

# Notas para una semiótica estructuralista de la imagen cinematográfica

Por Luis Arrieta Erdozain

*“El cine nos sumerge en un mar de falsedades, de ambigüedades, de sordidez. Satisface con demasiada facilidad nuestros instintos inmediatos, físicos, animales. Nos impide soñar. Y sin embargo el cine me parece la más grande de las artes, sin que haya en ello contradicción. En Rumania, durante la guerra, he visto carteles que decían: **ESTA PROHIBIDO A LOS NIÑOS JUGAR CON LOS CAÑONES**. Si un niño o imbécil juegan con ese cañón que es el cine, bien pronto les ocurrirá una desgracia. Dad a los niños y a los imbéciles trompetas y tambores, pero no les deis cañones... Es necesario que haya detrás de la cámara hombres verdaderamente hombres”.*

## ***Ubicación del cine como medio***

El cine, hoy por hoy, se ha consolidado como uno de los medios de comunicación masiva de mayor arraigo, tanto en los estratos populares como en las élites intelectuales de las diferentes regiones de la Aldea Global.

Decantada combinación de la técnica y el arte, ha permitido al hombre manejar uno de los medios más expresivos que jamás conoció. Las tres principales fuentes de conocimiento humano: el teórico o intelectual, el obtenido por connaturalidad o experiencia directa con el fenómeno o hecho y el conocimiento derivado de la producción y/o fruición artística confluyen, cual vertientes, al amplio trecho abarcado por este río caudaloso que es el cine.

Y tanto la técnica de las formas, como la retórica y estilística que rigen la congruente estructuración de los contenidos, han dado por resultado algo completamente innovador: un *código de comunicación total* que reúne en su base a códigos originariamente pertenecientes a otros géneros de expresión, los cuales aunados a los estrictamente propios del cine son transformados, siéndoles otorgado un nuevo matiz permitiendo, al menos en potencia, una más decantada manifestación de aquello que bautizamos como lo propio de cada ser humano: su inefable y siempre rica subjetividad.

Más si hemos de ahondar en las características muy sui géneris de la imagen visual en el cine, hemos de plantearnos de entrada los orígenes de la técnica que proporciona el soporte material para su expresión.

## ***Los orígenes del cinematógrafo***

El cine, a diferencia de otras formas de comunicación humana, se vale de tres elementos generales para activar su proceso de significación:

a) Descomposición del movimiento a través de fotogramas fijos.

b) Creación de la ilusión de movimiento a partir de la proyección secuencial de fotogramas (a razón de 24 cuadros por segundo);

c) Además de que cuenta con la presencia del ícono fotográfico del referente y el movimiento con que generalmente se desenvuelve, el elemento sonoro permite la participación de un segundo sentido por estimulación directa: el oído.

Estas tres cualidades han surgido, vigorosas, de la sólida plataforma construida por la ciencia. Además de que sin ella no sería posible hacer o ver cine, no está por demás que echemos un vistazo a la historia y veamos cuáles han sido los eslabones de esta cadena.



## Cronología Técnica del Cinematógrafo

+ Paul Valéry transformó la caverna de Platón en cámara oscura y sugirió, además, que "si se hubiese reducido la abertura del lugar a un pequeño orificio y revestido la pared que le servía de pantalla con una sustancia sensible, revelando el fondo de la caverna, Platón habría obtenido una película gigantesca..."

+ Desde una consideración técnica, el punto de partida del cine, a no dudarlo, es la cámara oscura (ya Leonardo había escrito acerca de ella como una experiencia común), pero fue G. B. Della Porta quien divulgó sus principios.

+ La aplicación de la cámara oscura a la linterna mágica data del siglo XVII: en el año 1660, el matemático danamarcés Walgenstein presentó en Roma una linterna de proyecciones en la cual la luz artificial sustituía a la solar.

+ En 1757, I. B. Beccari descubre el efecto provocado por la acción de la luz sobre una placa sensible (cloruro de plata) y aporta un elemento decisivo a la elaboración de la fotografía.

+ En 1799, Chaussier, descubre la acción del hiposulfito de sodio sobre las sales de plata.

+ En 1802, T. Wedgwood, en un informe presentado a la Royal Institution de Londres, define la fotografía como el medio para fijar las imágenes -con la ayuda de la cámara oscura- mediante una sustancia sensible a la acción de la luz. Esta intuición solitaria cae en el vacío.

+ La invención efectiva de la fotografía se debe a Joseph Nicéphore Niepce (1765-1833), quien en 1822 obtiene imágenes permanentes utilizando como capa sensible una especie de asfalto llamado comúnmente "betún de Judea", sustancia muy usada en litografía. El tiempo de exposición empleado por Niepce era de seis a ocho horas a pleno sol.

+ En 1841 Fox-Talbot descubre la película negativa.

+ En 1884, George Eastman adopta la película (stripping film) que, en 1887, se hace de celuloide.

+ De esta manera tenemos los tres elementos fundamentales de la cinematografía:

- la máquina fotográfica;
- la película instantánea;
- la idea de la linterna mágica-espectáculo.

+ Louis Lumière (1864-1948), el 13 de febrero de 1895, patentó "un aparato que servía para obtener y proyectar imágenes cronofotográficas". La primera función cinematográfica se realizó el 22 de marzo de 1895 en la calle Rennes No. 44, sede de la Sociedad de Apoyo a la Industria Nacional, donde se proyectó La sortie des ouvriers de l'usine Lumière (Salida de los obreros de la fábrica Lumière).

+ El 12 de junio de 1895, Louis Lumière exhibió en Lyon (además de la citada):

- La place de la Bourse à Lyon (Plaza de la Bolsa de Lyon).
- Séance de voltige (Sesión de acrobacia).
- Les forgerons (Los Berreros).
- Bébé péchant des poissons (Bebé pescando).
- L'incendie d'une maison (El incendio de una casa).
- L'arroseur arrosé (El regador regado).
- Le goûter de bébé (La merienda del bebé).

+ La palabra cinematógrafo se debe a Léon Bouly, quien la empleó en 1893, al patentar un aparato con ese nombre.

### Una nueva variedad de carpa: fotos que se mueven

Tras múltiples y denodados esfuerzos Louis Lumière, el 13 de febrero de 1895, patenta un artefacto que servía para "obtener y proyectar imágenes cronofotográficas". Contra lo esperado, la invención no causó mayor conmoción: se pensaba que era uno más de esos juegos científicos que al transcurrir el tiempo acabaría por aburrir a quienes ahora deslumbraba (ver cuadro 1).

Sin embargo, visionarios artistas captaron el valor y posibilidades que ofrecía el cinematógrafo: no como diversión feria ni como fuente documental sino como espectáculo de alturas desconocidas, como medio de comunicación fundamentalmente expresivo y como... ¡Arte!

Es precisamente con Georges Méliés (1861-1938) que da un giro completamente nuevo a la invención. Si con Méliés nació el cinematógrafo, con Méliés nace el espectáculo cinematográfico: el cine. Si Méliés hizo del cine un espectáculo y le dio un ritmo fantástico, años después, David W. Griffith (1875-1948) fue quien sentó buena parte de las bases de lo que se llama el lenguaje cinematográfico, sobre todo con sus dos películas *The Birth of a Nation* (El nacimiento de una nación 1915)<sup>2</sup> e *Intolerance* (Intolerancia, 1913).<sup>3</sup> para ese entonces, el cine comenzaba a revelarse como industria de la cual se podrían obtener jugosos dividendos y un "actor" de los inicios del cine mundial pasó lista de gente: *Hollywood* (que significa, literalmente, "bosque de aceitones"), fundada en 1903 por el desconocido H.H. Wilcox.

Sin embargo, a pesar de que el cine convencia, cojeaba notablemente. A nivel de conocimiento sensorial —por lo menos en el marco de la Cultura de Occidente—, si bien la imagen ocupa el lugar de privilegio, el oído es el que le secundaba la arbitraria jerarquía que se impone a los sentidos de que está dotada la sustancia que soporta la esencia humana, evidente y claramente subjetiva.

¿Habría que esperar la evolución del cine para que un medio de comunicación distinto cubriera esta importante área?

La posibilidad no se descartaba. Pero, paradójicamente, no podía darse un paso atrás. Al igual que toda las invenciones de la cultura surgidas o fortalecidas en este siglo XX el cine no podía dejar de lado una importante consideración: el "dios dinero", el cual había fijado demasiado su atención en ese artefacto de raíces mágicas parido por los hermanos Lumière... había tanta gente, intereses y capital peligroso que más que dar vida a un medio de comunicación nuevo, mejor dotado para cubrir la función de diversión del pueblo, que implicaría —como ocurrió en los orígenes del TV— el aparente derrumbe de una industria en favor de la solidificación de la estructura de otra nueva, en lugar de y en caso de ser necesario —como lo fue— el cine debía encarar el problema y salir adelante. Y así fue: se invirtió —parte por necesidad, parte por evolución creativo-científica, parte por instinto de supervivencia— el cine sonoro, cuyo primer grito "vivo" se exhibió por primera vez en octubre de 1927: *The Jazz Singer* (El Cantante de Jazz),<sup>4</sup> película sonora y hablada (sobre todo cantada) producida por Warner Bros y Vitaphone y dirigida por Alan Crosland con argumento de Samson Raphaelson (ver cuadro 2).

El gusto del público, que se comportaba como un niño con juguete nuevo, se orientó inmediatamente hacia el amor al ruido; quería ruido y poco le importaba que el que producía una silla al ser desplazada se pareciera al de un tren descarrilase.

El cine sonoro repitió el periodo de 1895-1900, cuando era otra cosa que una simple curiosidad: la fotografía en movimiento. Y fue así como a partir de 1927 se convirtió en un catálogo de sonidos; cuando el cine en colores se generalizó en Europa, de igual forma, se tuvieron que soportar desl

brantes lagos suizos, algunas riberas, un centenar de campos de tulipanes, sin contar los miles de películas que se realizaron con estos pretextos cromáticos. La historia se repite con las películas tridimensionales: el espectador es empapado virtualmente por un chorro de agua o se le atropella, también virtualmente, con un tren u otro medio de locomoción suficientemente impresionante (y para ejemplificar este caso, basta con citar la escatológica versión de *Drácula* creada por 'Mister Underground U.S.A.', Andy Warhol. Será siempre difícil evitar los efectos de un exagerado entusiasmo por la técnica. En realidad, el camino a seguir debió haber sido mucho más simple: un elemento prodigioso venía a agregarse al cine: el ritmo de las imágenes, la métrica del montaje, recibía un complemento incomparable. Si se hubiera querido, la película sonora habría aportado al cine el factor "documento", que siempre le ha sido precioso. Pero el pretexto para hacer "teatro fotografiado" (y también ópera fotografiada) era demasiado tentador y a él se sacrificó el 99% de la producción mundial. El carácter híbrido de estos trabajos resultaba molesto y enojoso por cuanto todo reflejo era profundamente falso; en el teatro es el público quien "sugiere" al autor; en el cine, es el realizador quien "sugiere" las emociones del público. El resultado fue envilecedor.

A pesar de que hay grandes triunfos con el color —lo prueban éxitos norteamericanos tales como *The Private Life of Elizabeth and Essex* (*La Reina Elizabeth*, 1939) con Bette Davis y Errol Flynn, dirigida por Michael Curtiz, y *Gone With the Wind* (*Lo que el viento se llevó*, 1941),<sup>5</sup> basada en la novela de Margaret Mitchell, dirigida por Victor Fleming con Vivian Leigh, Olivia de Havilland, Clark Gable y Leslie Howard—, el verdadero triunfo de esta innovadora técnica cromática pertenecerá todavía por mucho tiempo a los dibujos animados, con Walt Disney a la cabeza.

### Otros aditamentos tecnológicos

El hecho de que el cine de tercera dimensión o el olfativo no hayan tenido un eco semejante al del cine sonoro se debe, entre otras cosas a que, por una parte, el tacto, el olfato y el gusto no son sentidos tan "importantes" en el contexto de nuestra cultura (como es el caso de la vista y el oído); además de que, tras el natural proceso de pilotaje experimental y tras volverse redundante lo atractivo de la innovación técnica, al contarse con tales elementos, el cine perdía mucho de su carácter de medio-puente entre las cualidades paraoníricas<sup>6</sup> y ganaba sustancialmente en el plano del realismo. Con ello, el elemento diversión y los factores proyección, identificación, desdoblamiento y evasión quedaban prácticamente anulados: la función "popular" y "social" del cine se derrumbaban. Y fue descartada su implantación como complementario ornato al espectáculo. De esta forma, la producción industrial desdeñó estos recursos aunque el cine experimental los haya asimilado hasta con placeres.

En el fondo, tal vez todo sea cuestión de hacer congruente actitud y código en la conducta transcodificadora, en forma semejante a como fue necesario que el espectador del arte figurativo consiguiera habituarse a nuevas constantes y normas ante la irrupción del arte abstracto.

## Cronología Técnica del Cine Sonoro

- + 1896-98: Baron crea el grafofonoscopio, sistema de registro y de reproducción simultánea de imágenes y de sonidos; frecuencia: 20 imágenes por segundo.
- + 1899: Edison estudia la posibilidad de sonorizar su kinetoscopio.
- + 1900: (11 de enero) Henri Joly patenta su "movimiento sincrónico entre sonido y cine".
- + 1902: (7 de noviembre) Gaumont presenta un retrato parlante (Demeny).
- + 1905: (13 de abril) patente Joly para un sistema de registro fonográfico por medio de la luz (espejos oscilantes).
- + 1903-1906: Patentes Messner para la sincronización fonocinematográfica.
- + 1904-1907: Eugène-A. Lauste (1857-1935) registra el sonido sobre la película, al lado de la imagen y a la misma velocidad.
- + 1907: Lee de Forest patenta su vacuum amplifying tube.
- + 1908: Nicola Magnifico patenta un sistema (combinación del de Lauste y de Joly) descrito así: "Sobre la película, la palabra deja su imagen en claroscuro, con la forma de una línea sinuosa. Se obtiene nuevamente la palabra registrada por medio de una célula de selenio (que reemplaza aquí a la célula fotoeléctrica) y de alto-parlantes".
- + 1919-23: Massole, Engl y Vogt patentan el procedimiento Tri-Ergon.
- + 1923: Los daneses Petersen y Foulsen patentan un procedimiento que utiliza la célula de selenio (Gaumont).
- + 1925: Tri-Ergon presenta en Berlín un discurso de Stresemann.
- + 1927: (6 de octubre) primera proyección de *The Jazz Singer* (*El Cantante de Jazz*).
- + 1929: Explotación del sistema Klang-Film, propiedad de AEG y Siemens, el único que equilibra la explotación de las patentes Movietone y Photophone (Western Electric y RCA). Klang-Film y Tri-Ergon fundan la Tobis (Ton Bild Syndicat). En suma, el cine sonoro se transforma en un monopolio germano-norteamericano.

### La imagen visual mental

En este recorrido a salto de mata por los orígenes del cinematógrafo, el cine mudo y el sonoro, subrayé más de una vez la existencia de una tácita jerarquización de los sentidos, evidente ya desde el simple hecho de que variaciones tecnológicas al cine han sido aceptadas en unos casos (el video y el sonido) y relegadas en otros (las áreas táctil —cine tridimensional y técnicas como el sensorround—, olfativa y gustativa).

El hecho es que considerando el tanto por ciento del total de nuestra percepción sensorial, más del 80% corresponde a sensaciones estimulantes de carácter visual y el resto se distribuye en los siguientes sentidos.

Sin embargo, ni es lo mismo sensación que imagen, ni la percepción se reduce tan sólo a la tarea de aportar datos informativos a la imaginación. A lo que pretendo llegar con todo esto es a que no tendremos elementos suficientes al momento de evaluar analíticamente la imagen visual en el cine, si no es primero sentando las bases estructurales de la imagen visual "pura".

## Las relaciones entre la imaginación y la percepción

Al ahondar la problemática de la génesis de la imagen visual en la mente humana, es esencial establecer claramente la distinción entre los datos fenomenológicos y la posible presencia de una corriente imaginativa autónoma, autocreadora, para que los datos de la experiencia puedan a lo sumo servir como premisas, base o punto de partida. De hecho toda nuestra capacidad significativa, comunicativa y de disfrute está basada en experiencias vividas —por nosotros o por otros antes que nosotros— de cualquier modo hechas nuestras: experiencias innegables que únicamente adquieren sabor, significado, valor cuando están ligados a nuestra habitual facultad de ideación.

Argumentos que sustentan la anterior tesis sobran. Para Titchener<sup>7</sup> no es posible admitir la existencia de un elemento puro en la mente humana privado de imágenes. H. Delacroix<sup>8</sup> afirma que la imagen es la herramienta de la visión intelectual que presenta algunos elementos ya preelaborados, dados los cuales la imagen no sería el efecto de una suma de percepciones sino el resultado de la actividad constructiva del pensamiento. Y es que si consideramos la naturaleza específica de la percepción como una transacción entre el sujeto y el ambiente, no podemos deslindar el papel determinante que aquella juega en la adjudicación de significados. Esto es: la percepción no aporta sólo datos sensoriales (impresiones) destinados a sufrir aún ulteriores procesos interpretativos, sino que aporta sensaciones individualizadas, dotadas de sentido sobre las que trabaja —y esto no lo ponemos en duda— la imaginación creadora. La teoría que defendemos se aproxima, en momentos, a la que Brunswick<sup>9</sup> ya sostenía, según cuyo funcionalismo probabilístico la probabilidad de percepción verídica es alcanzada mediante un compromiso interpretativo por parte del organismo. De hecho, resulta indiscutible hoy que pueden producirse percepciones “con el rabillo del ojo”, de las que sólo parcialmente somos conscientes, o totalmente inconscientes, pero que permanecen en un sustrato marginal de nuestro bagaje de impresiones sensoriales y llegan finalmente a contribuir a la creación del complejo patrimonio de imágenes en que se articula nuestra total experiencia. Y esto porque, como afirma Dorflès, “el destino de las imágenes es su devenir, es decir, su capacidad de metamorfosearse en algo más preciso y articulado que poco a poco va adquiriendo las características definitivas de un mensaje u obra imaginativa más o menos redondeada”.<sup>10</sup>

Si admitimos que nuestra función perceptiva está cargada ya de por sí de significados, esto nos permite considerarla completamente diferente de la simple estimulación sensorial de nuestro oído o de nuestros ojos —estimulaciones desprovistas de calidad significativa— e inclinarnos hacia una distinción entre “sensación” irracional, al nivel fisiológico, y la percepción siempre constituida por la suma de datos sensoriales con elementos mnemotécnicos, volitivos, éticos y, por consiguiente, también estéticos.

Podremos, pues, concebir la totalidad de nuestra conciencia casi como una gruesa perla cultivada que se ha ido desarrollando y condensando en torno de un núcleo inicial preconstituido (que en nuestro caso es ese *quid* que el ambiente, la herencia y la atmósfera cultural nos transmiten), alrede-

dor del cual se van depositando, poco a poco, los estratos concéntricos de la sucesivas impresiones sensoriales, hasta llegar a la última capa perceptiva, que lo es únicamente cuanto el imperceptible proceso de crecimiento, al que es sometidos los datos de nuestras sucesivas percepciones ha detenido momentáneamente.

## El universo de la impresión y el de la imagen

Partamos de la situación inicial en que surge el conocimiento humano para poder clarificar y profundizar sobre lo anteriormente expresado.

El hombre, al poseer las cualidades y deficiencias biológicas propias de su especie, se encuentra naturalmente dotado por cinco sentidos que le informan de lo que resulta ajeno a su cuerpo. Y veamos si no: metafóricamente hablando el hombre ve “de dentro” para “afuera” mediante su sentido de la vista; percibe táctilmente aquello ubicado en forma exterior a su propia sustancia; y así, sucesivamente, con todos los sentidos.

El contar con esta sustancia tan peculiarmente dotada permite, pues, establecer contacto experiencial y directo con *todo aquello ajeno a él que no es él*. Así, un flujo de impresiones estimula de continuo el cuerpo del receptor humano. Pero, ¿qué es lo que ocurre en realidad? En el caso particular de cada persona, se presenta la tendencia a no ver lo mismo o a distinguir en un mismo evento matices y significados gradual o totalmente distintos.

Por “x” o por “y” razones, la información estimulante tal originada en el ambiente no es integralmente considerada por la facultad cognoscitiva y volitiva. Dada esta situación se llegó a concebir que en esta primitiva interacción información-mundo referencial debía existir un “algo” que correspondiera en *información significada* sólo a una parte del flujo sensorial. Por ello, hemos de establecer junto con Collingwood<sup>11</sup> una diferencia sustancial entre el área de las *impresiones* y la de las *imágenes*.

Estudios especializados de neurofisiología y senso-percepciones abocados a este problema comprueban que, en promedio, nuestro cuerpo es impresionado por cerca de 80,000 estímulos informativos por segundo. Gracias a la acción de nuestra *capacidad de discriminación informativa* (en la cual, a no dudarlo, los mecanismos de defensa juegan un importantísimo papel), hacemos pertinentes ciertas señales y otras son relegadas, conservándose como bagaje potencialmente significativo en la esfera inconsciente del sujeto.

Sin embargo, ya este proceso preselectivo de impresión implica otro de significación, así se maneje tan sólo la cualificación refleja “pertinente-no pertinente”.<sup>12</sup>

A partir de esta primera relación nuestra potencia cognoscitiva trabaja, decodifica, interpreta y significa a la impresión recibida: algo así como si a un salvaje extraído del medio selvático natural se le vistiese para asistir a una ceremonia del más estricto protocolo. Esta impresión revestida de tal forma es lo que denominamos imágenes (entendidas así como *las unidades sobre las que trabaja la imaginación*).

Quede bien claro antes de continuar que la imaginación, en tanto facultad de la inteligencia, no es la integral denominadora o connotadora de la información desposeída de significado aprehendida del exterior por nuestros sentidos. No es un significado manifiesto —aunque en germen— ya existe

nento en que la percepción, al activar los procesos discriminatorios de impresiones, hace trabajables tales unidades para ser conformadas más o menos plenamente por la imaginación.

Así, las imágenes visuales —como las de cualquier otro—, cuando se constituyen como materia prima para construcciones intelectuales de variada sofisticación (con el curso, ahora sí, de la imaginación), adquieren un significado propio y relacional (considerando que el patrimonio de ser de un sujeto —sea primordialmente conceptual o imaginativo— se constituye como un universo simbólico con funciones idiolécticas, que establece para cada una de sus unidades de posición y determinadas relaciones (de comparación, oposición, semejanza, etc.) que hacen posible la construcción de la imagen inicialmente denotada. La estructura gradual de este universo simbólico particular con funciones idiolécticas es convenientemente desarrollado por Roff Carballo<sup>13</sup> a partir del concepto de Urdimbre.<sup>14</sup> Es así que el hombre va consolidando y organizando su marco de experiencias y codifica la información hecha pertinente del exterior. Si bien son procesos interdependientes, imaginación y percepción se oponen y se diferencian a partir de las funciones que sobre la información y el conocimiento desempeñan. La percepción, aludiendo a un ejemplo, nos muestra la cara de la moneda que nuestro ojo ve. La imaginación nos proporciona, como contrapartida, la información complementaria que permite suponer con certeza que la moneda tiene una segunda cara que *conozco aunque no he visto en ese momento*.

Obviamente, para que este proceso sea posible, la imaginación se apoya inicialmente en la información proporcionada por los sentidos. Pero no puede detenerse ahí: necesita individualizar el continuo indiferenciado de impresiones y elaborar el gradual proceso de relación interimágenes. Con todo lo anteriormente descrito se hace posible una transcodificación del universo de lo sensible al de lo abstracto, de la percepción sensorial a la unidad mental de significación y representación. Pero lo más importante del asunto radica en que sin esas unidades mentales relacionadas entre las imágenes) sería imposible conocer nada. Sólo a través de estas unidades significativas de representación de lo real el hombre está posibilitado para conocer su entorno y conocerse a sí mismo.

### **La imagen visual mental a la imagen visual objetual**

Así: hasta el punto que hemos desarrollado, el hombre es facultado para conocer. Para ello, ha creado unidades más o menos convencionales que le permiten individualizar, diferenciar y oponer los distintos aspectos de lo conocido. Sin embargo, el hombre sólo adquiere su real humanidad en el momento en que activa el “efecto boomerang” de la significación: el flujo sensorial captado del exterior, trabajado por la percepción y la imaginación hace urgente su expresión “hacia afuera”. Pero esto no será posible sino hasta que el hombre consiga efectuar una segunda representación de la imagen visual percibida. Es necesario retraducir: si se partió de la esfera referencial estimulante (mundo exterior), se creó una representación mental de los objetos, fenómenos o expe-

riencias (en imágenes mentales), al momento de generar un proceso comunicativo es necesario crear *unidades perceptibles que estén en lugar de lo representado pero que, al mismo tiempo, tengan la cualidad de evocar el significado adjudicado al referente aludido*.

Para cubrir esta importante función de representación tangible de la imagen mental nace el símbolo. De hecho, según Cassirer,<sup>15</sup> esta peculiar facultad de simbolizar la realidad referencial concede al hombre su rasgo distintivo respecto de otras especies: antes que *animal racional* (según el concepto aristotélico), antes que *unidad bio-psico-social* (según los parámetros de la sociología y psicología modernas), antes de todo ello, el hombre es un *animal simbólico*.

Según Cassirer, el hombre vive inmerso en un universo simbólico del cual el lenguaje, el mito, el arte, la religión forman parte; mejor dicho, estos elementos son los que constituyen la “red simbólica” de la experiencia humana. Por eso el hombre, “más que llegar a ponerse en contacto con las cosas en sí, está siempre en ‘coloquio consigo mismo’; se halla de tal modo envuelto por formas lingüísticas, imágenes artísticas, símbolos míticos, ritos religiosos, que *no tiene posibilidad de ver o conocer cosa alguna salvo a través de la interposición de esos medios artificiales*; en una palabra, el hombre no es un “animal rationale” sino un *animal symbolicum*. “Los símbolos no pueden ser reducidos a meras señales; las señales se operan, los símbolos designan.”<sup>16</sup> No puede “surgir un pensamiento de relación” sin un complejo sistema simbólico.

### **Animal simbólico y conocimiento imaginario**

Esta importantísima concepción del hombre que formula Cassirer, convulsiona de “pe a pa” la estructuración de las ciencias sociales y, en relación con el tema que nos ocupa, la concepción de la naturaleza específica de la imagen visual simbolizada. Y es obvio. Si se concibiera aún al hombre como *animal racional*, el concepto de “el hombre y sus símbolos” cojearía tarde o temprano. Veamos: en la perspectiva aristotélica, los procesos que sigue la inteligencia para manejar una idea mental se refieren a tres: independientemente de los “grados de abstracción” ulteriores.

a) *Idea*: entendida como una información individualizada pero desposeída de significado *per se* (al no existir, hasta el momento, relación con otras ideas de naturaleza semejante). Sería lo que en la teoría cibernética se conoce como “bit” o unidad de información.<sup>17</sup>

b) *Juicio*: en su acepción de vínculo connotador entre dos o más ideas a partir del establecimiento de relaciones de semejanza, oposición o comparación (todas ellas resultado de una jerarquización axiológica en germen). De esta forma, el juicio está facultado para predicar algo de una cosa partiendo de la relación establecida entre diferentes ideas o “bits”.

c) *Raciocinio*: comprendido como el proceso mediante el cual el hombre puede obtener significados ulteriores y cualitativamente más abstractos, a partir de la vinculación de dos o más juicios.

Aquí lo que debemos subrayar es que *el símbolo ya es posible en la esfera del juicio* (ver cuadro 3). Recordemos que el símbolo es construido a partir de la relación elemental significante-significado (en la que va implícita la relación intermedia a la que alude Eco en su crítica al triángulo de Ogden y Richards: <sup>17</sup> la referencia). Si el símbolo es ya una realidad en la esfera del juicio y si aceptamos al símbolo como un referente artificial apoyado en una convención más o menos arbitraria, partiendo de la perspectiva aristotélica, descubrimos que el hombre antes que ser un "animal racional" es un *animal simbólico*. . . y en ello encuentra su rasgo distintivo como especie.

Abocándonos ahora a la definición que entiende al hombre como una *unidad bio-psico-social*, recordemos de entrada que toda acepción que pretenda definir algo esencialmente deberá incluir en su definición lo más propio de ese ser. A fin de mostrar lo más claramente posible nuestra argumentación contra esta definición del hombre, vayamos por partes.

Respecto al concepto *unidad*, descubrimos que esta cualidad no es propia o exclusiva del hombre, dado que todo ser, para que pueda ser, necesita ser único, idéntico a sí mismo y diferente a los demás. En pocas palabras, el *principio de identidad* no es propio de la especie humana, sino que es extensivo a todo ser que sea.

Esta primera característica no nos ofrece algo que distinga al hombre de otro tipo de entes.

Abordando la segunda característica: *unidad biológica*, nos encontramos en una situación similar: *todo ser orgánico es una unidad biológica*. Esta cualidad, pues, no es patrimonio exclusivo del hombre dado que se extiende a los reinos vegetal y animal también.

La tercera característica nos habla del hombre como una *unidad psicológica*. Al respecto acudiremos a las aportaciones de Sigmund Freud a través de la técnica psicoanalítica, misma que resulta válida, en muchos sentidos, hasta nuestros días. Según el esquema freudiano de la mente humana, resulta necesario distinguir dos grandes áreas: la esfera consciente y la inconsciente, mismas que se encuentran en frecuente contacto e interrelación.

De entre las funciones más importantes del plano consciente encontramos el control de la conducta voluntaria (en ocasiones, hasta de la involuntaria o autónoma). A través de la voluntad, la conciencia traduce la toma de decisiones en actos que denominamos como libres.

En el nivel inconsciente encontramos ubicados los centros de control y homeóstasis de la conducta involuntaria o instintiva. Aquí se encuentra también la fuente de activación de los actos reflejos. Esta esfera de la psiqué se caracteriza, pues, por regular la conducta instintiva en la que los impulsos más vigorosos corresponden al instinto de supervivencia y, seguidamente, al de orden sexual.

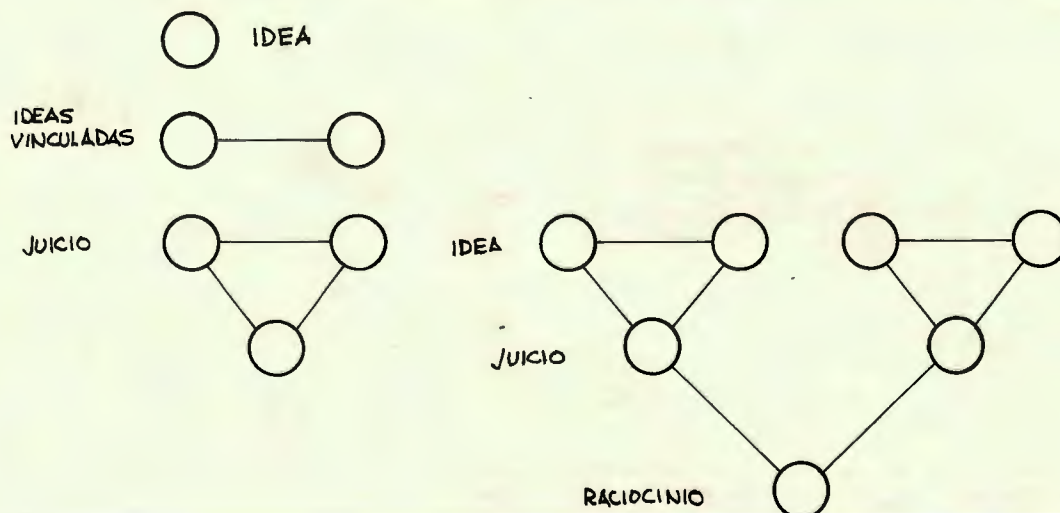
Ahora bien, una estructura psíquica como tal, puede abarcar la esfera consciente, la inconsciente o ambas (caso del hombre). Sin embargo, si en el reino animal de hecho existe un centro de control de la conducta instintiva, en sentido estricto se posee una estructura o unidad psíquica, lo cual lleva a concluir que no sólo el hombre la posee: es extensiva al reino animal y, por tanto, esta cualidad esencial no es propia o diferenciador del hombre respecto de otras especies de seres.

Finalmente, cuando se afirma que el hombre es una *unidad social*, descubrimos que la *sociabilidad* tampoco es algo exclusivo del hombre (afirmar que "el hombre es un animal social por naturaleza" no es falso pero tampoco se trata de una definición totalizadora y distintiva: el hombre es social pero no es sólo eso ni sólo él). La ciencia que se ha encargado de instrumentar esta afirmación es, precisamente la etología, <sup>19</sup> la cual, al buscar establecer un válido paralelismo entre el comportamiento animal y el humano, ha llevado a reveladoras conclusiones.

Se ha comprobado en forma por demás contundente que también algunas especies animales funcionan grupalmente con rudimentarios —pero eficaces— principios de socialización, merced a los cuales han logrado sobrevivir a lo largo de las eras.

Esos elementales principios de socialización se inspiran en una conducta que posibilita el esfuerzo compartido (y en el caso de las hormigas y abejas resulta revelador al respecto

#### GRAFICACION DE LAS RELACIONES IDEA-JUICIO-RACIOCINIO



Entonces, no hemos logrado comprender aquello propio del hombre ni cuando se le entendía como animal racional ni como unidad bio-psico-social. ¿En qué nos apoyamos para considerar válida la acepción de que el hombre es un animal biónico?

Los argumentos que sustentan esta premisa son los siguientes:

a) Sólo el hombre, haciendo uso de su capacidad volitiva y actuando de la esfera del juicio, es capaz de establecer con individuos semejantes a él una *convención consciente*, entendiendo ésta como un acuerdo de dos o más voluntades.

b) Sólo el hombre posee la capacidad de conocer conscientemente el entorno, desde el plano de una subjetividad encarnada en una sustancia corpórea que enfrenta a una realidad objetiva y referencial, haciéndolo como entidad independiente y consciente de su identidad consigo mismo y su diferencia con lo(s) demás.

c) El hombre es el único ser entre los entes conocidos dotado con la capacidad de "humanizar" y subjetivar su entorno. Al cumplir con las consideradas tres condiciones *sine qua non* para que exista cultura (esto es: la adjudicación de una función, un nombre y un significado al referente concreto), otorga e impone al mundo de lo objetual algo que le es propio. De ahí que al representarse simbólicamente el entorno, el hombre adquiere un cierto "poder" y control sobre él.

d) En base a lo expresado en la premisa c) se deduce que el hombre es el único ser capaz de *re-crear* la realidad. Esto se deduce desde el momento en que siendo percibido un objeto, le recrea mentalmente como imagen. Además, aun cuando se parta de un referente único, la imagen mental creada en la mente de dos o más sujetos podrá ser semejante o nunca igual, lo que pone en crisis el concepto de semejanza, la que estará decisivamente alterada por el marco cultural en que se le considere. Más adelante desarrollaremos con mayor profundidad esta idea.

e) El hombre sólo puede conocer inicialmente aquello que informan sus sentidos. En base a procesos ulteriores, mediante el conocimiento que posee como una realidad abstracta, —y esto es definitivo— no puede manejar ni tener acceso a conocimiento alguno si no es a partir de ideas. De lo que se desprende que sólo podrá comunicar lo abstracto a partir de un vehículo concreto y perceptible capaz de representarlo.

f) En consecuencia, el hombre es el único ser conocido que puede y *necesita* comunicarse a través de símbolos que representan un conocimiento o experiencia abstractos y sean un estímulo concreto capaz de ser percibido por los sentidos.

g) Para llevar a cabo lo anterior, el hombre ha creado y estructurado un lenguaje simbólico convencional apoyado en una relación elemental significante-significado. El primer integrante de la dupla fungirá, precisamente, como la unidad estimulante de los sentidos y el segundo será la realidad abstracta que el primero evoca en la mente del destinatario.

Con ello queda demostrado que el hombre es un animal biónico por naturaleza. Sin embargo, conviene que a estas alturas establezcamos una división importante respecto a la validez formal y el origen de los símbolos creados por el hombre.

## La imagen visual como referente artificial

Dividamos, en principio, la totalidad de los signos y símbolos creados por el hombre en dos categorías exhaustivas:

- a) Signos convencionales no icónicos;
- b) Signos icónicos.

En el primer rango se ubica a todos los lenguajes cuyas unidades-base (signos) son arbitrarios, esto es, que la relación significante-significado es establecida de manera artificial e inmotivada. En este caso encontramos todos los lenguajes nacidos por convención, situación aplicable a los lenguajes verbales (exceptuando parcialmente a los mayoritariamente onomatopéyicos): entre la palabra *pedra* y el referente "*pedra*" no hay una relación natural que lleve del significante al significado. La palabra (o signo convencional no icónico) "*no tiene nada*", pues, del objeto que representa.

En una situación contraria encontramos la segunda categoría. En el caso de los signos icónicos existe una *relación de semejanza motivada* que nos lleva "naturalmente" del significante a lo significado. En este caso encontramos, por citar un ejemplo, la fotografía: el retrato del señor X posee algunas características o propiedades, que por una vía en la que juega un papel decisivo la imaginación, permite que se reconozca a "X" a partir de su retrato. De ahí que, según Morris,<sup>20</sup> los signos icónicos son aquellos dotados de una cualidad imaginativo-mimética (es decir: su cualidad de designar) que posibilita en ellos la presencia de algunos de los caracteres propios de los objetos señalados.

Obviamente, la imagen visual objetivada, esto es, aquella que puede existir como tal independientemente de que se la piense o conozca, pertenecerá al área de los signos icónicos. Dichas imágenes visuales, como se comprenderá, cumplen un importantísimo papel en el universo de las comunicaciones del hombre del siglo XX.

## Relaciones imagen visual-analogía

Es cierto que la mayor parte de las imágenes, consideradas en su aspecto general, "se asemejan" a lo que representan. Sin embargo, constituye un craso error —mismo en el que incurrió el propio Charles Sanders Peirce—<sup>21</sup> convertir la semejanza en el elemento definitorio de los signos icónicos. Y es necesario abordar el punto sobre todo ahora que las tecnologías modernas de duplicación mecánica tienen como efecto hacer que la apariencia del objeto sea separable de su presencia física.

No se trata de rechazar la noción de analogía; más bien se trata de *circunstanciarla* y *relativizarla*. Según comenta Christian Metz:<sup>22</sup> "Lo analógico es un medio de *transferir códigos*: es decir que, gracias a esta semejanza, el desciframiento de la imagen podrá beneficiar a códigos que intervienen en el desciframiento del objeto: bajo la cobertura de la iconicidad, en el interior de la iconicidad, el mensaje analógico va a tomar *prestados* los códigos más diversos". Además, podemos apuntar que la semejanza misma es algo codificado, ya que ella recurre al *juicio de semejanza*: *según los tiempos y los lugares, los hombres no juzgan semejantes exactamente a las mismas imágenes*; y trabajos como los de Pierre Francastel<sup>23</sup> lo han demostrado claramente.

Pero vayamos por partes. Hemos afirmado que la semejanza que percibimos en un signo icónico respecto de su referente encuentra su apoyo en un juicio. Esto implica que lo que una persona descubre como semejante podrá variar sustancialmente en el caso de un segundo sujeto, sin que en ello haya contradicción. ¿Qué ocurre? ¿Una cosa puede ser semejante de otra y dejar de serlo a la vez? En principio, sí. Ya que no es posible establecer una equivalencia total entre dos seres que son idénticos a sí mismos y diferentes de los demás. A lo mucho, y convencionalizando la perspectiva desde la cual se ve a un objeto como semejante a otro, se podrá llegar a un acuerdo. En caso contrario, ¿con qué argumentos se podría desmentir a quien afirma que la persona fotografiada y el retrato son completamente distintos porque el primero maneja tres dimensiones y su imagen captada por la cámara sólo le devuelve dos?

Para caminar con más luz por este sendero, consideremos la utilidad de circunscribir los campos de acción de dos realidades:

- a) la realidad "real" o referencial y
- b) la realidad humana.

La realidad real es aquella en donde se encuentran ubicados todos los referentes; <sup>24</sup> la realidad humana es la que generará funciones, nomenclaturas y significados para dichos referentes. Esta segunda realidad es la que conformará los alcances del universo simbólico y del patrimonio de saber de una cultura determinada.

Esas dos esferas del ser encuentran, mediados tiempo y experiencia, tres vínculos que posibilitan la interacción de ambas.

El primer puente generado entre estas dos realidades lo constituye el cuerpo físico del hombre que funje, a la vez, como referente y como soporte de la subjetividad del individuo. Ese cuerpo humano, semejante en posición a cualquier objeto de la realidad que existe independientemente de que sea conocido o pensado, se conformará plenamente como vínculo interrealidades en el momento en que la conciencia despierta y deslinda lo propio (el cuerpo que la "soporta") de lo ajeno (el entorno físico).

El segundo puente lo constituye propiamente el lenguaje simbólico para representar la realidad referencial, sin la cual su sustancia significativa sería imposible de ser concebida; el tercero viene formado por la cultura, forma de humanización y huella de la segunda realidad sobre la primera (véase cuadro 4).

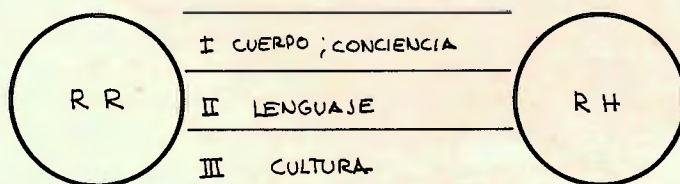
Consideraremos, pues, la cultura como un sistema de canales de comunicación entrecruzados cuyo soporte viene dado por el universo simbólico generado por las experiencias y abstracciones significativas de un grupo humano. Y, en una segunda acepción, como una especificación histórico-geográfica del amplio trabajo que el hombre realiza sobre el mundo y sobre de sí mismo; trabajo que lo "aleja de la naturaleza". Toda cultura, antes que oponerse a la "incultura", se opone a otras culturas. Aquello que la tradición humanística de nuestros países llama —muy erróneamente— "incultura" es lo propio de algunos sujetos o grupos de sujetos que participan menos completamente que otros en la cultura de su sociedad.

Con lo anteriormente apuntado, ya no resultará tan descabellado afirmar que una percepción modelada en el marco de una cultura determinada acepte y rechace ciertos rasgos como pertinentes o no en un *juicio de semejanza*.

Esa imagen visual objetivada en un símbolo, gradualmente analógica en función de lo representado, es de la que valdrá el cine para comunicar cadenas de significados.

De ahí que podamos comprender al cine como un código que en su base maneja símbolos tecnológicos: si ya el enfrentamiento cultural que el hombre tiene frente a la naturaleza implica en sus fases iniciales una subjetivación de lo objetivo, en un claro proceso de significación (pre eminentemente cultural y ocasionalmente ideológico), como es el caso de la esencia subjetiva humana en la que gobierna el "yo" (tradicionalmente ubicado en la zona cerebral), que establece control en las áreas de decisión voluntaria sobre la sustancia corporal despojada de libre albedrío (el cuerpo), en esa situación, el cine funje como un *reintérprete de lo simbolizado* (tanto por los mecanismos de la percepción como por el enfrentamiento hombre-mundo referencial) porque supone una *recreación de lo recreado por la cultura*.

## LOS VINCULOS GENERADOS ENTRE LA REALIDAD REFERENCIAL Y LA HUMANA



en artes como en la pintura y la música partimos de códigos inicial y fundamentalmente *connotativos*<sup>25</sup> (a diferencia del verbal "arbitrario" que nace de una raíz eminentemente denotativa, a pesar de lo que digan los más abigarra- s defensores del origen onomatopéyico del lenguaje), por menos en lo tocante al área visual y sonora (no verbal) del le, no veo porque no hemos de adoptar un criterio similar.

Imagen como unidad autónoma, diferenciada y significativa sobre la que trabaja la imaginación es la raíz de buena parte de los códigos-base sobre los que trabaja el código-sustructura del cine, que nos entrega como decantada resultante del proceso la articulación del discurso filmico.

A nivel de relación interimágenes (esfera de las relaciones ciales interideáticas que posibilitan el juicio), nos encontramos en una esfera *preconceptual* (perracional, propia- mente dicha) en que ya *es posible* la presencia del significado, tal como lo hemos demostrado líneas atrás. De ahí que imagen visual —sea o no figurativa— merced a las relaciones que establece con otra(s), al ubicarse en una posición ntro de la estructura del universo simbólico del individuo<sup>26</sup> n función claramente dialéctica) o del grupo (en una concepción social del lenguaje), posibilite la activación de mecanismos significativos preconceptuales derivados del patrimonio de saber obtenido connatural o intelectualmente y se vale, asimismo, la participación conjugada de la imaginación la percepción a través de mecanismos conscientes o inconscientes.

El *lenguaje verbal* manejado por el cine, obviamente, se apoya en *símbolos* de tipo *discursivo* (tal como afirman Susan K. Langer apoyada en Wittgenstein y Carnap).

De lo anteriormente afirmado se deduce que el lenguaje no verbal manejado por el cine, en sus múltiples aplicaciones a los diferentes códigos-base en que se apoya, hace uso de *símbolos presentativos en su mayoría*.

Aun y cuando el complejo simbólico que soporta la imagen cinematográfica, considerada en su base como punto de partida para la ulterior significación del discurso total (film) pueda ser percibida y significada primariamente a un nivel imaginativo preconceptual, es menester considerar que una parte de la funcionalidad comunicativa de esa unidad elemental de la imaginación reside, precisamente, en la convencionalización parcial (asimilación gradual de ella en el patrimonio de saber quién la formula o recibe) o plena (estereotipo) que exista para potenciar el vinculamiento emático y referencial, a nivel de código, entre emisor y receptor.

Además, cabe recordar que un código (incluso el visual) nunca es visible, ya que consiste en una red de relaciones lógicas. De ahí que las unidades que la semiótica, en general, y la semiótica del cine, en particular, deben esforzarse por espejar son configuraciones estructurales, "formas", entidades puramente relacionales (apoyadas en convenciones, flexibles y variables ellas mismas), *campos de conmutabilidad* en el interior de las cuales diversas unidades adquieren su sentido, unas en relación con las otras. *Estudiar la imagen es forzosamente investigar el sistema de la imagen*, el sistema único y total que, por sí sólo, daría cuenta del conjunto



de las significaciones localizables en las imágenes (y que, además, nunca podría aparecer si no es como imágenes). No todo es icónico en el ícono, pero lo icónico se halla también fuera de ícono. De ahí que, sólo por citar un ejemplo, se pueda entender la persistencia de la imagen en el ojo como igual a la luminosidad de la impresión recibida: si la luz es débil, aquélla es brevísima, y se prolonga cuando la intensidad luminosa es mayor.

### ***La percepción de la imagen cinematográfica***

Al igual que en las diferentes áreas de las manifestaciones comunicacionales figurativas, la imagen visual cinematográfica exige, por código, una especial disposición de la percepción humana. No se ve, de idéntica forma, una película, una pintura o un programa de televisión. Modos de ver<sup>27</sup> distintos son necesarios para establecer aceptable contacto con mensajes visuales generados en base a códigos distintos.

Por principio, resulta necesario considerar a la cámara de cine como una extensión tecnológica-analógica de la vista, la cual remeda los pasos de nuestra percepción visual natural, yendo de lo fragmentario a la totalidad, de la multiplicidad a la unidad del objeto.

Es así como en el marco audiovisual del cine se conjugan los fenómenos estrictamente perceptivos (prácticos) y los afectivos (o "mágicos", según la concepción de Morin<sup>28</sup>), por medio de la visión psicológica exigida por código. Hemos de entender la citada visión psicológica como la encrucijada de las objetivaciones y subjetivaciones de lo real y lo imaginario.



Asimismo, mediante múltiples artificios de los que hablaré más tarde, el cine proporciona al espectador el don de *ubicuidad*, hecho del que resulta un testimonio contundente la obra maestra de ciencia ficción realizada por George Roy Hill: *Matadero Cinco*.<sup>29</sup>

### **La objetividad cinematográfica**

Siendo un medio de comunicación que objetiva imágenes verbovisuales, el cine parte de soportes que posibilitan su adecuada y plena expresión. Y, a estas alturas, nos resulta de una gran ayuda los conceptos elaborados por Valeriano Bozal en torno a los conceptos de soporte material y formal en las artes.

Desde su perspectiva, "toda imagen puede ser abordada en tres niveles distintos, el primero de los cuales es fundamento de los dos restantes: *técnico, temático o informativo y significativo*." <sup>30</sup>

Bozal entiende por nivel técnico el conjunto de elementos físicos, materiales que constituyen la imagen, formando un sistema. En el caso de los sistemas figurativos estos elementos son esencialmente los siguientes: a: *el soporte*, y b) *las formas*. Entendamos por soporte el elemento material que sostiene o soporta la imagen (en este caso el celuloide y la pantalla), sin el cual no es posible concebir una imagen. Las formas pueden ser coloreadas y lineales, planas o en relieve, desde las más elementales —colores puros, puntos y líneas manejadas sobre todo en films de corte experimental— hasta las más complejas utilizadas por los cineastas preocupados por la técnica. La incidencia de estas formas sobre el so-

porte altera a uno y a otras y da lugar al c) *sistema o imagen* (de tal modo que sólo metafóricamente podemos hablar imagen *sobre* el soporte, pues este *sobre* es uno de sus dientes).

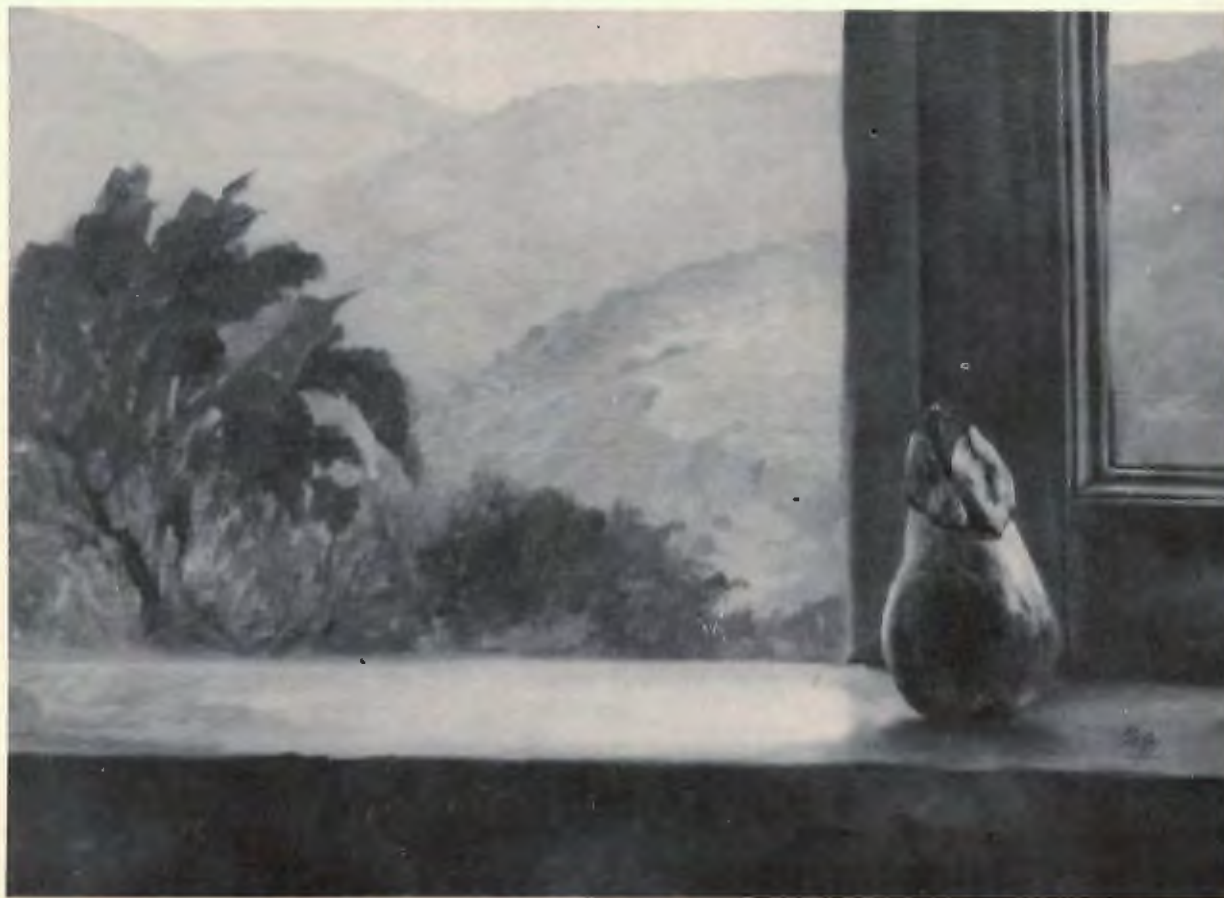
Cada uno de los elementos de este nivel ofrece, desdoblado, una doble perspectiva: informa y significa. Informa sobre la película sobre sus capacidades técnicas (sea en blanco y negro o en color, sea ektachrome o de cualquier otro tipo de película, la velocidad, el tipo de lentes con que puede ser alterada la imagen impresionada en la cinta, etc. Lo mismo ocurre con la pantalla, con todas sus variantes técnicas para una proyección más o menos sofisticada. No es lo mismo *Woods* de Richard Wadleigh en el cine Latino (con sus modernos sistemas de audición y las características peculiares de la pantalla), que en el cine Roble, por ejemplo.

Simultáneamente, dichos elementos significan: una en tilt up "engrandece" el motivo visual captado, de la misma forma en que un "down" "achaparra" o empequeñece. La calidad del film como objeto de consumo, también significa, indicando el status de quien lo ve, etc.; el color es uno de los factores dominantes en la cinta comunican "frialdad" o "calidez" pero también agresividad o melancolía. Incluso, en este caso de la cromatización se puede simbolizar la pureza: el azul, por ejemplo, cuando el color utilizado posee una connotación secundaria culturalmente institucionalizada. Tanto cabe decir de los movimientos de cámara. Esta significación que nace del cine en su configuración física, material, y por consiguiente objetiva, no es, sin embargo, la misma que la anterior. Aquella es objetiva en sentido pleno, ésta puede alterarse; con ésta no sucede lo mismo.

El color azul será siempre azul, para nosotros y para cualquiera, pero no será siempre ni para todos símbolo de pureza. La agresividad del violeta era antes, pero no es ahora. Cuando los últimos movimientos artísticos lo convirtieron en color de moda. No es, pues, la significación constante que nace por mero capricho psicológico. Nace en su referencia al contexto histórico social en que se encuentra, que dota a los elementos de tal significación o la elimina, la mayor parte de las veces (tanto en la dotación como en la eliminación) de un modo paulatino y no muy consciente.

El grado de conciencia del aspecto informativo es variable, mientras que el grado de conciencia de la significación del film como mensaje puede ser (suele ser) muy bajo. El soporte se ha convencionalizado hasta tal punto que parece natural (salvo en el caso de la que hemos denominado significación secundaria, que no pretende tal naturalismo). Por ser bajo se puede utilizar en todo tipo de imágenes subreptivamente, especialmente en todas aquellas que, como las publicitarias, pretenden obtener efectos agradables, no desfasados del gusto reinante. Ahora bien, ese poder significativo que se a poco que reflexionemos sobre el comportamiento de las imágenes y los gustos sociales. En este terreno el camino recorrido ha sido grande si validamos un paralelismo, entre el cine y la pintura, al considerar las aportaciones de los primeros expresionistas de Kandinsky sobre la valoración psicológica de los colores, el punto y la línea, valoración en que se apoyó buena parte de su obra.<sup>32</sup>

Pero no debemos atender solamente al soporte (a) y a las formas (b) individualmente, también es menester recurrir a la incidencia de éstas sobre aquél (c), es decir, el sistema.



El sistema no se define exclusivamente por los elementos que en él intervienen, sino también y muy especialmente por el tipo de relaciones que mantienen. También estas relaciones pueden ser convencionales o no, pueden pasar inadvertidas o pueden llamar la atención sobre su contextura, y el creador del sistema audiovisual tendrá muy en cuenta este efecto a la hora de valorarlo. La razón por la cual se alteran, se convencionalizan o se desconvencionalizan no depende de este nivel —como tampoco depende de este nivel la selección de formas y soportes—, depende todo aquello de los niveles superiores, que intencionalmente determinan éste.

De esta forma, el cine —como tal— establecerá las bases de su expresión objetiva partiendo de íconos artificiales pero concretos, referentes creados y que permiten la aproximación al concepto de objetividad cinematográfica.

De hecho (aún y cuando partamos de la premisa de que *la objetividad y la exactitud plenas*, exhaustivas o integrales *son conceptos ajenos a la realidad humana*), el cine cifra una parte de su gancho en su capacidad para combinar los estellos de lo real con formas de organización de los mismos de carácter imaginario.

Los soportes de la objetividad cinematográfica son los siguientes:

a) Las *formas*, llamadas reales aunque no sean más que representaciones. Al jugar con el concepto convencionalizado de semejanza icónica, guardando rasgos de fidelidad a las apariencias del referente encuadrado por la cámara, se consigue el *efecto semiótico de realidad*. Así, las formas capturadas por la imagen fotográfica, mediante el descrito y comentado mecanismo perceptivo-imaginativo, las restituye a la mira-

b) La *proyección del movimiento* de las imágenes atrapadas por la cámara restituye a las cosas su movilidad física y biológica.

c) Como consecuencia a la cualificación del movimiento, se aporta la *dimensión cinematográfica del tiempo*: el film se desarrolla, dura.

d) Las *cosas en movimiento realizan el espacio que recorren*. Y, sobre todo, *se realizan en el espacio*.

e) La *oposición* entre el *movimiento de la figura* y la *inmovilidad de la pantalla*, libera al objeto del plano bidimensional en el que estaba integrado, convirtiéndolo en una *cosa corporal* (sugestivamente tridimensional).

De todo lo cual podemos deducir con Morin<sup>33</sup> que “el movimiento es la potencia decisiva de realidad: en él y por él son reales el tiempo y el espacio”. Y, por añadidura, que la verdad objetiva en el cine es sólo *impresión de realidad* (partiendo del hecho de que —en cine, siempre— el origen “real” es percibido a través de su doble (imagen del referente)). Para todo lo anteriormente descrito, el cine se vale de:

a) Provocaciones;

b) Aceleraciones; y

c) Intensificaciones de la proyección —identificación del espectador con lo que se le narra.

Además de los anteriores, el cine aporta otro tipo de movimientos tales como la movilidad de la cámara, el ritmo de la acción, el derivado por el montaje, la aceleración del tiempo, el dinamismo musical, etc. Estos movimientos, ritmos y tiempos se aceleran, conjugan y superponen dando por resultado las consecuencias líneas atrás señaladas.

## El cine como lengua y escritura

Como se podrá deducir de lo anteriormente expresado, el cine es lengua. . . pero también escritura. Esa decantada simbiosis de dos de las canalizaciones de la simbolización más importantes de la naturaleza humana es abordada muy convincentemente por Gianfranco Bettetini.<sup>34</sup>

Sin embargo, conviene considerar en primera instancia las funciones generales de toda escritura, mismas que son aplicables al cine en tanto tal.

La escritura es un procedimiento del que nos servimos para "inmovilizar, fijar el lenguaje articulado fugitivo en su esencia".<sup>35</sup> El código escrito según el criterio lingüista es secundario en relación con el código oral que es la lengua y está determinado en cierto modo por los soportes utilizados (roca, cuero, hueso, pergamino, papiro, papel, celuloide, etc.). La escritura, en sus formas china y egipcia arcaicas, es un procedimiento aparecido muy recientemente (segundo milenio antes de nuestra era). No obstante, Leroi-Gourhan hace remontar la escritura a tiempos muy anteriores, al mus-

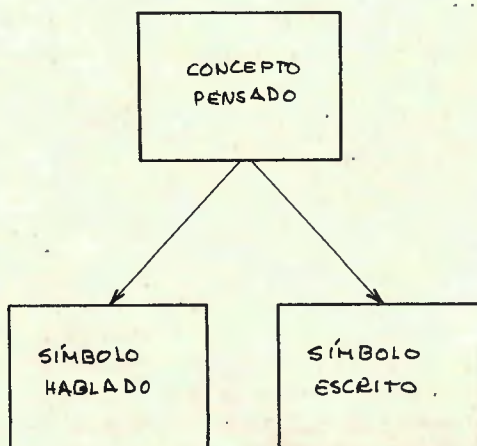
terriense (hacia 50 000), en el que cree ver "incisiones ciadas regularmente", que no serían pictogramas sino gramas.

Por ello es que la escritura ha sido, es y será de importancia inmensa para el género humano en la transmisión de significados e ideas a través del tiempo y el espacio (aunque algunas de sus ventajas están aminorándose frente a las ganancias efectuadas en el siglo XX).

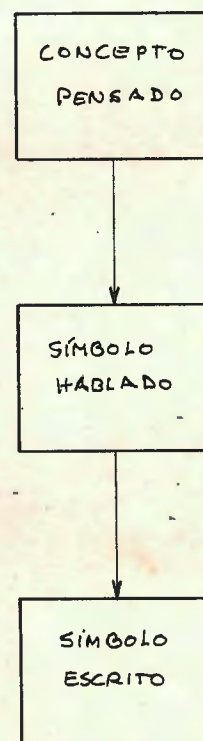
La escritura puede ser básicamente de dos clases: a) *logográfica e ideográfica o logográfica* (como la china), donde hay relación con los sonidos hablados y el símbolo escrito está directamente ligado al concepto pensado; y b) *alfabética o silábica*, en que la forma escrita tiende a representar los sonidos de la lengua hablada, con lo que se convierte en un símbolo de un símbolo (el lenguaje hablado es en sí una serie de símbolos arbitrarios de conceptos pensados).<sup>36</sup> El problema es que la lengua hablada se modifica rápidamente, mientras que la escrita tiende a conservar una forma estática y rígida, lo que distorsiona la relación ideal entre el símbolo escrito y el hablado (véase Cuadro 5).

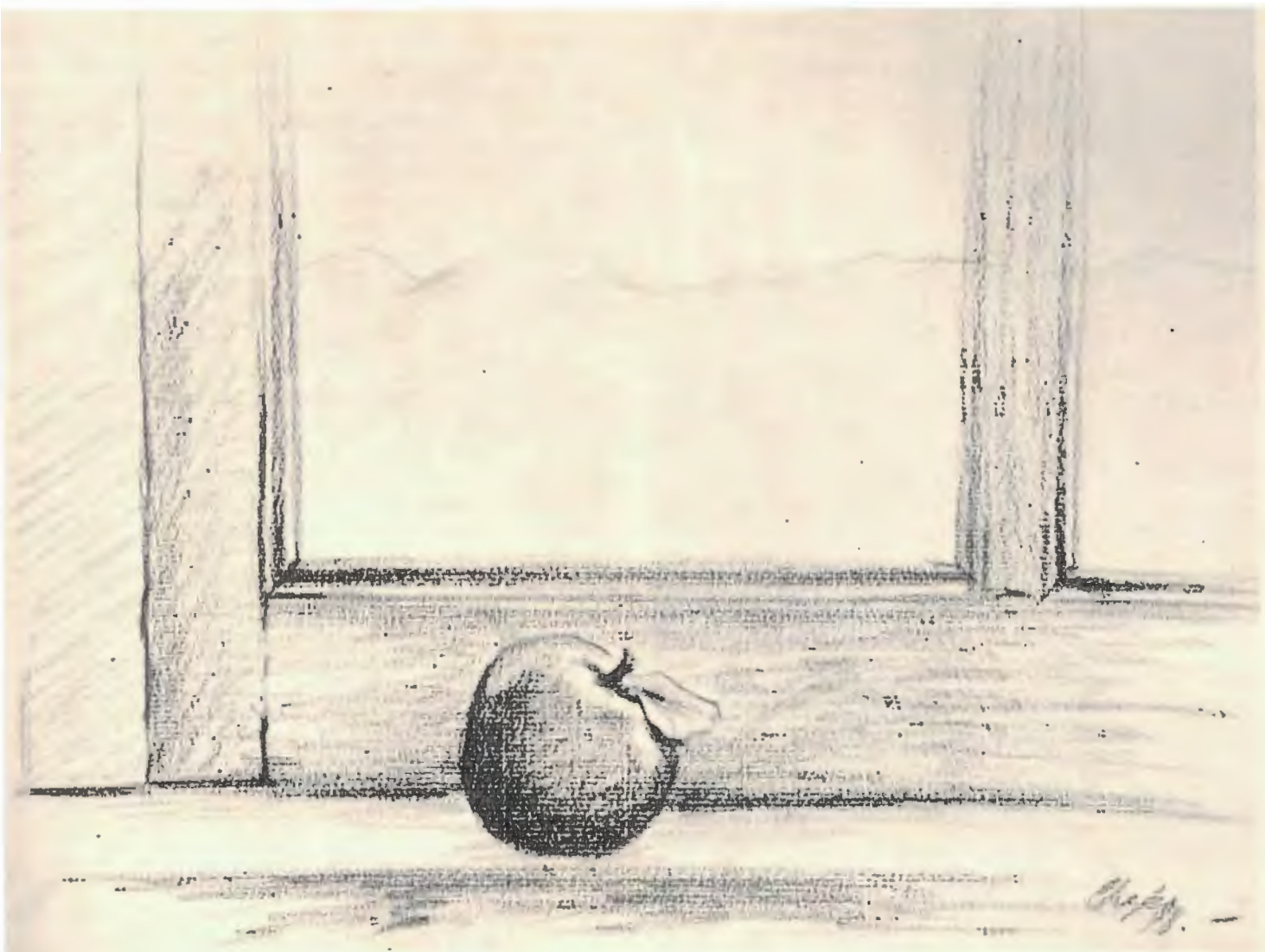
## CLASES DE ESCRITURA

### ESCRITURA PICTOGRÁFICA E IDEOGRÁFICA



### ESCRITURA SILÁBICA Y ALFABÉTICA





Así, sobre todo en su periodo mudo, el cine, como escritura de imágenes visuales en movimiento, se apoyó en convenios culturales de tipo ideográfico. Ya que, incluso en el tiempo de la comunicación gestual convencionalizada, “el cine no realiza exactamente el mismo gesto que realizaría una persona representada, sino una especie de abstracción, de ‘gesto de gesto’”.<sup>37</sup> De ahí que cuando irrumpió el cine sonoro, además de que el espectador recibía un sonido escrito en la banda sonora del film, se accionaban las convenciones culturales de la lengua verbal.

De los rasgos distintivos de la escritura antes enunciados conviene destacar, antes de concluir este apartado, la función transcodificadora que el lenguaje verbal o no verbal ejerce. Si la escritura funge como símbolo de un símbolo previo (las formas individualizadas de la lengua), implica la pérdida y ganancia de ciertos rasgos pertinentes. A este respecto, Susan K. Langer nos ofrece especial ayuda al distinguir entre:

- a) Símbolos Presentativos, y
- b) Símbolos Discursivos.

Por “símbolos discursivos” entiende los del lenguaje propiamente dichos; por “símbolos presentativos”, las formas significativas visuales y auditivas (extensivas, obviamente, a las olfativa, gustativa y táctil), que en sus expresiones ele-

mentales son los instrumentos más primitivos de la inteligencia, pero que en las formas artísticas adquieren estructuras complejas, constituyen símbolos de honda significación y presentan una articulación de lógica peculiar.<sup>38</sup>

Obviamente, la gran mayoría de los apoyos semánticos (considerando tanto los ejes paradigmáticos como sintagmáticos<sup>39</sup>) del discurso fílmico caerían en esta segunda clasificación (a excepción de los diálogos articulados por los actores que, obviamente, pertenecerían a la esfera de los símbolos discursivos).

En este orden de cosas, el cine se corrobora como ese fantástico medio para la expresión del que hablábamos líneas atrás.

Sin embargo, si bien el más alto porcentaje de los símbolos-base en que se apoya el código total del cine son de carácter presentativo, *no podemos hablar de una conjunción de códigos de estructura iguales*. Sobra decir que la “escritura” del audio en las bandas laterales del celuloide se rige por cánones distintos al de la escritura de la imagen visual (considerando distribución de volúmenes, intensidad de los colores manejados, proporción, ritmo, iluminación, etc.). Y, dado que siempre hemos partido de la base de que el cine es arte (la séptima de ellas, precisamente), no podemos dejar de considerar el proceso de interacción que el cine vive con respecto a las seis artes restantes.



### Las relaciones del cine con la escritura en otras artes

Si el sonido articulado por la voz humana es fugaz y apermanente, en forma similar la música viva y los diálogos estaban destinados a perderse o eran insuficientemente representados en la ahora arcaica era del cine mudo, y todo fue así hasta que se consiguió crear una técnica que permitiera al cine *escribir* el sonido y reproducirlo (de igual forma que se reproduce el mensaje de un autor al abrir un libro en que éste se encuentre impreso).

Pero ésta no es una situación exclusiva del sonido y su escritura, sino extensiva al área de las imágenes visuales.

Un antecedente importante en este proceso de perfeccionamiento de las técnicas para la escritura de imágenes —pero casi siempre bidimensional (hasta que se inventa la perspectiva o se empieza a jugar semióticamente con la rugosidad de los colorantes y materiales utilizados)— es la pintura. Otra de las bellas artes que se había constituido como una forma de escritura a lo largo de la historia del Arte, igualmente estática que la pintura, pero que permitía el manejo de un corpórea y objetiva tridimensionalidad era la *Escultura*. En idéntica situación encontramos a la *Arquitectura*.

La *Danza* y el *Teatro*, si bien permiten el manejo de situaciones eminentemente cinéticas (más la primera que el segundo), padecen la ausencia de elementos que faciliten que sus atmósferas y presentaciones sean permeables a la acción del tiempo.

La *Fotografía*, como una forma de escritura que captar una circunstancia espacio-temporal<sup>40</sup> sobre sus inicios, parecía más una pintura —sin grandes formales— obtenida por medios tecnológicos.

Toda esta ruta conceptual llena de expectativas cientes, esperanzada en los logros cuasimágicos de ella, parecía confluir en un “algo” que, a la vez y con go, grabara impresiones de la realidad y no las despo uno de los elementos connaturales a la sensación pero de animación (vida): *el movimiento*. Dentro de la capacidad receptiva de la retina, era necesario experi hasta encontrar, finalmente, la velocidad adecuada p esa sucesión de imágenes proyectadas se aproximara cercano a ese umbral en que es posible decodificar el cado: “sensación de naturalismo en la transportació cuerpos y objetos”. . . y esa vocación comunicativa, y potencialmente artística sería asumida por el cine.

Si de acuerdo con Dewey, el medio material cond en buena parte al menos, la resultante final del pro obra, el medio deberá ser activo y a la vez pasivo, ayudar, pero a la vez podrá obstaculizar la creación, puede convertir en un estorbo siempre que sea emple contra de su naturaleza. Es decir, siempre que cualqu haga uso de medios que no son suyos o que no le son acabará por generar más y más ruido semántico a lo sajes que se elaboren en base a él. En este sentido, plantearnos si son tan afines para el cine —tal como ce— técnicas como el sensorround, la tridimensional el cine olfativo. Estos elementos ¿refuerzan o comp tan el espectáculo o son impedimentos claros para su na expresión? Por lo pronto, los resultados arrojados el momento han condenado al cine a fungir como el de exacerbación de lo visceral por excelencia, sobaj de su rango potencialmente artístico a mal sucedáne montaña rusa de un parque de diversiones (citando ne ejemplos tendríamos *Terremoto*, *Drácula* —la de Wa o el mismísimo *Tiburón* de Spielberg).

Sin embargo, no en todos los casos el “préstamo” i digos resulta del todo inválido. Según Susan K. La Dorfles, el *principio de asimilación intermedia* (“entre tos medios”) posibilita el manejo múltiple de códig uno diferenciado y único) por parte del cine.

A pesar de lo comentado, resultaría prácticamente nal no hacer una alusión, así sea somera a la literatura subrayar que el arte del escritor posee determinadas cu des que el de las imágenes no puede tener. No obstant de los medios de expresión que sostiene un contacto m frecuente con el cine es la Literatura. De ahí que much ces surja, cuando se trata de dos obras maestras (una matográfica y otra literaria), apoyada la más de las ve primera sobre la segunda y las menos la segunda so primera, la inevitable comparación que a nivel de lo establece, sin considerar código y naturaleza, entre otro medio. Un claro ejemplo de ello lo constituye *Cu borrascosas*, cuya versión literaria original, debida al t de Emily Bronte, es incomparable a la versión cinemat ca de William Wyler (1939), siendo ambas “encarnac puntuales en su género de expresión-base.

Así el cine aprehende elementos originalmente prop otras áreas de la expresión. Mediante el *principio de as ción en las artes* se efectúa una especie de absorción

elementos de un arte por el lenguaje de otro. Conviene subrayar que el principio de asimilación no es simil funcional de cinestesia: si en el primer caso se permutan y aprehenden elementos pertenecientes a otro código al cuerpo del código, cuestión, en el segundo se motiva la elicitación de significados de un orden distinto al que pertenece el estímulo evocador (por ejemplo, cuando la grabación del sonido que producen las olas al romperse en la playa, sugiere el olor salino del mar).

El anterior comentario nos permite abordar de una vez las áreas de significación directa o indirecta de que se vale el cine.

## Las cadenas de semiosis y los soportes de la significación cinematográfica

Aunque llenas de matices, y puentes intermedios, las áreas de la significación cinematográfica, en cuanto a la fuente comunicativa, podrían reducirse a cuatro:

- a) El área de significación visual;
- b) El área de significación auditiva;
- c) El área de significación cinestésica;
- d) El área de significación de la circunstancia espacio-temporal vigente durante el periodo de proyección —recepción— decodificación del discurso fílmico.

El cine por antonomasia es un género en el que se combinan las áreas de percepción visual y auditiva. Sin embargo, en esas áreas hay una infinidad de elementos a considerar como materia prima con la que se llega al signo total visual o acústico. Así, tal como se hace en el cuadro 6, podemos distinguir en el cine una enorme variedad de códigos-base. Con ellos, el cine se instrumenta para conjugar técnica, arte y expresión y dar por resultado un film.

A la vez, las formas indirectas y circunstanciales de comunicación establecen la ruta de significación denotativa. Como se sabe, el cine es uno de los medios de comunicación con mayor poder sugestivo: nos proporciona la ilusión de movimiento a través de la sucesión ininterrumpida de fotogramas que reúnen imágenes fijas. No obstante, una película puede enternecer o violentar, enfatizar o escandalizar, provocar la risa o el llanto. ¿Cómo alcanza tales logros? Principalmente, gracias a la facilidad con que puede crear atmósferas envolventes. Pero, precisamente, el sustrato y plataforma de esas atmósferas de donde se deriva a esa enorme capacidad de sugerencia viene dado por el apoyo de la imaginación a través de la cinestesia. Sin esa rica facultad complementadora de significados, emociones y experiencias el cine iría muy poco probablemente.

Por otro lado, la circunstancia física que enmarca y acompaña los procesos de emisión, proyección, recepción y decodificación del film es capital.

Adoptando un criterio barthesiano, la circunstancia de comunicación, al fungir como contexto, otorga el significado propio y final a cualquier tipo de mensaje emitido. De esta forma, cualquier estudio que deje de considerar a la circunstancia de comunicación en que haya sido emitido "X" mensaje en el análisis del mismo, irremisiblemente mostrarán un juicio considerable sus conclusiones.

De ahí que si se adopta —como lo hemos hecho— un criterio estructuralista en una semiótica de la imagen visual cinematográfica, resulte capital la recepción de los varia-

## Los códigos-base de la expresión cinematográfica

Obviamente, esta lista ni es ni pretende ser exhaustiva, pero ha sido elaborada con la convicción de que otorgará luz suficiente en torno a la magnitud del terreno en que nos manejamos. Los códigos-base considerados son los siguientes:

**CODIGO DE LA ORGANIZACION DE LOS VOLUMENES** captados por el objetivo de la cámara y proyectados en la pantalla durante el tiempo de exhibición.

**CODIGO DE LOS COLORES** o matices aplicados a dichos volúmenes o a las "áreas libres" (concepto obviamente aplicable tanto a los filmes a color como a los en blanco y negro).

**CODIGO QUE CONTROLA Y SEMIOTIZA LA DISRITMIA Y EL CONTRAPUNTO EN LA PARADOJA VISUAL.**

**CODIGO QUE RIGE LA COMPOSICION FORMAL**, considerando la organización y distribución de los motivos perceptibles;

**CODIGO RECTOR DE LA UBICACION POR PLANOS.**

**CODIGO DE LA ILUMINACION** (misma que permite los artificios de matices, contrastes, la incidencia parcial de luz, etc. sobre los motivos registrados por la lente de la cámara).

**CODIGO DE LA ESCENOGRAFIA**, en el que cobran especial importancia los estilemas regionales o temporales sugeridos o precisados indirectamente (lo obvio, en este caso, consiste en el manejo de elementos clásicamente pertenecientes al folklore).

**CODIGO DEL VESTUARIO** (lo comentado para la escenografía es igualmente extensivo a este código).

**CODIGO DEL LENGUAJE OBJETUAL**, en que se ubican significados denotativos o connotativos adjudicados a los referentes según el marco cultural de que se trate (y aquí avanzamos desde el objeto-fetichista hasta las banderas y símbolos de capital importancia para el grupo del que hablemos).

**CODIGO ORGANIZADOR Y SIGNIFICADOR DE LAS CONVENCIONES ESTABLECIDAS O INNOVADAS COMO TIPOS DE LOS PERSONAJES**, mismos que permiten la estereotipación (caso del western clásico en que el "malo" viste de negro y se ve desarreglado ante el atavío blanco y las facciones cuidadas del héroe "bueno").

**CODIGO DE LAS FORMAS "PURAS"** (como elementos a ser conjugados, sin significado propiamente dicho fuera del contexto estructural, efectuando las funciones que en lingüística se adjudican normalmente a los fonemas, aunque esto no excluye la existencia de monemas significantes a nivel de formas desvinculadas de su posición y relaciones en el contexto).

**CODIGO DE INTERPRETACION:**

—Escuelas de actuación.

—El lenguaje no verbal:

1.—Gestual; y

2.—Objetual.

—La función del Lenguaje verbal.

1.—Elementos Paralingüísticos.

**CODIGO DE LA BANDA SONORA:**

Ruidos (Ambientales).

—Onomatopeyas.

—Canto.

—Diálogos.

—Música.

Conviene subrayar que la música, aparte de los casos en los que se destina e intentos particulares, como en ciertos films musicales (por otra parte rara vez de interés desde el punto de vista artístico), tiene como finalidad principal de la favorecer la verosimilitud de la narración fílmica, prescindiendo de esa "corporeidad", esa dimensionalidad que no posee la pantalla. Y esto justifica también la conocida teoría del asincronismo cinematográfico, según la cual la posibilidad de fusión y concordancia del tiempo musical y del tiempo real, sirven para justificar el hecho de que la inclusión en la aventura fílmica de una "duración" musical tan distinta de la realidad cronológica, ayude a sostener y a exaltar la duración, aunque ficticia, propia de la acción fílmica.

La música por eso, en la mayoría de los casos, será escuchada, pero no percibida de modo consciente, lo cual le permitirá actuar sobre aquella zona del limbo que constituye el pantano que se extiende entre sensaciones y percepciones y de la que habitualmente el arte no tiende a valerse.

**CODIGO DE LOS LENTES**, filtros y demás implementos para la captación y proyección de la imagen por la cámara.

**CODIGO DE MILIMETRAJE Y FORMATO DE LA PELICULA.**

**CODIGO DE LOS MOVIMIENTOS DE CAMARA** (ver cuadro, alusivo a la Terminología Cinematográfica Básica).

**CODIGO DE LA TRAMA.**

**CODIGO DEL ARGUMENTO.**

**CODIGO DEL MONTAJE.**

**CONVENCIONES ESTABLECIDAS** o innovadas respecto de los personajes.

En este renglón, un elemento semiológico a considerar en la construcción de personajes (en que buena parte de la "culpa" la tiene tanto el **Western** americano como **Film Noir** francés) es la estereotipación, sobre todo la llevada hasta sus últimas consecuencias en ciertos géneros cinematográficos en que el "malo" vestirá, indefectiblemente, con colores oscuros, sombrero negro, físico desarreglado y con maneras y actitudes de maldito. Y viceversa con el "bueno". A veces sólo falta que ambos se coloquen una etiqueta que diga "yo soy el bueno" (o el "malo", en su defecto), para acabar de evidenciar la rigidez del papel asignado al intérprete.

Lo mismo sucede con el seductor (su rótulo lo lleva en el elegante bigote o en los cabellos ondulados), con la ingenua, la mujer apasionada, el bufón y el spermachó al esilo Bronson. Es más ocasiones de las que hubiera de esperarse, estas "bandas de repugnancia" invitan al espectador a reducir el grado de participación de su atención, dando por resultado los nefandos filmes predigeridos.

**CODIGO DEL CELULOIDE UTILIZADO** (virtudes y limitaciones propias de la película utilizada).

**CODIGO DEL RITMO INTERIOR DE LA CINTA.**

**CODIGO CINESTESICO.**

**CODIGO ESTILISTICO** derivado del género cinematográfico en que se ubica el filme.

**CODIGO ESTILISTICO** derivado de la línea narrativa argumental.

**CODIGO PROXEMICO**, manejado en función de la atmósfera del filme (cercanías o lejanías en función de).

**EL CODIGO DEL CINE**, en tanto normas socialmente codificadas al experimentarlo (conductas protocolarias ante el cine: posición del cine como medio de expresión en la superestructura o universo simbólico de la cultura en que funciona, etc.).

**CODIGO RECTOR DE LA ESTRUCTURA SEMIOLOGICA** en que se convierte propiamente la sala de exhibición:

—posición de las butacas hacia el frente;

—invita a postura de relax;

—centro único de estimulación de la atención: la pantalla;

—el oscurecimiento sustancial del recinto (ambiente paraonírico según Morin).

—El hecho de ir "especialmente a ver tal, en tal lugar y pagando "X" suma (en contraposición con la TV que ofrece diversión "gratis").

—Tamaño de las imágenes proyectadas.

—Reducción sustancial de la red de estímulos distractivos, etc.

bles concomitantes y circunstanciales que alteren la fidelidad inicial del mensaje elaborado por el realizador.

Así, dentro del juego semiótico descrito, cabe subrayar la acción decisiva que sobre todo este marco juegan dos variables concomitantes: la censura y el dinero.

### **La censura como variable concomitante en el proceso semiótico**

La censura (en cualquiera de sus modalidades: directa sobre el film, por enlatamiento de la cinta o por distribución, tiempo de exhibición y demás refinamientos inquisitoriales), evidentemente funge como ruido, tanto semántico como físico en la naturaleza del mensaje original codificado por el autor de la cinta. Un caso que ilustra muy bien nuestras tesis nos lo da la situación del cine norteamericano allá por los años veinte. En estos difíciles momentos predomina la hipocresía. Por primera vez en la historia presbiterianos, baptistas y anabaptistas, metodistas y mormones se encontraban de acuerdo: el público desertaba de los templos para llenar las salas cinematográficas. El clero no titubeó en afirmar la equivalencia: cine-demonio.

Ya existía un precedente: el 10 de enero de 1909 el *Chicago Tribune* había lanzado contra el cine la misma acusación que había costado la vida a Sócrates: corruptor de la juventud.

Los puritanos del Clan Murphy tomaban por asalto los cines que se resistían a sus directivas. En Chicago, la policía se encargaba de prohibir las películas que juzgaba inmorales. Los teatros de variedades de Nueva York, irritados por la competencia, se unieron a los pastores y obligaron al alcalde Mac Clellan a cerrar los cinematógrafos. Entre 1911 y 1916 la censura se establece, lenta pero firmemente, en todos los estados de la Unión; hasta el punto de que en 1921 todos los productores debían complacer el gusto de 47 censores diferentes.

Por ello es que, a no quererlo, la censura juega un papel decisivo en el proceso. Independientemente de que un film mutilado no dice lo mismo o lo dice menos expresiva y convincentemente. Obviamente, al entrar en juego el segundo factor al que aludíamos, las cosas se ponen más difíciles. Por ello es que una historia del cine sería casi incomprensible sin el agregado de una historia de la economía cinematográfica. De hecho, la creación de las "estrellas" (el star system) no puede ser considerada sino como una novedad industrial. La primera de ellas fue, en el cine norteamericano, Mary Pickford y en Europa este fenómeno se manifestó casi espontáneamente con el fanatismo por la italiana Francesca Bertini.

Movimientos cinematográficos tan importantes en la historia del cine tales como la *nouvelle vague* o el neorrealismo italiano resultarían de plano incomprensibles si se deja de tomar en cuenta el factor antes enunciado.

### **El autor como estructurador intencional del discurso filmico**

Después de que algunos literatos quedaron afónicos tras denunciar al cine de los inicios como el fin de la civilización, éste logró cierta estabilización: la producción media alcanzó un nivel correcto y los grandes realizadores demostraron que había nacido el "séptimo arte", tal como Canudo había espe-

El cine, entre otras cosas, potenciaba su código para el gran arte al permitir la presencia mítica del director en la cinta realizada bajo su coordinación y mando. Y es tan evidente el hecho que, en muy pocas ocasiones se flexiona sobre la base que sustenta este criterio.

El realizador tiene en sus manos un instrumento de poder comunicativo y de sugerencia cinestésica. De su montaje, estilística y adecuada coordinación de los elementos participantes en el rodaje, depende el final de la película. Así, conviene no sublimar (como en ocasiones se hace) la labor que desempeñan los actores: su presencia es importante, capital, pero no decisiva. Al del director confluyen las vertientes de toda la superestructura cinematográfica.

Un ejemplo bastante ilustrativo de lo anteriormente dicho lo constituye la experiencia realizada por Pudovkin en 1928.<sup>43</sup>

Inspirándose en un ensayo efectuado en 1921 por V. Kulechov (autor de *Dura Lex* —1927— con un ejemplo tomado de Jack London), extrajo de una vieja película el primer plano de Iván Mosjugin. El actor aparecía completamente impasible y con expresión ausente. Faltaba producir esta secuencia como para obtener tres copias y procedió luego a montarlas de la siguiente manera:

- a) Primer plano de un plato de sopa — plano de Mosjugin (1 a).
- b) Cadáver extendido en el suelo — plano de Mosjugin (2 a).
- c) Mujer desnuda durmiendo — plano de Mosjugin (3 a).

Preparado así este cortometraje fue exhibido a un grupo de personas que ignoraban completamente ese experimento. El público quedó entusiasmado ante la versatilidad del actor que sabía transmitir impresiones tan sutiles: su mirada ante el plato de sopa, su dominio ante el cadáver, su dulzura ante la mujer. En cambio, nosotros sabemos que las tres expresiones del actor (1a, 1b, 1c) corresponden rigurosamente a una sola e idéntica actitud.

Es preciso deducir de ello que el cine no es un conjunto de fotografías o de sonidos sino una dosificación de imágenes audiovisuales (dosificación del tiempo, de la secuencia) e insistencia (intermitencia), dosificación que corresponde al director.

El director muestra su capacidad en la unidad de la obra que realiza, pues la unidad de espíritu puede coexistir con la individualidad. Cuanto mayor es esta unidad, más se aproxima la película a la obra de arte.

Algunos afirman que el cine debe ser considerado como el coronamiento final de todas las técnicas del arte, pues engloba y encierra en sí mismo la posibilidad del cine. El director utiliza el montaje para unir los elementos de la obra y lograr así la finalidad que se proponía con esa técnica, en sus manos, permite por fin concretar las intenciones realistas que han obsesionado a los poetas; por efecto, renunciar a "lograr la tercera dimensión, consiguiendo nada más que de las dos primeras" (Leonard). Aproximarse a la realidad dado que la incorpora directamente como elemento de arte. Y a estas alturas cabe decir que *todo cine, por lo menos en principio, es documental*, contra lo que pudiera pensarse, debe ser considerado como signo de madurez del cine; la película

gmentos de la realidad (documentos visuales) para crear, mediante el montaje, otra realidad "arbitraria" y "artificial" y es la obra de arte. Esta idea podría aplicarse a todo el cine, al cine que se reconoce a sí mismo como resultado del juego de un autor.

### **unidad del código cinematográfico: signo compuesto**

En esta peculiar situación, el cine, antes que cualquier otra cosa, necesita articular las unidades de sus códigos-base para conjuntar unidades compuestas polidimensionales que actúen como unidades elementales de su lenguaje. Esto es, el cine necesita conformar en su base áreas y elementos en ocasiones dispares, dando por resultado un *signo compuesto*. Sin embargo, con esta primera articulación (anterior a la del paradigma y del sintagma mismos) aún no es posible la expresión. El segundo paso vendrá dado en la articulación de las áreas verbal y no verbal con que cuenta la cinta. Esta simbiosis más real que aparente posibilita ya después la articulación del eje del paradigma (o de selección de los elementos a combinar en el discurso filmico) y el sintagmático (o de combinación de los elementos elegidos como pertinentes al momento de la encodificación).

A pesar de todo, esta articulación múltiple nos muestra lo un aspecto del proceso de semiosis exigido.

De hecho, se ha jugado con previas articulaciones asimilables culturalmente para la comprensión del mensaje cinematográfico (la articulación referente-imagen mental; imagen mental-imagen visual referencial —o concreta, perceptible, tangible—; y la establecida entre imagen visual referencial-imagen visual proyectada). El cine, a no dudarlo, implica innumerables articulaciones de magnitud tal que resulta imposible concebirlo sin una evolución cultural en que no se le vea como fetiche ni como "sueños instantáneos".

Cuando ya hemos articulado varios signos compuestos, se nos aparece la posibilidad de la "frase" cinematográfica (y aquí manejamos terminología lingüística en una perspectiva semiótica, conscientes de que posee una capacidad de extensión tal que resulta inadecuado encerrarla en el área del lenguaje verbal). La frase cinematográfica adquiere nombre propio al ser concretada en el concepto de secuencia. Obviamente, al ser articuladas una cantidad de secuencias, obtendrá por resultado el discurso filmico.

De hecho, el elemento polivalente que nos ha permitido esta serie de articulaciones ha sido siempre el montaje, mismo que a la vez nos posibilita la realidad del ritmo interior del film.

Con ello, a fuerza de consolidarse como canal masivo en la actual comunidad mundial, el cine construye los cimientos de un nuevo universo simbólico.

### **cine como universo simbólico**

Tomando como fuentes a cabezas intelectuales de la altura de Cassirer o un Jung, Berger y LucKam desarrollan el concepto de Universo simbólico en el marco de una cultura.<sup>44</sup> Según ellos, lo que verdaderamente permite a un grupo la creación de una referencia connatural o intelectual, en la



que se encuentran plasmados los valores, signos, símbolos y experiencias comunes del grupo, es la conformación gradual de un polidimensional y metamórfico universo simbólico.

Dicho universo simbólico, metafóricamente hablando, es la nube a la cual todos los miembros de una comunidad acuden a fin de posibilitar su empatía en las relaciones interpersonales que se van generando. Es la reunión decantada del patrimonio de saber una cultura.

Evidentemente, para poder fungir como tal (y como sustituto intangible a todo tipo de idiolectos), la capacidad de mutaciones de sus fronteras es prácticamente infinita. El universo simbólico que soportó la denominada Galaxia de Gutenberg,<sup>45</sup> alteró las posiciones de sus valores y relaciones ante la irrupción de la Era Marconi o con la presencia de la televisión, por ejemplo.

De ahí que con los "nuevos modos de ver" (trascendentes variaciones en las maneras de conducción de la percepción visual), su cuerpo se haya expandido a nuevas áreas en las que se hace necesario dar cabida a sistemas de naturaleza distinta a los preexistentes.

Es por ello que afirmo que el cine ha generado a lo largo de su existencia un nuevo sistema en el cuerpo del universo simbólico total que soporta la cultura mundial, con criterios y valores propios, pero inevitablemente conectado con las restantes áreas de esta macroestructura.

El cine, por sí mismo y en cuanto tal, desposeído de las interrelaciones de semiosis con otros grandes sistemas de la cultura no sería siquiera concebible. Pero no por ello quisiera hacerse extensivo en validez lo propio del código de la prensa (por citar un ejemplo) al del lenguaje cinematográfico.

En ese rico sistema del universo simbólico de la cultura del Siglo XX, el cine ocupa un lugar de privilegio, sobre todo como promotor de esa "cultura visual" a la que alude Gattegno.<sup>46</sup>

Poseen su estructuralmente modelado, desde el mito (yendo desde el sistema superstar al cine de autor) hasta el rito (la conducta socialmente institucionalizada del espectador ante el medio mismo y sus contenidos, cosa genialmente visualizada por John Schlesinger en su *Como plaga de Langosta*<sup>47</sup>); de las relaciones del pensamiento moral de la época hasta la más exacerbada censura; del papel del dinero —en su carácter de industria— en frenética competencia con los demás productores de satisfactores en el mercado de la diversión.

La consolidación de este universo simbólico ha ido tan lejos que ya no resulta impropio hoy en día hablar de una "mitología" cinematográfica, de un "alma" cinematográfica, de una variación neurofisiológica del globo ocular como resultado del contacto con el séptimo arte, etc. . .

Hoy, a no dudarlo, el cine es motor de cambio y amo de

un importante sector del universo simbólico de la cultura audiovisual del siglo XX.

### Hacia una cosmovisión cinematográfica

Es así como el cine, "el oficio del siglo XX" en palabras de Guillermo Cabrera Infante, se construye alterando y queciendo nuestra humanidad concretada en formas de cultura.

Sustentado en una gramática, en un lenguaje cinematográfico que en su signo elemental compuesto reúne las posibilidades de artes y ciencias (ver cuadro 5), conforma una cosmovisión distinta, en el sentido integral del término.

Si utilizamos la palabra cosmovisión en su acepción denota la postura del hombre ante Dios, la vida, el mundo, la muerte y lo que viene después de ella, el cine, al configurar un universo simbólico pleno, en formación y renovación constantes, hace que las convicciones, valores y conductas humanas sufran una metamorfosis, sino determinista sino tancial.

Así, pues, el hombre y su cultura no son los mismos antes y después del cine.

## Notas:

1 Actor y director rumano nacido el 2 de enero de 1886. Murio en Berlín el 7 de marzo de 1931. De entre su larga producción se destacan dos grandes obras maestras: *Scherben* (1922) y *Sylvester* (*La noche de San Silvestre*, 1923), en que la estética del *Kammerspiel* fue llevada a su apogeo, en base a estas dos tragedias modernas en las que la gente sencilla resulta aplastada por la fatalidad.

2 *El nacimiento de una nación* (*The Birth of a Nation*). Norte americana, 1915. Producción: Epoch. Argumento: según la novela del reverendo Thomas Dixon: *The Clansman*. Adaptación: D. W. Griffith y Frank E. Woods. Dirección: David Wark Griffith. Con: Henry Walthall, Miriam Cooper, Mae Marsh, Josephine Cromwell, Spottiswoode Aitken, J. A. Beringer y Lillian Gish.

3 *Intolerancia* (*Intolerance*). Norteamericana, 1916. Producción: Wark Producing Corporation Triangle. Argumento y Dirección: David Wark Griffith. Intérpretes: Lillian Gish, Mae Marsh, Fred Turner, Robert Harron, Sam de Grasse, Vera Lewis, Mary Alden, Eleanor Washington, Pearl Elmore, Lucille Brown, Mrs. Arthur Mackley, Miriam Cooper, Walter Long, Tom Wilson, Ralph Lewis, Rev. A. W. Mac Clure, Marguerite Marth, Dore Davidson, Tod Browning y Edward Dillon.

4 *El cantante de jazz* (*The Jazz Singer*). Norteamericana, 1927. Producción: Warner Bros. Argumento: Alfred A. Cohn, según la obra de Samson Raphaelson, basada en el cuento *The Day of Atonement*. Dirección: Alan Crossland. Con: Al Jolson, May McAvoy, Eugene Besserer, Warner Oland, Otto Laderer, Richard Tucker, Will Wallings, Bobby Gordon, Nat Carr, Anders Randolph y William Demarest. Canciones: *Dirty Hands, Dirty Face, My Mammy* y *Mother, I still have you*.

5 *Gone with the Wind* (*Lo que el viento se llevó*). Norteamericana, 1939. Basada en la novela de Margaret Mitchell. Dirección: Victor Fleming. Con: Clark Gable, Olivia de Havilland, Vivian Leigh y Leslie Howard.

6 Este aspecto viene especial y muy convincentemente desarrollado por Edgar Morin en su obra *El Cine y el hombre imaginario*, publicada por Editorial Barral, sobre todo en los capítulos II y III en los que alude al parentesco entre las condiciones de existencia presentes en la hipnosis, el sueño y el cine.

7 Citado por Floyd H. Allport en *Theories of Perception and the concept of Structure*, Publicado por Wiley, Nueva York.

8 En *La lengua y el pensamiento*, nos lleva a inferencias con cuenta al pensamiento de Titchener.

9 En *The Conceptual Framework of Psychology*, publicado por la Chicago University Press.

10 *El devenir de las artes* de Gillo Dorfles, págs. 29 y 30, publicado por el Fondo de Cultura Económica.

11 *The Principles of Arts*, 1928. Es citada y explicada convenientemente su teoría en el libro titulado *El lenguaje del arte* de Roberto Kogan, publicado por Paidós.

12 Al respecto, recomiendo la lectura del libro de Umberto Eco *La estructura ausente* que, en su sección dedicada al estudio del universo de las señales, postula que por herencia cultural se tiende a establecer una disyunción binaria en la adjudicación de significados. Jerrold Katz en *La filosofía del lenguaje* (publicado por Martínez Roca Editores), con la presentación de su modelo *El Arte* llega a conclusiones similares.

13 En *Biología y psicoanálisis* y en su artículo titulado "Violencia y Ternura". Al respecto, arroja especial luz *La psicología de la comunicación* del Dr. Tirso Limón, decano de la Escuela de Comunicación de la Universidad Iberoamericana, hasta el momento inédita.

14 En su acepción original, *Urdimbre* nos lleva al significado de trama de hilos, de lo que se deduce que se trata de un término usado frecuentemente en el ambiente de las industrias textiles. El Carballo adopta la palabra y la utiliza como el entretrejo de significados, emociones y experiencias con que se forman y manifiestan el temperamento, carácter y personalidad de un sujeto. En el proceso, Carballo distingue tres fases principales por las que atraviesa, modelándose, la Urdimbre o "estructura interior": la constitución, la de orden y la de identidad.

15 En *El hombre y sus símbolos*, obra publicada por el Fondo de Cultura Económica en tres tomos.

16 Cassirer, Ernst. *Op. Cit.*

17 Concepto elaborado y desarrollado por Norbert Wiener, padre de la Teoría Cibernética, en obras como *Cybernetics. Control and Communication in the Animal and Machine* (1948), *Cibernética y sociedad* y *Dios y Golem, S.A.*, lecturas de carácter fundamental para el estudio del actual panorama de la comunicación humana y el marco de acción de la computadora.

18 En su *Tratado de semiótica general*, publicado por Editorial Nueva Imagen por convenio con Lumen.

19 Como es del dominio público, la etología debe su paternidad, entre otros, a Konrad Lorenz, quien a partir de sus observaciones del comportamiento animal ha logrado establecer válidos paralelismos con la conducta humana. Para más abundante información al respecto, recomiendo la lectura de sus obras tituladas *Comparative Study of Behavior*, publicado por la International University Press (págs. 239-263) y *Kings Solomons King* publicado por Thomas y Crowell (págs. 84 a 96).

20 En su obra *Signos, lenguaje y comportamiento*, págs. 192 y 193.

21 En *La ciencia de la semiótica*, publicada por Nueva Visión.

22 En el artículo titulado "Más allá de la analogía, la imagen", reunido en el libro *El análisis de las imágenes*, publicado por Editorial Tiempo Contemporáneo en su colección Comunicaciones-Communications.

23 En sus incisivas y brillantes obras tales como *Pintura y sociedad*, publicado por Losada, su *Sociología del arte*, dada a conocer por Alianza Editorial y su *Technique et Esthétique* publicado por Cahiers Internationaux de Sociologie.

24 Aquí —y a lo largo de todo el escrito— utilizo la palabra *referente* en la acepción que tradicionalmente le adjudican tanto la semiótica como la Lingüística estructuralistas, esto es, entendiéndolo como todo aquel ser que puede ser —y es— independiente de que sea conocido o pensado.

25 Cabe hacer notar que, en la concepción de Susan K. Langer, aun y cuando sus observaciones parten del análisis del código de la música como arte, en las artes en general (círculo al que pertenece por naturaleza y méritos el cine), se parte de una relación de significación diametralmente opuesta a la de los lenguajes convencionales "arbitrarios" apoyados en *signos*: la relación significante-significado se establece, en primera instancia, como de orden *connotativo* y no *denotativo* (como es el caso de las lenguas verbales por ejemplo. Es decir, primero se decodifica un significado obtenido por experiencia directa con el fenómeno aludido y, ya después, se establece el significado social del signo o experiencia. En esta diferencia de raíces, surge una de las fundamentales divergencias entre los lenguajes de las ciencias y el de las artes.

26 El concepto de "trama simbólica", manejado por Cassirer en la obra antes citada, considero que puede y debe hacerse extensivo al plano individual adquiriendo, en consecuencia, funciones ideológicas. Este rico concepto derivado de la realidad significada en contraposición con la realidad referencial, será abundantemente desarrollado y esclarecido en la parte media y final de este ensayo.

27 Aquí hacemos propio el rico vocablo con que titula su obra John Berger, considerando que la conducta que exigen por código los nuevos medios de comunicación verbovisuales, resulta capital en el proceso que describimos.

28 Morin, Edgar, *Op. Cit.*

29 *Matadero cinco (Slaughterhouse Five)*. Norteamericana, 1971. Dirección: George Roy Hill. Con: M. Sacks y E. Roche.

30 En su obra monográfica titulada *El lenguaje artístico* publicada por Editorial Península, págs. 237 y 55.

31 *Woodstock*. (Norteamericana, 1970). Dirección: Michael Wadleigh. Edición: Martin Scorsese. Con: Jimmy Hendrix, Joe Cocker, Carlos Santana, Ten Years After, Crosby, Stills & Nash, Joan Baez, Canned Heat y varios más.

32 Sobre todo en *Punto y línea sobre el plano*, visionario ensayo que sentó buena parte de las bases teóricas para el desencadenamiento de las vanguardias artísticas del Siglo XX. Véase, además, *De lo espiritual en el arte* publicado por Nueva Visión.

33 Morin, Edgar, *Op. Cit.*

34 En su completísimo análisis titulado *Cine: lengua y escritura*, en el que con lúcidos y sólidos argumentos recorre la perspectiva semiótica desde la que se podría concebir el universo comunicacional del cine.

35 *Historia de la Escritura* de J. Fevrier, pág. 9.

36 En la escritura china se presenta la palabra hablada que significa *caballo* mediante un símbolo que en su origen era el dibujo de un caballo: es un *pictograma*. La palabra que designa el *Este* es el pictograma del sol naciente por encima de un árbol, lo cual forma un *ideograma*.

37 La frase corresponde a Umberto Eco. Está recogida en el libro-entrevista de Luis Pancorvo *Ecoloquio con Umberto Eco*, publicado por Editorial Anagrama.

38 Cfr a *Nueva clave de la filosofía* publicado por Editorial Sur, pág. 112 y a *Problems of Art* (1957).

39 Según Eco, en su libro titulado *Signo*, nos dice que "una lengua pone a mi disposición un *eje de la selección*, basándome en el cual elijo unidades para disponerlas sobre el *eje de la combinación*. En otras palabras, la lengua (el código) pone a mi disposición un *paradigma*, un repertorio de unidades que se han de combinar *sintagmáticamente*".

40 Cfr a al artículo de Juan Pinelo, incluido en este mismo número.

41 Boris de Schlözer, sobre todo en *Introducción a Juan Sebastián Bach*, publicado por Eudeba, fundamenta que una especie de yo trascendente, denominado por él como *Yo mítico*, manifiesta la presencia del artista creador de la obra cuando ésta es fruida por algún receptor-recreador de ella. La teoría de Schlözer, si bien es de difícil comprobación en el limitado campo de lo empírico-demonstrable, ante un vasto panorama en el campo de la estética, de la semántica del arte, la fenomenología y las ciencias de la comunicación en general, al validar en formas concretas aquella necesidad de trascendencia que menciona y fundamenta Fromm en su *Psicoanálisis de la sociedad contemporánea*. Respecto de la teoría de Schlözer, recomiendo la lectura del capítulo "Boris de Schlözer y el mundo mítico del arte" desarrollado por Jacobo Kogan en el anteriormente citado *El lenguaje del arte*.

42 Vsevolod Pudovkin (nacido en Penza, URSS, el 6 de febrero de 1893 y cuya muerte ocurrió el 30 de junio de 1953. Uno de los cuatro grandes del cine soviético mudo junto con Eisenstein, Vartov y Dovjenko. A partir de su primer éxito, *La madre*, se orientó hacia un cine romántico a la vez que lírico, psicológico y social, mostrando la evolución de personajes muy individualizados, aunque elegidos por su valor de tipos sociales representativos. Con guiones muy elaborados y actores magistralmente dirigidos, realizó una trilogía sobre la toma de conciencia de una vieja obrera: *La madre*; un joven campesino convertido en soldado: *El fin de San Petersburgo*; y de un nómada asiático: *Tempestad sobre Asia*. En la misma época, partiendo sobre todo de las enseñanzas de su maestro Kulechov, enunció una serie de principios referentes al arte del film, que resume así su amigo Moussinac: "El montaje es el fundamento del arte cinematográfico, el elemento creador de esa nueva realidad. El espacio cinematográfico y el tiempo cinematográfico, que no tiene nada que ver con el espacio real de la acción, vienen determinados por las tomas y el montaje. No se rueda un film, se le construye con imágenes. El plano aislado tiene una significación análoga a la de la palabra para el poeta. . . Una toma de imagen no es el simple registro de un acontecimiento, sino la representación de una forma particular, elegida, de este acontecimiento. De ahí la diferencia entre el acontecimiento en sí y la forma que se le da en la pantalla, diferencia que es la que hace que el cine sea un arte. En cuanto a los métodos de base del trabajo de montaje pueden tomarse como referencia, por ejemplo, el contraste, las acciones paralelas, la asociación, la simultaneidad".

43 Ejemplo recogido por Giuseppe Lo Duca en su *Historia del cine*, Editorial Universitaria de Buenos Aires, págs. 135-136.

44 En *La Construcción social de la realidad* publicada por Editorial Amorrortu.

45 Según la concepción de McLuhan en su libro homónimo y en *La comprensión de los medios como extensiones del hombre* publicado por Editorial Diana.

46 *Hacia una cultura visual*, recogido en la Colección Sepsetentas.

47 *The Day of Locusts (Como plaga de langosta)*, 1976). Dirección: John Schlesinger. Edición: Jim Clark. Argumento apoyado en la novela de Nathanael West. Con Donald Sutherland, Karen Black, William Atherton, Burgess Meredith y Geraldine Page.