



Arriba: *Pero ¿quién mató a Harry?*, de Alfred Hitchcock (1955).
Abajo: *Tout va bien*, de Jean-Luc Godard y Jean Pierre Gorin (1972).

vo, el de los hermanos Lumière por ejemplo, tenía una gran P.D.C., consecuencia técnica de la luminosidad de los primeros objetivos y de la elección de temas en exteriores muy iluminados; desde un punto de vista estético, esta nitidez casi uniforme de la imagen, sea cual fuere la distancia del objetivo, no es indiferente y contribuye a acercar estas primeras películas a sus ancestros pictóricos (véase la famosa *boutade* de Jean-Luc Godard, según la cual Lumière era un pintor).

Pero la evolución ulterior del cine complicó las cosas. Durante el período del fin del mudo y principios del sonoro, la P.D.C. «desapareció» de las pantallas; las razones, complejas y múltiples, se produjeron por los cambios violentos en el conjunto de los aparatos técnicos, impulsados por las transformaciones en las condiciones de credibilidad de la representación fílmica; esta credibilidad, como ha demostrado Jean-Louis Comolli, se vio transferida a las formas de la narración, al verosímil psicológico, a la continuidad espacio-temporal de la escena clásica.

Por esto, la utilización masiva y ostensible en ciertas películas de la década de 1940 (empezando por *Ciudadano Kane*), de una gran P.D.C., se tomó como un verdadero (re)descubrimiento. Esta reaparición (acompañada, también, de cambios técnicos) es históricamente importante como signo de la reapropiación de un medio expresivo esencial y un poco «olvidado» por parte del cine, pero también porque estos filmes y el uso, esta vez muy consciente, de la filmación en profundidad, han dado lugar a la elaboración de un discurso teórico sobre la estética del realismo (Bazin) del que ya hemos hablado y del que volveremos a hablar.

3. El concepto de «plano»

Al considerar hasta aquí la imagen en términos de «espacio» (superficie del cuadro, profundidad ficticia del campo), la hemos tratado un poco como una pintura o una fotografía; en todo caso como una imagen única fija, independiente del tiempo. Y no es así como se muestra al espectador de cine, para quien:

— no es única: sobre la película, un fotograma está siempre colocado en medio de otros innumerables fotogramas;

— no es independiente del tiempo: tal como la percibimos

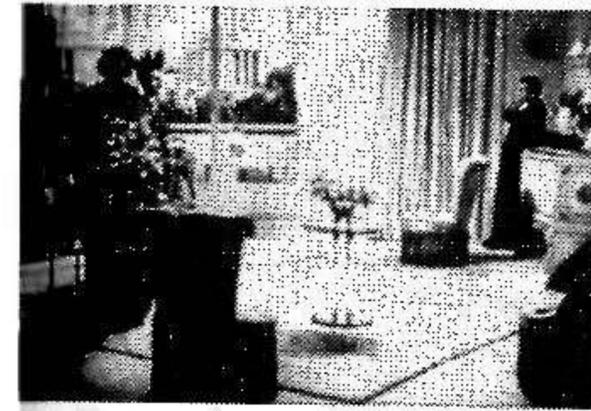
sobre la pantalla, la imagen del filme, producida por un encadenado muy rápido de fotogramas sucesivamente proyectados, se define por una cierta duración —ligada a la velocidad de proyección de la película— la cual se ha normalizado desde hace tiempo;²

— finalmente, está en movimiento: movimientos internos al cuadro, que inducen a la aprehensión del movimiento en el campo (personajes, por ejemplo), pero también movimientos del *cuadro en relación al campo* o, si se considera el momento de la producción, movimientos de la cámara.

Se distinguen clásicamente dos grandes familias de movimientos de cámara: el *travelling* es un desplazamiento de la base de la cámara en el que el eje de la toma de vistas permanece paralelo en una misma dirección; la *panorámica*, al contrario, es un giro de la cámara, horizontalmente, verticalmente o en cualquier otra dirección, mientras que la base queda fija. Existen, naturalmente, toda clase de combinaciones de estos dos movimientos: se habla entonces de «panotravellings». Recientemente se ha introducido el uso del *zoom*, u objetivo de focal variable. En un emplazamiento de la cámara, un objetivo con focal corta da un campo amplio (y profundo); el paso continuado a una focal más larga, cerrando el campo, lo «aumenta» en relación al cuadro, y da la impresión de que nos acercamos al objeto filmado: de ahí el nombre de «travelling óptico» que a veces se da al *zoom* (digamos que al mismo tiempo que se produce esta ampliación se produce una disminución de la profundidad de campo).

Todo este conjunto de condiciones: dimensiones, cuadro, punto de vista, pero también movimiento, duración, ritmo, relación con otras imágenes, es lo que forma la idea más amplia de «plano». Se trata también, una vez más, de un término que pertenece plenamente al vocabulario técnico, y que es de uso corriente en la práctica de la *fabricación* (y de la simple visión) de filmes.

2. Actualmente, la velocidad estándar está fijada en 24 imágenes/segundo. No siempre ha sido así; el cine mudo tenía una velocidad de paso más reducida (16 a 18 imágenes/segundo) y menos estrictamente fijada; esta velocidad, en particular, fluctuó mucho durante el largo período de transición del mudo al sonoro (casi toda la década de 1920), período en que no dejó de acelerarse.



En esta escena de *La règle du jeu*, de Jean Renoir (1939), la cámara se acerca cada vez más a los personajes; se pasa de un plano de conjunto a un plano «americano», después a un plano medio y finalmente a un primer plano.



El plano secuencia final de *Muriel*, de Alain Resnais (1963): la cámara sigue al personaje que explora el apartamento vacío.

Durante el rodaje, se utiliza como equivalente aproximativo de «cuadro», «campo», «toma»: designa a la vez un cierto punto de vista sobre el acontecimiento (encuadre) y una cierta duración.

Durante el montaje, la definición de plano es más precisa: se convierte en la verdadera unidad del montaje, el fragmento de película mínima que, ensamblada con otros fragmentos, producirá el filme.

Generalmente, este segundo sentido domina sobre el primero. Lo más normal es definir el plano implícitamente (y de forma casi tautológica) como «todo fragmento de filme comprendido entre dos cambios de plano»; y por extensión, en el rodaje el «plano» designa el fragmento de película que corre de forma ininterrumpida en la cámara, entre la puesta en marcha del motor y su detención.

El plano, tal como aparece en el filme montado, es, pues, una parte del que se ha impresionado por la cámara durante el rodaje; prácticamente una de las operaciones más importantes del montaje consiste en separar los planos rodados, librándolos por una parte de una serie de apéndices técnicos (claqueta, etc.), y por otra de todos los elementos registrados pero que se consideran inútiles en el conjunto definitivo.

Aunque se trata de una palabra muy utilizada y muy cómoda en la producción efectiva de películas, es importante subrayar en cambio, que en una aproximación teórica del filme es una idea muy delicada de manejar, precisamente en razón de su origen empírico. En estética del cine, el término *plano* se utiliza al menos en tres tipos de contexto:

a. *En términos de tamaño*: se definen clásicamente diferentes «tallas» de planos, generalmente en relación con los diversos encuadres posibles de un personaje. Esta es la lista más comúnmente admitida: plano general, plano de conjunto, plano medio, plano americano, primer plano, gran primer plano. Esta cuestión de la «amplitud de plano» encierra en realidad dos problemáticas diferentes:

— en primer lugar una cuestión de encuadre, que no es en esencia diferente de los otros problemas ligados al cuadro, y que

pone de manifiesto más ampliamente la institución de un *punto de vista* de la cámara sobre el acontecimiento representado;

— por otro lado un problema teórico-ideológico más general, dado que esta amplitud está determinada en relación al modelo humano. Se puede ver en ello un eco de las investigaciones del Renacimiento sobre las proporciones del cuerpo del hombre y las reglas de su representación. Más concretamente, esta referencia implícita del «tamaño» del plano al modelo humano, funciona siempre, más o menos, como reducción de toda figuración a la de un personaje: esto es particularmente claro en el caso del primer plano, casi siempre utilizado (al menos en el cine clásico) para mostrar rostros, es decir, para borrar lo que un punto de vista «en primerísimo plano» puede tener de inhabitual, excesivo o turbador.

b. En términos de movilidad: el paradigma estaría aquí compuesto del «plano fijo» (cámara inmóvil durante todo un plano) y los diversos tipos de «movimientos de aparato», incluido el zoom: problema exactamente correlativo del precedente, que participa por igual de la institución de un punto de vista.

Anotemos, en relación a esto, las interpretaciones que con frecuencia se dan a los movimientos de cámara: la panorámica sería el equivalente del ojo girando en su órbita, el travelling sería un desplazamiento de la mirada; en cuanto al zoom, difícilmente traducible en términos de simple posición del supuesto sujeto que mira, se ha tratado de traducirlo como «focalización» de la atención de un personaje. Estas interpretaciones a veces exactas (sobre todo en el caso de lo que se llama «plano subjetivo», es decir, un plano visto «por los ojos de un personaje»), no tienen ninguna validez general; todo lo más ponen de manifiesto la propensión de cualquier reflexión sobre el cine a asimilar la cámara al ojo. Volveremos a ello cuando tratemos la cuestión de la *identificación*.

c. En términos de duración: la definición del plano como «unidad de montaje» implica, en efecto, que sean igualmente considerados como planos fragmentos muy breves (del orden de un segundo o menos) y fragmentos muy largos (varios minutos); a pesar de que la duración sea, según la definición empírica de

plano, su rasgo principal, los problemas más complejos que plantea el término surgen de ahí. El problema más estudiado es el que se relaciona con la aparición y el uso de la expresión «plano-secuencia», por la que se designa un plano suficientemente largo para contener el equivalente de varios acontecimientos (es decir, un encadenamiento, una serie de *diversos* acontecimientos distintos). Algunos autores, particularmente Jean Mitry y Christian Metz, han mostrado claramente que este «plano» era el equivalente de una suma de fragmentos muy cortos —y más o menos fácilmente delimitables (volveremos a ello en el capítulo siguiente al hablar del montaje). Así, el plano-secuencia, si bien es *formalmente* un plano (está delimitado, como todo plano, por dos «cortes»), no será considerado en muchos casos como intercambiable con una secuencia. Naturalmente, todo depende de lo que se busque en el filme: si intentamos simplemente delimitar y numerar los planos, si queremos analizar el desarrollo de la narración o, en cambio, queremos examinar el montaje, el plano-secuencia se tratará de forma diferente.

Por todas estas razones —ambigüedad en el sentido mismo de la palabra, dificultades teóricas ligadas a todo desglose de un filme en unidades más pequeñas— la voz «plano» debe emplearse con precaución y evitarla siempre que sea posible. Como mínimo, se debe ser consciente al emplearla de lo que *abarca* y de lo que *oculta*.

4. El cine, representación sonora

Entre las características a las que el cine, en su forma actual, nos tiene acostumbrados, la reproducción del sonido es sin duda una de las que parecen más «naturales» y, quizá por esta razón, la teoría y la estética se han preocupado relativamente poco de ella. Sin embargo, se sabe que el sonido no es un hecho «natural» de la representación cinematográfica y que el papel y la concepción de lo que se llama la «banda sonora» ha variado, y varía aún enormemente según los filmes. Dos determinaciones esenciales, muy interrelacionadas, regulan esas variaciones:

4.1. Los factores económico-técnicos y su historia

Sabemos que el cine existió en primer lugar sin que la banda-imagen estuviera acompañada de un sonido registrado. El único sonido que a veces acompañaba una proyección era la música tocada por un pianista, un violinista o una pequeña orquesta.³

La aparición del cinematógrafo en 1895 como dispositivo desprovisto de sonido sincrónico, pero también el que hubiera que esperar más de treinta años hasta el primer filme sonoro (cuando desde 1911-1912 los problemas técnicos estaban resueltos en lo esencial), se explican en buena medida en función de las leyes del mercado: si los hermanos Lumière comercializaron tan de prisa su invento, fue para adelantarse a Thomas Edison, inventor del Kinetoscopio, que no quería explotarlo sin haber resuelto la cuestión del sonido. De todos modos, a partir de 1912 el retraso comercial en la explotación de la técnica del sonido se produce, en buena parte, por la inercia bien conocida de un sistema que tiene interés en utilizar el máximo de tiempo posible las técnicas y los materiales existentes sin inversiones nuevas.

La aparición de los primeros filmes sonoros sólo se explica por determinantes económicas (en particular, la necesidad de un efecto de «relanzamiento» comercial del cine, en el momento en que la gran crisis de la preguerra amenazaba con alejar al público).

La historia de la aparición del cine sonoro es bastante conocida (incluso ha originado algunas películas, entre las que destaca la célebre *Cantando bajo la lluvia*, de Stanley Donen y Gene Kelly, 1952); de un día a otro, el sonido se convirtió en elemento irremplazable de la representación fílmica. En realidad, la evolución de la técnica no se detuvo en el «salto» que representó el sonido; esquemáticamente, se puede decir que, desde sus orígenes, la técnica avanzó en dos direcciones. De entrada buscando un aligeramiento del equipo de registro del sonido: las primeras instalaciones necesitaban un material muy pesado que se trans-

3. Apuntemos que, a menudo, el rodaje de las películas «mudas» se acompañaba de un «fondo musical», generalmente interpretado por un violinista presente en el plató, destinado a sugerir la atmósfera buscada por el realizador.

portaba en unos «camiones de sonido» especialmente concebidos para ello (en los rodajes en exteriores); en este sentido, el hecho más señalado ha sido la invención de la banda magnética. Por otro lado, la aparición y el perfeccionamiento de las técnicas de *post-sincronización* y de *mezcla*, es decir, a grosso modo, la posibilidad de *reemplazar* el sonido registrado en directo, en el momento del rodaje, por otro sonido que se juzga «mejor adaptado», y *agregar* a éste otras fuentes sonoras (ruidos suplementarios, músicas, ...). Existe actualmente una gama de técnicas sonoras que van de la más compleja (banda de sonido post-sincronizada con añadidos de ruidos, música, efectos especiales, etcétera) a la más ligera (sonido sincronizado en el momento mismo del rodaje —lo que se llama a veces «sonido directo»—; esta última técnica conoció un espectacular renacer hacia finales de la década de 1960 gracias a la invención de materiales portátiles y cámaras muy silenciosas).

4.2. Los factores estéticos e ideológicos

Esta determinación, que parece más esencial a nuestros planteamientos, es en realidad inseparable de la precedente. Simplificando mucho y con riesgo de caricaturizar un poco las posiciones de unos y otros, se puede decir que ha habido, desde siempre, dos posiciones respecto a la representación fílmica, dos grandes actitudes encarnadas en dos tipos de cineastas: André Bazin les ha caracterizado en un célebre texto («L'évolution du langage cinématographique») como «los que creen en la imagen» y «los que creen en la realidad», dicho de otra manera, los que hacen de la representación un fin (artístico, expresivo) en sí mismo, y los que la subordinan a la restitución lo más fiel posible de una supuesta verdad, o de una esencia, de lo real.

Las implicaciones de estas dos posiciones son múltiples (volveremos a tratar sobre el montaje y la idea de «transparencia»); respecto a la representación sonora, esta oposición se ha traducido rápidamente en diversas formas de exigencia hacia el sonido. Por tanto, podemos decir, sin forzar demasiado las cosas, que, al menos durante la década de 1920, existían dos tipos de cine sin palabras:

— un cine auténticamente *mudo* (es decir, literalmente privado de la palabra) al que, por tanto, le *faltaba* la palabra y que *reclamaba* la invención de una técnica de reproducción sonora que fuera fiel, veraz, adecuada a una reproducción visual supuestamente análoga a la realidad (a pesar de sus defectos, en especial la falta de color);

— un cine que, por el contrario, asumía y buscaba su especificidad en el «lenguaje de las imágenes» y la expresividad máxima de los medios visuales; fue el caso, se puede decir que sin excepción, de todas las grandes «escuelas» de la década de 1920 (la «primera vanguardia» francesa, los cineastas soviéticos, la escuela «expresionista» alemana...) para las que el cine debía intentar desarrollar al máximo el sentido del «lenguaje universal» de las imágenes, cuando no postulaban la utopía «cine-lengua», que flota como un fantasma en tantos escritos de la época (véase más adelante, capítulo 4).

A menudo se ha señalado que el cine sin palabras, cuyos medios expresivos estaban provistos de un cierto coeficiente de irrealidad (sin sonido, sin color) favorecía de alguna manera la irrealidad de la narración y de la representación. En efecto, la época del apogeo del «mudo» (década de 1920) vio, por un lado, culminar el trabajo sobre la composición espacial, el cuadro (la utilización del iris, de las reservas, etc.) y más generalmente el trabajo sobre la materialidad no figurativa de la imagen (sobreimpresiones, ángulos de toma «trabajados»...), y por otra parte, desarrolló una gran atención en los argumentos de los filmes hacia el sueño, lo fantástico, lo imaginario, y también hacia una dimensión «cósmica» (Barthélémy Amengual) de los hombres y sus destinos.

Por tanto, no sorprende que la llegada del «sonoro» haya generado, a partir de estas dos actitudes, dos respuestas radicalmente diferentes. Para unos, el cine sonoro, más que hablado, se recibió como la culminación de una verdadera «vocación» del lenguaje cinematográfico, vocación que hasta entonces había estado «suspendida» por falta de medios técnicos. En su actitud límite, se llegó a considerar que el cine empezaba en realidad con el sonoro, y que debía intentar abolir al máximo posible todo lo que le separara de un reflejo perfecto del mundo real:

esta posición fue formulada por críticos y teóricos, entre los que destacan (por ser los más coherentes hasta en sus excesos) André Bazin y sus epígonos (década de 1950).

Para otros, por el contrario, el sonido se recibió como un auténtico instrumento de degeneración del cine, como una incitación a hacer justamente del cine una copia, un doble de la realidad a expensas del trabajo sobre la imagen o sobre el gesto. Esta posición se adoptó —a veces de forma en exceso negativa— por muchos directores, algunos de los cuales tardaron mucho en aceptar la presencia del sonido en sus filmes.

A finales de la década de 1920 florecieron los manifiestos sobre el cine sonoro, como el que co-firmaron, en 1928, Alexandrov, Eisenstein y Pudovkin, en el que insistían en la no coincidencia del sonido y de la imagen como exigencia mínima para un cine sonoro que no estuviera sometido al teatro.

Por su parte, Charlie Chaplin rechazó con vehemencia aceptar un cine hablado que atacaba «a las tradiciones de la pantomima, que hemos conseguido imponer con tanto trabajo en la pantalla, y sobre las que el arte cinematográfico debe ser juzgado». De forma menos negativa se pueden citar las reacciones de Jean Epstein o Marcel Carné (entonces periodista), al aceptar como un progreso la aparición del sonido, pero insistiendo en la necesidad de devolver a la cámara, lo más rápidamente posible, su movimiento perdido.

Actualmente, y a pesar de todos los matices que se podrían agregar a este juicio, parece que la primera concepción, la de un sonido fílmico que se orienta en la dirección de reforzar y acrecentar los efectos de lo real, se ha impuesto y el sonido, a menudo, se considera como un simple apoyo de la analogía escénica ofrecida por los elementos visuales.

De todos modos, desde un punto de vista teórico no hay ninguna razón para que sea así. La representación sonora y la visual no son en absoluto de la misma naturaleza. Esta diferencia, que proviene lógicamente de las características de nuestros órganos de sentido correspondientes, oído y vista, se traduce en un comportamiento muy diferente en relación al espacio. Si la imagen fílmica es, como hemos comprobado, capaz de evocar un *espacio* parecido al real, el sonido está casi totalmente desprovisto de esta

dimensión espacial. Por tanto, ninguna definición de «campo sonoro» podría igualarse a la de campo visual, aunque no fuera más que en razón de la dificultad de imaginar lo que podría ser un *fuera-campo sonoro* (es decir, un sonido no perceptible, pero sugerido por los sonidos percibidos: lo cual no tiene sentido).

Todo el trabajo del cine clásico y de sus sub-productos, hoy dominantes, ha tendido a *espacializar* los elementos sonoros, ofreciéndoles una correspondencia en la imagen y, por tanto, a asegurar entre imagen y sonido una relación bi-unívoca, podríamos decir «redundante». Esta espacialización del sonido, que va paralela a su *diegetización*, no deja de ser paradójica si pensamos que el sonido fílmico, al salir de un altavoz generalmente escondido y a veces múltiple, está, de hecho, poco fijado en el espacio real de la sala de proyección (está «flotando», sin una fuente de origen bien definida).

Desde hace algunos años se asiste a un renacer del interés por formas de cine en las que el sonido no estaría ya, o por lo menos no siempre, sometido a la imagen, sino que sería tratado como un elemento expresivo autónomo del filme, pudiendo situarse en diversos tipos de combinación con la imagen.

Un ejemplo sorprendente de esta tendencia es el trabajo sistemático realizado por Michel Fano para los filmes de Alain Robbe-Grillet; así, en *L'Homme qui ment* (1968), durante los créditos oímos ruidos diversos (chapoteo de agua, roces de maderas, ruidos de pasos, explosiones de granadas, etcétera) que recibirán su justificación más tarde en la película, mientras que otros sonidos (redoble de tambor, silbidos, chasquidos de látigo, etcétera) no recibirán ninguna.

En otra dirección, citemos entre los directores que conceden una gran importancia al sonido directo a Danièle Huillet y Jean-Marie Straub, que integran los «ruidos» en sus adaptaciones de una pieza de Corneille (*Othon*, 1969) o de una ópera de Schönberg (*Moses und Aron*, 1975), o los filmes de Jacques Rivette (*La religiosa*, 1965; *L'amour fou*, 1968), de Maurice Pialat (*Passe ton bac d'abord*, 1979; *Loulou*, 1980), de Manuel de Oliveira (*Amor de perdição*, 1978).

Paralelamente, los teóricos del cine han empezado por fin a preocuparse más de modo sistemático sobre el sonido fílmico, o más exactamente sobre las relaciones entre sonido e imagen. Hoy

estamos en una fase poco formalizada, en la que el trabajo teórico consiste en esencia en *clasificar* los diferentes tipos de combinación audio-visual según los criterios más lógicos y generales posible, y en la perspectiva de una futura formalización.

Así, la tradicional distinción entre sonido *in* y sonido *off* —que durante mucho tiempo fue la única manera de distinguir las fuentes sonoras en relación con el espacio del campo y que simplemente se calcaba de la oposición campo/fuera-campo de forma insuficiente— está en vías de ser reemplazada por análisis más ajustados, obtenidos a priori del cine clásico. Numerosos investigadores se han preocupado de esta cuestión, pero aún es pronto para proponer la mínima síntesis de estos estudios, todos diferentes y aún poco trabajados. Como mucho, podemos señalar que las diversas clasificaciones propuestas aquí y allí, y a las que nos remitimos, nos parecen tropezar (a pesar de su interés real por eliminar de una vez la visión simplista *in/off*) con una cuestión central, la de la *fuentes sonora* y la de la *representación de la emisión del sonido*. Sea cual fuere la tipología propuesta, supone siempre que se sabe reconocer un sonido «cuyo origen está en la imagen», lo que, por muy ajustada que sea la clasificación, desplaza, sin resolverlo, el tema de la fijación *espacial* del sonido fílmico. Por ello, la cuestión del sonido fílmico y del sonido en su relación con la imagen y la diégesis es aún una cuestión teórica a la orden del día.

Lecturas sugeridas

1. LA ANALOGIA FIGURATIVA

ECO, U.

1970 «Sémiologie des messages visuels», en *Communications*, n.º 15, París (trad. cast. «Semiología de los mensajes visuales», en Ed. Tiempo Contemporáneo, *Análisis de las imágenes*, Buenos Aires, 1972).

GAUTHIER, G.

1982 *Vingt leçons sur l'image et le sens*, París, Edilig.

METZ, C.

1970 «Au delà de l'analogie, l'image», en *Communications*,

n.º 15, París (editado en *Análisis de las imágenes*, Ed. Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1972).

2. EL EFECTO DE PROFUNDIDAD

ARNHEIM, R.

1957 *Film as Art*, cap. «Film and Reality», Berkeley-Los Angeles, págs. 8-34, o mejor el texto alemán original, *Film als Kunst*, reeditado en 1979 (trad. cast. *El cine como arte*, Buenos Aires, Ed. Infinito, 1971).

GOMBRICH, E. H.

1971 *L'art et l'illusion*, París (traducción castellana en Gustavo Gili, *Arte e ilusión*, Barcelona, 1982).

MÜNSTERBERG, H.

1916 *The Film, A Psychological Study*, reedición Nueva York, 1970, págs. 18-30.

SOURIAU, E. y otros

1953 *L'univers filmique*, París.

3. LA PERSPECTIVA Y LA PROFUNDIDAD DE CAMPO

BAZIN, A.

1970 *Orson Welles*, París, págs. 53-72 (traducción castellana en Fernando Torres, Editor, *Orson Welles*, Valencia, 1973).

COMOLLI, J.-L.

1971 «Technique et idéologie» en *Cahiers du cinéma*, números 229 y 230, París.

FLOCON, A. y TATON, R.

1963 *La perspective*, París (3.ª edición, 1978).

FRANCASTEL, P.

1950 *Peinture et société*, París (traducción castellana en Cátedra, *Pintura y sociedad*, Madrid, 1984).

PANOFSKY, E.

1975 *La perspective comme «forme symbolique»* (traducción castellana en Tusquets Editores, *La perspectiva como «forma simbólica»*, Barcelona, 1978, 2.ª edición).

4. EL «FUERA-CAMPO» Y EL «FUERA-CUADRO»

BAZIN, A.

1975 «L'évolution du langage cinématographique», en *Qu'est-ce que le cinéma?*, Ed. du Cerf, París (traducción castellana en Ediciones Rialp, *¿Qué es el cine?*, Madrid, 1966).

BONITZER, P.

1976 *Le regard et la voix*, París.

BURCH, N.

1969 *Praxis du cinéma*, París, págs. 30-51 (traducción castellana en Editorial Fundamentos, *Praxis del cine*, Madrid, 1970).

EISENSTEIN, S. M.

1969 «Hors-cadre», traducción francesa en *Cahiers du cinéma*, n.º 215, París.

5. EL PASO DEL MUDO AL SONORO

N.º especial de *Cahiers de la cinémathèque*, n.ºs 13-14-15, Perpiñán, 1974.

6. LOS PROBLEMAS TEORICOS DEL SONIDO FILMICO

AUMONT, J.

1978 «Analyse d'une séquence de *La chinoise*», en *Linguistique et sémiologie*, n.º 6, Lyon.

AVRON, D.

1973 «Remarques sur le travail du son dans la production cinématographique standardisée», en *Revue d'esthétique*, n.º especial.

BURCH, N.

1969 «De l'usage structural du son», en *Praxis du cinéma*, págs. 132-148 (traducción castellana en Editorial Fundamentos, *Praxis del cine*, Madrid, 1970).

CHATEAU, D. y JOST, F.

1979 *Nouveau cinéma, nouvelle sémiologie*, París.

DANEY, S.

1977 «L'orgue et l'aspirateur», en *Cahiers du cinéma*, números 278-279, París.

GARDIES, A.

1980 *Approche du récit filmique*, París, págs. 52-68.

MARIE, M.

1975 «Un film sonore, un film musical, un film parlant»,
en *Muriel, histoire d'une recherche*, París.

ODIN, R.

1978 «A propos d'un couple de concepts (son in/son off)»,
en *Linguistique et sémiologie*, n.º 6, Lyon.

2. El montaje

1. El principio de montaje

Como hemos dicho con anterioridad en relación con la representación fílmica, uno de los rasgos más evidentes del cine es que se trata de un arte de la combinación y de la disposición (una película moviliza siempre una cierta cantidad de imágenes, sonidos e inscripciones gráficas, en composiciones y proporciones variables). Este rasgo es el que caracteriza, en lo esencial, la idea de *montaje*, y podemos apuntar de entrada que se trata de una idea central en cualquier teorización del hecho fílmico.

Tal como ya hicimos notar para otros conceptos, también la idea de montaje procede, en su definición más corrientemente aplicada, de una base empírica: la existencia, desde hace mucho tiempo (casi desde los orígenes del cinematógrafo), de una división del trabajo de producción de filmes que rápidamente condujo a ejecutar por separado, como tantos otros trabajos especializados, las diferentes fases de esta producción. El montaje en un filme (y por lo general en el cine) es ante todo un trabajo técnico, organizado como una profesión, y que en el curso de algunos decenios de existencia ha establecido y progresivamente fijado ciertos procedimientos y ciertos tipos de actividad.

Recordemos rápidamente cómo se presenta la cadena que lleva del guión a la película acabada en el caso de una producción tradicional:

— una primera etapa consiste en *découper* (desglosar) el guión en unidades de acción y, eventualmente, en desglosar éstas para obtener unidades de rodaje (*planos*):

— estos *planos* durante el rodaje engendran varias *tomas* (ya sea idénticas, repetidas hasta que se juzga el resultado satisfactorio para la realización; ya sea diferentes, obtenidas, por ejemplo, «cubriendo» el rodaje con varias cámaras);

— el conjunto de estas tomas constituye los *rushes*, a partir de los cuales comienza el trabajo de montaje propiamente dicho, que consta de tres operaciones indispensables:

1.º Una selección, entre los *rushes*, de los elementos útiles (los que se rechazan constituyen los *descartes*).

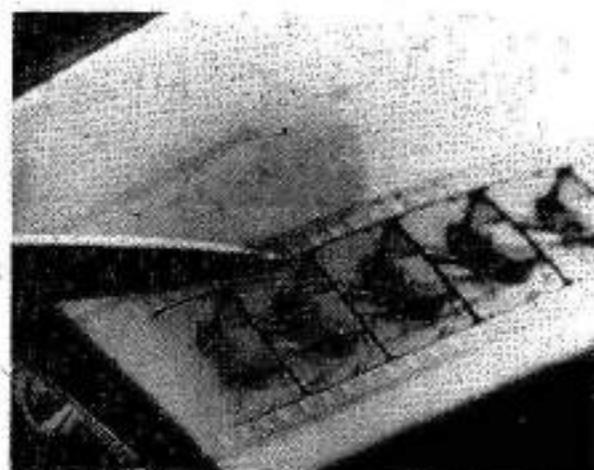
2.º Un *enlazado* de planos seleccionados en un cierto orden (se obtiene así lo que se llama un «fin a fin» o una «primera continuidad»).

3.º Finalmente se determina con un nivel preciso la *longitud* exacta que conviene dar a cada plano y los *empalmes* (*raccords*) entre estos planos.

(De hecho, hemos descrito el proceso que se sigue corrientemente con la banda-imagen; el trabajo con la banda de sonido puede, según los casos, hacerse simultáneamente o después del montaje definitivo de la banda-imagen.)

Así, bajo su aspecto original, el de una técnica especializada, entre otras, el montaje se compone de tres grandes operaciones: selección, combinación y empalme; estas tres operaciones tienen por finalidad conseguir, a partir de elementos separados de entrada, una totalidad que es el filme. En relación con este trabajo del montador (la descripción que acabamos de dar corresponde al caso más corriente, pero puede transformarse de muchas maneras) se define en general, entre los teóricos que han tratado esta cuestión, el concepto de montaje. Recordemos, por ejemplo, la definición propuesta por Marcel Martin: «El montaje es la organización de planos de un filme en determinadas condiciones de orden y duración», definición que recoge ampliamente, en lo esencial, la de la mayoría de los autores, y que es la traducción, en términos abstractos y generales, del proceso concreto del montaje tal como lo hemos descrito. Precisa, de modo más formal, los dos hechos siguientes:

— el *objeto* sobre el que se ejerce el *montaje* son los *planos*

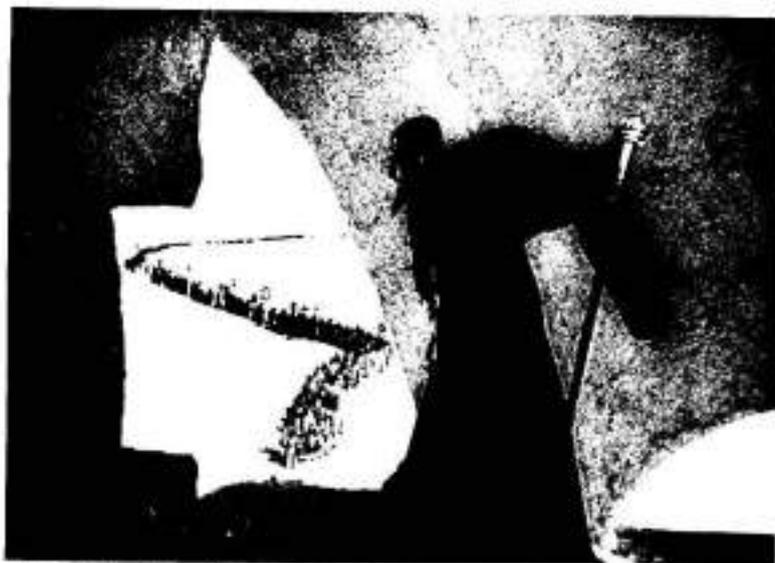


Tres fotogramas de *El hombre de la cámara*, de Dziga Vertov (1929). De arriba a abajo: la montadora, el filme a punto de ser cortado, un fragmento del filme.

Dos ejemplos de montaje en el plano:



Ciudadano Kane, de Orson Welles (1940).



Iván el Terrible, de S. M. Eisenstein (1945).

de un filme (o, en otras palabras: el montaje consiste en manipular planos en vista a constituir otro objeto, el filme);

— las modalidades de acción del montaje son dos: *ordena* la sucesión de unidades de montaje que son los planos, y fija su *duración*.

Ahora bien, precisamente una formalización de este tipo deja percibir el carácter limitado de esta concepción del montaje y su sumisión a los procesos tecnológicos: una consideración más profunda y teórica del conjunto de fenómenos fílmicos nos lleva a intentar ampliarlo. Es lo que trataremos de hacer ahora: a partir de esta definición, que llamaremos en adelante «definición restringida del montaje», propondremos una profundización en las dos direcciones que hemos señalado antes: los objetos del montaje y sus modalidades de acción.

1.1. Objetos del montaje

La definición restringida utiliza, como «unidad de montaje» regular, el *plano*: ya hemos señalado en un discurso anterior lo equívoco que podía resultar esta idea debido a la fuerte polisemia¹ de la palabra. En realidad, en este caso el equívoco se evita en parte: «plano» se debe tomar aquí en una sola de sus dimensiones, la que determina la inscripción del tiempo en el filme (es decir: el plano caracterizado por una cierta duración y un cierto movimiento), y por tanto como equivalente de la expresión «unidad (empírica) del montaje».

Pero podemos considerar que las operaciones de organización y disposición que definen el montaje pueden aplicarse a otros tipos de objetos; distinguiremos entonces:

1.1.1. Partes del filme (sintagmas² fílmicos) de medida superior al plano

Esta formulación, un poco abstracta, reviste una problemática

1. Polisemia: pluralidad de sentidos dados a una misma palabra.

2. Sintagma: en lingüística, encadenamiento de unidades «de primera articulación» (= palabras). Por analogía, se llamará «sintagma» en el cine a los encadenados de unidades sucesivas, por ejemplo planos.

bien real, al menos en las películas narrativo-representativas: estos filmes, en general, están articulados en un determinado número de grandes unidades narrativas sucesivas. Veremos más adelante que el cine clásico incluso elaboró una verdadera tipología, relativamente estable en el curso de su historia, de estas grandes unidades (lo que llamaremos, siguiendo a Metz, los «segmentos» del filme, o «grandes sintagmas»).

Además del problema así enunciado, que es el de la *segmentación* de filmes narrativos, se pueden dar dos ejemplos concretos en relación con esta primera extensión del concepto:

— un fenómeno general, el de la *citación* filmica: un fragmento de película citado en otra película definirá una unidad fácilmente separable, de medida generalmente superior al plano, puesta directamente en relación, en este nivel, con el resto de la película;³

— un ejemplo histórico de alcance más restringido: en los trabajos que realizaba con sus estudiantes para preparar un episodio de ficción, Eisenstein proponía desglosar el guión en grandes unidades narrativas (bautizadas como «complejos de planos») y considerar dos niveles de desglose/montaje, el primero entre complejos de planos, el segundo, dentro de estas grandes unidades, entre planos. Hay que añadir también el caso de todos los filmes expresamente contruidos sobre la alternancia y la combinación de dos o más series narrativas.⁴

1.1.2. Partes del filme de medida inferior al plano

También aquí la formulación afecta a casos de figuras totalmente reales, casi triviales, en las que se puede considerar un plano como descomponible en unidades más pequeñas. Se puede intentar «fragmentar» un plano de dos maneras:

3. Ejemplos: *Benjamin*, de Michel Deville (1968), citado en *Une femme douce*, de Robert Bresson (1969); *Le plaisir*, de Max Ophüls (1952), citado en *L'une et l'autre*, de René Allio (1967), etc.

4. Ejemplos: *Intolerancia*, de D. W. Griffith (1916); *Algo distinto*, de Věra Chytilová (1966); *One plus One*, de Jean-Luc Godard (1968); *Porcile*, de Pier-Paolo Pasolini (1969), etc.

a. *En su duración*: desde el punto de vista del contenido, un plano puede ser perfectamente el equivalente a una serie más larga: caso clásico de lo que se llama «plano-secuencia» (del que es la definición), pero también hay un número de planos que no son verdaderamente planos-secuencia, y en los que, sin embargo, un acontecimiento cualquiera (movimientos de cámara, gestos...) está suficientemente calificado para actuar como *cesura*, es decir, como verdadera *ruptura*, o para provocar profundas *transformaciones* del cuadro.

Ejemplo (célebre): el famoso plano de *Ciudadano Kane* (1940) donde, después de mostrarnos a Susan Alexander en el escenario de la ópera, la cámara sube, en un largo travelling vertical, hasta la tramoya, y se detiene sobre dos maquinistas. En el curso de este movimiento ascendente la imagen se transforma sin cesar, tanto desde el punto de vista de la perspectiva como de la composición del cuadro (que se hace cada vez más abstracto). Aunque rodado en una toma única, este plano es fácilmente legible como una suma de *efectos de montaje* sucesivos. (La película de Welles es muy rica en ejemplos de este tipo.)

b. *En sus parámetros visuales* (particularmente espaciales): de forma más o menos manifiesta según los casos, un plano se analiza en función de parámetros visuales que lo definen. En este caso, las figuras imaginables (de las que se pueden encontrar ejemplos reales en películas existentes) son numerosas y muy diversas: para llamar la atención sobre una idea, podrían ir desde efectos plásticos relativamente elementales (por ejemplo una brutal oposición negro/blanco en el interior del cuadro) a efectos de *collages* espaciales que pueden llegar a ser muy sofisticados.

Es evidente en estos dos ejemplos, como en otros casos que responden a esta categoría, que no hay ninguna *operación* de montaje aislable: el juego del *principio* del montaje (combinación de partes diferentes, es decir, heterogéneas) se produce en este caso en el interior mismo de la unidad que es el plano (lo que significa, entre otras consecuencias prácticas, que este género de efectos siempre está previsto *antes del rodaje*).

Es necesario añadir que, en casos como el precedente (el plano largo), los efectos de montaje, si pueden ser muy claros e

indudables —como en los ejemplos que hemos citado— nunca son susceptibles de ser formalmente definidos con el mismo rigor que el montaje en su sentido más restringido.

1.1.3. Partes del filme que no coinciden, o no del todo, con la división en planos

Tal es el caso cuando se considera el juego recíproco, en un filme, de dos instancias diferentes de la representación, sin que este juego implique necesariamente articulaciones concordantes con las de los planos. Prácticamente, el caso más notable es el del «montaje» entre la banda-imagen, considerada en su conjunto, y la banda de sonido. Por otra parte se puede destacar que, a diferencia de lo que hemos señalado en el ejemplo precedente, hay aquí, en el caso más común (es decir, en el cine clásico), una operación que es realmente de manipulación de montaje, puesto que la banda de sonido casi siempre está fabricada después y adaptada a la banda de imagen, según unas medidas determinadas. Sin embargo, las concepciones dominantes sobre el sonido (ya se ha mencionado en el capítulo 1) hacen que esta operación de montaje sea negada como tal, y que, por el contrario, el filme clásico tenga una tendencia a presentar su banda de imagen y la de sonido como circunstanciales (y a borrar igualmente, tanto en una como en otra, y en su relación mutua, cualquier huella del trabajo de fabricación).

Las únicas teorías del cine en las que la relación sonido-imagen está descrita como un proceso de montaje, con todas sus consecuencias (entre otras una relativa autonomía acordada a la banda-sonido en relación al desarrollo de la imagen), son teorías directamente opuestas a toda la estética clásica de la transparencia. Volveremos sobre este punto al estudiar a Bazin y Eisenstein, en la tercera parte de este capítulo.

En todos los casos que acabamos de citar se está más o menos lejos, no sólo de la definición inicialmente enunciada de montaje (definición restringida), sino incluso de una operación de montaje real. No obstante, se puede considerar que en todos los

casos hay algo que tiene que ver con el montaje, porque siempre se trata de la puesta en relación de dos o más elementos (de la misma naturaleza o no), que producen tal o cual efecto particular que no estaba contenido en ninguno de los elementos iniciales tomados aisladamente. En la segunda parte de este capítulo volveremos sobre esta definición de montaje como productividad y en la tercera determinaremos sus límites.

En la extensión del concepto de montaje aún se puede ir más lejos y llegar a considerar los objetos que no son partes del filme. Este enunciado, aún más que los tres precedentes, puede parecer alejado de las realidades filmicas: de hecho es bastante abstracto, y el caso al que se refiere está citado como eventualidad «de principio», ya que podría conducir a una definición demasiado extensiva que acabaría por vaciar de contenido el concepto.

En esta perspectiva, por ejemplo, se podría definir como «montaje» el de varias películas entre ellas: películas de un mismo cineasta, de una misma escuela o sobre un mismo tema, títulos que constituyen un género o un sub-género, etc. No insistimos más.

1.2. Modalidades de acción del montaje

Retomando rápidamente la definición restringida de montaje, constatamos que, en este aspecto, es mucho más satisfactoria y más completa que en lo que concierne a los *objetos* del montaje. En efecto, asigna al principio del montaje un papel de organizador de elementos del filme (los planos, y ya hemos explicado en páginas precedentes, este terreno de aplicación), según criterios de *orden* y de *duración*. Si repasamos de nuevo los objetos múltiples y muy diversos evocados en 1.1., veremos que es suficiente, para abarcar el conjunto de casos posibles, añadir a esos dos criterios el de la composición en la simultaneidad (o más simplemente, la operación de *yuxtaposición*). Con estos tres tipos de operación: *yuxtaposición* (de elementos homogéneos o heterogéneos), *ordenación* (en la contigüidad o la sucesión), y *fijación de la duración*, se resumen todas las eventualidades que hemos podido encontrar (y lo que es más importante, de todos los casos concretos prácticamente imaginables y censables).

1.3. Definición «amplia» del montaje

Teniendo en cuenta todo lo dicho, estamos en condiciones de definir el montaje de una manera más amplia, y no únicamente a partir de la base empírica proporcionada por la práctica tradicional de los montadores, sino a partir de una consideración de todas las manifestaciones del principio de montaje en el terreno fílmico.

Damos, por tanto, la siguiente definición (que designamos desde ahora como «definición amplia del montaje»):

«El montaje es el principio que regula la organización de elementos fílmicos visuales y sonoros, o el conjunto de tales elementos, yuxtaponiéndolos, encadenándolos y/o regulando su duración».

En comparación con otras, advertimos que esta definición no se contradice con la que propone Christian Metz, para quien el montaje «en el sentido más amplio» es «la organización concertada de co-ocurrencias sintagmáticas en la cadena fílmica» al tiempo que distingue tres modalidades principales de *manifestación* de estas relaciones «sintagmáticas» (= relaciones de encadenado):

- el *collage* (de planos aislados los unos de los otros);
- el movimiento de cámara;
- la co-presencia de varios motivos en un mismo plano.

Nuestra propia definición es aún más «amplia». Insistamos, sin embargo, en que esta extensión no tiene interés más que en una perspectiva teórica y analítica.

2. Funciones del montaje

La «definición amplia» que acabamos de dar coloca al montaje en una posición que afecta a un cierto número de «objetos fílmicos» diversos, a los que modifica siguiendo tres grandes modalidades. Vamos ahora a examinar, siempre bajo el mismo punto de mira (a saber: construcción de un embrión de modelo formal coherente, susceptible de explicar todos los casos reales), la cuestión de las *funciones* del montaje.

Como en el párrafo precedente, empezaremos por hacer un balance de los tratamientos estéticos tradicionales de esta cuestión; pero si este tratamiento, como el de los objetos y modalidades del montaje, se inspira en la práctica, que refleja muy empíricamente, no conduce, en este caso, a definiciones simples.

Antes que nada, no es inútil sin duda empezar desvelando un equívoco en el plano del vocabulario. Lo que designamos por *funciones* del montaje (y que responde a la pregunta «¿qué produce el montaje en tal o cual caso?») se ha denominado a veces, en especial por los representantes de la corriente empírica, *efectos* de montaje. En realidad, la diferencia práctica es muy pequeña entre la idea de *función* y de *efecto* del montaje. Si nos atenemos estrictamente al primer término es por dos tipos de razones:

— la palabra «efecto» remite a alguna cosa que se puede verificar: se adapta de entrada a una descripción de casos concretos, mientras que la palabra «función», más abstracta, es más adecuada en una tentativa con vocación formalizante (incluso si lo que importa es asegurarse la existencia, o la posibilidad, de actualizaciones reales en los casos que se tendrán que examinar);

— por otra parte, la palabra «efecto» es susceptible de provocar una confusión (a menudo cometida implícitamente) entre «efectos de montaje» y *efecto-montaje*, que es el término con el cual ciertos teóricos (Jean Mitry, por ejemplo) designan lo que hemos llamado «principio de montaje» o «montaje amplio».

2.1. Aproximación empírica

Las consideraciones tradicionales sobre las funciones del montaje se apoyan en primer lugar en una toma de conciencia de las condiciones históricas de la aparición y desarrollo del montaje (en el sentido restringido). Sin entrar en el detalle de esta historia, es muy importante destacar que el cine utilizó, desde muy pronto, una realización «en secuencia» de varias imágenes con fines narrativos.

Entre historiadores ha habido numerosas controversias en cuanto a la datación precisa de la primera aparición del montaje en un filme de ficción. El problema, como todas las cuestiones análogas, es difícil de dilucidar; los primeros filmes de Georges Méliès (1896) están ya compuestos de varios planos; pero por lo general se considera que, si bien es el inventor del «filme narrativo», Méliès en realidad no utilizó el montaje, y sus películas son, a lo sumo, *sucesiones de cuadros*. Entre los grandes precursores e inventores de un montaje realmente utilizado como tal, se cita al americano E. S. Porter, con su *Salvamento en un incendio* (1902) y sobre todo con *El gran asalto y robo de un tren* (1903).

En todo caso, los historiadores están de acuerdo en considerar que la aparición del montaje tuvo como efecto estético principal una *liberación de la cámara*, hasta entonces limitada por el plano fijo. En efecto, es una paradoja puesta a menudo de manifiesto que, mientras que la vía más directa para una *movilización* de la cámara parecía, lógicamente, la del propio movimiento de la cámara, el montaje tuviera en la práctica un papel mucho más decisivo, especialmente a lo largo de los dos primeros decenios del cine. Para decirlo con palabras de Christian Metz, «la transformación del cinematógrafo en cine se realizó en torno a problemas de sucesión de varias imágenes, más que en torno a una modalidad suplementaria de la imagen misma».

También la primera función del montaje (primera, porque es la que apareció en primer lugar, pero también porque la historia posterior del cine no ha dejado de confirmar su preponderancia) es la *función narrativa*. Todas las descripciones clásicas del montaje consideran, de manera más o menos explícita, esta función como la *función normal* del montaje; desde este punto de vista, el montaje asegura el encadenamiento de los elementos de la acción según una relación que, globalmente, es una relación de causalidad y/o de temporalidad diegéticas: bajo esta perspectiva, se trata siempre de conseguir que el «drama» sea mejor percibido y correctamente comprendido por el espectador.

Esta función «fundamental», es decir «fundacional», del montaje se contrapone a menudo a otra gran función, a veces considerada como exclusiva de la primera, que sería el *montaje expresivo*, es decir, aquel que «no es un medio sino un fin» y

que «consigue expresar por sí mismo —por el choque de dos imágenes— un sentimiento o una idea» (Marcel Martin).

Esta distinción entre un montaje que se limite a ser el instrumento de una narración clara y un montaje que intente producir choques estéticos eventualmente independientes de toda ficción, refleja, en la cuestión del montaje, un antagonismo del que ya hemos tenido pruebas en otra parte (en especial en relación con el sonido). Sin duda, definido de esta manera «extremista» y sin referencia alguna a la ficción, la idea misma de un «montaje expresivo» no ha conseguido concretarse en estado puro más que en algunos filmes de la época muda (por ejemplo, los de la vanguardia francesa). La inmensa mayoría de películas, incluidas las mudas, recurren a una u otra de estas dos «categorías» de montaje.

La debilidad y el carácter artificial de esta distinción entre dos tipos de filmes, condujeron muy pronto a considerar que además de su función central (narrativa), el montaje debía producir en el filme un cierto número de efectos diferentes. Sobre este punto, las descripciones empíricas de funciones del montaje, en razón de su propio empirismo, divergen ampliamente, al poner el acento alternativamente en esa o aquella de sus funciones y, sobre todo, al definir las sobre la base de presupuestos ideológicos generales que no siempre están explicitados de forma clara. En la tercera parte volveremos sobre esta cuestión de las motivaciones de diversas teorías del montaje. Señalemos únicamente ahora el carácter muy general, incluso vago, de esas funciones «creadoras» asignadas al montaje: Marcel Martin (que ha dedicado extensos estudios muy pertinentes a la cuestión) afirma que el montaje crea el movimiento, el rito y la «idea»: grandes categorías del pensamiento que, sin embargo, no son limitadoras de la función narrativa y no permiten ir mucho más lejos en la formalización.

2.2. Descripción más sistemática

Esta aproximación empírico-descriptiva que acabamos de comentar, no deja de ofrecer interés: al permanecer siempre cerca

de lo que la historia de las formas filmicas ha revelado, reúne, en sus mejores ejemplos, lo esencial de las funciones de pensamiento del montaje, las cuales debemos intentar organizar más racionalmente a partir de ahora.

2.2.1. El montaje «productivo»

Antes que nada, es necesaria una rápida revisión de este concepto, al que acabamos de aludir, de montaje «creador» o «productivo» (ligado a la idea misma de posibles «efectos» del montaje). Digamos de entrada que esta idea es bastante antigua (apareció en las primeras tentativas de reflexión teórica sistemática sobre el cine):

Hallamos en Béla Balázs, en 1930, la siguiente definición: es productivo «un montaje gracias al cual aprendemos cosas que las imágenes mismas no muestran».

Y de forma más amplia y más clara, en Jean Mitry (en 1963): el efecto-montaje (es decir, el montaje como productividad) «resulta de la asociación, arbitraria o no, de dos imágenes que, relacionadas la una con la otra, determinan en la conciencia que las percibe una idea, una emoción, un sentimiento, extraños a cada una de ellas aisladamente».

Esta idea se presenta como una verdadera *definición* del principio de montaje, esta vez desde el punto de vista de sus efectos: el montaje se podría definir, en sentido amplio, como «la presencia de dos elementos filmicos, que logran producir un efecto específico que cada uno de estos elementos, tomado por separado, no produciría»: importante definición que, en el fondo, sólo manifiesta y justifica el puesto principal que siempre se ha otorgado a la idea de montaje en el cine, en cualquier tipo de estudio teórico.

De hecho, todo tipo de montaje y de utilización del montaje es «productivo»: el narrativo, más «transparente», y el expresivo, más abstracto, tienden, cada uno de ellos, a partir de la confrontación —del choque entre elementos diferentes— a *producir* este o aquel tipo de efecto; sea cual fuere la importancia, a veces considerable en algunos filmes, de lo que se decide en el *momento*

del montaje (o de lo que la manipulación del material rodado puede aportar en relación a la concepción previa del filme), el montaje como *principio* es, por naturaleza, una técnica de producción (de significantes, de emociones, ...). Dicho de otro modo: el montaje se define siempre por sus funciones.

Veamos pues esas funciones. Distinguimos tres tipos:

2.2.2. Funciones sintácticas

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

— Efectos de *enlace*, o por el contrario, de *disyunción*, y más ampliamente, todos los efectos de puntuación y marcaje.

Por poner un ejemplo muy clásico, se sabe que la figura llamada «fundido encadenado», determina, de modo preciso, la mayor parte del tiempo de un encadenamiento entre dos episodios diferentes de un filme. Este valor demarcador es extremadamente estable, cosa por cierto sorprendente si pensamos que a la figura «fundido encadenado» se le han asignado, en el curso de la historia del cine, significados diversos (por ejemplo, se asimiló de forma casi sistemática a la idea de flash-back, valor que hoy por hoy no es el único que tiene).

La producción de un enlace formal entre dos planos sucesivos (caso privativo de esta función sintáctica) es lo que define, en particular, el *raccord* en el sentido estricto del término, en el que este enlace formal, viene a reforzar una continuidad de la representación misma (como veremos más adelante).

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

Igual que las diversas formas históricamente comprobadas de enlace o separación, la alternancia de dos o más motivos es una característica formal del discurso filmico, que no consigue, por sí sola, una significación unívoca. Se ha señalado desde hace tiempo (la idea se encuentra en los primeros teóricos del montaje, de Pudovkin o Balázs) que, según la naturaleza del contenido de los planos (o de los segmentos) corres-

pondientes, la alternancia podía significar la simultaneidad (caso del «montaje alternado» propiamente dicho), o podía expresar una comparación entre dos términos desiguales en función de la diégesis (caso del «montaje paralelo»), etcétera.

2.2.3. Funciones semánticas

Esta función es sin duda la más importante y universal (es la que el montaje asegura *siempre*); abarca casos extremadamente numerosos y variados. De manera quizás artificial, distinguiremos:

— la producción 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 filmico, y de forma más general, de toda la diégesis;

— la producción de sentidos connotados, muy diversos en su naturaleza: a saber, todos los casos en que el montaje pone en relación dos elementos diferentes para producir un efecto de causalidad, de paralelismo, de comparación, etcétera.

Es imposible establecer aquí una tipología real de esta función del montaje, en razón misma de la extensión casi indefinida de la idea de connotación; el sentido puede producirse al relacionar un elemento cualquiera con otro elemento cualquiera, incluso si son de naturaleza completamente diferente.

En realidad, no faltan ejemplos clásicos para ilustrar, entre otras, la idea de comparación o de metáfora: recordemos los planos de Kerenski enlazados con los de un pavo real mecánico (símbolo de la vanidad) en *Octubre*, de Eisenstein (1927); o los del rebaño de corderos que suceden irónicamente a un plano de multitud humana en *Tiempos modernos* de Charles Chaplin (1936); o un plano de gallinas cloqueando, vivo comentario de los comadrecos en *Furia*, de Fritz Lang (1936), etcétera. Pero éste no es más que un caso muy particular que concierne al montaje de dos planos sucesivos.

Estas funciones semánticas han sido, como veremos, las causantes de las polémicas sobre el lugar y el valor del montaje en el cine surgidas en toda la teoría del filme.

2.2.4. Funciones rítmicas

Esta función fue igualmente reconocida y reivindicada, desde muy pronto —a veces incluso *contra* la precedente (especialmente en el caso de quienes sostenían el «cine puro» de la década de 1920). Entre otras cosas se propuso caracterizar al cine como «música de la imagen», verdadera combinatoria de ritmos. Pero, como ha demostrado Jean Mitry en un análisis muy ajustado al que no podemos menos que remitir, nada hay en común entre el ritmo filmico y el musical (esencialmente porque la vista, perfectamente preparada para percibir las proporciones —es decir los ritmos espaciales— percibe mal los ritmos de duración, a los que el oído, en cambio, es muy sensible). El ritmo filmico se presenta, pues, como la superposición y la combinación de dos tipos de ritmos, completamente heterogéneos:

— *ritmos temporales*, que han encontrado un lugar en la banda sonora (aunque no debemos excluir absolutamente la posibilidad de jugar con duraciones de formas visuales, 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, de la distribución de intensidades lumínicas, de los colores, etcétera (problema clásico de los teóricos de la pintura del siglo xx como Klee o Kandinsky).

Al distinguir estos tres grandes tipos de funciones nos hemos alejado de una descripción inmediata de las *figuras* concretas del montaje, que se presentan produciendo varios efectos simultáneos; bastará un ejemplo para demostrarlo:

Tomemos una figura muy trivial, el «raccord sobre un gesto», que consiste en enlazar dos planos de forma que el final del primero y el principio del segundo muestren respectivamente (y bajo puntos de vista diferentes) el principio y el fin del mismo gesto. Este enlace producirá (al menos):

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

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

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

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

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

Para terminar, demos rápidamente algunos ejemplos de estas «tablas»:

Balázs, sin pretensión de sistematizar, enumera unos cuantos tipos de montaje: «ideológico», metafórico, poético, alegórico, intelectual, rítmico, formal y subjetivo.

Pudovkin da una nomenclatura diferente, sin duda más racional: antítesis, paralelismo, analogía, sincronismo, *leitmotiv*.

El propio Eisenstein, en una perspectiva bastante particular, propone la siguiente clasificación: montaje métrico, rítmico, tonal, armónico, intelectual.

3. Ideologías del montaje

Por más que hayamos procurado no perder de vista jamás la realidad concreta de los fenómenos fílmicos, la construcción del concepto de montaje amplio que acabamos de exponer — construcción que implicaba una visión lo más general y «objetiva»

posible— nos ha ocultado un hecho histórico esencial: este concepto de montaje es tan importante para la teoría del cine, sobre todo (y quizá de modo esencial) porque ha sido motivo de enfrentamientos extremadamente profundos y duraderos entre dos concepciones radicalmente opuestas del cine.

La historia del cine desde finales de la década de 1910, y la de las teorías cinematográficas desde sus orígenes, muestran la existencia de dos grandes tendencias que, bajo nombres de autores y escuelas diversas, y adoptando variadas formas, se han opuesto de forma constante y a menudo muy polémica:

— una primera tendencia es la de todos los cineastas y teóricos para quienes el montaje, como técnica de producción (de sentido, de afectos...), se considera más o menos como el elemento dinámico del cine. De acuerdo con la locución «montaje-soberano», a veces utilizada para designar, entre las películas de la década de 1920, las que representaron esta tendencia (sobre todo las soviéticas), éste se apoya sobre una valorización muy fuerte del principio de montaje (es decir, en algunos casos extremos, sobre una sobrevaloración de sus posibilidades);

— por el contrario, la otra tendencia se funda sobre una desvalorización del montaje como tal, y la sumisión estricta de sus efectos a la instancia narrativa o a la representación realista del mundo, consideradas como el objetivo esencial del cine. Esta tendencia, por otro lado ampliamente dominante en la mayor parte de la historia del cine, está bien descrita por la idea de «transparencia» del discurso fílmico, que encontraremos dentro de un instante.

Resumiendo: si estas tendencias han estado, según las épocas, encarnadas y especificadas de formas muy diversas, no cabe duda que su antagonismo, aun en nuestros días, ha definido dos grandes ideologías del montaje y, correlativamente, dos grandes maneras ideológico-filosóficas del propio cine, como arte de la representación y de la significación con vocación de masas.

Es imposible presentar en pocas páginas un cuadro detallado de todas las actitudes adoptadas en esta materia desde hace sesenta años. Y ya que manifiestan de una forma radical y casi extremista, respectivamente, cada una de estas dos posiciones, exponemos y oponemos los sistemas teóricos de André Bazin y de S. M. Eisenstein. No se trata de decir que uno u otro son nece-

sariamente «jefes de fila» de una u otra escuela (por otro lado, los tipos de influencia que han podido ejercer respectivamente son muy diferentes); los hemos escogido porque los dos han elaborado un sistema estético, una teoría del cine, de cierta coherencia; porque en uno y en otro los presupuestos ideológicos están muy claramente afirmados y, finalmente, porque ambos otorgan a la cuestión del montaje —en sentidos opuestos— un lugar central en su sistema.

3.1. André Bazin y el cine de la «transparencia»

El sistema de Bazin se apoya sobre un postulado ideológico de base, articulado en dos tesis complementarias que se podrían formular así:

— en la realidad, en el mundo de lo real, ningún acontecimiento está dotado de un sentido determinado *a priori* (es lo que Bazin designa con la idea de una «ambigüedad inmanente a lo real»);

— el cine tiene una vocación «ontológica» de reproducir lo real respetando al máximo esta característica esencial: el cine debe, pues, producir representaciones dotadas de la misma «ambigüedad», o por lo menos intentarlo.

En particular esta exigencia se traduce, para Bazin, en la necesidad de que el cine reproduzca el mundo real en su continuidad física y de acontecimientos. En «Montaje prohibido» dice:

«La especificidad cinematográfica reside en el simple respeto fotográfico de la unidad de la imagen» —tesis en la que se puede ver todo lo que tiene de paradójico y provocador en relación con otras concepciones de la «especificidad» del cine (en especial aquella que la busca precisamente en el montaje). En el mismo texto, Bazin desarrolla esta aserción de la forma siguiente:

«Es preciso que lo imaginario tenga sobre la pantalla la densidad espacial de lo real. El montaje sólo se puede utilizar en sus límites precisos, so pena de atentar contra la propia ontología de la fábula cinematográfica».

Ideológicamente hablando, lo esencial de las concepciones bazinianas se deduce de estos principios que le llevan a reducir considerablemente el lugar concedido al montaje.

Sin pretender ser exhaustivos, describiremos esas concepciones relativas al montaje según los tres ejes siguientes:

3.1.1. El «montaje prohibido»

Tal como confiesa el propio André Bazin, se trata en realidad de un caso completamente particular, pero que para nosotros es valioso como caso límite (y por eso mismo, como manifestación particularmente clara de los principios en juego). Bazin da así la definición de este caso particular:

«Cuando lo esencial de una situación depende de una presencia simultánea de dos o más factores de la acción, el montaje está prohibido. Retoma sus derechos cada vez que el sentido de la acción no dependa de la contigüedad física, incluso si ésta se encuentra implicada». André Bazin, «Montaje prohibido», en *Qu'est-ce que le cinéma?*

Naturalmente, esta definición carece de significación si no se dice lo que se considera como lo «esencial» de una «situación» (el «sentido» de la acción). Hemos visto que, para Bazin, lo primero es la situación, en tanto que pertenece al mundo real, o a un mundo imaginario análogo al real; es decir, siempre que su significación no esté «determinada *a priori*». Por consiguiente, para él «lo esencial de la situación» no puede designar más que esta famosa «ambigüedad», esa ausencia de significación impuesta, a la que él concede tanta importancia. Para él, el montaje será «prohibido» (destaquemos de pasada la *normatividad* característica del sistema de Bazin), cada vez que la situación real —o mejor dicho, la situación *referencial* del acontecimiento diegético en cuestión— sea muy «ambigua»: cada vez, por ejemplo, que el resultado de la situación sea imprevisible (al menos en principio).

El ejemplo privilegiado sobre el que insiste, es el que coloca en una misma toma, en la diégesis, dos antagonistas cualesquiera: por ejemplo, un cazador y su presa: éste es, por

excelencia, un acontecimiento de salida inesperada (el cazador puede o no atrapar su presa; en algunos casos puede, incluso —y esto fascina a Bazin— ser devorado por ella); desde ese momento, a los ojos de Bazin, toda resolución de esta situación por el juego del montaje —por ejemplo, un montaje alternado, una serie de planos sobre el cazador, una serie de planos sobre la presa— es pura trampa.

3.1.2. La transparencia

En muchos (¿la mayor parte?) de los casos prácticos, el montaje no tendrá que ser estrictamente «prohibido»: la situación se podrá representar por medio de una sucesión de unidades filmicas (es decir, para Bazin, de planos) discontinuas, pero a condición que esta discontinuidad esté lo más *enmascarada* posible: es la famosa idea de «transparencia» del discurso filmico, que designa una estética particular (pero de hecho muy extendida, casi dominante) de cine, según la cual el filme tiene como función esencial *dejar ver* los acontecimientos representados y no dejarse ver a sí mismo como filme. Lo esencial de esta concepción está definido así por Bazin:

«Cualquiera que sea el filme, su finalidad estriba en proporcionarnos la ilusión de asistir a sucesos reales que tienen lugar ante nosotros como en la vida cotidiana. Pero esta ilusión encubre una superchería esencial, ya que la realidad existe en un espacio continuo y la pantalla nos presenta de hecho una sucesión de pequeños fragmentos llamados "planos" cuya elección, orden y duración constituyen precisamente lo que denominamos "planificación" del filme. Si intentamos, mediante un consciente esfuerzo de atención, percibir las rupturas impuestas por la cámara al desarrollo continuo del suceso representado y comprender por qué nos son naturalmente insensibles, advertimos que las toleramos porque permiten de todas formas que subsista en nosotros la impresión de una realidad continua y homogénea» (André Bazin, *Orson Welles*, Fernando Torres, editor, 1973, pág. 69).

Vemos pues que en este sistema, de forma muy coherente, lo que se considera primordial es siempre «un suceso real» en su

El montaje y los raccords: algunos ejemplos en *Muriel*, de Alain Resnais (1963).



plano 32



plano 33

Raccord en continuidad del movimiento del gesto de un personaje.



plano 56



plano 57

Raccord en campo contra-campo, con efecto.



plano 489



plano 490

Raccord en plano subjetivo: Alphonse descuelga el teléfono.



plano 497



plano 498

Raccord en el eje que pone de relieve el movimiento de un personaje: Hélène se lanza a los brazos de Alphonse.



plano 623



plano 624

Raccord sobre el gesto de un personaje: Bernard abre brutalmente un cajón y vuelve la cabeza hacia Hélène, que está fuera de campo.



plano 633



plano 634

Raccord con elipsis marcada acentuando el gesto de un personaje. El plano 633 muestra a los personajes preparando la comida. El plano 634 encadena bruscamente sobre Bernard, sentado y bebiendo.

«continuidad» (y evidentemente en este supuesto se podría hacer una provechosa crítica de Bazin).

Concretamente, esta «impresión de continuidad y homogeneidad» se ha obtenido de un trabajo formal que caracteriza el período de la historia del cine llamado a menudo «cine clásico», y cuya idea más representativa es la de *raccord* (enlace). 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: un primer plano nos muestra un personaje que mira alguna cosa (generalmente fuera de campo); el plano siguiente muestra el objeto de esta mirada (que puede ser, a su vez, otro personaje mirando al primero: se tiene entonces lo que se denomina «campo/contracampo»);

— el *raccord* de movimiento: un movimiento que, dotado en el primer plano de una velocidad y dirección determinadas, se verá repetido en el segundo plano (sin que el soporte de los dos movimientos sea forzosamente el mismo objeto diegético) con una dirección idéntica y una velocidad aparentemente comparable;

— el *raccord* sobre un gesto: un gesto realizado por un personaje, se inicia en un primer plano y se acaba en el segundo (con un cambio en el punto de vista);

— el *raccord* de eje: dos momentos sucesivos (eventualmente separados por una ligera elipsis temporal) de una misma situación son tratados en dos planos; el segundo se filmará siguiendo la misma dirección, pero la cámara se habrá acercado o alejado en relación al primero.

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).

Apuntemos que, en este punto, el sistema de Bazin ha sido retomado y ampliado por toda una tradición «clásica» de la

estética del filme. Por ejemplo, Noël Burch tiene una descripción bien detallada de las diversas funciones del raccord, según los distintos cortes espaciales y temporales que determina.

3.1.3. El rechazo del montaje fuera de raccord

Como consecuencia lógica de las consideraciones precedentes, Bazin rechaza prestar atención a la existencia de fenómenos de montaje fuera del paso de un plano al siguiente. La manifestación más espectacular de este rechazo se encuentra, sin duda, en la manera de valorar (en Orson Welles, principalmente) el uso de la filmación en profundidad de campo y en plano-secuencia que, según él, produce de forma unívoca un «triumfo del realismo». En efecto, si para Bazin el montaje sólo puede *reducir* la ambigüedad de lo real, forzándolo a adquirir un sentido (al obligar al filme a convertirse en discurso), por el contrario, la filmación en planos largos y profundos, que muestran «más tiempo» de realidad en un solo y único fragmento de filme y colocan todo lo que aparece en una situación de igualdad ante el espectador debe, lógicamente, ser más respetuoso con lo «real».

«En contra de lo que se podría creer a primera vista, el montaje en profundidad tiene una mayor carga semántica que el analítico. No es menos abstracto que el otro, pero el suplemento de abstracción que aporta al relato le viene precisamente de un aumento de realismo. Realismo ontológico, que devuelve al objeto y al decorado su contenido existencial, su carga de presencia; realismo dramático, que se niega a separar al actor del decorado, el primer plano del conjunto de la escena; realismo psicológico, que vuelve a situar al espectador en auténticas condiciones de percepción, nunca determinadas a priori» (André Bazin, *Orson Welles*, pág. 70).

Una vez más podemos comprobar que, si estas notas son del todo coherentes con la auténtica obsesión en la continuidad que define el sistema de Bazin, proceden de una cierta ceguera respecto a lo que, en los filmes de donde toman el pretexto (especialmente *Ciudadano Kane*), las contradiría directamente: en la

Un ejemplo particularmente revelador de las concepciones eisenstenianas del montaje en *Octubre* (1927).





Octubre, de S. M. Eisenstein (1927).

película de Welles, ampliamente analizada por Bazin, la profundidad de campo se utiliza tanto para producir efectos de montaje —por ejemplo, al yuxtaponer en una misma imagen dos escenas representadas de modos relativamente heterogéneos— como para exponer «en igualdad» todos los elementos de la representación. Igualmente la longitud de los planos sirve para producir, en especial gracias a los numerosos movimientos de cámara, transformaciones o rupturas en el interior de los planos, que se acercan plenamente a los efectos de montaje.

3.2. S. M. Eisenstein y el «cine-dialéctico»

El sistema de Eisenstein, quizá menos monotemático que el de Bazin, es coherente en un sentido radicalmente opuesto. El postulado ideológico de base que lo fundamenta, excluye toda consideración de una supuesta «realidad» que encerrara en sí misma su propio sentido, y a la que no sería necesario tratar. Se puede decir que para Eisenstein, en última instancia, la realidad no tiene ningún interés fuera del sentido que se le da, de la lectura que se hace de ella; a partir de ahí el cine se concibe como un instrumento (entre otros) de esa lectura: el cine no tiene la obligación de reproducir «la realidad» sin intervenir en ella sino, por el contrario, reflejar esa realidad dando al mismo tiempo un claro juicio ideológico sobre ella (exponiendo un discurso ideológico).

Sin duda, surge ahí un problema que la teoría baziniana no resolvía (mejor dicho que eludía): el del *criterio de verdad* de tal discurso. Para Eisenstein, la elección es clara: lo que garantiza la verdad del discurso proferido por el filme es su conformidad a las leyes del materialismo dialéctico y al materialismo histórico (y a veces, dicho de forma más brutal, su conformidad a las tesis políticas del momento). Para Bazin, si hay un criterio de verdad, está contenido en la realidad misma: es decir, se fundamenta, en última instancia, en la existencia de Dios.

Así pues, el filme será considerado por Eisenstein menos como representación que como discurso articulado, y su reflexión

sobre el montaje consiste principalmente en definir esta «articulación». Distinguiremos, una vez más, tres ejes principales:

3.2.1. El fragmento y el conflicto

El concepto de «fragmento», que es absolutamente específico del sistema de Eisenstein, designa la unidad fílmica; lo primero que hemos de señalar es que, a diferencia de Bazin, y por lógica, Eisenstein no considera nunca que esta unidad sea necesariamente asimilable al *plano*; el «fragmento» es una unidad fílmica que en la práctica casi siempre se confunde con el plano (más si pensamos que el cine de Eisenstein se caracteriza por tener unos planos muy cortos) pero que puede, al menos en teoría, definirse de otra manera (puesto que es una unidad no de representación, sino de discurso).

Este concepto, además, es muy polisémico y Eisenstein lo define con tres acepciones bastante diferentes (aunque complementarias):

— en primer lugar, el fragmento se considera como elemento de la cadena sintagmática del filme; en ese sentido, se define por las relaciones, las articulaciones que le vinculan a los fragmentos que le rodean;

— en segundo lugar, el fragmento como imagen fílmica está concebido como descomponible en un gran número de elementos materiales, que corresponden a los diversos parámetros de la representación fílmica (luminosidad, contraste, «grano», «sonoridad gráfica», color, duración, amplitud del cuadro, etcétera); esta descomposición se considera como un medio de «cálculo», de dominio de los elementos expresivos y significantes del fragmento. En consecuencia, las relaciones entre fragmentos se describirán como articulaciones entre los parámetros constitutivos de un fragmento dado con los parámetros constitutivos de uno u otros fragmentos, en un cálculo complejo (y, en realidad, siempre incierto).

Un ejemplo de este «cálculo», citado por el propio Eisenstein, es la secuencia de «nieblas en el puerto de Odessa» en el *Acorazado Potemkin* (1926), justo antes del entierro de Va-

koulintchouk, el marinero muerto. En esta secuencia, los fragmentos están articulados por esencia en función de dos parámetros: el «oscurecimiento» (que se analizaría a su vez en una gama de grises, un grado de difuminación, etcétera) y la «luminosidad».

— finalmente, el concepto de fragmento encierra un cierto tipo de relación con el referente: el fragmento, tomado de la realidad (una realidad organizada ante y para la cámara), opera sobre ella como un *corte*: es, exactamente, lo opuesto a la «ventana abierta al mundo» de Bazin. El cuadro tiene siempre en Eisenstein un cierto valor de cesura entre dos universos heterogéneos, el del campo y el del *fuera de cuadro* (la idea de fuera de campo, salvo en raras excepciones, apenas la utiliza). Bazin, quien pese a la fuerza normativa de sus propias opciones, había entendido muy bien el fondo del problema, hablaba de dos concepciones opuestas en el cuadro: una «centrífuga» —abierta sobre un exterior supuesto, un fuera-campo—; otra «centrípeta» —sin ningún referente fuera, definida tan sólo como imagen—; por supuesto, el fragmento eisensteiniano se deduce de esta segunda concepción.

Este concepto del fragmento, en todos los niveles que lo definen, manifiesta una concepción del filme como *discurso articulado*: el cierre del cuadro focaliza la atención sobre el sentido aislado; este sentido, construido analíticamente según las características materiales de la imagen, se combina y articula de forma explícita y tendencialmente *unívoca* (el cine eisensteiniano «fulmina la ambigüedad», según la fórmula de Roland Barthes).

Correlativamente, la producción de sentido, en el encadenamiento de fragmentos sucesivos, está pensada por Eisenstein bajo el modelo de *conflicto*. Si la idea de «conflicto» no es absolutamente original (surge directamente del concepto de «contradicción», tal como se expone en la filosofía marxista, el «materialismo dialéctico»), el uso que hace Eisenstein del mismo no deja de ser sorprendente por su extensión y su sistematismo. El conflicto para él es el modo más claro de interacción entre dos unidades *cualesquiera* del discurso fílmico: conflicto de fragmento a fragmento, desde luego, pero también en el «interior del fragmento», de forma específica sobre tal o cual parámetro particular.

Citemos, entre muchos textos posibles, unos extractos de un artículo de 1929:

«Desde mi punto de vista, el montaje no es una idea compuesta de fragmentos colocados uno detrás de otro, sino una idea que *nace* del enfrentamiento entre dos fragmentos independientes. (...)

Como ejemplos de conflictos, se podrían mencionar:

1. El conflicto gráfico.
2. El conflicto de superficies.
3. El conflicto de volúmenes.
4. El conflicto espacial.
5. El conflicto de iluminaciones.
6. El conflicto de los ritmos (...).
7. El conflicto entre el material y el encuadre (*deformación espacial por el punto de vista de la cámara*).
8. El conflicto entre el material y su espacialidad (*deformación óptica por el objetivo*).
9. El conflicto entre el proceso y su temporalidad (*ralentí, aceleración*).
10. El conflicto entre el conjunto del complejo *óptico* y cualquier otro parámetro.»

«Dramaturgia de la forma filmica.»

Al igual que la idea de descomposición analítica del fragmento en todos sus parámetros constitutivos, esta lista no podía ser exhaustiva (aunque Eisenstein, utópicamente, lo quiera dar a entender): la lista vale sobre todo por la tendencia que pone de manifiesto, la de una productividad multiplicada del principio del montaje. El concepto de montaje «productivo», tal como lo hemos enunciado un poco más atrás, funciona en este caso plenamente.

3.2.2. Extensión del concepto de montaje

Como consecuencia inmediata de lo que se acaba de decir, el montaje será, en este sistema, el principio único y central que rija toda producción de significaciones parciales producidas en un filme dado. Eisenstein no deja de insistir sobre este punto: dedica una importante parte de su tratado acerca del montaje, de 1937-

1940, a demostrar que el *encuadre* no es más que un caso particular surgido de la problemática general del montaje (partiendo de que el encuadre y la *composición* aspiran ante todo a *producir sentido*).

Desde este punto de vista la última etapa de su reflexión es la del «contrapunto audio-visual», expresión que intenta describir el cine sonoro como juego contrapuntístico generalizado entre todos los elementos, todos los parámetros filmicos: tanto los de la imagen, ya tratados en la definición de fragmento visual, como los del sonido. La idea no es nueva en relación a sus propias prácticas analíticas sobre la imagen, pero es históricamente importante, pues representa casi la única tentativa sistemática para pensar los elementos sonoros de un filme de otra forma que no sea la redundancia y la sumisión del sonido a la instancia escénico-visual. En la teoría eisensteiniana (si no en sus filmes, puesto que la única película en la que pudo aplicar esta idea hasta el final, *El prado de Bejin*, rodada en 1935-1936, fue prohibida y más tarde extraviada), los diversos elementos sonoros, palabras, ruidos, músicas, participan en igualdad con la imagen, y de modo bastante autónomo respecto a ella y a la constitución del sentido: pueden, según los casos, reforzarla, contradecirla o, simplemente, tener un discurso «paralelo».

3.2.3. La influencia sobre el espectador

Finalmente, la última determinación de todas las consideraciones sobre la forma filmica es el hecho de que ésta (que para Eisenstein se analiza inmediatamente como vehículo de un sentido predeterminado, buscado y dominante) tiene a su cargo influir, «modelar» al espectador. Sobre este punto, el vocabulario de Eisenstein ha variado enormemente en el curso de los años —variaciones que siguen los modelos del psiquismo del espectador, los cuales adopta sucesivamente— pero la preocupación siempre ha permanecido esencial y central. Lo importante respecto a la coherencia del sistema es demostrar que todos los modelos que utiliza para describir la actividad psíquica del espectador tienen en común, a pesar de su gran diversidad, el suponer una cierta ana-

logía entre los procesos formales en el filme y el funcionamiento del pensamiento humano.

En la década de 1920, Eisenstein se refería habitualmente a la «reflexología», por la que todo comportamiento humano conduce a la composición de un gran número de fenómenos elementales del tipo estímulo → reacción. Incluso, aunque no llega a afirmar que se puedan calcular *todos* los parámetros definidores de un fragmento, a Eisenstein le tienta la idea de que se puede calcular el efecto elemental de todos estos estímulos y, por tanto, dominar el efecto psicológico producido por el filme.

Más tarde, buscará la analogía funcional entre el cine y el pensamiento en representaciones más globales, menos mecánicas, de este último, lo que le llevará a defender la idea de un «éxtasis» fílmico al que responderá, de forma «orgánica», una «salida fuera de sí» del espectador que colocaría su adhesión afectiva/intelectual en el filme.

Por tanto, todo enfrenta —y no solamente la cuestión del montaje— a los teóricos Bazin y Eisenstein; no se trata, como se habrá comprendido, que haya entre ellos un antagonismo término a término, surgido de tomas de posición sobre conceptos comunes: la contradicción es mucho más radical, puesto que entre estos dos sistemas no hay prácticamente nada en común: no sólo sus apreciaciones (sobre el lugar del montaje, por ejemplo) son divergentes, sino que, literalmente no hablan de la misma cosa. Lo que interesa a Bazin es tan sólo la reproducción fiel y «objetiva» de una realidad que tiene todo el sentido en sí misma, mientras que Eisenstein concibe el cine como discurso articulado, comprobado, que se sostiene nada más que por una referencia figurativa a la realidad.

Estas dos actitudes ideológicas no son, desde luego, las únicas posibles: pero la verdad es que, durante decenios, han ocupado el centro de una polémica a veces difusa, siempre aguda, entre los que «creen en la imagen» y los que «creen en la realidad» (Bazin). El sistema de Bazin puede ser menos ajustado conceptualmente que el de Eisenstein, pero tiene, en compensación, una especie de carácter de «evidencia» (en nuestra sociedad) que explica la enorme influencia que ha ejercido sobre una generación de teó-

ricos (aún se encuentran temas y razonamientos muy bazinianos, por ejemplo, en los apasionantes textos escritos por Pier Paolo Pasolini a finales de la década de 1960). Por el contrario, el sistema de Eisenstein, mal conocido durante mucho tiempo (los textos de Eisenstein ocupan miles de páginas, la mayoría de ellas inéditas), habían quedado, hasta estos últimos años, como una curiosidad de museo poco más o menos. Su redescubrimiento ha ido acompañado, bien de manera significativa, del gran movimiento ideológico que a principios de la década de 1970 se produjo, en el cine, en una viva crítica de las tesis bazinianas (en nombre de un cine «materialista» opuesto a un cine de la «transparencia»).

Lecturas sugeridas

1. LA FUNCION NARRATIVA DEL MONTAJE

CHATEAU, D.

1978 «Montage et récit», en *Cahiers du XX^e siècle*, n.º 9.
ROPARS-WUILLEUMIER, M.-C.

1971 «Fonction du montage dans la constitution du récit au cinéma», en *Revue des sciences humaines*, enero.
SOURIAU, A.

1953 «Succession et simultanéité dans le film», en *L'univers filmique* (bajo la dirección de E. Souriau), París.

2. DEFINICIONES EXTENSIVAS DE LA IDEA DE MONTAJE

AMENGUAL, B.

1971 *Clefs pour le cinéma*, París. Ed. Seghers, págs. 149-164.

BALÁZS, B.

1977 *L'esprit du cinéma*, París, caps. 5 y 6.

METZ, CH.

1972 «Montage et discours dans le film», en *Essais sur la signification au cinéma*, tomo 2, París, Ed. Klincksieck.

3. EL RITMO

BURCH, N.

1969 «Plastique du montage», en *Praxis du cinéma*, París (traducción castellana en Editorial Fundamentos, *Praxis del cine*, Madrid, 1970).

MITRY, J.

1966 *Esthétique et psychologie du cinéma*, París, caps. 9 y 10 (traducción castellana en Siglo XXI, *Estética y psicología del cine*, Madrid, 1978).

4. LAS IDEOLOGÍAS DEL MONTAJE

AUMONT, J.

1979 *Montage Eisenstein*, París.

BAZIN, A.

1975 «Montage interdit», en *Qu'est-ce que le cinéma?*, Ed. du Cerf, París (traducción castellana en Ediciones Rialp, *¿Qué es el cine?*, Madrid, 1966).

EISENSTEIN, S. M.

1974 *Au-delà des étoiles*, París.

NARBONI, J., PIERRE, S., RIVETTE, J.

1969 «Montage», en *Cahiers du cinéma*, n.º 210, París.

5. LA FUNCIÓN «EXPRESIVA» DEL MONTAJE

PUDOVKIN, V.

1958 *Film technique*, Nueva York, págs. 66-78.

Para la historia y la práctica del montaje, en una perspectiva clásica, la referencia de base sigue siendo:

REISZ, K. y MILLAR, G.

1968 *The Technique of Film Editing*, 2.ª edición, Londres, Nueva York, Focal Press.

3. Cine y narración

1. El cine narrativo

1.1. El encuentro del cine y de la narración

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

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

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

a. La imagen móvil figurativa

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

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

b. La imagen en movimiento

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

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

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

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

c. La búsqueda de una legitimidad

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

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

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

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

1.2. El cine no narrativo: dificultades de una frontera

1.2.1. Narrativo/no narrativo

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.2.2. Bases de una polémica

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.3. Cine narrativo: objetos y objetivos de estudio

1.3.1. Objetos de estudio

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.3.2. Objetivos del estudio

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

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

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

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

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

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

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

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

a. La representación social

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

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

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

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

b. La ideología

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

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

2. El filme de ficción

2.1. Todo filme es un filme de ficción

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2.2. El problema del referente

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

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

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

Cuatro representaciones de la historia en el cine:



La bandera, de Julien Duvivier (1935).



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