiste en la posición de vincular lo ausente a lo visible jerárquicamente y no en un estadio de igualdad como, a nuestro entender, les corresponde. Este no es un problema aparente, sino de fondo. Cuando se dice que “en todo film existe junto al espacio representado en la pantalla otro sólo imaginario, al que atribuimos una existencia igualmente cierta” (CASSETTI, 1994: 243), se está dando por hecho que el estatuto de ficción de ambos espacios es diferente, simplemente porque uno está plasmado en la imagen y el otro no. Sin embargo, lo visible no es sino un “corte”, un punto de vista, sobre un universo ficcional ilimitado; incluso –si pretendemos ser absolutamente materiales– no es sino un fragmento del profílmico acomodado a ese punto de vista. El espacio imaginario es habilitado por el espectador, pero la imagen penetra en él como una pieza de rompecabezas que sella la coherencia del conjunto. Ima-

gen y ausencia son partes de un mismo proceso ficcional, de un mismo imaginario (que no está más allá del espectador)

En términos de PASCAL BONITZER, siempre hay algo oculto en el espacio del film que enreda al espectador mediante el montaje y la toma de vistas en un laberinto. Incluso a sabiendas de su “lejanía” de la imagen, de su pertenencia a un fuera de campo que jamás será actualizable, el espectador se reconoce a sí mismo como sujeto, por lo que cualquier interpelación procedente de la pantalla actúa sobre su nivel de participación (DURAND, 1993: 85) en el seno de ese espacio fragmentario, irreal, donde tiene la impresión de moverse y de “saber” a través de un mecanismo constante de reevaluación (un espacio creíble que no pierde de vista una globalidad probable): lo más sorprendente de la visión subjetiva es que pueda convertir en objetivo un universo fundado literalmente sobre el artificio (DURAND, 1993: 111).

Llegados a este punto, la aportación de ANDRÉ GARDIES nos parece fundamental para establecer la condición espacial del fuera de campo desde una perspectiva que no deje indemne la posición del espectador, centro manifiesto de la esfera especular, como ya intuía METZ (1979: 55) al decir que todo fuera de campo *nos aproxima al espectador*, puesto que el lugar de fruición de éste es precisamente un espacio fuera de campo que comparte con el personaje en idéntica situación por el hecho de *mirar la pantalla*. La propuesta de GARDIES puede ser expresada gráficamente a partir del diagrama sobre las semiesferas diegética y espectral:



(GARDIES, 1993b: 35)

Aparecen así tres espacios: *aquí* (el campo), *ahí* (el fuera de campo contiguo) y *más allá* (un fuera de campo indeterminado). Pero lo más importante es que este esquema sitúa otras relaciones: espectador (en línea directa con el campo y la pantalla), pantalla y pirámide visual (que se corresponde con el campo y el universo diegético visible) y resto del universo diegético (que puede o no ser actualizado a lo largo del relato).

Hay un *más allá* y un *más acá* (*en deça*) que intervienen en la fruición cinematográfica de forma solidaria y, al mismo tiempo, separados. El ojo espectral, que “ve” el film, se articula sobre el universo diegético y sobre el propio imaginario del espectador, sólo puede existir en el interior del dispositivo escenográfico que lo produce (GARDIES, 1993b: 29) y que mantiene la imagen siempre en el lugar del *aquí* (*ici*), la pantalla, independientemente de su naturaleza (GARDIES, 1993b: 43).

Una primera distinción es la que se establece entre el fuera de campo en relación al plano (de orden óptico) y en relación al sintagma (de orden discursivo); plano y sintagma se vinculan así al dominio de la percepción y el discurso, respectivamente (GARDIES, 1993: 95). La segunda propuesta es la separación de dos categorías para el fuera de campo: la otra cara virtual

del campo (inscrito en la semiesfera especular) y otro de carácter no localizable, fluctuante e incierto, que comienza desde la semiesfera y no tiene límites asignables (GARDIES, 1993b: 35). Coincide esta opción con nuestro planteamiento de infinitud para el resto del universo diegético, actualizable o no; sin embargo, el problema que encontramos en las reflexiones teóricas de este autor es de nuevo el apego jerárquico sobre el campo: una vez expresada su concepción de los espacios, donde el eje espectacular tiene una importancia capital, toda la categorización apunta a la relación campo – fuera de campo, liberando las posibles alternativas relacionales entre espectador y film. Él mismo constata la importancia que tiene el hecho de que en un film “ver” y “saber” sean cuestiones implicadas, hasta el punto de que “ver” es “saber”, por lo que “hacer ver” es “hacer conocer” (ya en el terreno discursivo): cualquier imagen fílmica “da a ver” y, al mismo tiempo, instaaura un “no visto”, todo plano se construye sobre el principio de un campo y un fuera de campo (GARDIES, 1993b: 191-193):

En realidad, la opinión generalizada de que la estrategia que lleva a cabo en un film la relación entre el campo y el fuera de campo, en el seno de una escena o secuencia determinada, consiste en velar por el “ligado” normativo del paso de un plano al siguiente, enmascara la importancia de que lo que se está produciendo es una sucesión de un campo/fuera-de-campo a otro campo/fuera-de-campo (pues todo campo es inmanente a su fuera de campo) y con ello se habilita un “campo/fuera-de-campo” de carácter discursivo (GARDIES, 1993b: 96), opinión ésta que compartimos y que, contradictoriamente, desvela por sí misma la presunta jerarquía a favor del campo (trampa en la que parecen caer múltiples estudios).

En el extremo opuesto, LOUIS SEGUIN (1999: 47-48) no concede a la imagen un más allá de la pantalla. Con un punto de vista un tanto filosófico, el autor tiende a negar la existencia de todo tipo de fuera de campo. Puesto que el cine es torturado por la paradoja de su cierre, el tiempo se cuenta y el espacio se mide; es

el propio espacio el que da la medida del tiempo e indica a cada plano lo efímero de su existencia. Tal paradoja se suaviza por la justificación de un fuera de campo que se instituye en la “anestesia” de la teoría, que pertenece al “buen sentido” e ignora perspectivas y convenciones (SEGUIN, 1999: 117-120). Afirmaciones de carácter retórico que parecen negar al tiempo que afirman y que no suponen clarificación alguna para los conceptos que tratamos.

Más enriquecedor es el diagrama que GAUDREAU Y JOST (1995: 106) aportan a partir del establecimiento de relaciones espaciales entre los planos:



Reaparecen así unas fórmulas espaciales que están muy cerca de las tipologías de GARDIES, si bien las referidas al fuera de campo presentan un cierto nivel de conflicto al considerar una diferencia explícita entre “aquí mismo” y “aquí” y, por otra parte, separar el “más allá” en dos territorios. En cualquier caso, ya no puede haber duda de que el espacio del cuadro es el lugar de encuentro de dos fuerzas en contraposición: una, centrípeta, intenta obligar a la mirada espectral para que se fije en el interior de unos límites que ella misma instaura; otra, centrífuga, llama desde los componentes internos a los externos y se abre a una vasta dimensión de carácter textual (GARDIES, 1993b: 170).

El ejemplo del “campo contra el campo” nos enseña dos cosas:

Por una parte, tal como lo hemos visto, que la pantalla lo remite siempre a uno fuera de sí mismo, que la imagen remite al conjunto del mundo de ficción que constituye el film, realidad que desborda sin cesar el simple marco de la imagen.

Por otra parte, que la existencia de este espacio imaginario depende *de la posición relacional* de los elementos (personajes, decoración, acción, etc.) que lo subtienden y lo producen (LEBEL, 1973: 83-84)

Las relaciones entre el campo y el fuera de campo contiguo han contribuido a la construcción del espacio habitable y han generado muchos de los códigos que hemos ido considerando paulatinamente como propios del lenguaje cinematográfico, hasta llegar a naturalizarlos. Es a través de estos vínculos que se transforma la fragmentación en homogeneización. Siguiendo a DURAND (1993: 97-99), estableceremos una serie de enlaces posibles:

1. *Miradas, gestos y palabras.* Desde la imagen en campo los personajes “llaman” por la dirección de mirada, de los gestos o verbalmente, a otros que se encuentran fuera de campo. Como consecuencia lógica, el siguiente plano nos muestra aquello que ha sido requerido, complementando así la expectativa creada y, al mismo tiempo, reconstruyendo el espacio en que ambos personajes y/o elementos se encuentran ubicados.
2. *Entradas y salidas de campo.* Cualquier personaje u objeto móvil, al transgredir el límite de la pantalla va a situarse en un más allá que queda como indicativo de un espacio oculto, casi siempre retomado por el plano que continúa, pero, en cualquier caso, que cobra veracidad por su “presencia” a través del sonido. Esa relación, aunque no sea actualizada, permanece fuertemente asumida por el espectador, que la hace suya dando carta de naturaleza al nuevo espacio (suma ya de campo y fuera de campo). En el límite, se dan los movimientos transversales, cuando un objeto o personaje “atraviesa” el campo: en tal caso, la presencia del fuera de campo supera la pregnancia de la imagen ya que es “más allá” donde el acontecimiento tiene lugar (el campo queda vacío).

3. *Reencuadres*. Ligeros movimientos de cámara, muchas veces acompañando a los personajes u objetos, que abren (o cierran) un sector del espacio a la mirada del espectador. Pueden ser pequeños ajustes, apenas perceptibles, pero también cambios de plano en el eje y *caches* o fragmentaciones de pantalla.
4. *Movimientos de cámara*. Panorámicas, *travellings*, *steady-cams* o grúas, que parecen romper el marco de la pantalla para diluir el espacio en un todo que fluye indistintamente ante la mirada del espectador (convertida ésta a su vez en una mirada omnisciente, móvil).
5. *Sonido*. Un elemento capital por el que detectamos la presencia casi física de un fuera de campo, siempre en condiciones de transformarse de *off* en *in*.
6. *Campo-contracampo*. Alternancia que está en la base de la construcción linealizante. Ambos se complementan y cierran la situación espacial de los personajes en un mismo eje que se constituye en norma para el M.R.I.
7. *Dispositivos de la puesta en escena*. Objetos que no solo remiten a un fuera de campo sino que lo insinúan y/o lo hacen expresamente constatable: espejos, reflejos. Este procedimiento puede ser utilizado para la mostración simultánea del campo y el contracampo, pero, en otras ocasiones, introduce un factor de inestabilidad que cuestiona las leyes del M.R.I. y puede desestructurar el espacio homogéneo.
8. *Contracampo subjetivo*. Casos extremos en que la cámara toma la posición del espectador, en cuanto dirección de mirada, de tal forma que éste queda en el lugar que debería corresponder a una mirada subjetiva del personaje ausente. Dependiendo de la posición sobre el eje o del desplazamiento, este tipo de relaciones pueden también ser inestables.

9. *Campo vacío*. Lo veíamos como caso extremo en el punto 2), pero también puede tener sentido en sí mismo y no por el desplazamiento de objetos o personajes. En tales casos, hay un privilegio explícito del fuera de campo, asumido y provocado por la enunciación, absolutamente voluntario, intencional, que fuerza una interpretación desde un flujo discursivo abierto que está rompiendo con la reglamentación del M.R.I. y sus proposiciones homogeneizadoras.

Como es evidente, todas estas relaciones se corresponden con diferentes tipos de *raccord*, por lo que podemos decir que la continuidad tiene mucho que ver con la sutura del espacio entre el campo y el fuera de campo.

BORDWELL (1996: 111-113) pone en entredicho la validez teórica del concepto de sutura aduciendo que el montaje aprovecha factores tales como el conocimiento del espectador sobre el contexto narrativo, las estructuras de género, las experiencias sobre comportamientos y los contextos históricos sobre el lenguaje cinematográfico y las diversas formas de fruición espectral, por lo que la concepción de “sutura” sería tan sólo una fracción de los muchos mecanismos puestos en marcha y no explicaría el procedimiento en su globalidad. Aunque este es un tema que hemos abordado en capítulos anteriores, queremos aquí significar que la posición de este autor responde a su defensa de los criterios hegemónicos del M.R.I. y, sobre todo, a la negación de una hipotética capacidad del cine para desarrollar influencias en los imaginarios colectivos a través de los mecanismos de identificación espectral. Frente a la posición de OUDART sobre el proceso de lectura de la imagen, indica:

Oudart se encuentra con dificultades por su inadecuada concepción de la actividad del espectador. El dice que la sutura encauza energías que la aparición del propio plano libera. El espectador lee la imagen aislada en diversos estadios: 1) reconocimiento del

objeto; 2) descubrimiento de la elasticidad del espacio cinematográfico; 3) descubrimiento del encuadre y comprensión de que la imagen ha sido creada para producir un efecto; 4) comprensión de los objetos como significantes del creador ausente; y 5) unificación de la imagen con un significado semántico, un "conjunto significativo"(...)

Una orientación constructivista propondría que llegamos a la imagen ya "sintonizados", preparados para comprobar los esquemas espaciales, temporales y "lógicos" en comparación con los planos presentes (BORDWELL, 1996: 111-112)

La propuesta de que llegamos "sintonizados" a la imagen estaría negando la capacidad de cada film para construir su propia codificación y, al mismo tiempo, otorgaría al espectador una posición blindada ante el discurso naturalizado del M.R.I., que abordaría con el suficiente distanciamiento como para no reflejar comportamientos e ideología (construcción de un imaginario colectivo). Obviamente, no compartimos este punto de vista: sin considerar al espectador un ente indefenso por completo, sí pensamos que toda la estructura y codificación del cine hegemónico ha conseguido "sintonizar" con él a lo largo de los años, de tal forma que ese "comprobar los esquemas" se convierte en "rechazar los planteamientos no normativos", mientras que las fases de la sutura (que generan la homogeneización del espacio habitable y la transparencia enunciativa) siguen funcionando como refuerzo de tal modo de representación. Si los estadios de lectura de la imagen por parte del espectador no responden al orden indicado por OUDART es, precisamente, por la actuación de la sutura y la asunción de códigos, por esa supuesta "sintonización" que, a fin de cuentas, vendría a ser una supeditación a los valores dominantes.

La postura adoptada por BORDWELL es coherente con el carácter regresivo de su concepción neo-formalista de los estudios cinematográficos, claramente enfrentada a los llevados a cabo en

el pasado por *Cahiers du Cinéma*, a lo que debe unirse su adscripción a una corriente teórica que establece sus matizaciones sobre la base de una ciega creencia en la vigencia del M.R.I. como sistema, sin discriminar desde una posición ideológica y apoyándose en sus parámetros (leyes y normas) como base no cuestionable.

En realidad, el espacio fuera de campo resulta una contradicción insalvable para el M.R.I. que, no pudiendo renunciar a él por el propio estatuto de la imagen cinematográfica, hace lo posible por no evidenciarlo. Así, “en el cine americano clásico, los encadenamientos plano / contraplano de primeros planos de los personajes no trabajan nunca el espacio *off*, todo se juega en la imagen mostrada, se cambia de plano cuando hay algo significativo que mostrar en el rostro del otro” (GONZÁLEZ REQUENA, 1986: 71). En líneas generales, la construcción del espacio habitable pasa por el suministro al espectador de una imagen completa del entorno en que la acción tiene lugar; una vez cargado con ese bagaje, el espacio global permanece en su mente como un todo homogéneo y la fragmentación en multitud de planos que desvelan una u otra parte de ese lugar no supone un conflicto. Es más, puesto que el imaginario reconstituye cada parcela, la sucesión de planos se inscribe automáticamente en el lugar apropiado y facilita la transparencia enunciativa, al tiempo que la posición omnisciente del espectador en su butaca. De ahí la gran importancia que en el cine clásico ha tenido desde siempre el plano de situación (dado en el inicio o posteriormente, pero siempre regresando a él como punto de referencia), y también el establecimiento de una serie de reglas tendentes a suavizar todo cambio de plano (*raccord*). Desde esta perspectiva, parece lógico que el fuera de campo se haya supeditado siempre a la imagen en campo. Con todo, el campo mantiene una cierta “ilegibilidad” –fruto de la constatación de un fuera de campo- que parece poner permanentemente en cuestión esa transparencia que domina el llamado cine narrativo (VERNET, 1988: 35).

Un “más allá” absoluto no sólo abre niveles de significación sino que es una amenaza latente para la estabilidad del sistema

narrativo clásico, es el fruto de una indeterminación que no se manifiesta visualmente en el significante pero actúa directamente sobre el significado. Frente a él, hay un “*en-deça*”, un *de este lado, del lado de acá*, que obliga a repensar el punto de vista. El espectador, atrapado en esta confluencia, juega su rol, de una u otra forma, de acuerdo con la trama discursiva y la presencia o no de marcas enunciativas.

La intervención de espejos, las miradas a cámara, los falsos *raccords*, la ausencia de contracampos, el campo vacío, desestabilizan críticamente el modelo hegemónico y cuestionan una normatividad que ha sido impuesta por la industria, pero, al mismo tiempo, apuntan la posibilidad de otras concepciones del discurso cinematográfico. “En el plano narrativo, la *salida de campo*, sobre todo cuando lo vacía de personajes, es efectivamente la forma más evidente de marcar la importancia del fuera de campo” (GAUDREAU Y JOST, 1995: 96). Desde el momento que la importancia ha quedado marcada, el espectador no puede mantenerse al margen y hacer uso de sus “sintonías” habituales, un campo vacío produce un extrañamiento y abre un horizonte de expectativas que no sólo afectan a la reconstrucción de la historia que se narra sino a la propia estructura del film.

Es sobre todo el *campo vacío* lo que atrae la atención sobre lo que sucede fuera de campo (y por tanto en el espacio-fuera-de-campo) puesto que nada, en principio, retiene ya (o todavía) la vista en el campo propiamente dicho. Evidentemente, una salida que deja un campo vacío atrae nuestro espíritu hacia un trozo determinado del espacio-fuera-de-campo, mientras que un plano que empieza por un campo vacío no siempre nos permite saber de qué lado va a surgir nuestro personaje, o incluso si va a surgir alguno... Desde que el personaje entra efectivamente en campo, esta entrada propone *retrospectivamente* a nuestro espíritu la existencia del segmento de espacio del que ha surgido. Y mientras que, cuando el

campo estaba vacío, todo el espacio ambiente poseía un potencial sensiblemente igual, el segmento del que surge el personaje toma, en el momento de su entrada, una existencia *específica y primordial* (BURCH, 1998: 28)

La persistencia del campo vacío amplía la fuerza del fuera de campo que se va constituyendo en el espacio privilegiado, esencial, frente a una imagen que deja de tener interés para el espectador proporcionalmente a sus contenidos, en cuyo límite tendríamos la posibilidad de una pantalla en blanco o en negro (BURCH, 1998: 34). El ejemplo es ampliable en cuanto que “ya sea por el sonido, por la duración del campo vacío o por la mirada, es igualmente posible, no sólo poner en juego por turno tal o cual segmento de espacio, sino también regular la extensión imaginaria, de modo indirecto pero muy preciso” (BURCH, 1998: 36). Esta regulación forma parte de la intervención enunciativa y, por ende, es del orden del discurso.

De acuerdo con las relaciones que hemos visto entre el campo y el fuera de campo, el realizador define éste y coordina la continuidad que debe establecerse en el esperado cambio de plano mediante (BURCH, 1998: 29):

1. El establecimiento de una *dirección predominante*, ya que el 99% de las entradas y salidas obedecen a ella. Según el punto y dirección de salida, responde la entrada: cuando un personaje abandona la imagen por la derecha del encuadre, penetra en el nuevo espacio por la izquierda. El fuera de campo se hace mucho más evidente cuando el personaje abandona o se incorpora al espacio rozando la posición de la cámara, pero el caso extremo de un picado zenital en que el personaje saliera por el ángulo del encuadre estaría proponiendo la existencia al tiempo de ambos segmentos.
2. La *mirada “off”*. A veces la situación es tal, la mirada tan intensa, tan esencial, que ese personaje fuera de campo (y

por tanto el espacio imaginario en que se encuentra) adquiere tanta o más importancia que el personaje encuadrado y el espacio del campo. En el extremo, la mirada directa a cámara, que define un espacio detrás de ésta pero también puede suponer una interpelación al espectador, de acuerdo con su posterior actualización.

3. Los *desencuadres* en el plano fijo, por aquellos personajes que mantienen una parte del cuerpo en el espacio fuera de campo. “Evidentemente, el mismo decorado, que se extiende forzosamente alrededor de todo el campo, sirve asimismo para definir el espacio-fuera-de-campo, pero de manera absolutamente "inoperante". Después de todo, este espacio es exclusivamente *mental*, y es por tanto el motivo de atención *principal* quien juega aquí el papel determinante” (BURCH, 1998: 29).

La pretensión del cine clásico ha sido siempre la de homogeneizar los espacios del campo y fuera de campo a través de una diegetización de las direcciones de mirada de los personajes que provoca un juego de “anuncios” y “confirmaciones” y que devuelve el objeto visto como respuesta a esa mirada. Pero hay un fuera de campo que resulta irreductible, que no se acomoda a la homogeneización, en el que se sitúa la cámara y que corresponde al espacio de la producción del film (CASETTI, 1994: 243); ese es un espacio negado para la representación y para las direcciones de mirada de los personajes porque corresponde a “otra escena” que no es la del relato y que asegura el estatuto de una ausencia de la que depende todo el entramado discursivo (el punto del que depende todo lo que se ve).

Cuando la mirada de un personaje se detiene sobre el objetivo de la cámara, hay que distinguir dos posibilidades muy diferentes: por un lado, cuando no hay un contracampo habilitado, cuando el “otro” permanece oculto, se trata de una mirada femenina que confirma el lugar imaginario del espectador y se dirige a un “otro” en cuanto *metteur en scène*, es una mirada sumisa al

orden del cine (BONITZER, 1977: 45-46); por otro lado, nos encontramos con una mirada muy diferente, que desestabiliza ese “orden del cine” porque se dirige directamente a los espectadores para interpelarlos, es el signo de una tentativa de ruptura del tejido ficcional. Ambas miradas conectan con sendos discursos, el del fantasma y el de la histeria.

El espacio en la posición del espectador (el de la cámara) sólo puede considerarse un fuera de campo si la dirección de movimiento o mirada hacia él es respondida por un contraplano que lo muestra como parte integrante del global originario; de no ser así, es el lugar protegido de la mirada espectral que ha de marcar cierta distancia para no consumir el hecho de pasar a ser él mismo objeto de “otra” mirada (MITRY, 1987: 91). De ahí la prohibición explícita de mirar a cámara que ha caracterizado al M.R.I. desde los primeros tiempos: una mirada no devuelta por un contraplano, pasa a ser una interpelación directa al espectador.

La teorización sobre el fuera de campo más reconocida la debemos a NOËL BURCH, cuya tipología recogen otros autores sin apenas cuestionarla, y a la que debemos añadir la eminente aportación de PASCAL BONITZER en torno al espacio de la producción (el lugar “real” que hay detrás de la cámara). Los seis segmentos fijados por BURCH (cuatro segmentos con que limita el borde del encuadre, espacio detrás de la cámara y espacio detrás del decorado) son recogidos por ROMÁN GUBERN, quien añade que “la enunciación cinematográfica está basada en dos grandes sistemas de oposiciones binarias, que oponen representación a omisión, a saber: espacio encuadrado - fuera de campo / tiempo seleccionado - tiempo omitido” (GUBERN, 1994: 267), lo que coincide con nuestro interés por los dos tipos de ausencia en el texto cinematográfico; por su parte, BORDWELL también recoge la división hecha por BURCH y añade que “es evidente que el montaje y el sonido contribuyen a la construcción del espacio en *off*. El plano 2, habitualmente mostrará algo que estaba en *off* en el plano 1, mientras el sonido diegético, característicamente, continuará desarrollándose cuando su fuente ya no esté en el en-

cuadre (...) El observador apuesta a que sólo ciertas zonas en *off* se convertirán en narrativamente significativas, y presta atención a los indicios que refuerzan o rechazan esto” (BORDWELL, 1996: 120), con lo que introduce otro elemento esencial, en nuestro criterio, que es el sonido.

Según la perspectiva adoptada, podemos hablar de un fuera de campo *definitivo* (espacios, personajes u objetos que nunca aparecen) o un fuera de campo *momentáneo* (espacios, personajes u objetos ausentes durante un tiempo limitado) (VILLAIN, 1997: 85), y también de *concreto e imaginario* cuando se da un proceso similar al de “un campo-contracampo, en el que el “contracampo” convierte en concreto un espacio “off” que era imaginario en “campo”. A veces, este espacio-fuera-de-campo puede *seguir siendo* imaginario, en la medida en que ningún plano más amplio o en otro eje (o ningún movimiento de cámara) venga a mostrarnos el origen del brazo, el objeto de la mirada “off” o el segmento “off” hacia el que se dirige un personaje que sale” (BURCH, 1998: 30).

Nos movemos en un terreno teórico tremendamente ambiguo en el que resulta poco menos que imposible adoptar posiciones categóricas, tanto más en cuanto que el fuera de campo no sólo hemos de ponerlo en relación con el campo, sino también con las discontinuidades espacio-temporales camufladas mediante el *rac-cord* y las diversas elipsis espaciales que pueden concurrir en el seno de un intrincado sistema dialéctico que afecta al conjunto del film, estructuralmente, y no sólo al aparato formal o estilístico. Por su parte, el espectador también se ve afectado por esta ambigüedad, de tal forma que puede ver sin saberlo el espacio fuera de campo, bien por una prolongación a través de un espejo del que no se puede ver el marco, bien por ligeros reencuadres o panorámicas que siguen los movimientos de los personajes, o bien por camuflajes en la sombra, o en virtud de los juegos de luz, que tardan en ser reconocidos (BURCH, 1998: 32). No resulta extraño que, en esta búsqueda de posibilidades, surja incluso la aportación de una tipología “olvidada” por BURCH que no es otra que la res-

titución de un personaje como consecuencia de su propia mirada en un espejo con cámara subjetiva (PRÓSPER, 1991: 70).

El parámetro más decisivo sobre el que debemos detenernos al estudiar el fuera de campo es el sonido. A través de él se manifiesta la presencia de “lo ausente” en el campo, vinculándosele de forma indesligable. Mientras que el proceso mecánico de la toma de cámara sobre el profilmico produce un encuadre en el campo visual, en el terreno del sonido no hay tal posibilidad, el sonido no puede enmarcarse por lo que para la captación del micrófono no hay fuera de campo (VILLAIN, 1997: 90-91). El cine clásico ha privilegiado siempre la imagen sobre el sonido, al que consideraba un mero soporte o refuerzo; este es un error importante, puesto que, al constreñir sus capacidades, perdía una gran parte de las posibilidades que un uso dialéctico hubiera permitido, y no estamos hablando necesariamente de disonancias o asincronías – que también-, sino del enriquecimiento efectivo de los procedimientos habituales.

Llamaremos *ente acústico* a cualquier forma sonora que habiendo sido separada de su fuente original, es reconocida por el receptor como una fuente sonora concreta que está situada en algún lugar de un espacio sonoro [...]

Al enfrentarnos con el concepto de *ente acústico* nos encontramos con un ejemplo muy claro de una fenomenología signica radicalmente nueva que tiene su origen específico en el lenguaje audiovisual y cuyas características fundamentales son las siguientes:

1. Partimos de la voluntad previa de transmitir una información de carácter naturalista
2. Creamos artificialmente un mensaje totalmente nuevo que estimula sobre el sistema sensorial del hombre percepciones muy similares a las que producen las informaciones de origen natural.

(RODRÍGUEZ, 1998: 48-50)

El desplazamiento del ente acústico entre el campo y el fuera de campo contiguo, no produce ruptura del sonido que emite (aunque sí puede establecer variación de “distancia”) y esto contribuye sobremanera a facilitar la continuidad espacio-temporal homogeneizadora. Cuando el universo ausente “entra en escena” a través de uno de sus objetos o personajes, deja de lado su carácter de “extraño” y se incorpora al contexto del espacio en campo (ampliado por su integración); en el caso contrario, cuando un personaje abandona el campo, si su sonido se mantiene (sea voz o simplemente ruido), queda perfectamente vinculado en el mundo de “lo presente” que se mantiene ampliado con el espacio en *off* y el resto de objetos que lo forman; ahora bien, la visión de unas imágenes y la audición de sonidos que no les corresponden, produce un efecto de tensión que es claramente dialéctico (BURCH, 1998 125). Es el control o no que parece ejercerse sobre ese universo lo que le confiere el carácter de “presencia” o “ausencia” y, en este caso, tal ausencia se manifiesta como desestabilizadora.

En esencia la cuestión se reduce al efecto de ver o no la fuente de sonido, pero esto es bastante más complejo de lo que parece en un principio. No podemos pensar en dos únicas posibilidades (sincronía o asincronía) ya que la ausencia de sincronía no tiene por qué implicar la adscripción sonora a un fuera de campo; la voz de un personaje puede mantenerse aunque su imagen no habite el campo y, a la inversa, puede precederle desde un fuera de campo que establecemos de inmediato como contiguo. Son manifestaciones sonoras que no están dentro ni abiertamente fuera. Si hablamos de una gama de posibilidades tan amplia, mucho más lo es su relación con el campo, el fuera de campo, y los diferentes tipos de *raccord*, teniendo en cuenta que en todo film hemos de considerar la voz, el ruido, la música y el silencio, que son las cuatro categorías sonoras que son susceptibles de aparecer en él y, a su vez, son combinables entre sí, con o sin sincronía.

Siguiendo a GILLES DELEUZE diremos que con la llegada del sonido al cine el fuera de campo –que ya tenía una entidad claramente definida- confirma su doble aspecto: los ruidos y las voces

pueden ya proceder de un más allá de la imagen visual, música y voz se incorporan para dar testimonio del todo cambiante. Surge así la “voz en *off*” como expresión sonora del fuera de campo. “Pero si nos preguntamos en qué condiciones el cine saca partido del sonoro y se hace por tanto realmente sonoro, todo se invierte: cuando lo sonoro mismo se hace objeto de un encuadre específico, “impone un intersticio” con el encuadre visual. La noción de voz en *off* tiende a desaparecer en provecho de una diferencia entre lo que se ve y lo que se oye, y esta diferencia es constitutiva de la imagen. Ya no hay fuera de campo. El exterior de la imagen queda reemplazado por el intersticio entre los dos encuadres en la imagen” (DELEUZE, 1996: 240-241). El cine, con el paso del tiempo, ha ido incorporando diversos actos de habla; interactivos (sonido *in* y sonido *off* relativo), reflexivos (sonido *off* absoluto) y, finalmente, puros, en cuanto gozan de plena autonomía y no precisan de una relación biunívoca con la imagen visual. La constatación de su naturaleza es un primer problema, pero lo esencial es que tales actos dejan de ser componentes de la imagen visual para independizarse de ella y, lógicamente, el propio estatuto de la imagen cambia a un nuevo concepto que denominamos audio-visual (DELEUZE, 1996: 333-334).

Lo visual y lo parlante pueden encargarse en cada caso de la distinción de lo real y lo imaginario, tan pronto uno, tan pronto el otro, como de la alternativa de lo verdadero y lo falso; pero una sucesión de imágenes audiovisuales necesariamente vuelve indiscernible lo distinto, e indecidible la alternativa (...)

A la exterioridad de la imagen visual como única encuadrada (fuera de campo) le sustituyó “el intersticio entre dos encuadres, el visual y el sonoro”, el corte irracional entre dos imágenes, la visual y la sonora. Esto es lo que define a nuestro juicio el segundo estadio del cine sonoro (DELEUZE, 1996: 330-332)

La importante reflexión de DELEUZE, nos lleva a pensar en un más allá de los conceptos que en su momento dieron lugar a las teorizaciones sobre el fuera de campo puesto que, si el sonido estaba considerado un aditivo de la imagen, el espacio ausente no se veía cuestionado en su integridad ni estabilidad y únicamente quedaba influenciado (y podía influenciar) por las incorporaciones sonoras de voces o emisiones sonoras en *off* que tuvieran un estatuto fluctuante entre el campo y el fuera de campo. Sin embargo, la autonomía de sonido e imagen –un segundo paso que el autor conecta con películas de ROBBE-GRILLET y MARGUERITE DURAS– da lugar a encuadres sonoros e incluso a imágenes sonoras claramente independientes de las visuales. Y es por esto por lo que reivindica la existencia contemporánea de dos voces en *off* que remiten a dos tipos de fuera de campo: el homogéneo al campo y el heterogéneo, dotado éste de un poder irreductible que le hace *absolutamente distinto* y *absolutamente indeterminado* (DELEUZE, 1996: 312).

Las disonancias entre imagen y sonido obedecen a muy diversas situaciones, que enumeramos (DURAND, 1993: 243-245):

1. Visión de un personaje que habla con alguien que no vemos en la imagen o que describe objetos que no están presentes. Lógicamente, los objetos y el segundo personaje se mantienen en fuera de campo y su posición es revelada por la dirección de mirada del hablante o sus gestos.
2. Visión de un personaje y audición de un discurso dirigido a él pero cuya fuente no podemos identificar en la imagen. La dirección de mirada del personaje puede indicarnos la posición en un fuera de campo contiguo del hablante; de no ser así, se produce cierta indeterminación, salvo en el caso que espacios y personajes hayan sido presentados de antemano.
3. Visión de un objeto y audición de lo que piensa sobre él un personaje o grupo de personajes que no vemos en la imagen.

La posición de los hablantes resulta difícil de fijar porque no contamos con referencias de dirección desde la imagen, salvo en el caso de que se hayan establecido previamente.

4. Mismo caso que el anterior, pero sin la visión de objeto alguno. La indeterminación en este caso es máxima, puesto que lo que vemos no responde en modo alguno al plano auditivo; ambas imágenes (la visual y la auditiva) discurren en paralelo, salvo que previamente hayan sido fijadas contextualmente. En este caso la suma de ambos elementos produce un plus de significación.
5. Disonancia entre sonido e imagen, pero ambiente auditivo similar. Posibilita un efecto retórico de significación o subrayado, pero la localización es nula. La prioridad queda en la imagen.
6. Disonancia entre sonido e imagen, con ambiente auditivo contrapuesto. Mismo efecto que el anterior, con la posibilidad de un efecto poético, pero también con localización nula. La prioridad sigue en la imagen.
7. Disonancias de todo tipo, puesto que el “lateralismo”, al igual que en los dos tipos anteriores, permite encabalgamientos múltiples. En estos casos, además de un plus de sentido, la indeterminación de la fuente es absoluta, por lo que es el espectador el que tiene en sus manos la identificación y adjudicación de sentido.

Obviamente, el cine que responde a los parámetros del M.R.I. no hace uso de las disonancias, salvo para obtener resultados de tipo poético o por motivos retóricos. La fuerza del sonido, cuando es ajeno a la imagen visual, es tal que podemos considerarla como ilimitada y nos permite pensar en múltiples procedencias, siempre en el seno de un fuera de campo:

1. Desde un fuera de campo contiguo, con marca en el significante que indica su procedencia y que puede o no ser actualizado en los planos posteriores.
2. Desde un fuera de campo contiguo, sin marca en el significante. También puede o no ser actualizado.
3. Desde un fuera de campo no contiguo, pero conocido por referencias previas o actualizaciones posteriores de la imagen visual.
4. Desde un fuera de campo no contiguo ni conocido:
 - a. Correspondiente a la diégesis y actualizable.
 - b. No correspondiente a la diégesis, por efecto retórico.
 - c. No correspondiente a la diégesis, sin efecto retórico:
 - i. Parcialmente indeterminado.
 - 1. Espacio de la producción del film.
 - 2. Otros espacios parcialmente indeterminados.
 - ii. Absolutamente indeterminado.

Todas estas posibilidades son graduales, por lo que un cuadro general sería poco menos que imposible, pero nos pueden servir para repensar el fuera de campo desde una perspectiva que no sea estrictamente física, aunque siga siendo esencialmente espacial. Esto es así porque, al generarse múltiples tipos de disonancias, se incorpora el elemento conceptual, pocas veces tratado por los teóricos que hemos venido citando.

Uno de los conceptos más significativos cuando establecemos las relaciones entre sonido e imagen es la del acúsmetro. El sonido acusmático responde a la presencia de una marca auditiva cuya fuente no *parece* tener presencia física en la imagen. El acúsmetro, por su parte, es el ente emisor de tal sonido, que puede asumir en un film la función de:

1. Un personaje presente en el campo, pero oculto por algún objeto (por ejemplo, alguien que habla desde detrás de una cortina).
2. Un personaje que se hace pasar por otro.
3. Un personaje que no indica desde dónde habla (al teléfono, por ejemplo).
4. La voz de un muerto que habla (como en *Sunset Boulevard*).
5. La misma voz de un Ser-Máquina (caso de Hal9000 en *2001, una odisea del espacio*).

El término “acusmática” significa “que se oye sin ver la causa originaria del sonido” o “que hace oír sonidos sin la visión de sus causas”. Se trata de una palabra de origen griego recuperada por JERÓNIMO PEIGNOT y teorizada por PIERRE SCHAEFFER (CHION, 1993b: 74-75). Objetos como la radio, la televisión, el teléfono, son medios acusmáticos que intervienen muy frecuentemente en los relatos cinematográficos (podríamos añadir también el ordenador y todo tipo de aparatos electrónicos) con una presencia fluctuante que puede comenzar siendo visualizada para pasar a ser acusmática o a la inversa, según su posición en el campo o el fuera de campo. “En la oposición visualizado/acusmático es donde especialmente se apoya esta noción fundamental de la escritura audiovisual que es el fuera de campo” (CHION, 1993b: 74-75), de ahí que le concedamos una importancia relevante. El acúsmetro, por su parte, es un personaje acusmático ambiguo en su relación con la pantalla, puesto que parece no estar ni dentro ni fuera de ella, y que está revestido de ubicuidad, omnividencia, omnisciencia y omnipotencia, pero tales poderes, de acuerdo con el relato preciso de cada momento, pueden quedar limitados (lo que resulta mucho más inquietante), en cuyo caso se le considera “acúsmetro paradójico”.

El sonido acusmático está, pues, íntimamente relacionado con el fuera de campo, pero debemos distinguir entre ese fuera de

campo global, fílmico, y el que tiene lugar con respecto a la imagen y con respecto al sonido como entes independientes, toda vez que la banda sonora no consta de un solo material y la superposición de voz, ruido y música, convierte este terreno en un insondable abismo de posibilidades. Por ello, una primera distinción, desde la perspectiva sonora, la haremos entre un “fuera de campo activo” (cuando el sonido acusmático interpele al campo, normalmente constituido por objetos cuya visión puede ser localizada) y un “fuera de campo pasivo” (cuando el sonido responda a funciones ambientales, envolventes). En el primer caso hay una solicitud a la mirada para localizar la fuente del sonido, una incitación al “desplazamiento”; en el segundo, el deseo de mirar no se suscita (CHION, 1993b: 86). Esto quiere decir que el sonido puede crear un fuera de campo de extensión variable, evocador con mayor o menor concreción de un contexto para el campo, sus objetos y personajes, con una gama que puede ir desde una “*extensión nula*, cuando el universo sonoro se limita a los ruidos que oye un personaje dado y sólo él, y no implica ningún otro (una voz que él oye en sí mismo)” hasta una “*extensión amplia*, cuando por ejemplo, para una escena que transcurre en una habitación, oímos no sólo los ruidos de la habitación (incluidos los que se producen fuera de campo), sino también los sonidos del rellano, la circulación de la calle próxima, una sirena lejana, etc.” (CHION, 1993b: 88). En este terreno, el *acúsmetro integral* sería ese personaje que no ha sido visto todavía pero que es susceptible de aparecer en el campo (CHION, 1993a: 32); su presencia viene del fuera de campo (y puede mantenerse en él), al que confiere un principio de jerarquía sobre el campo, invirtiendo así los rígidos esquemas del modelo clásico.

En cierto modo, podemos decir que “lo ausente” ha sido paradójicamente colocado ahí, en el texto cinematográfico, para provocar una reacción de inestabilidad en la lectura, para que el espectador haga suyas las inferencias y transfiera en su mente toda dirección de sentido a un flujo contextual capaz de rehacer la significación y construir un nuevo artefacto —que es el real y definitivo—

adaptado a su bagaje cultural y experiencial, siempre y cuando las marcas enunciativas inscritas en el significante llamen la atención sobre la calidad de tal “ausencia”. Caso contrario, estaríamos ante un discurso dominante, propio del M.R.I., que también hace uso de la ausencia pero naturalizándola y convirtiéndola en ilegible (posibilita que el espectador pase “de puntillas” sobre ella), transformando así el discurso en una dirección de sentido, eliminando la connotación ya que, para este procedimiento, sólo la denotación es productiva. Pero hoy, según indica BONITZER (1985: 51), el espectador ya no está preso y absorbido por la representación, como acontecía en la imagería medieval; el espacio no es ya unívoco, lleva en sí mismo una considerable carga de alusiones, ecos y resonancias que remiten hacia lo invisible, lo indeterminado, lo “no situable”.

El peso específico de las ausencias en la construcción final del texto cinematográfico es impresionante (otra cuestión es la forma en que se plasmen) y no sólo desde el punto de vista mecánico, por el paso entre fotogramas, como veíamos al hablar de las elipsis, sino por la cantidad de elementos susceptibles de incorporar un plus de sentido, de sugerir, de abrir la significación; se trata de “presencias” no visibles, incluso ni siquiera audibles en ocasiones (con lo que volvemos a las asincronías).

La utilización del fuera de campo y las ausencias en general, desde una vocación connotativa, sugerente, forma parte de una elección que va desde los aspectos formales hasta la misma esencia del discurso cinematográfico, plasmado a través de la enunciación. Pero esa elección no es una apuesta puntual sino el reflejo de una concepción del hecho fílmico. En consecuencia, suscribimos las palabras de MARCEL HANOUN (1981: 125) cuando aboga por construir el texto fílmico trabajando el fuera de campo, el fuera de cuadro, lo no-dicho, el *off*, los sonidos externos a la imagen y las disonancias imagen-sonido, haciendo del falseamiento explícito y de la omisión el objeto principal del film, el referente ausente, el motor, el mecanismo que ponga en marcha todo lo que hemos dado en llamar “imagen en movimiento”.

Metadiscursividad y *mise en abîme*

Nuestro discurso sobre la ausencia no debe limitarse a una interpretación estricta de las definiciones de elipsis y fuera de campo, demasiado sujetas a los condicionamientos narratológicos, y, así como consideramos posibles las coincidencias de elipsis y fuera de campo en el seno de un mismo significante, los conceptos de metadiscursividad y *mise en abîme* nos parecen susceptibles de ser tratados como modalidades del fuera de campo.

Entendemos por metadiscursividad el hecho de que un film hable de sí mismo como ente discursivo, del cine en general o de un tipo de películas en particular, del lenguaje cinematográfico, de la tecnología que produce los films, de su producción o comercialización, en fin, de cualquier parámetro que lleve implícita una reflexión sobre el cine, sin que esto implique necesariamente la falta de coherencia argumental del film en cuestión. Lógicamente, uno de los procedimientos más habituales de la metadiscursividad es precisamente la *mise en abîme*, por la que dentro de un film aparece otro o determinados entornos icónico-representacionales subsumidos.

En la medida que todo film habla de sí mismo, el fenómeno de la metadiscursividad es siempre gradual y su percepción por el espectador puede abarcar un amplio abanico de posibilidades. Una de las formas más evidentes de autorreflexión, al margen de la *mise en abîme*, acontece mediante la inscripción en el significante de referencias al contracampo espectadorial: interpelaciones directas e indirectas, expresiones verbales y gestos del actante a cámara, voces en *off* que se dirigen a un espectador (TÚ) señalado como tal, representación de un público en el interior del film que se constituye en narratario por delegación del espectador en la sala, miradas a cámara y todo tipo de puestas en escena que subrayan el carácter de representación del espectáculo cinematográfico. En una palabra, todo aquello que pone el énfasis en la *mediación* fílmica y que, en consecuencia, por ese carácter de reflexividad, subvierten la idea de ventana abierta al mundo o espejo

de la realidad (STAM, 2001: 182) que se pretende para el cine por el modelo de representación dominante.

Cuando esta reflexividad llega al extremo de inscribir en el interior de un film espacios de representación, como, por ejemplo, un proscenio teatral u otro film o fragmentos del mismo film, lo que se produce es una *mise en abîme*. Modalidad de inserción esta que no necesariamente debe considerarse metadiscursiva aunque, por su propia naturaleza, normalmente lo sea. La procedencia del término se pierde en la historia puesto que se trata de una figura heráldica: la representación en el interior de un blasón de ese mismo blasón más pequeño, dentro del cual está también representado, y así sucesivamente (BLÜHER, 1996: 58). Lógicamente, y por extensión, se aplica a cualquier representación dentro de la representación; si esta es cinematográfica, podemos hablar abiertamente de metadiscursividad pero no si se trata de un efecto estilístico (imagen al infinito entre los espejos en *La dama de Shanghai*), aunque el simple hecho de la duplicidad de imagen conlleva valores connotativos que no han de pasar desapercibidos.

LUCIEN DALLËNBACH ha estudiado profundamente los fenómenos de recursividad y, citándole, DOMINIQUE BLÜHER (1996, 135-136) recuerda sus tres definiciones para la *mise en abîme*:

1. *Prospectiva*, una reflexión previa de algo que no ha acontecido,
2. *Retrospectiva*, una reflexión posterior sobre algo ya acontecido,
3. *Retroprospectiva*, una reflexión desde un punto de anclaje en que se atiende al antes y al después simultáneamente

DALLËNBACH denomina a estas posibilidades *boucle programmatrice*, *coda* y *pivot*, repectivamente. Se trata de resúmenes de diferentes momentos del relato, lo que para nosotros no tiene un interés específico desde la perspectiva que abordamos porque algo similar se cumple en el film con los *flash-back* y *flash-forward*, o

a través de los narradores, sin un tratamiento específico de reflexividad.

Si de lo que pretendemos hablar es de cine dentro del cine, las grandes formas previstas para ello son las representaciones de la institución cine, las configuraciones metafílmicas y las configuraciones metacinematográficas (BLÜHER, 1996: 9), opción más útil para nuestros objetivos y que remite a la propuesta formulada en su día por CHRISTIAN METZ, citado también por BLÜHER (1996: 284-285): 1) transubstanciación: el film primero se ha hecho con la película de un segundo; 2) el film primero se ha hecho con fragmentos de films segundos; 3) interactivo, y 4) simbiótico. El rasgo que permite distinguir un simple film en el film de un mecanismo de *mise en abîme* tiene que ver con la diegetización del “hacerse” del propio film ante nuestros ojos, lo que revierte en una especularidad que está más allá del carácter de reversibilidad del film en el film; la *mise en abîme* verdadera dentro de una película es al tiempo reflexiva y especular (BLÜHER, 1996: 291-293). La verdadera *mise en abîme* debe conjugar distintas posibilidades, tales como la reduplicación (reflexividad) de orden temático y la reduplicación en el nivel discursivo, que se relacionan dialécticamente y fusionan entre sí para conseguir una puesta en cuestión de las fronteras que median entre ambos niveles textuales.

Para BLÜHER (1996: 91-113) hay una serie de marcas que pueden identificar la *mise en abîme* y la presencia de un film en el film:

1. *Marcas no ambiguas*

- La pantalla en la imagen (que presenta bordes y a veces "nucas" de espectadores):
 - Pantalla "sesgada", tomada en oblicuo
 - Presencia de imágenes simultáneas en pantalla (*split screen*)
 - La película en la imagen (no presenta los bordes sino la película, incluso con perforaciones)

– La "palabra" en la imagen (inscripciones a pleno cuadro: título, genérico y fin)

2. *Marcas por oposición*

- Color vs blanco y negro o virados
- Diferenciación en el tratamiento de la imagen
- Diferenciación en la calidad del sonido
- Sonido sin imágenes
- Oposición de propiedades diegéticas (personajes, decorados, puesta en escena...)

3. *Ausencia de marcas formales*. Pueden suscitar ininteligibilidad.

Se trata de marcas necesarias pero no suficientes para hablar de un film en el film: solo la diégesis puede aportar el nivel necesario que permita separar el film en el film del sueño, la alucinación, o simplemente el recuerdo.

Nosotros hemos preferido una distinción entre los factores de metadiscursividad, antes reseñados, que separamos del caso de la *mise en abîme* y la inclusión de una película en el interior de otra. Para ello, si los parámetros metadiscursivos los inscribimos en la dimensión espacio-temporal y discursiva del fuera de campo, el caso de la *mise en abîme* nos parece más bien ligado al desenmarcado, como una posibilidad de marco dentro del marco. Desde este punto de vista, nuestra propuesta tipológica es:

Dentro de *marcos procedentes de la ficción diegética*:

Mise en abîme:

- A través de un film en el film
 - Inclusión diegética de un film 2º en el principal

- Inclusión como cita
- Inclusión del film en el film siendo el mismo (múltiples niveles posibles)
- A través de otros medios audiovisuales (pintura, teatro, cómic, televisión, guiñol, ordenadores, etc.)
- A través de espejos: reduplicación múltiple (hasta infinito)

9 Bibliografía

- ARNHEIM, RUDOLF, *El cine como arte*, Buenos Aires, Ediciones Infinito, 1971.
- AUMONT, JACQUES, “Le point de vue”, en *Communications* núm. 38: *Enonciation et cinéma*, , Paris, Éditions du Seuil, 1983.
- AUMONT, JACQUES, *La imagen*, Barcelona, Paidós, 1992.
- AUMONT, JACQUES, *A quoi pensent les films*, Paris, Séguier, 1996.
- AUMONT, JACQUES, *El ojo interminable*, Barcelona, Paidos, 1997.
- AUMONT, JACQUES ET MARIE, MICHEL, *L'analyse des films*, París, Nathan, 1988.
- AUMONT, JACQUES ET MARIE, MICHEL, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, París, Nathan, 2001.
- AUMONT, JACQUES, BERGALA, A., MARIE, M., VERNET, M., *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*, Barcelona, Paidós, 1993.
- BARTHES, ROLAND, “Rhétorique de l’image”, en *Communications* núm. 4: *Recherches sémiologiques*, Paris, Éditions du Seuil, 1964.

- BARTHES, ROLAND, "Introduction à l'analyse structurale des récits", en *Communications* núm. 8: *L'analyse structurale du récit*, Paris, Éditions du Seuil, 1981.
- BARTHES, ROLAND, *Lo obvio y lo obtuso*, Barcelona, Paidós, 1986.
- BARTHES, ROLAND, *El susurro del lenguaje*, Barcelona, Paidós, 1987.
- BAZIN, ANDRÉ, *¿Qué es el cine?*, Madrid, Rialp, 1999.
- BENVENISTE, ÉMILE, *Problemas de lingüística general, I*, México, Siglo XXI, 1971.
- BETTETINI, GIANFRANCO, *Tiempo de la expresión cinematográfica*, México, Fondo de Cultura Económica, 1984.
- BETTETINI, GIANFRANCO, *La conversación audiovisual*, Madrid, Cátedra, 1996.
- BLACKER, IRWIN R., *Guía del escritor de cine y televisión*, Barañáin, Ediciones Universidad de Navarra, S.A. (EUNSA), 1993.
- BLÜHER, DOMINIQUE, *Le cinéma dans le cinéma: Film(s) dans le film et mise en abyme*, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires du Septentrion, 1996.
- BONITZER, PASCAL, *Le Regard et la voix*, Paris, 10/18, 1976
- BONITZER, PASCAL, "Les deux regards (la notion de plan et le sujet du cinéma)", en *Cahiers du Cinéma*, 275, 1977.
- BONITZER, PASCAL, *Décadrages*, Paris, Cahiers du cinéma - Editions de l'Etoile, 1985.
- BORDWELL, DAVID, *El significado del film. Inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*, Barcelona, Paidós, 1995.

- BORDWELL, DAVID, *La narración en el cine de ficción*, Barcelona, Paidós, 1996.
- BORDWELL, DAVID Y THOMPSON, KRISTIN, *El arte cinematográfico*, Barcelona, Paidós, 1995.
- BORDWELL, DAVID, STAIGER, JANET Y THOMPSON, KRISTIN, *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*, Barcelona, Paidós, 1997.
- BREMOND, CLAUDE, “La logique des possibles narratifs”, en *Communications* núm. 8: *L’analyse structurale du récit*, Paris, Éditions du Seuil, 1981.
- BURCH, NOËL, *Itinerarios*, Bilbao, Certamen Internacional de Cine Documental / Caja de ahorros Vizcaína, 1985.
- BURCH, NOËL, *Praxis del cine*, Madrid, Fundamentos, 1998
- CAMINO, JAIME, *El oficio de director de cine*, Madrid, Cátedra, 1997.
- CARMONA, RAMÓN, *Cómo se comenta un texto fílmico*, Madrid, Cátedra, 1993.
- CARRIÈRE, JEAN-CLAUDE Y BONITZER, PASCAL, *Práctica del guión cinematográfico*, Barcelona, Paidós Comunicación, 1991.
- CARRIÈRE, JEAN-CLAUDE, *Raconter une histoire*, Paris, Institut de Formation et d’enseignement pour les métiers de l’image et du son, 1993.
- CASSETTI, FRANCESCO, “Le texte du film” en AUMONT, JACQUES Y LEUTRAT, JEAN-LOUIS, COMPS., *Théorie du film*, Paris, Albatros, 1980.
- CASSETTI, FRANCESCO, “I bordi dell’immagine”, en *Versus*, num. 29, Milan, 1981.

- CASETTI, FRANCESCO, “Les yeux dans les yeux”, en *Communications* núm. 38: *Enonciation et cinéma*, , Paris, Éditions du Seuil, 1983.
- CASETTI, FRANCESCO, *El film y su espectador*, Madrid, Cátedra, 1989.
- CASETTI, FRANCESCO, *Teorías del cine*, Madrid, Cátedra, 1994.
- CAVELL, STANLEY, *La búsqueda de la felicidad. La comedia de enredo matrimonial en Hollywood*, Barcelona, Paidós, 1999 [Pursuits of Happiness. The Hollywood Comedy of Remarriage, Cambridge, Massachusetts, Harvard University Press, 1981]
- COURTÉS, JOSEPH Y GREIMAS, ALGIRDAS-JULIEN, *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*, Madrid, Gredos, 1982.
- CHATEAU, DOMINIQUE, “Méthodologies possibles pour des films improbables”, en CHATEAU, D., GARDIES, A., JOST, F., COMPS., *Cinémas de la modernité: films, théories*, Paris, Klincksieck, 1981.
- CHATEAU, DOMINIQUE, Y JOST, FRANÇOIS, *Nouveau cinéma, nouvelle sémiologie*, Paris, 10/18, 1979.
- CHATMAN, SEYMOUR, *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*, Madrid, Taurus, 1990.
- CHION, MICHEL, *Cómo se escribe un guión*, Madrid, Cátedra, 1989.
- CHION, MICHEL, *La voix au cinéma*, Paris, Editions de l’Etoile / Cahiers du cinéma 1982, 1993a.
- CHION, MICHEL, *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, Barcelona, Paidós, 1993b.

- COOPER, PAT Y DANCYGER, KEN, *El guión de cortometraje*, Madrid, IORTV, 1998 [*Writing the Short Film by Daneyger*, Butterworth-Heinemann Ltd, 1994].
- DE LA CALLE, ROMÁN, *En torno al hecho artístico*, Valencia, Fernando Torres, 1981.
- DE LAURETIS, TERESA, *Alicia ya no. Feminismo, Semiótica, Cine*, Madrid, Cátedra, 1992.
- DELEUZE, GILLES, *La imagen-movimiento*, Barcelona, Paidós, 1991.
- DELEUZE, GILLES, *La imagen-tiempo*, Barcelona, Paidós, 1996.
- DMYTRYCK, EDWARD, *On Film Editing*, Boston, Focal Press, 1984.
- DURAND, PHILIPPE, *Cinéma et montage: un art de l'ellipse*, Paris, Les Éditions du Cerf, 1993.
- ECO, UMBERTO, *Lector in Fabula*, Madrid, Lumen, 1987.
- ECO, UMBERTO, *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*, Madrid, Lumen, 1989.
- EISENSTEIN, SERGEI M., *Teoría y técnica cinematográficas*. Rialp. Madrid. 1959.
- ESQUENAZI, JEAN-PIERRE, “ Le film, un fait social ”, en ESQUENAZI, JEAN-PIERRE Y ODIN, ROGER (COORDS.), “ Cinéma et réception ”, *Reseaux*, vol. 18 num. 99, Paris, Hermes Science Publication, 2000.
- FANO, MICHEL, “Le son et le sens (Interventions)”, en CHATEAU, D., GARDIES, A., JOST, F., COMPS., *Cinémas de la modernité: films, théories*, Paris, Klincksieck, 1981.
- FIELD, SYD, *El libro del guión*, Madrid, Plot, 1995.

- GARDIES, ANDRÉ, “L’espace du récit filmique: Propositions”, en CHATEAU, D., GARDIES, A., JOST, F., COMPS., *Cinémas de la modernité: films, théories*, Paris, Klincksieck, 1981.
- GARDIES, ANDRÉ, *Le récit filmique*, Paris, Hachette, 1993a.
- GARDIES, ANDRÉ, *L’espace au cinéma*, Paris, Meridiens Klincksieck, 1993b.
- GAUDREAU, ANDRÉ, *Du littéraire au filmique. Systeme du récit*, Paris, Meridiens Klincksieck, 1988.
- GAUDREAU, ANDRÉ Y JOST, FRANÇOIS, *El relato cinematográfico*, Barcelona, Paidós, 1995.
- GENETTE, GÉRARD, *Figuras III*, Barcelona, Lumen, 1989.
- GÓMEZ TARÍN, FRANCISCO JAVIER, *Guía para ver y analizar “Arrebato”*, Valencia, Nau Llibres y Octaedro, 2001.
- GONZÁLEZ REQUENA, JESÚS, *La metáfora del espejo. El cine de Douglas Sirk*, Instituto de Cine y Radio-Televisión / Institute for the Study of Ideologies & Literature, Valencia / Minneapolis, 1986.
- GONZÁLEZ REQUENA, JESÚS, *El espectáculo informativo*, Madrid, Akal, 1989.
- GUBERN, ROMÁN, *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea*, Barcelona, Gustavo Gili, 1994.
- HANOUN, MARCEL, “L’acte cinématographique (Pour un nouveau cinéma)”, en CHATEAU, D., GARDIES, A., JOST, F., COMPS., *Cinémas de la modernité: films, théories*, Paris, Klincksieck, 1981.
- JEAN, PIERRE, *Techniques du scénario*, Paris, Institut de Formation et d’enseignement pour les métiers de l’image et du son, 1991.

- JOST, FRANÇOIS, “L’oreille interne – Propositions pour une analyse du point de vue sonore” en *Iris vol. 3, n. 1, La Parole au cinéma*, 1985.
- JOST, FRANÇOIS, *L’Oeil-Caméra. Entre film et roman*, Lyon, P.U.L., 1987.
- JOST, FRANÇOIS, “L’oeil était dans la caméra” en VV.AA. (sous la direction de ANDRÉ GAUDREAU), *Ce que je vois de mon ciné...* Paris, Méridiens Klincksieck, 1988.
- JOST, FRANÇOIS, *Un monde à notre image. Énonciation / cinéma / télévision*, Paris, Klincksieck, 1992.
- KERBRAT-ORECCHIONI, CATHERINE, *La Connotation*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, 1977.
- LEBEL, JEAN-PATRICK, *Cine e ideología*, Buenos Aires, Granica Editor, 1973.
- LOTMAN, IURI, *Esthétique et sémiotique du cinéma*, Paris, Éditions Sociales, 1977.
- MAILLOT, PIERRE, *L’écriture cinématographique*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1989
- MARCHESE, ANGELO Y FORRADELLAS, JOAQUÍN, *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*, Barcelona, Ariel, 1994.
- MARTIN, MARCEL, *El lenguaje del cine*, Barcelona, Gedisa, 1990.
- MERLEAU-PONTY, MAURICE, *Fenomenología de la percepción*, Barcelona, Península, 1997.
- METZ, CHRISTIAN, *Propositions méthodologiques pour l’analyse du film*, [Hrsg. von Peter Kress], Bochum, Universitätsverlag Bochum, s.d.

- METZ, CHRISTIAN, “Le cinéma: langue ou langage?”, en *Communications* núm. 4: *Recherches sémiologiques*, Paris, Éditions du Seuil, 1964.
- METZ, CHRISTIAN, *Ensayos sobre la significación en el cine*, Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo, 1972a.
- METZ, CHRISTIAN, “Ponctuations et demarcations dans le film de diégèse”, en *Cahiers du Cinéma*, 234 – 235, Diciembre-Enero-Febrero, 1972b.
- METZ, CHRISTIAN, *Lenguaje y Cine*, Barcelona, Planeta, 1973.
- METZ, CHRISTIAN, “Le signifiant imaginaire”, en *Communications* núm. 23: *Psychanalyse et cinéma*, Paris, Éditions du Seuil, 1975.
- METZ, CHRISTIAN, *Psicoanálisis y cine. El significante imaginario*, Barcelona, Gustavo Gili, 1979
- METZ, CHRISTIAN, *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*, París, Klincksieck, 1991
- MITRY, JEAN, *La Sémiologie en question*, Paris, Les Éditions du Cerf, 1987
- MONTIEL, ALEJANDRO, *El desfile y la quietud (Análisis fílmico versus Historia del Cine)*, Valencia, Generalitat Valenciana, 2002.
- NIETZSCHE, FRIEDRICH, *Nietzsche*, J.B. LLINARES (ED.), Barcelona, Península, 1988.
- NOGUEZ, DOMINIQUE, “Fonction de l’analyse, analyse de la fonction” en AUMONT, JACQUES Y LEUTRAT, JEAN-LOUIS, COMPS., *Théorie du film*, Paris, Albatros, 1980.

- ODIN, ROGER, “La question du public. Approche sémio-pragmatique”, en ESQUENAZI, JEAN-PIERRE Y ODIN, ROGER (COORDS.), “Cinéma et réception”, *Reseaux*, vol. 18 num. 99, Paris, Hermes Science Publication, 2000.
- ONAINDIA, MARIO, *El guión clásico de Hollywood*, Barcelona, Paidós, 1996.
- PALAO ERRANDO, JOSÉ ANTONIO, *Los media en la construcción de la imagen-mundo: el caso de “Quién sabe dónde” y la genealogía del nuevo paradigma informativo*, Tesis Doctoral, Universidad de Valencia, 2001.
- PAVIS, PATRICE, *El análisis de los espectáculos*, Barcelona, Paidós, 2000.
- PROSPER RIBES, JOSÉ, *El punto de vista en la narrativa cinematográfica*, Fundación Universitaria San Pablo Ceu, Valencia, 1991.
- RICOEUR, PAUL, “Narratividad, fenomenología y hermenéutica”, en ARANZUEQUE, GABRIEL (ED.), *Horizontes del relato*, Madrid, Cuaderno Gris, 1997.
- RICOEUR, PAUL, *Historia y narratividad*, Barcelona, Paidós, 1999.
- REISZ, KAREL, *Técnica del montaje cinematográfico*, Madrid, Taurus, 1980.
- RODRÍGUEZ, ÁNGEL, *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*, Barcelona, Paidós, 1998.
- SÁNCHEZ-BIOSCA, VICENTE, *El montaje cinematográfico*, Barcelona, Paidós, 1996.
- SEGUIN, LOUIS, *L’Espace du cinéma*, Toulouse, Éditions Ombres, 1999.

- SIMON, JEAN-PAUL, “Remarques sur la temporalité cinématographique dans les films diégétiques”, en CHATEAU, D., GARDIES, A., JOST, F., COMPS., *Cinémas de la modernité: films, théories*, Paris, Klincksieck, 1981.
- STAM, ROBERT, *Teorías del cine*, Barcelona, Paidós, 2001.
- TALENS, JENARO, *El ojo tachado. Lectura de “Un chien andalou” de Luis Buñuel*, Madrid, Cátedra, 1986.
- VANOYE, FRANCIS, *Récit écrit - Récit filmique*, Paris, Cedic, 1979.
- VANOYE, FRANCIS, *Guiones modelo y modelos de guión*, Barcelona, Paidós, 1996 [Scénarios modèles, modèles de scénarios, Paris, Nathan, 1991].
- VANOYE, FRANCIS et GOLIOT-LÉTÉ, ANNE, *Précis d'analyse filmique*, Paris, Nathan, 1992.
- VERNET, MARC, “Figures de l'absence 2: la voix off” en *Iris vol. 3, n. 1, La Parole au cinéma*, 1985.
- VERNET, MARC, *De l'invisible au cinéma. Figures de l'absence*, Paris, Editions de l'Etoile, 1988.
- VILLAIN, DOMINIQUE, *El encuadre cinematográfico*, Barcelona, Paidós, 1997
- WILLIAMS, ALAN, “Répétition et Variation. Matrices narratives dans *Seuls les anges ont des ailes*”, en RAYMOND BELLOUR (DIR.), *Le cinéma américain. Analyses de films*, Paris, Flammarion, 1980.
- ZUNZUNEGUI, SANTOS, *Paisajes de la forma. Ejercicios de análisis de la imagen*, Madrid, Cátedra, 1994.
- ZUNZUNEGUI, SANTOS, *Pensar la imagen*, Madrid, Cátedra, 1995.