

3. Experiencia del aparato

Presentación

El cine tiene una sustancia etérea, el tiempo y el espacio; una intención, la del director; una máquina semiótica, el cinematógrafo. Los dos últimos componentes se encargan de trabajar con esa sustancia etérea, con el film en un proceso de construcción de realidades aparentes a las de la vida diaria, pero inmediatamente perturbado por las posibilidades artísticas de la máquina: el diafragma, el montaje, el obturador, los lentes, las alteraciones del movimiento, los efectos de iluminación. La pregunta semiótica inevitable, ¿estos elementos conforman un código?, pues nadie negará que transmiten significados. Esta idea de ir más allá de la realidad representada, ¿implica hablar de un lenguaje, un esperanto visual como predijeron los primeros pensadores del cine?, ¿podemos hablar de una materia significativa, no compuesta ya sólo de palabras, sino de otros soportes acústicos y visuales?, ¿es posible hablar de una semiótica cinematográfica sin hacer referencia a una semiótica narrativa? Las respuestas son complicadas, pero intentaremos dar respuesta a estas cuestiones derivadas de un debate sobre el lenguaje cinematográfico iniciado en Francia alrededor de 1968.

El cine no se limita a reproducir referentes, más bien los elementos visibles y audibles registrados por la cámara y proyectados en una pantalla blanca, movilizan la capacidad de relación lógica de los espectadores. Capacidad que hace de los objetos visibles algo más que ellos mismos, es decir, **se convierten en signos**.

Si el cine activa una serie de signos, entonces es posible hablar de un lenguaje con un valor de expresión y de comunicación. De expresión porque todo film se presenta como el fruto de una voluntad que trabaja sobre una base moldeable según cierta intención; y de comunicación porque el film es una unidad de transmisión y de interacción, pues transfiere al espectador ideas y emociones, al mismo tiempo que lo hace participar en complejos procesos cognitivos que van de los razonamientos lógicos a las sensaciones.

El paralelismo entre el lenguaje natural y el cinematográfico hizo su ingenua aparición con los intentos de construir una gramática del cine a partir de la normatividad lingüística. Se habló, entonces, de signos de puntuación, de palabras y de frases cinematográficas; se buscó intensamente el mínimo elemento significativo en la construcción de los mensajes visuales; se recurrió al **estilo de la cámara** para identificar al autor de una película. Sin

embargo, fue hasta la década de los años sesenta del siglo pasado cuando el interés por el lenguaje cinematográfico tomó los rumbos de las disciplinas sociales, en concreto de la semiótica saussuriana, expuesta por el lingüista Christian Metz.

Rescatemos este debate íntimamente ligado a las posibilidades de generación de sentido provenientes de la máquina cinematográfica, toda vez que una semiología del cine explica cómo:

“El filme organiza espectáculos diversos de un modo distinto al que presentaban o presentarían en la percepción afílmica (denominada ‘realidad’) (...) y por otra parte, que la productividad fílmica sólo es inteligible a partir de un conjunto de códigos previos, aunque su combinación (o a veces su destrucción) siga siendo un acto plenamente creativo”.
(Metz, 2002-b: 211)

3.1. El lenguaje del cine: primeros debates

Los antecedentes de la semiótica del cine se aprecian ya en los estudios de los formalistas rusos y de los estructuralistas de Praga, desarrollados entre los años veinte y treinta. Los formalistas rusos buscaron definir aquello que convierte un texto en un trabajo literario, condición sólo atribuible a la **forma**, resumida en características, estilos y convenciones. Esta búsqueda de la especificidad influyó en Metz cuando propuso la distinción entre códigos fílmicos (aquellos que el cine comparte con otras artes) y códigos cinematográficos (los singulares). La especificidad también se trasladó al campo del relato y la distinción básica entre trama (*syuzhet*) y fábula fue fundamental en las explicaciones sobre la enunciación cinematográfica y en la comprensión del papel activo del espectador en la construcción de la fábula.

En una compilación de 1998 de la **Poetika Kino**¹, se exponen temas aún presentes en el debate actual: cine y estilo, cine y géneros, cine y música, guión cinematográfico, e incluso, la cuestión de los intertítulos. Pero sólo dos conceptos tienen la ambición de definir la cinematograficidad entre los pensadores rusos: el de **visualidad** (el hombre o la cosa visible) y el de **fotogenia** (aquello que sólo puede ser revelado por el cinematógrafo). Por otro lado, la Escuela de Praga tiene en Jan Mukarovsky y en Roman Jakobson, a sus dos principales representantes. Jakobson propuso un paradigma comunicativo que

¹ Albéra, Francois (compilador). **Los fomalistas rusos y el cine: la poética del filme**. Paidós. España, 1998.

interrelaciona seis elementos y, a la vez, le sirvió para distinguir la función poética de las demás. Es tan útil su aportación que su esquema comunicativo podría arrojar una tipología de los estudios del arte, incluido el cine, aun corriendo el riesgo del reduccionismo teórico. A continuación se resumen las aplicaciones de las funciones del lenguaje a las teorías cinematográficas.

Aproximaciones teóricas	Enfatizan	Función del lenguaje
Románticas	El papel del emisor	Emotiva
Realistas (marxistas y feministas)	El contexto	Referencial
Formalista	El mensaje	Poética
Semiótica	El código	Metalingüística
Análisis textual	El mensaje y el canal	Poética y fática
Teorías de la recepción, psicoanalíticas y cognitivas	El receptor	Conativa

Es importante destacar que los acercamientos formalistas fueron el antecedente del análisis textual inaugurado por Metz y que desde entonces se ha convertido en un instrumento para describir al texto cinematográfico en cuanto a sus elementos empíricos, materializados en una película y corroborados por cualquier espectador.

Por su parte, Mukarovsky estudió el arte fuera de los límites de la esfera de los propios artistas, de sus críticos y teóricos; abandonó el problema de la referencialidad y con ello problematizó el de la representación. En sí, al estudio del mensaje y del código, sumó el del contexto. Para él, el arte es autónomo y comunicativo ya que no necesita denotar objetos o situaciones reales. En lugar de hablar de una condición universal y *a priori* de los objetos artísticos (por ejemplo la belleza), insistió que éstos podrían tener múltiples funciones: estética, social y epistemológica².

Ahora bien, es necesario centrarnos en la propuesta metziana por su carácter fundacional de las teorías metodológicas o disciplinares del cine, pero ya no de manera aislada sino señalando hallazgos y desencuentros con otras propuestas semióticas.

Christian Metz afirmó que **el cine es un lenguaje sin lengua** porque no puede ser reducido a las características de la lengua natural, esto es:

- a la primera y segunda articulación,

² Más adelante retomaremos a este autor.

- a la referencia paradigmática,
- al rigor de una combinatoria,
- a la arbitrariedad del signo lingüístico.

Para Metz, el hecho de que el cine escape a la doble articulación lo convierte en un lenguaje universal porque provoca una sujeción del significante al significado. Se habla entonces de signos visuales reconocidos por distintas culturas, ya que la percepción es parecida en todo el mundo.

Sin embargo, Metz no se conformó con un acercamiento, digamos negativo, al cine (describirlo a partir de lo que no es), sino que se preocupó por elaborar una semiótica cinematográfica no más subordinada a la lingüística, sino más bien ligada a ella por una doble razón: 1) porque Saussure en su famosa texto sobre la creación de una nueva ciencia humana que abarcara a las demás, supeditó la lingüística a la semiología; para Metz la semiología se construye a partir de la lingüística por estar más avanzada y propone la constitución de la **filmolingüística**; 2) porque existe un nivel propiamente semiológico fundamentado en las carencias del lenguaje cinematográfico respecto al lenguaje natural.

Así, Metz no abandona la perspectiva lingüística y, de todos los elementos saussurianos del lenguaje, aplica en sus estudios el derivado de la noción de **sintagma**, traducido en términos cinematográficos en la idea de **plano**. Para él, el plano es la unidad mínima de significación. Con esto, abandona el análisis de pequeños fragmentos de un film o el estudio del interior de la imagen, para centrarse en **segmentos con un cierto grado de magnitud**.

Los sintagmas se forman por cadenas temporales continuas. Unos a otros se necesitan para construir significados globales. Los sintagmas cinematográficos existen en varios niveles: en las imágenes, en el sonido y en la narrativa. Las imágenes continuas de un film, así como su banda sonora, se pueden descomponer y clasificar sólo en función de la diégesis: *"El lenguaje cinematográfico es ante todo la literalidad de una intriga"* (Metz, 1978: 157), diría el lingüista francés.

Metz desarrolla su teoría de la gran sintagmática de la banda de imágenes, consciente de que investigaciones posteriores deben dar cuenta del film de modo más global. También

advierte que no se trata de una sintaxis cinematográfica regida por reglas de combinación. Finalmente, explica los ocho tipos sintagmáticos organizados en un código finito.

Ahora bien, la gran sintagmática no reduce el complejo fenómeno del lenguaje cinematográfico. Es más olvida elementos importantes como el cine de no ficción, la banda del sonido y las relaciones multitemporales de una película. Sin embargo, Metz focalizó la atención de los críticos e investigadores en el significante cinematográfico, alejándolos de los modelos de libre interpretación de un film, al mismo tiempo que hizo posible el análisis más riguroso y sistemático de las películas. También fue útil para definir las coordenadas espacio-temporales de los géneros, los estilos y los directores, e incluso sigue siendo un modelo bastante preciso para tratar los procedimientos específicos de ordenación de la imagen del cine narrativo.

Otra aportación importante de Metz al estudio del lenguaje cinematográfico fue el tratamiento dado a la noción de código. Si el cine no es una lengua, ¿por qué sí es un lenguaje? Por su flexibilidad, por la posibilidad de combinar varios lenguajes en uno solo. El cine se enriquece de la riqueza ajena, afirmaba Metz, porque vuelve compatible el lenguaje verbal, el visual, el sonoro y el del movimiento. Los lenguajes toleran la superposición, las lenguas no: *"quien se dirige a mí por medio del lenguaje verbal (inglés o alemán) puede al mismo tiempo gesticular"* (Metz, 1978: 96). Este juego de tolerancias es posible dentro del arte como un sistema abierto, difícil de codificar de modo rígido y que permite crear el sentido desde el film y no desde la convención o lo establecido. De ahí que el cine de finales de los cincuenta haya evidenciado, como ningún otro, las convenciones del código cinematográfico al proponer, al igual que cualquier vanguardia artística, nuevas formas de relacionar los elementos fílmicos al alterar los procesos tradicionales de comunicación con el espectador.

Para Metz es importante aclarar el concepto de código para alejarlo del sentido que podría tener el de lengua, entendiéndolo como: *"Un campo asociativo (...) que revela toda organización lógica y simbólica que subyace en un texto. Es preciso distinguirlo de una regla o de un principio obligatorio"* (Aumont, 1993:197). El código cinematográfico, como ya se afirmó, no implica combinatorias ni reglas fijas, más bien debe ser tratado, en términos de Eco, a modo de un código débil, pues las reglas y los signos que lo conforman pueden sufrir alteraciones o deformaciones sin afectar el mensaje. Por el contrario, si el

cine se constituyera sobre un código fuerte, los signos y la combinatoria se asemejarían a los lenguajes computacionales donde un error de sintaxis o la omisión de un fonema, derivaría en la incomunicación.

Los códigos cinematográficos se han constituido por los usos históricos de los elementos formales del cine, sobre dos tendencias: la de ocultarlos o la de evidenciarlos al espectador. La primera tendencia está relacionada con la organización del código clásico hollywoodense y la segunda con las vanguardias artísticas. En general las variantes se encuentran en:

- la narración;
- el respeto al género o su rompimiento;
- la tendencia a transparentar la puesta en escena, el montaje y los recursos de transición (disolvencias, fundidos) a favor del relato, o en contraste, por la opacidad en contra del relato que resulta al mostrar al espectador las convenciones sobre las que se sostiene el dispositivo cinematográfico.

El uso del código clásico es imperceptible, pues al igual que una persona habla sin cuestionarse lo que dice o el modo como lo dice, el cine construye filmes sin la necesidad de referirse al porqué o al cómo lo hace. En términos lingüísticos se podría afirmar que el aparato de la enunciación se oculta.

El teórico italiano Francesco Casetti deriva tres regímenes de escritura fílmica muy similares a los descritos en las líneas anteriores: la clásica, la barroca y la moderna. La primera es característica del cine hollywoodense de los años 30 y 40, manifiesta un gran equilibrio expresivo, funcionalidad comunicativa e imperceptibilidad de la mediación lingüística. La escritura barroca es un amaneramiento del estilo, es decir, muestra una fuerte marca autoral. Finalmente, la escritura moderna se muestra desnuda en sus propias intervenciones como filtro de la realidad mediante la fragmentación notoria y la exhibición de las conexiones.

Sin embargo, Metz enriquece esta primera aproximación basándose en los estudios sobre expresión y contenido del danés Louis Hjelmslev para identificar los códigos cinematográficos. La expresión es la materia significativa, física o sensorial, mientras que el contenido es el concepto que transporta la expresión. Para analizar el film desde el

punto de vista semiológico se tiene que partir de las evidencias significantes, es decir, de todo aquel tejido sensorial que el espectador comprende y relaciona durante una película. Hjelmslev clasificó los lenguajes en homogéneos si sólo poseían una materia de expresión y en heterogéneos si poseían varias. En este sentido, Metz propuso una hipótesis cuando afirma que el cine es heterogéneo al relacionar en su materia significativa los siguientes códigos: 1) la percepción; 2) el reconocimiento e identificación cultural; 3) los simbolismos y connotaciones; 4) las estructuras narrativas; 5) el sonido; 6) los códigos propiamente cinematográficos (la imagen en movimiento).

Los cinco primeros representan lo fílmico toda vez que son compartidos con otros lenguajes (la literatura, la pintura, la música). El último constituye lo cinematográfico, pues le pertenece exclusivamente al cine, por ejemplo, los movimientos de cámara, la iluminación y el montaje.

Aprovechemos la lección de la semiótica para implicarnos más con los elementos formales de los códigos cinematográficos y así liberarnos de aquello que un film moviliza en nuestras conciencias como resultado del interjuego entre código o no código-mensaje (presencia empírica) y significado (experiencia del espectador).

3.2. El microcosmos del film: los lenguajes del aparato

La idea de arte como la configuración de un microcosmos distante de la vida cotidiana ha sido una constante en el debate filosófico de la estética. Esta noción pretende encerrar al arte en sí mismo, sujetarlo a leyes propias de composición y representación. Sólo así una obra se libera de la realidad y se legitima por su autonomía. En este sentido, Gerald Mast³, profesor de la Universidad de Chicago, continuó un debate que descendió de la tradición estética alemana, al referirse al cine desde las clásicas dicotomías: arte realista vs. antirrealista; arte de la naturaleza vs. arte formal artificial; arte del montaje vs. arte de la profundidad o del volumen.

No obstante, para Mast los opuestos no conducen a una mejor comprensión del fenómeno cinematográfico y formula un pensamiento novedoso con base en la **coherencia** del film,

³ Mast, Gerald (1983). **Film, Cinema, Movie. A Theory of experience**. The University of Chicago Press. USA.

es decir, en la **unidad** e **integridad** de una película en cuanto a la selección y el orden de sus elementos.

Lejos de las consideraciones de André Bazin y Rudolf Arnheim para quienes la fotografía representaba la ontología del cine, Mast prefiere hablar del **movimiento**, donde los elementos seleccionados y ordenados, así como percibidos, son **trabajados** por el creador y el espectador intuitivamente: *“El **trabajo** con el cine, en ambos momentos, consiste en una integración sucesiva de imágenes proyectadas y sonidos grabados”* (Mast, 1983: VIII). De esta breve definición, el autor deriva una serie bastante amplia de subcategorías de estudio del film. La **sucesión**, la **imagen** y el **sonido** son elementos verificables empíricamente, la proyección es un fenómeno óptico-perceptivo, mientras que la integración es el trabajo del artista o del espectador, una suerte de interjuego con las categorías empíricas que definen la percepción global del film.

Mast propone una teoría de la experiencia cinematográfica sobre un fundamento perceptivo, pues a partir de la acción directa con el film, sea uno creador o espectador, se puede obtener una rica fuente de informaciones. De alguna manera, se trata de olvidar lo que ya sabemos del cine para no caer en una especie de conformismo apriorístico antes de someternos a la experiencia directa de ver un film. Es claro que por esto, se recurre al análisis exhaustivo de las películas.

En el fondo, la experiencia para Mast consiste en una crítica al debate abstracto, abarcativo y genérico que se había desarrollado hasta los años setenta, y en contraste expone un nuevo camino en la comprensión de las preguntas ontológicas por excelencia: qué es el cine, pero sobre todo, qué hace y **cómo lo hace**, y por qué lo ha hecho tan intensamente a lo largo del siglo XX.

Si bien Mast se separa de la polémica sobre la condición artística del cine, lo hace sólo para acercarse a otra: a la del lenguaje cinematográfico. Cuando expone sus ideas de **selección** y **orden** parte de la idea saussuriana de paradigma y sintagma. No es gratuito su interés por la sucesión porque a lo largo de la proyección los ‘signos’ se encadenan según ciertos principios de elección y combinación.

El cine, visto de esta manera, es un sistema secuencial de signos codificados, los cuales pueden ser espaciales (encuadres, angulaciones, emplazamientos); temporales (el

montaje); objetuales (la ropa, los gestos, la puesta en escena); inferenciales (provenientes del desarrollo narrativo).

Por otro lado, Mast critica a Metz porque no establece relaciones simbólicas entre el tiempo y el espacio, a pesar de que la noción de sintagma está fundamentada en una idea cronotrópica débilmente codificada. La crítica es válida, pero el mismo Metz advirtió que su trabajo sólo se limitó a dar cuenta de uno de los elementos cinematográficos: la banda de las imágenes y sus vínculos con la narración, a la vez que dejaba el mapa trazado para que futuros analistas se ocuparan del sonido, de la puesta en escena o de cualquier otro elemento.

Mast ligó los lenguajes del cine (códigos en términos metzianos) con una teoría de la experiencia. Si bien, los tres lenguajes del cine, el del **tiempo** (sucesión), el del **espacio** y el **sonido**, son manipulados por el director de manera individual, **los efectos emocionales en el espectador son el producto de la integración de los tres**. Existe una variedad infinita de manipulaciones y modos de integración, sin embargo se pueden reconocer tendencias históricas o de autor según el lenguaje privilegiado. Así los rusos de los años veinte favorecieron la sucesión a través de una teorización y práctica del montaje, por el contrario, el cine expresionista alemán estuvo más interesado en el tratamiento de la imagen, a veces tan barroca que prolongó la duración de los planos.

Para Mast, la experiencia cinematográfica es la única, entre las experiencias artísticas, en la que la sucesión, el sonido y el espacio, constituyen la fuente del poder y de la comprensión del cine. La acumulación ininterrumpida de cada uno de estos lenguajes en el movimiento del film, produce la experiencia cinematográfica. Una experiencia vinculada con el microcosmos de cada película, en el cual cada uno de nosotros encontramos la más unificada combinación de los elementos kinéticos y miméticos del cine con las más complejas experiencias humanas que dan lugar a sensaciones y pensamientos en el espectador.

3.2.1. Elementos de los lenguajes cinematográficos: de la abstracción a la experiencia concreta

Al parecer el uso indistinto de los términos para referirse al fenómeno cinematográfico no debería representar mayor problema. Pero es un hecho que los significados de las

palabras tienen un peso específico en la comprensión de la realidad. En sí son tres términos los empleados comúnmente en varias lenguas que convendría precisar según este investigador norteamericano: **film**, **cinema** y **movie**.

En general, estos vocablos han tenido referencias más o menos compartidas entre los aficionados, especialistas y estudiosos del cine. De manera tradicional, se considera al **film** un producto artístico perteneciente a la esfera de las bellas artes; al **cinema**, como la expresión más genérica para referirse al cine, junto con toda la carga social o teórica que conlleva esta manifestación humana. Finalmente, la palabra **movie** se restringe a todas aquellas obras de carácter comercial, fáciles de comprender, divertidas y sin profundidad. Sin embargo, dentro de una teoría de la experiencia, la distinción debe ser más precisa porque cada término hace referencia a un trabajo específico con la película, ya sea por parte del director o del espectador.

Mast propone reconsideraciones semánticas a cada una de los tres vocablos en función de tres criterios: el **material**, el **proceso** y la **forma**. El siguiente cuadro resume los usos y significados de **film** (cinta), **cinema** (cine) y **movie** (película).

Film (cinta) Material	Cinema (cine) Proceso	Movie (película) Forma
Término técnico para referirse al material (celuloide) y a sus características: sensibilidad, croma, contraste, resolución.	Se deriva de la influencia mecánica de la cámara. Hablar de cinema es hablar de la única manera que el proceso cinematográfico utiliza el film. Complementa la dimensión espacial de la fotografía con el vector tiempo, cuyo origen está en el movimiento.	Una película es un tipo específico de registro del cinematógrafo (de la cinta, la máquina y sus procesos). Es el término que mejor describe a la nueva forma de entretenimiento popular e implica una narrativa, una duración (dos horas aproximadamente), una exigencia de producción (comercial o independiente), y un público.

Desde esta perspectiva, las preguntas ontológicas acerca del cine, deben ser reconsideradas, pues si bien Bazin y Arnheim se preguntaron qué es el cine, es decir, qué es este nuevo prodigio y cuál es su condición entre las producciones simbólicas de la

humanidad, no ampliaron sus respuestas porque centraron sus reflexiones en la fotografía o en la búsqueda de lo específicamente cinematográfico; por el contrario Mast prefiere trabajar con la película (movie), es decir, con una forma que adquiere el uso del material y del proceso. **Al cerrar la cuestión de qué es el cine a qué es la película, el objeto de estudio pasa del nivel más abstracto al más concreto y éste último no es otro que el de la experiencia del director o del espectador con la película.**

Mast, en su búsqueda por explicar la experiencia cinematográfica, desarrolla una compleja clasificación de los elementos del lenguaje del cine. Cada una de estas categorías puede ser verificable en las películas. A continuación sólo se mencionan algunos aspectos de su extensa propuesta analítica.

1. **La sucesión.** Una película implica una sucesión de cuadros a cierta velocidad, donde el espectador no tiene posibilidad de detener el movimiento continuo, o bien, de apartar la mirada de la pantalla; sin embargo, no es el único tipo de sucesión, hay que recordar que el relato en sí implica una transformación y, por lo tanto, desplazamientos temporales y especiales. Mast distingue tres tipos de sucesiones: la literal (cuadro por cuadro), la de la imagen (de los planos) y la estructural (de la acción narrativa).

La **sucesión literal** es automática e impersonal, le pertenece a la cámara y al film, es heredera de la evolución tecnológica de la fotografía: materiales más sensibles capaces de registrar en fracciones de segundo una imagen, la invención del obturador, la introducción de un soporte transparente que no fuera vidrio y permitiera la proyección de imágenes en pantallas blancas, así como la eliminación de la intermitencia en la proyección. En cuanto a las aplicaciones técnicas-creativas de la sucesión y de la película, están todas aquellas alteraciones del movimiento: sobreimpresiones, cámara lenta o rápida, congelados.

La sucesión de la imagen produce ciertos efectos según el ritmo, esto se debe a que el cine es una arte del tiempo. Así se introduce el problema del corte, de la edición y del montaje. En general, el proceso de ensamblaje es casi solitario, informal y experimental respecto al tiempo, orden y duración de los planos, aunque a partir de algunos análisis se han hallado constantes en directores, géneros o

cinematografías nacionales. El criterio, según Mast, está en función de lo importante o de lo interesante para el montador.

La sucesión estructural es la más complicada, pues no tiene una base empírica de corroboración y los otros dos tipos se subordinan a ella, lo cual requiere dejar de lado los fenómenos físicos del cine con el afán de comprender la manera en que nuestra mente sintetiza los diversos datos de la película. En un primer momento, la sucesión estructural es rítmica, dada por la puntuación cinematográfica: *fades*, disolvencias, cortes, pero sobre todo, es una sucesión de eventos interdependientes.

La interdependencia de los eventos está construida sobre patrones narrativos en función de las acciones y variaciones de los personajes. El cine experimental se fundamenta en un patrón diferente: lírico, simbólico y metafórico⁴, mientras que el documental sigue un patrón expositivo, retórico y lógico.

Una cuarta clase de sucesión se da en el momento de la proyección, con un efecto temporal en el espectador, no de eterno presente, sino de un tiempo continuo. El cine se actualiza bajo la forma de un 'está siendo' no de un 'es'.

2. **La imagen.** La proyección de imágenes presenta un arreglo de formas en el espacio, cuyas características pueden ser definidas en términos de las siguientes variables: la toma (shooting), el proceso (proccessing) y la impresión (printing). Al manipular estas variables, el director de cine controla las respuestas del espectador. El tratamiento de la imagen es triple: la imagen filmada, el tono de la imagen y el contenido de la imagen.

La imagen filmada incluye todas las operaciones de comportamiento de la luz sobre el film, tanto en el momento de la toma como en el del proceso químico, ya sea para revelarla o imprimirla: distancia focal del lente, elección de la película, uso de accesorios de iluminación, sobre o subexposición, la actividad de la cámara, dividir la pantalla (*split screen*).

El tono de la imagen se refiere a la actividad de la luz sobre las superficies de los objetos, capturada por el lente y la película. Se trata de hallar valores de iluminación

⁴ Por ejemplo, el construir una película con base en el movimiento puro, análogo a la forma musical: tema, variación, aceleración, desaceleración, contrapunto, intensificación, expansión, repetición. Al respecto, véase **Barroco** de Paul Leduc (México, 1989).

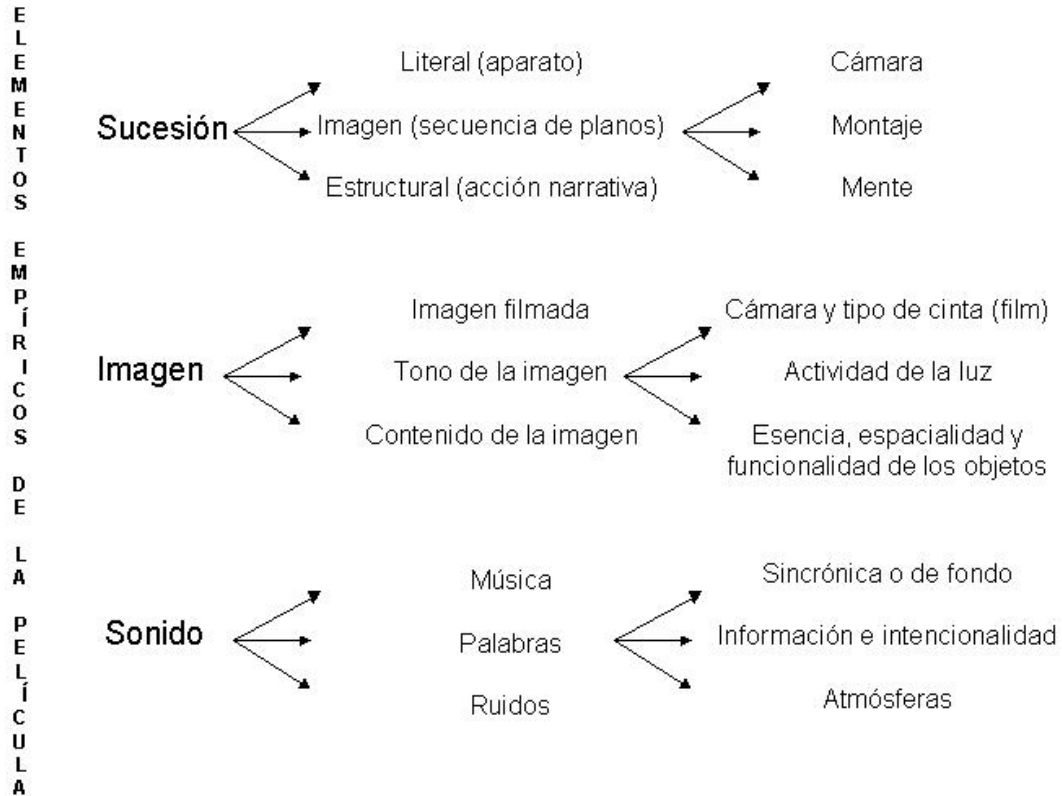
y no de contenido: brillantez, tonalidad dominante, resolución. Aunque la fuente de luz es invisible, sus efectos pueden ser vistos y, con ello, provoca sensaciones, emociones o pensamientos en el espectador. Para tratar la imagen, se recurre a modificar su dirección, intensidad, contraste y color.

El contenido de la imagen está conformado por las formas de los objetos físicos, reproducidos en una superficie plana de dos dimensiones. El contenido a su vez se subdivide en tres clases, según el tipo de pregunta que responde: ¿Qué objetos son?, ¿dónde están?, ¿qué hacen?. La esencia, la espacialidad y la funcionalidad de los objetos devienen expresivas según el género de la película o la propuesta del director.

3. **El sonido.** La relación del sonido con la imagen es de co-expresividad. Siempre ha acompañado al cine, incluso en el silente, recuérdese el piano de cola, pues desde entonces se entendió el potencial emotivo que agrega a la película: textura estilística, metafórica, psicológica o rítmica. Además, la continuidad musical ayudó a simular los cambios bruscos en la sucesión de imágenes.

El autor distingue tres naturalezas del sonido cinematográfico: la música, las palabras y los ruidos. La música se ha utilizado en el cine como fondo, o bien, ha estado sincronizada con la imagen. Mientras tanto, las palabras proveen dos tipos de informaciones: el significado literal y la intencionalidad del hablante. Los ruidos son herederos del sonido sincrónico y su función es la de conformar atmósferas, realistas, emocionales o ambiguas, dependientes de la estructura de la película. Revisemos visualmente la propuesta de Gerald Mast.

Experiencia cinematográfica del aparato-lenguaje



Lo interesante de esta concepción de los elementos de los lenguajes del cine, consiste precisamente en alejarlo de teorías translingüísticas y sociológicas, para acercarlo a la experiencia directa de percibir una película. **El espectador no ve códigos ni signos, percibe movimientos, sonidos e imágenes en un todo orgánico que ordena el aparato, la inteligencia de la máquina se hace presente en las emociones y pensamientos que genera el color dominante de la imagen, la funcionalidad de los objetos vistos, las atmósferas creadas por el sonido, la acción narrativa. En suma, el funcionamiento de los medios cinematográficos determina efectos cognitivos en la mente del espectador. Para nosotros, una vez más, revela un nuevo mundo sobre la base de una conciencia sensible e intelectual que es necesario distinguirla, pero también relacionarla, con otras formas humanas de adquisición de experiencia y conocimiento.**

3.3. Estética semiológica

¿Por qué insistir en la perspectiva semiológica? Porque de todos los temas derivados de la estética (el conocimiento, la ciencia, la lógica, la filosofía), existen tres que son fundamentales en la perspectiva de este trabajo y que le dan el carácter de un acercamiento desde las ciencias sociales y las humanidades: **la estética como un hecho semiológico, comunicativo y cultural**.

Fue a principios del siglo XX cuando el pensador checo, Jan Mukarovsky, miembro del Círculo Lingüístico de Praga, unió los principios del formalismo ruso con una teoría social del arte y de la estética a partir de dos principios negativos fundamentales: la obra de arte no depende de las condiciones mentales del autor ni es la reproducción mecánica de las relaciones económicas de la sociedad.

El cambio de perspectiva está fundamentado precisamente en la semiología. Si una obra de arte es un signo, por lo tanto, es a la vez un hecho cultural y social. La obra estética interesa a la semiótica en tanto estructura sémica de producción de significados, que no es independiente de los sistemas culturales de creación, intercambio y recepción de sentidos.

La propuesta de Mukarovsky puede ser enriquecida con algunas ideas acerca del funcionamiento de la sociedad expuestas por Yuri Lotman en su famoso texto **Acerca de la semiosfera**⁵. Ambos pensadores sustrajeron la definición de signo del campo lingüístico. Para el estoniano, el signo es en **una unidad cultural entera**, el cual, además de ser portador de un concepto abstracto y genérico, forma parte de un sistema de memoria no hereditaria de información comunicable; mientras tanto, para el checo, el signo es un hecho sensorial que hace referencia a otra realidad de la evocada y responde a exigencias aceptadas en una sociedad, necesarias para su intercambio. El punto de partida es común: no existen sistemas culturales precisos ni unívocos en su funcionamiento real, ni siquiera el arte, el campo autónomo por excelencia, constituye un universo independiente de la sociedad.

Lotman concibe la dinámica semiológica de la sociedad de modo continuo, ocupada por formaciones semióticas de diversos tipos y diversos niveles de organización. Por analogía al concepto de biosfera (el espacio ocupado por la materia viva), lo llama la **semiosfera** (el

⁵ Revista **Criterios**. La Habana, 30, VII-91-XII-1, pp 3-22.

espacio de los intercambios simbólicos fuera de la cual es imposible la existencia de la semiosis). La semiosis nos remite a un intercambio de envíos y reenvíos de significados dentro de la sociedad. En el caso concreto de la estética, de correspondencias entre los valores estéticos y los extraestéticos, entre el arte y el contexto social. De esta manera, estamos en posibilidad de salir de aquellas posturas inmanentistas de un sujeto poseedor del gusto y juicio estético y de una obra estructurada sobre la forma de lo bello.

Una semiótica de las artes, en este sentido, se ocupa de los objetos artísticos, de su lectura a partir de una estructura comunicativa sobre una base interpretativa. El trabajo del semiólogo está determinado: dar cuenta de la estructura subyacente del arte, ya no de cada arte, sino del espacio semiótico del arte y por extensión de la estética. Éste es precisamente el punto de partida de Mukarovsky al referirse al triple aspecto de lo estético: **la función, la norma y el valor**. Cada uno de estos conceptos sólo se comprende en relación y dependencia con los extraestético, con el contexto general de fenómenos llamados sociales.

La función estética se puede entender primero por lo que no es. La arquitectura tiene como función práctica la de proteger al hombre del clima, la escritura de transmitir ideas, la telenovela de industria y negocio. Sin embargo, un edificio puede representar un estilo arquitectónico, un texto escrito puede convertirse en poesía y una telenovela es capaz de movilizar emociones. En cada uno de estos ejemplos, la función estética está subordinada a otras funciones socialmente determinadas, pero ocurre lo contrario en la esfera del arte. En términos generales, la función estética se caracteriza por:

- no ser inherente a las cosas,
- no estar bajo el dominio mental del autor,
- ser un asunto de la colectividad humana,
- manifestarse en la conciencia colectiva como un sistema de normas.

Esta última característica parece contradecir la condición variable de la función estética, pues, ¿cómo normar una dinámica que necesariamente se transforma con el tiempo? Podemos encontrar dos explicaciones: una lingüística y otra cinematográfica. Saussure caracterizó al signo lingüístico como arbitrario, pero también habló de un signo inmutable y mutable a la vez. Inmutable porque el sistema de la lengua tiende a conservarlo con mínimas variaciones fonéticas, pero el paso del tiempo y el intercambio cultural pueden

transformarlo en alguno de sus componentes, ya sea en el significante o en el significado. Este cambio es paulatino y depende del uso social, no de los hablantes individuales. Lo mismo ocurre con la norma, si bien es una regla de validez invariable, al ser social y no inherente a la condición humana, también adquiere el valor contradictorio de la variabilidad.

Ahora pasemos al ejemplo cinematográfico: ¿Cómo decidimos qué película ver?, tal vez, según ciertas sugerencias provenientes de la crítica especializada, de nuestra experiencia anterior de ir al cine, de nuestras expectativas, o bien, del sistema publicitario de la película. Al parecer, se trata de una decisión individual, pero se revela como una decisión colectiva cuando una gran cantidad de gente asiste por la misma razón: los actores, la temática, los comentarios. La norma estética cinematográfica la institucionalizó Estados Unidos, por lo que no es casualidad que David Bordwell haya descrito precisamente la norma del cine clásico de Hollywood⁶ con base en las ideas de Mukarovsky. Sin embargo, la norma estética es únicamente **reguladora** de la función estética; no es impositiva, por lo tanto se renueva constantemente al relacionarse con objetos y normas pasadas o recientes, ya sean del propio arte, de la vida cotidiana, de los medios masivos, de la política o del circuito de las artes en general. Así, la norma estética se integra en la sociedad, en su movilidad y en su variabilidad.

Como se puede deducir de estas líneas, la norma funciona tanto en el momento de la creación como de la recepción. En los dos casos se caracteriza por su relativa flexibilidad. En la creación del cine es evidente en el uso de recursos y técnicas de filmación, en la existencia de sistemas más o menos codificados de ciertos elementos expresivos: fundidos, disolvencias, cortes, angulaciones de la cámara y en la relaciones entre sistemas: la lógica narrativa, el tiempo, el espacio, aunque no sólo sistemas internos, sino también extracinematográficos como la necesidad de garantizar el éxito comercial del film. Por otro parte, la norma en el momento de la recepción está presente en la elección de la película, pero también a lo largo de la proyección, manifestándose en la comprobación, en las omisiones o en las reiteraciones de nuestras expectativas acerca del género, del director, de los actores o del origen de la película.

⁶ Se puede consultar la obra de la pareja neoformalista: Bordwell, D. y K. Thompon (1997). **El cine clásico de Hollywood; estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960**. Paidós. España.

La norma enfrenta dos fuerzas, una centrípeta y otra centrífuga. La primera apunta a la obligatoriedad y la segunda a la variabilidad. Esta característica también la describió Lotman en el funcionamiento de la semiosfera, pues mientras una fuerza conserva, otra perturba y transforma. Esto es una característica fundamental de todo sistema dinámico como lo ha sido históricamente el cine de Hollywood.

Las fuerza centrípetas del cine hollywoodense se conforman entre los años diez y cuarenta, cobijadas por un sistema de producción centralizado en las grandes *major*, empresas dedicadas no sólo a la producción de películas, sino también a la distribución y exhibición. Las palabras claves para describir el cine clásico de Hollywood han sido: **estabilidad** (del sistema de géneros, de los principios de continuidad) y **regulación** (de la producción). A esto tipo de películas, le corresponde un tipo ideal de espectador, caracterizado por su alto grado de homogenización o regulación psíquica. Asimismo, esta cinematografía dominante en todo el mundo ha construido una serie de cualidades formales que llegaron al manierismo y a la estilización estética en los años cuarenta.

En sentido opuesto, las fuerzas centrífugas han forzado al cine post-clásico a un replanteamiento formal a partir de las modificaciones en la legislación norteamericana de los años cuarenta que dividieron esa industria en producción, distribución y exhibición. Mientras el cine clásico requirió de un mercado masivo, el cine post-clásico ha organizado otro más heterogéneo y especializado. La organización de la producción en este último es flexiblemente especializada y se desarrolla sobre la base de la innovación y la diversidad. En términos generales, el cine neo-clásico regresa a los códigos clásicos, pero a la vez está marcado por una autoconciencia de la cual daremos cuenta líneas adelante. Las películas neo-clásicas se *mueven* entre mercados propiamente cinematográficos y la industria del entretenimiento en general, con ello, un film tiene otras posibilidades de distribución y consumo: video, DVD, INTERNET o cable. Estos mercados secundarios han presionado en el cambio de la forma cinematográfica, pues, como también revisaremos en los análisis de este capítulo, un film puede parecer un video-juego, un tebeo, un video-clip, una telenovela, o cualquier otro producto audiovisual que haga énfasis en el estilo y estilización de los códigos cinematográficos, al mezclar una narrativa sencilla con sorprendentes imágenes que representan ganchos publicitarios, por ejemplo, **Hulk** de Ang Lee (Estados Unidos, 2003).

Examinemos, un último ejemplo del funcionamiento de la norma en el sistema de recepción de una película. Una de las principales instituciones del sistema cinematográfico en nuestro país es la Muestra Internacional de Cine organizada cada seis meses por la Cineteca Nacional. En una proyección de la película mexicana **Exxxorcismos** (Jaime Humberto Hermosillo, 2002), se contó con la presencia del director. Antes de iniciar la película y sin presentación previa, hizo dos aclaraciones: 1) la película no había sido hecha en material fotosensible, sino en video de alta definición y por primera vez se aceptaba proyectar una obra de esta naturaleza en una muestra de cine; en el fondo el planteamiento es sencillo: ¿La esencia de una película está definida por su material y por su proceso químico-óptico?, ¿existen esculturas de plástico?, o bien, ¿una película lo es en tanto que la hace un director de cine? La norma estética cambió con tan sólo el comentario, nos disponíamos a ver una película, no había duda. 2) La estructura de la película no era la acostumbrada, él la definió como *minimalista* con el afán de que el espectador estuviera más atento a la forma (grandes planos secuencias) que a la temática (el amor homosexual). Una vez más, nos advirtió a un público supuestamente acostumbrado a las contradicciones de la norma estética, sobre el cambio de perspectiva, e incluso nos invitó a recomendar la película, ahora seríamos los espectadores los encargados de moldear la norma de nuestro grupo inmediato. A pesar de las dos aclaraciones, una parte considerable del público se salió durante la proyección.

Este ejemplo también nos ayuda a comprender el último aspecto de lo estético según Mukarovsky: el valor, que no es otra cosa que la síntesis de los valores extraestéticos presente en algún tipo de fenómeno o proceso artístico. En el caso de la película y de los comentarios del director, los espectadores nos decidimos por valores diferentes para juzgar un mismo fenómeno estético: el valor de la forma (minimalista), el valor de la temática (el amor homosexual en una sociedad que lo censura), el valor del director (Hermosillo). ¿Qué nos obligó a quedarnos a algunos y a salirse a los otros? El valor que le atribuimos al cine y a la experiencia que puede revelarnos una película. Al respecto el semiólogo checo afirma: *“Mediante el valor estético el arte actúa sobre la postura emocional y volitiva del hombre frente al mundo, interviniendo directamente como regulador básico del comportamiento y del pensamiento humano (...)”* (Mukarovsky, 1977: 101). De esta cita sobresale otro aspecto importante: la relación entre el espectador y la

obra más allá de cualquier reducción a lo bello y a lo placentero. La obra de arte se dirige a todas las facultades del hombre, tanto las intelectivas como las sensibles o emotivas, para ello utiliza los más diversos tipos de signos visuales, sonoros y lingüísticos.

En razón de lo expuesto hasta el momento, ¿cuál es el valor estético de una obra cinematográfica? Para nosotros es **un valor de revelación y de transformación de nuestra percepción y conocimiento del mundo. En la medida en que una película renueva nuestra cotidianidad cumple con una función estética**⁷.

Hagamos una observación final acerca del valor comunicativo de la obra de arte. Entre la obra y el espectador se establece una relación múltiple, pues si bien la obra alude a hechos conocidos, también se caracteriza por su ambigüedad. Nos podemos remitir fácilmente al arte sin tema, de formas *puras*: “cuadro blanco sobre cuadro blanco”, pero ni en el arte hiperrealista la cosa designada se concibe en su dimensión existencial, en su autenticidad documental. De aquí se deriva el porqué ciertos fotógrafos de prensa, tal es el caso del brasileño Sebastián Salgado, se consideren documentalistas y por ningún motivo artistas⁸, es decir, para evitar cualquier asomo de ambigüedad artística en sus imágenes.

3.4. Análisis

El debate del lenguaje cinematográfico, hemos visto, se ha convertido en uno de los ejes más importantes en la concepción del cine. La idea de un lenguaje remite irremediabilmente a la de código. Rescatemos algunas precisiones para el análisis de las tres películas estudiadas en este capítulo.

Desde una perspectiva semiológica, se puede afirmar que el código es un sistema de equivalencias entre un significante y un significado, un archivo de posibilidades de elecciones artísticas, o bien, un terreno común entre emisor y receptor (uso del código). El lenguaje natural se construye sobre equivalencias fónicas y de significado, sobre paradigmas de elección y sobre la socialización del sistema entre los hablantes de una lengua. Las dificultades de una translingüística ya han sido expuestas en líneas anteriores, pero cabe recordar que el cine no es un medio codificado en singular, sino que se trata de

⁷ También pensamos que el valor de la experiencia estética puede estar en la confirmación de nuestro mundo, pero siempre mostrará un aspecto ignorado u olvidado.

⁸ Otro claro ejemplo es el del fotógrafo aéreo francés Yann Arthur-Bertrand, quien afirmó el 11 de marzo del 2002 al periódico **El Financiero**: “Hay una tendencia a ver arte por todos lados, yo soy simplemente testigo” (p 90).

un sistema pluricódigo. En la generación de significados cinematográficos, intervienen códigos fílmicos o compartidos con las formas de representación visual y narrativa, así como códigos cinematográficos o propios del cine.

Todos los códigos son creaciones simbólicas de carácter histórico, son instrumentos de comunicación temporales y sin relaciones motivadas con sus referentes, diría Saussure. En este sentido, el cine, como código artístico, constantemente está produciendo, refuncionalizando o desechando los elementos codificados que permiten ese puente comunicativo entre el film y su espectador. A pesar de que Hollywood ha intentado uniformar los códigos cinematográficos alrededor del mundo, han sido también los propios estadounidenses quienes los han dinamizado y transformado. Pero debemos reconocer que en el origen de este cambio de actitud, tal vez a favor de cierta opacidad en la comunicación, se halla la Nueva Ola Francesa y todos sus creativos intentos por negar o evidenciar el código clásico hollywoodense.

En los siguientes análisis se demostrará cómo el aparato cinematográfico, en su desarrollo histórico, ha utilizado los códigos, los ha transformado y los ha negado o relativizado. Las películas son variadas en cuanto origen: una norteamericana (**Road to Perdition**), una mexicana (**Amar te duele**) y una francesa (**Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain**), pero en las tres se muestra un verdadero virtuosismo cinematográfico para utilizar los códigos fílmicos y cinematográficos, ya sea por su respecto irrestricto a lo *cinematográficamente correcto*, ya sea por el uso irónico de los elementos codificados, ya sea por las influencias de la industria audiovisual en general, ya sea por la ambigüedad comunicativa, es decir, por la negación de todo intento de codificar una experiencia personal y placentera. En resumen, los análisis se encuentran en la intersección de dos tradiciones comunes de nuestra época, así como de toda expresión artística y mediática: la codificada y la que niega o cuestiona el código.

Según estas ideas, los objetivos del análisis son:

- Mostrar las intersecciones código-no código y su relación con la sensibilidad del espectador mediante la integración o ruptura en el tiempo, en el espacio o en el sonido del cine.
- Conocer el modo en que las intersecciones código-no código producen nuevas redes simbólicas que modifican la visión de lo real conocido.

A esta gran categoría analítica que es el código, se le debe agregar aquellos elementos provenientes de la puesta en cuadro y de la puesta en serie. Los detalles se hallan al inicio de cada análisis.

3.4.1. Road to Perdition o tres momentos cinematográficos

Ficha técnica:
Sam Mendes,
Road to Perdition
(Camino a la perdición)
Estados Unidos, 2002

La experiencia estética es fugaz, se presenta por asalto, y sin aviso previo, no obstante, el descontrol es suplido por los deseos de explicar los valores de revelación del mundo. Este espíritu impulsó el presente análisis.

Hemos insistido que gran parte de la experiencia estética depende de la forma cinematográfica cuando el director aprovecha las opciones tecnológicas de la máquina y el espectador está en disposición de centrar su atención en la puesta en serie, cuadro o escena. En el análisis de este film del director de origen inglés, se mostró **la integración del papel de la cámara y del sonido** en la creación de lo que hemos llamado aquí **momentos cinematográficos**.

Estos momentos cinematográficos son una experiencia intensa para el espectador por dos razones: primero porque son humanamente emotivos (asesinatos, relaciones padre-hijo, cambio en la vida de las personas), en segundo lugar, porque los recursos formales cinematográficos están articulados para favorecer ese efecto emotivo profundo. Los tres momentos respetan el uso artístico de los códigos cinematográficos, principalmente como un archivo de elecciones para el tratamiento de la puesta en serie y de la puesta en cuadro, institucionalizados por el cine hollywoodense. Por supuesto, el respeto al código no elimina el virtuosismo, el oficio cinematográfico de ciertos directores consolidados o noveles (tal es el caso de Mendes), del mismo modo como la gramática de la lengua no limita la creación literaria.

Road to Perdition es una película de *gangsters*, ambientada en 1931 en el marco del tráfico de alcohol en Estados Unidos, justo en los dominios de Al Capone. El tratamiento visual de la mayoría de las escenas proviene del cine negro, precisamente el estilo visual y

narrativo dominante en este tipo de género: contrastes de iluminación muy marcados; presencia de lluvia; un soporte prácticamente monocromático, dominado por tonos fríos. El argumento central consiste en la lucha de un padre para que su hijo tenga una vida mediana y sin peligros. En ese transcurso matan a su esposa y al hijo más pequeño.

Primer momento cinematográfico: muerte en cámara lenta

Michel Sullivan es un asesino a sueldo a las órdenes de John Rooney (un padrino de la mafia). Michel está casado y tiene dos hijos, el mayor del mismo nombre de doce años de edad, el menor de 9 años se llama Peter. Tras el velorio de uno de los colaboradores de Rooney, ambos niños se preguntan cuál es exactamente el trabajo de su padre.

Motivado por esa inquietud Michel sigue a su padre en una de sus misiones. Se esconde en el asiento trasero del carro. Michel padre, está acompañado del hijo de John Rooney: Connor. La acción continúa y los dos adultos bajan del carro, ingresan a una especie de almacén. Michel hijo los sigue, busca desde afuera un lugar por donde mirar hacia el almacén. Encuentra una ranura al ras del suelo.

Desde ese punto de vista transcurre la secuencia, es decir, un punto de vista limitado para el espectador, por lo que se acentúan el suspenso.

En el minuto 24 de la película, Michel mira por la ranura a dos hombres, uno está sentado (se llama Finn), el otro es Connor, éste reclama algo respecto al negocio de su padre, sin embargo, el hombre de la silla critica las acciones de John Rooney. Mientras discuten y se acalora la discusión, las piernas de Michel padre (de las rodillas a los pies) encuadran nuestro punto de vista, que es también el del hijo. Entran a escena otros dos sicarios en apoyo al hombre sentado. La discusión sube de tono, Connor se voltea, toma su arma escondida en el saco y a quemarropa dispara sobre el rostro de Finn.

Aquí inicia el momento cinematográfico, no hay que olvidar las condiciones previas de la escena: punto de vista subjetivo de Michel hijo: contrapicado y al ras del suelo; toma encuadrada por las piernas de Michel padre.

Revisemos la secuencia:

- catorce tomas en 24.5 segundos;
- montaje alternado, entre el rostro de Michel hijo y la caída del hombre de la silla tras el disparo;

- cámara fija;
- plano cerrado doblemente encuadrado, primero por el emplazamiento de la cámara (mirada subjetiva de Michel a través de una ranura), segundo, por las piernas del padre;
- cámara lenta de la caída del hombre de la silla desde que recibe el disparo hasta desplomarse, el director desafía el tiempo real al expandirlo y contraerlo;
- el sonido es dramático en la primera y en la última toma de esta secuencia, en ambos casos se escuchan disparos ensordecedores y sorprendidos de armas de fuego;
- la duración promedio de cada toma es de 1.7 segundos;
- el siguiente cuadro resume el juego intercalado entre la caída del hombre de la silla y la mirada de Michel hijo, es decir, la nuestra como espectadores:

No.	Duración en segundos	Descripción	Cámara	Sonido
1	11	Caída del hombre de la silla	Cámara lenta	Disparo, música extradiegética
2	1	Caída del hombre de la silla	Cámara lenta	Música extradiegética
3	1	Acercamiento al rostro de Michel	Cámara fija	Música extradiegética
4	2	Caída del hombre de la silla	Cámara Lenta	Música extradiegética
5	0.5	Acercamiento al rostro de Michel	Cámara fija	Música extradiegética
6	1	Caída del hombre de la silla	Cámara Lenta	Música extradiegética
7	0.5	Acercamiento al rostro de Michel	Cámara fija	Música extradiegética
8	1	Caída del hombre de la silla	Cámara Lenta	Música extradiegética
9	0.5	Acercamiento al rostro de Michel	Cámara fija	Música extradiegética
10	1	Caída del hombre de la silla	Cámara Lenta	Música extradiegética
11	1	Subjetiva de Michel, ve caer al hombre de la silla.	Cámara fija	Disparos, música extradiegética.
12	3	Acercamiento al rostro de Michel, se lleva las manos a los oídos.	Cámara fija	Música extradiegética

No.	Duración en segundos	Descripción	Cámara	Sonido
13	1	Subjetiva de Michel, aunque puede existir un problema de continuidad, él no está viendo, agachó la mirada en la toma anterior.	Cámara fija	Terminan los disparos, música extradiegética. El padre se mueve y descubre el rostro de uno de los sicarios recién asesinados.
14	1	Subjetiva de Michel, se encuentra con la mirada de uno de los hombres que acaba de asesinar el padre.	Cámara fija	Música extradiegética

Revisemos la secuencia en imágenes.



La secuencia está montada mediante un juego complejo de campo-contracampo, encuadres cerrados y cámara lenta.

En esta secuencia, es evidente la integración del punto de vista de la cámara y del personaje con la del espectador. Primera y segunda identificación se unen para lograr un efecto emotivo muy intenso en quien mira la película. Además, el punto de vista de Michel, es decir, de nosotros, no es ajeno a otros usos simbólicos de la imagen. El que resalta a primera vista es el encuadre de las piernas de Michel padre, no sólo vemos a través de los ojos del niño, sino también estamos cobijados bajo la protección del padre, desgraciadamente un padre que se ama y se odia a la vez. Se ama en palabras de Michel hijo, sencillamente “porque es mi padre”, y se odia porque no se puede querer a quien destruye la vida, a quien le pagan para matar. El espectador, como Michel hijo, queda escindido moralmente.

El otro elemento consiste en la puesta en serie contrapunteada entre la caída de un hombre recién asesinado y el rostro de un niño sorprendido, no sólo por el hecho en sí, sino también por la revelación de una verdad que se asomaba, pero en la que no se reparaba por miedo. Un tercer elemento es el uso de la cámara lenta: la expansión del tiempo real o la conversión del tiempo mensurable en segundos en tiempo cinematográfico. Así como los recuerdos más íntimos de los seres humanos quedan marcados en la memoria, el aparato cinematográfico recrea esa posibilidad del hombre de detenerse, de violentar el transcurso de la vida, justo ahí donde se ha perturbado su existencia.

El sonido, al parecer con una función meramente decorativa, en esta secuencia sirve de **aviso**, nos informa repentinamente del inicio y del final de la secuencia. Un disparo o una ráfaga de ametralladora, ambos sonidos ensordecedores y sorprendivos, marcan la memoria del espectador fácilmente engañada en la última secuencia.

Segundo momento cinematográfico: travelling elíptico

A la hora con trece minutos, Michel padre se encuentra desarrollando las acciones que le permitirán vengar la muerte de su esposa y de su hijo menor: desea provocar la ira de los mafiosos al robarles su dinero, por lo que junto con su hijo sobreviviente, asalta varios bancos, pero sólo se lleva el dinero de la mafia.

Tras asaltar el primer banco y enterarnos como espectadores por qué lo hace, inicia una secuencia con la siguientes características:

- ocho tomas en un minuto con seis segundos,
- promedio de cada toma: 8.25
- movimiento tridimensional (*travelling*) de izquierda a derecha,
- la cámara muestra escenas de los asaltos de los bancos con dos insertos de Maguire (el asesino a sueldo que va por la vida de Michel),
- las transiciones entre tomas se dan mediante disolvencias,
- se escucha música extradiegética con un matiz irónico, de hecho la música marca el ritmo visual, esto se hace evidente cuando en la última toma la cámara se detiene, se ve abierto el sillón trasero del automóvil de Michel, una mano lo baja y, a la vez, remata la música.

El siguiente cuadro sintetiza la secuencia:

No.	Duración en segundos	Descripción	Cámara	Sonido
1	7	Michel asalta un banco.	Travelling de izquierda a derecha.	Música extradiegética
2	15	Michel asalta un banco.	Travelling de izquierda a derecha.	Música extradiegética
3	5	Maguire en su habitación, pensando.	Travelling de izquierda a derecha.	Música extradiegética
4	8	Michel asalta un banco.	Travelling de izquierda a derecha.	Música extradiegética
5	4	Una mano de Maguire jugando con una moneda.	Travelling de izquierda a derecha.	Música extradiegética
6	12	Michel asalta un banco.	Travelling de izquierda a derecha.	Música extradiegética
7	9	Padre e hijo le cambian el color al carro.	Travelling de izquierda a derecha.	Música extradiegética
8	6	Asiento trasero del carro, está abierto, se ven muchos billetes, avientan el maletín, bajan el asiento, fin de la secuencia.	Travelling de izquierda a derecha.	Música extradiegética. Final con remate.

Visualmente la secuencia está compuesta como sigue.



En esta secuencia, el travelling, de izquierda a derecha, está marcado por el ritmo de la música.

Este tipo de secuencias en las que el director economiza una gran cantidad de recursos para dar cuenta de una serie de acciones reiterativas o consecutivas, es un recurso muy usado, diríamos bastante codificado y claro en sus intenciones. En el caso particular de **Road to Perdition**, es el momento de plena identificación con los personajes, a estas alturas de la película el dilema moral ha desaparecido, pues en un mundo corrupto la unión padre-hijo es un valor estable. Asimismo, la secuencia señala el inicio del cambio de suerte de los personajes, incluso lo hace en un tono irónico tanto formal como narrativamente: la selección musical y el movimiento tridimensional, se suman a la alegoría del golpe artero a un poder muy violento: el de la mafia.

En este minuto con seis segundos, el espectador se relaja, no hay violencia ni sorpresas, sólo el fortalecimiento de una relación familiar, el reencuentro con el padre misterioso y el primogénito. Sin embargo, no deja de ser memorable el hecho en sí, tanto para Michel hijo como para nosotros, los espectadores.

Tercer momento cinematográfico: muerte híbrida

A la hora con treinta y ocho minutos de duración de la película, se ubica la secuencia donde Michel asesina al que considera su padre, John Rooney, pero también el principal obstáculo para vengar a su familia y asegurar el futuro del hijo sobreviviente.

Las dos secuencias anteriores respetan los códigos cinematográficos (formales) y filmicos (las referencias a las relaciones sanguíneas) y logran cierto ritmo cinematográfico mediante el uso de los siguientes elementos:

- papel de la cámara: fijo o en movimiento,
- música extradiegética: cuando no es ornamental, puntea la imagen,
- sonidos ensordecedores de armas de fuego,
- transiciones: cortes directos o suaves disolvencias,
- promedio de duración de los planos: 1.7 segundos en el primer caso y 8.25, en el segundo.

En este último momento cinematográfico, tal vez el más intenso de todos, el tratamiento es un híbrido de los dos anteriores: cámara lenta, mezcla de secuencias largas y cortas, sorprendentes sonidos ensordecedores de la ametralladora del padre, en un marco visual propio del cine negro (presencia de lluvia, claros-oscuros, tonos azules). La secuencia tiene una duración total de 3:32 minutos, divididos en 25 planos, con un promedio de 7.9 segundos por plano.

Rodada en campo-contracampo, la secuencia *desata* el nudo principal de la película: la destrucción del padre. Un padre que no sólo cobija, sino que también es un obstáculo para la felicidad. De la misma manera en que Al Capone protege a John Rooney, John protege a Michel y Michel a su hijo. Los tres padres establecen relaciones de odio y amor, de admiración y celo, pero, aquí está el mensaje moral del film, sólo uno es duradero y sincero, pues no media el interés material: el de Michel y su hijo.

La secuencia es impactante no sólo por la alegoría aquí descrita, sino también porque se demuestra el *oficio* de cineasta de Mendes en su precisión en el uso del sonido y de la cámara lenta. Los primeros cincuenta segundos son de ubicación, nos informan dónde está John y qué hace, muy elemental, sale de cenar y se dirige a su carro. De repente y en cámara lenta, las primeras balas atraviesan el cuerpo de uno de los cinco guardaespaldas, en esta ocasión no hay sonidos de arma de fuego como en la primera secuencia descrita, sólo una especie de murmullo causado por la lluvia. A continuación se ve a lo lejos un destello deslumbrante proveniente de la ametralladora de Michel, el sonido no cambia, prácticamente es imperceptible por su monotonía. En un movimiento descriptivo tridimensional de la cámara, vemos caer uno a uno a los guardaespaldas, hasta que sólo John queda de pie. Michel se acerca lentamente y se encuentra cara a cara con John, quien le dice *“Me alegra que fueras tú”*, el final es obvio, Michel con lágrimas en el rostro mata a su *padre*, pero en esta ocasión los disparos sí se oyen, nos hacen saltar prácticamente de la butaca. **La fórmula funciona: un momento impactantemente humano (el parricidio) mostrado con los recursos de las múltiples formas que puede adquirir el cine tanto en sus imágenes y sonidos como en su montaje.**

Secuencia híbrida.



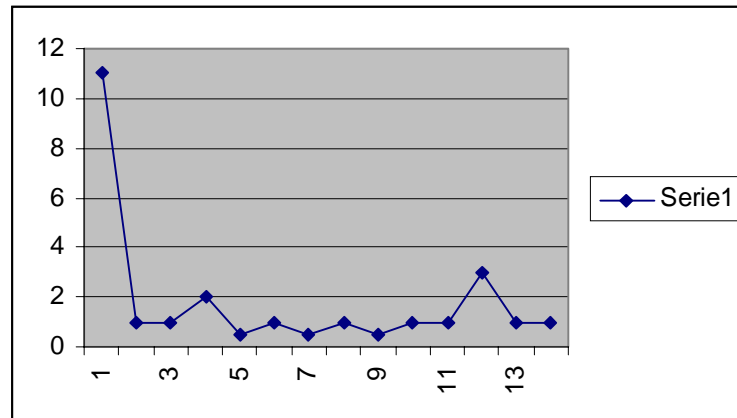


La presencia de la lluvia, los fuertes contrastes de iluminación, el dominio de tonos monocromáticos y la situación de amor-odio entre los personajes, son algunas de las características del cine negro, rescatadas en esta secuencia.

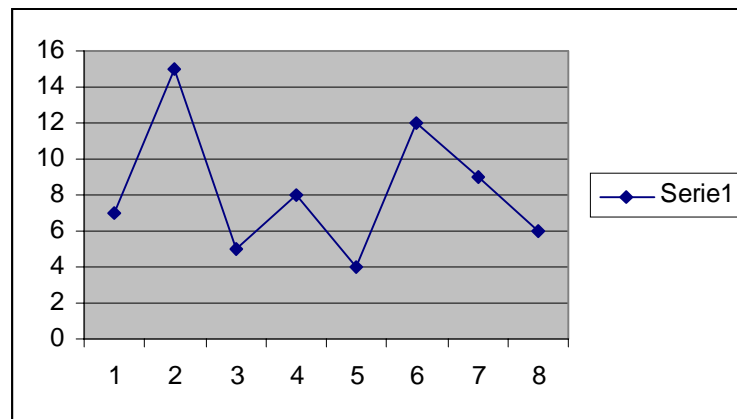
Una consideración más. Las tres secuencias muestran cómo la forma y el estilo cinematográficos son los elementos fundamentales para causar respuestas emotivas en el espectador. Al hacerlo, el espectador vive una experiencia sensible, única, individual e irrepetible. La forma se suma, o tal vez está antes que nada, al relato, encargado de mostrarnos lo de por sí humanamente impactante.

Si bien las tres secuencias coinciden en su virtuosismo cinematográfico formal, los recursos y ritmos son diferentes. De la cámara lenta, al travelling; de la ausencia de sonidos diegéticos, a la presencia ensordecedora de éstos; del montaje acelerado, al plano secuencia. A continuación veamos las diferencias de ritmo en las tres secuencias (la primera acelerado, la segunda pausado y la tercera híbrido).

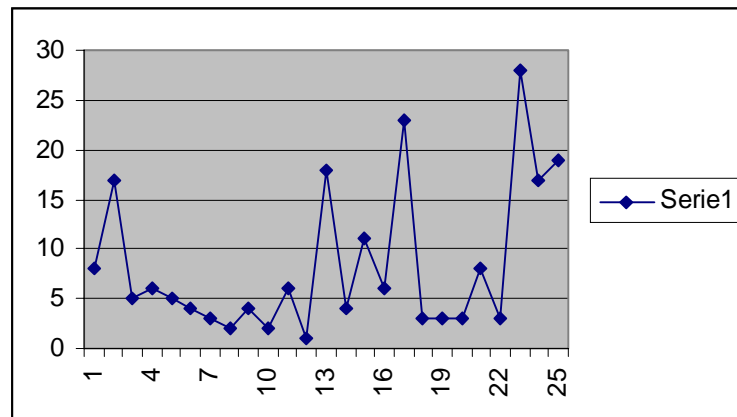
Primera secuencia: ritmo acelerado



Segunda secuencia: ritmo pausado



Tercera secuencia: ritmo híbrido



¿Qué demuestra la representación de los diferentes ritmos? Una sensación evidente en el cine: la forma cinematográfica es variada, por lo tanto, hipocodificada, de ahí que, como

cualquier otra forma de expresión artística, las películas nos den información del mundo desde una perspectiva particular, en nuestro caso moldeada por las posibilidades del aparato cinematográfico.

3.4.2. Amar te duele o el amaneramiento del cine mexicano

Ficha técnica
Sariñana, Fernando
Amar te duele
México, 2002

Críticos y estudiosos siguen privilegiando la narrativa cinematográfica sobre el análisis formal de las películas, incluso, ahí donde se deja entrever una propuesta artística, tal vez inacabada, se juzga por su falta de relación o justificación con el relato. Por ejemplo, en las semanas del estreno de la película que nos ocupa, José Felipe Coria escribió al respecto:

***Naco is style.** Puesto que la historia no da más que un romance de segunda, el film siente que debe descomponerse con todo tipo de artificios y defectos ópticos. Así, en un breve lapso pasa del estrabismo, la miopía, el daltonismo a errores conceptuales como su ineficacia para plantear un conflicto fuera de los lugares comunes de siempre (...). El estilo irracionalmente, recurre a ojos de pescado ópticos, a cambios B&N/color, a moverse amorperrunamente con **doggy camera** o con **(un)steadycam**, a dar perspectivas rebuscadas que se fingen insólitas y a desperdiciar incluso su único hallazgo válido (esa división de pantalla estilo cómic que repite acciones aunque las haga avanzar como en ningún otro momento). El estilo deja de ser visual para convertirse en equivalente colorín bricomático del cartel. O sea, que el film ejemplifica los alcances de una cultura naca promovida por cierta sub-clase-media con aspiraciones de cine vanguardista (con lo visual y lo auditivo saturado). El film, tan naco, es pura indigestión a la búsqueda de lo ultradinámico, hasta por debajo de la cámara, sin nunca encontrarlo porque todo lo que narra es estático⁹.*

Si partimos de una postura sensata, es justo reconocer que la crítica cinematográfica no ha cambiado sus esquemas mentales para valorar plausiblemente una película: estrategias retóricas que apuntan a construir una argumentación según razonamientos de carácter ideológico, temático o narrativo. Al respecto, la investigadora Argentina, Mabel

⁹ Coria, José Felipe, "Amor naco", columna **Teso dos Bichos**, El Financiero, lunes 11 de noviembre de 2002.

Tassara, dice que la crítica puede mostrarse interesada en las cuestiones del desarrollo del lenguaje cinematográfico, tal como lo hizo en su momento Rudolf Arnheim o André Bazin, pero siempre en oposición a un cine *“elogiado en términos de objetivos dramáticos e ideológicos, a partir de una mayor preocupación por la elección de temas poco frecuentados por el cine de la gran industria y por el tratamiento diferenciado de esos temas”* (Tassara, 2001: 139-140).

En la cita de Coria, es evidente la defensa de una racionalización narrativa en oposición a una irracionalidad estilística que pretende convertirse en vanguardia visual y sonora como un modo de suplir las carencias de una historia sencilla, llena de lugares comunes.

No estamos a favor de un cine de falsas esencias, pero tampoco aceptamos que cierto tratamiento transparente o vinculado con la narrativa, sean las únicas posibilidades de la puesta en escena, cuadro y serie. **Las variedades expresivas cinematográficas están disponibles a favor de la construcción de una realidad diferente a la percibida directamente por los sentidos.** Las decisiones visuales, sonoras y de sucesión de un equipo de producción no deben estar subordinadas a favorecer el desarrollo de la acción o a fijar simbolismos por todos lados. Curiosamente, han sido las películas barrocas, en términos de Casetti, las que han producido una gran cantidad de análisis y reflexiones, el ejemplo más representativo en la historia del cine es sin duda la obra maestra de Orson Welles, **El ciudadano Kane** (Estados Unidos, 1941). Welles, en la secuencia de la muerte de Kane no sólo mostró el hecho en sí, sino articuló una serie de elementos cinematográficos entre la ficción y el documental que intensificó el interés y las emociones de los espectadores: *“(...) movimiento progresivo de la cámara, serie de fundidos encadenados, escenografía alucinante, perspectiva deformada por el gran angular, utilización sincopada del detalle y los efectos especiales de la bola de nieve (...) y la secuencia marcadamente realista del noticiario (...)”*. (Casetti y Di Chio, 1991: 116). Si el uso de todos esos elementos cinematográficos es gratuito, exagerado, simbólico o narrativo, es secundario, desde el punto de vista de este trabajo, lo importante es rescatar el potencial de la máquina cinematográfica en la construcción de mundos que perturben nuestra sensibilidad, nos sorprendan y nos conduzcan a la reflexión de la realidad cotidiana.

En este sentido, revisemos los amaneramientos o barroquismos del film de Sariñana que se conservó en cartelera al menos por cuatro meses y que le antecedió otra película de él mismo con ciertas similitudes en el uso de los elementos cinematográficos, **Ciudades oscuras** (México, 2001).

Amaneramientos de la puesta en cuadro

En términos generales, la puesta en cuadro recurre a los siguientes artificios: ópticas poco frecuentes, cambios de soportes (color, blanco y negro, digital), tratamientos de los soportes (texturas), movimientos de cámara (internos y tridimensionales), así como a la combinación de éstos en una sola toma.

El uso de ópticas poco frecuentes tiene como resultado la distorsión de la imagen, principalmente, en los bordes del encuadre. En estas tomas, la cámara fija se emplaza en dos locaciones: el mercado ambulante y el cuarto de Ulises. Los cambios de soportes no se explican por alguna lógica, como en **Memento**, simplemente se insertan en cualquier parte de la película, sólo en el caso de las secuencias filmadas dentro del centro comercial, encontramos cierto uso simbólico del blanco y negro, reforzado por las palabras de Ulises cuando, acompañado de Renata, entra a la plaza y le dice que está de vuelta en su planeta.



De vuelta en tu planeta.

Asimismo, existe una variante en el tratamiento de los soportes, pues junto al uso del color o del blanco y negro de alta resolución, aparecen secuencias texturizadas, generalmente muy breves; este procedimiento se conoce en fotografía y en cine como *grano reventado* y

no es otra cosa que evidenciar, mediante procesos ópticos, químicos o digitales, los componentes de una cinta cinematográfica, es decir, lo que vemos son los haluros de plata deformados.

Por su parte, los movimientos de cámara presentan un empleo entre lo tradicional y lo barroco, por ejemplo, en situaciones violentas, la cámara se barre, pero, en ciertos traslados de Ulises, la cámara lo sigue muy de cerca y se mueve siguiendo el ritmo de sus pasos, al parecer montada en sus pies. Únicamente al final de la película y gracias al soporte digital, los movimientos de cámara dejan de tener un origen en la toma o en la velocidad de filmación-proyección, para ser sustituidos por manipulaciones en la computadora, incluso en la secuencia de la central de autobuses, todo tipo de movimiento, sea de actores, de los objetos o de la cámara, parece entrecortado y es seguido por veloces acercamientos tridimensionales. Finalmente, la combinación de estos elementos en una toma o en toda una secuencia, también son una constante, sobre todo en los momentos en que se usan los soportes a color o blanco y negro con cierto nivel de textura o de grano reventado.

Recursos formales en la puesta en cuadro

1



Gran angular y textura.

2



Gran angular y cámara móvil al ritmo del personaje.

3



Textura y cambio de soporte a blanco y negro.

4



Textura: soporte en color.

5



Soporte en blanco y negro.



Soporte en blanco y negro.

Amaneramiento de la puesta en serie

Aquí también encontramos el uso de artificios repetidos a lo largo de la película: transiciones temporales mediante múltiples-exposiciones, aceleramiento de la imagen, la combinación de ambas y un tipo de montado multipantalla similar a la lectura de un cómic, el único recurso casi-válido para Coria.

En cuatro breves inicios de secuencias, el manejo de múltiples-exposiciones en transiciones de tiempo, permite ver al espectador una imagen previa sobre la cual aparecen paulatinamente los personajes. Asimismo, en seis ocasiones la cámara filma objetos móviles, pero que se ven acelerados para dar una sensación de rápido paso de tiempo. Una secuencia, un poco larga, emplea tanto las múltiples-exposiciones como el acelerado para indicarle al espectador una sola acción de Ulises extendida a lo largo de un día: llamar por teléfono a Renata.

Con relación a la pantalla dividida, justificada por la visión de la vida de Ulises a partir de la lecturas de cierto tipo de cómic, el espectador tiene la oportunidad de ver un potencial poco explotado por el cine: el montaje en pantalla¹⁰. En el caso concreto de esta película, hay alrededor de 30 imágenes presentadas simultáneamente en grupos de 2, 3 ó 4. Una misma imagen se ve desde ángulos diferentes, llegándose a congelar en ciertas ocasiones. También se encuentran elementos de transición como cortinillas que asemejan el cambio de hoja de un medio impreso, o bien, se hallan disolvencias que ayudan a

¹⁰ Un ejemplo reciente del montaje multipantalla se puede encontrar en la mencionada **Hulk** de A. Lee.

suavizar los cambios de posición de los personajes. La banda sonora refuerza el texto que aparece enmarcado en los *balloons*, característicos de los tebeos.

Por supuesto, el recurso no es nuevo, podemos mencionar dos filmes ya referidos: **Napoleón** de Abel Gance y Hulk de Ang Lee, o bien, podemos recurrir al certero pensamiento del cineasta-pintor Peter Greenaway para quien aún tenemos un cine predominantemente habla de textos y no de imágenes. Basta recordar cómo compone la imagen y ordena el montaje en su película **The Pillow Book (El libro de cabecera**, Reino Unido, Holanda, Francia, 1995), “(...) para, estéticamente, lograr una equivalencia entre formatos de cine y video, **dentro de un cuadro pictórico**” (Lujan, 1999: 128). Todas estas propuesta, guardando las diferencias, apuntan hacia la posibilidad de un montaje simultáneo en la pantalla, a una fragmentación de las tomas y, por supuesto, a un esfuerzo de comprensión mayor por parte del espectador.

Recursos de la puesta en serie

Transición temporal 1



Mediante el uso de múltiples-exposiciones, el director logra una transición suave en la misma imagen.

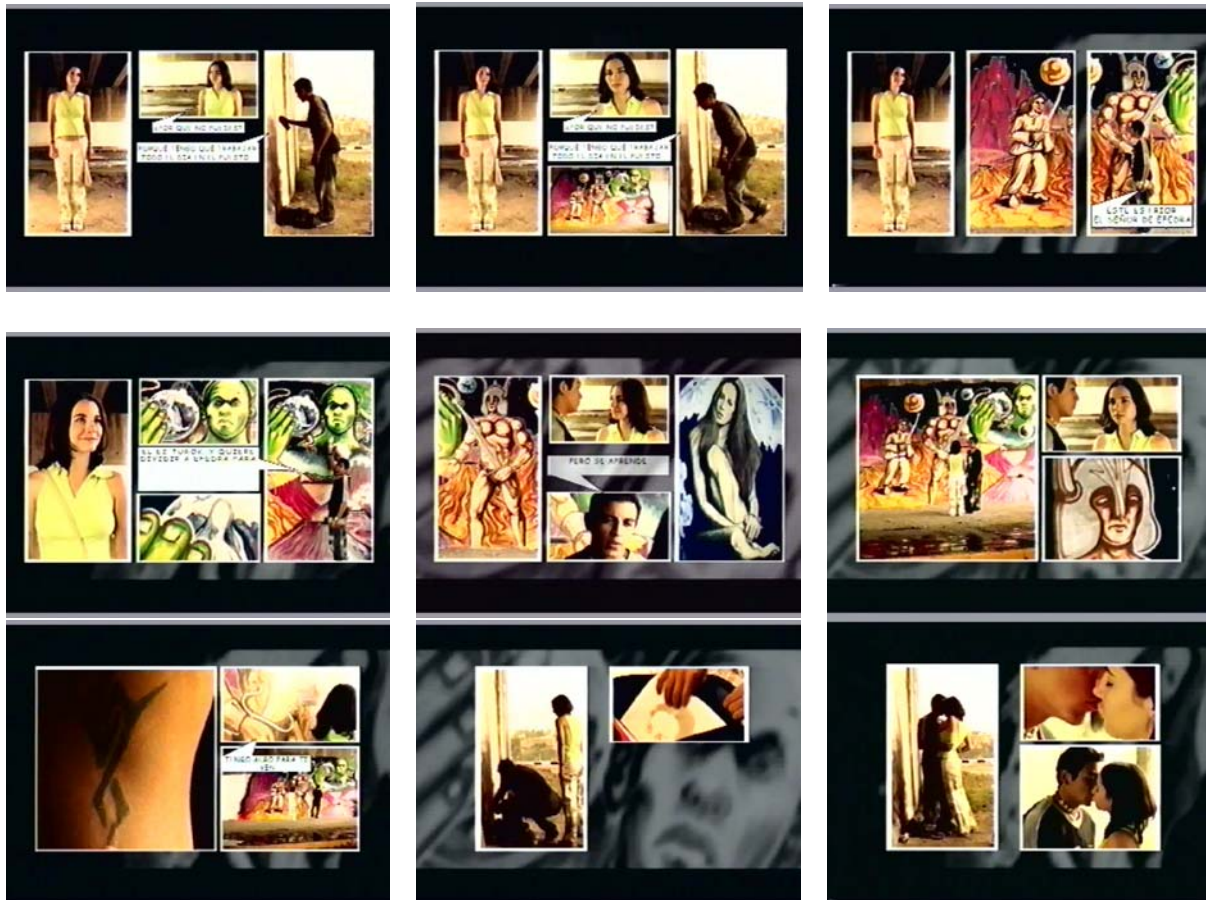
Transición temporal 2





Del atardecer al anochecer al amanecer. La transición dura unos cuantos segundos debido a la cámara rápida.

Cómic



Otra influencia de la industria audiovisual, en esta ocasión del cómic. Aquí aprovechada por el director gracias al montaje múltiple en pantalla.

Secuencias musicales

Cerca del 17% de la película de este director mexicano, presenta un tratamiento similar: la aparición de secuencias musicales. Las acciones de los personajes avanzan y el tratamiento de los elementos se subordinan al ritmo de la música, a la manera de un video-clip: diálogos mínimos, cámara dinámica (movimientos bruscos y constantes), angulaciones variadas, cambios de soporte, múltiples-exposiciones, montaje sin continuidad, planos breves.

Finalmente, los entrecruzamientos de esta película con el tebeo y el video-clip pueden encontrar una justificación en los valores extra-estéticos del cine: en el valor del merado, pues no se debe olvidar que el público natural de **Amar te duele** es el espectador adolescente, de ahí el tratamiento audiovisual contemporáneo de la banda de las imágenes y de la banda sonora. Hecho que se comprobó con el premio a la mejor película latina de MTV, otorgado por voto directo del público joven.

Secuencia musical



Secuencia musical del inicio de la película: una herencia de la industria del video-clip.

3.4.3. Amélie o el juego de las intersecciones contradictorias en el código cinematográfico

Ficha técnica:
Jean-Pierre Jeunet
Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain
(El fabuloso destino de Amélie Poulain)
Francia, 2001

Si bien, **Road to Perdition** se puede considerar una buena película dentro de la tradición del cine y lo mismo puede decirse de **Amar te duele**, respecto al concepto más amplio de lo audiovisual (video-clip, música, televisión), el cineasta francés Jeunet, muestra con **Amélie** cómo el amaneramiento, la exageración estilística, ayuda a la emancipación de los códigos cinematográficos con relación al relato. **Amélie** está compuesta por una mezcla de formas complejas y variadas, cuyo eje transversal es el eterno relato de búsqueda de la realización personal mediante el amor en pareja. Al parecer la condición del hombre no cambia, pero sí las formas de expresión que comunican las inquietudes más profundas.

Esta película, deslumbrante por su virtuosismo cinematográfico, es uno de los mejores ejemplos del cine contemporáneo que se debate entre la tradición y el rompimiento del código. El relato de **Amélie** está fuertemente codificado, irremediabilmente conduce a un final feliz después de una serie de peripecias de los protagonistas. Por su parte, la puesta en escena, la puesta en cuadro y la puesta en serie, evidencia las intersecciones entre el código y el no-código. Hay dos claras prácticas codificadas provenientes del desarrollo histórico del cine: el código narrativo y el código del cine de suspenso, pero al mismo tiempo, encontramos rompimientos en las interpelaciones al espectador, en las secuencias metaficcionales, en la puesta en cuadro y en el papel de la cámara.

Código narrativo

Intriga de predestinación¹¹. En los primeros 10 minutos del film se informa al espectador de los antecedentes familiares de **Amélie**, sus relaciones con el padre (Raphael Poulain), la madre (Amadin Poulain) y sus ilusiones de la infancia. No hay diálogos, sólo una voz *over*. Los datos están polarizados: las molestias y los placeres más caprichosos y personales de la vida cotidiana se entrecruzan para definir el perfil de un personaje:

¹¹ La intriga de predestinación brinda al espectador la suficiente información al inicio del film para establecer la lógica de las acciones de los personajes, el rumbo que tomará la historia y el desenlace de la misma.

alguien odia que se pegue a las piernas un traje de baño al salir de la alberca, otro más se entretiene cuando organiza su bolsa de mano o tiene la grata manía de reventar bolitas de plástico, sin embargo, una persona puede aborrecer a los deportistas que lloran tras el fracaso, o bien, puede tener el gusto de la protagonista: lanzar piedras en el canal Saint Martin.



Amélie tira piedras en el canal Saint Martin.

En este contexto del inicio, alrededor del minuto nueve de la película, aparecen tres brevísimos *flash forward* que adelantan el desarrollo de la historia, es decir, se establece la intriga de predestinación, en el caso concreto de **Amélie**, mediante acciones azarosas que finalmente confluyen en un cambio de actitud de la protagonista:

1. El accidente donde pierde la vida Lady Di.
2. Una fotografía, rota e incompleta, del hombre misterioso de los zapatos rojos, pegada en el álbum de Nino.
3. Amélie disfrazada de El Zorro.

Las secuencias se entrelazan como sigue: la noticia del **accidente** sorprende a Amélie y deja caer el tapón redondo de una loción que usaba mientras se aseaba en el baño de su departamento. El tapón pega con un azulejo flojo, éste se abre y deja entrever un orificio en la pared. Amélie recoge el tapón, ve el azulejo, lo retira y encuentra en el hueco una vieja cajita de metal de un tal Dominique Bretodeau, en ella hay objetos de la infancia. Mientras Amélie busca a Dominique halla en el metro parisino a Nino en su afanosa tarea de recoger las fotografías rotas para su extraño álbum, es **el primer encuentro de la pareja**. Amélie, tras el éxito de su misión con Dominique, decide convertirse en **La Vengadora del Bien**, por eso el disfraz de El Zorro.



Amélie encuentra por accidente la caja de la infancia de Dominique Bretodeau.

Asimismo, la misión social de Amélie es tan fuerte y comprometida que se puede hacer un recuento de sus acciones positivas (véase el siguiente cuadro).

El esquema narrativo es interesante, pues sin llegar a ser tan evidente como en el caso de las películas hollywoodenses de superhéroes, Amélie se transforma en la *hacedora* de la felicidad individual. No se trata más de la sociedad y del bien común, sino de ayudar a las personas con quienes convive día a día, para ello se recurre a un sinfín de medios: de la solicitud de favores a terceros, hasta la entrega de la cajita con los recuerdos de la infancia.



La Vengadora del Bien.

Ahora bien, Jeunet no sólo describe a los personajes, sino que también les otorga una curiosa manía que los mantiene vivos. Hábitos absurdos distinguen a los personajes, por ejemplo el altar del padre de Amélie, el amor por las verduras de Lucien o reproducir el mismo cuadro de Renoir a lo largo de 20 años. Estas reiteraciones cotidianas permiten a los personajes no olvidar quiénes son y cuál es su destino, el de Amélie, será fabuloso como lo dice el propio título de la película.

Personaje	Ayuda	Medio	Manía
Dominique Bretodeau	Reencuentro con su pasado y su presente: reconciliación con su hija y nieto.	Entrega de la cajita de la infancia.	Rostizar un pollo cada domingo, cortarlo y comérselo, comenzando por las ostras.
Raphael Poulain	Viajar	Philoméne (la aeromoza) quien viaja con el Gnomo alrededor del mundo	El altar a los restos de su esposa (Amadin Poulain).
Georgette y Joseph	Enamorarse	Suzanne, gracias a una sugerencia que escucha accidentalmente Amélie para que dos personas se interesen mutuamente.	Georgette, hipocondríaca; Joseph, reventar bolitas de las bolsas de plástico.
Hipólito	Reconocimiento	Amélie escribe en la pared una cita de la novela de Hipólito: <i>“Sin ti las emociones de hoy, son la mugre de ayer”</i> .	Recibir dictámenes editoriales negativos.
Lucien	Vengar el trato de Collignon	Por un olvido, se hace de una copia de la llave del departamento de Collignon.	Las verduras y Lady Di.
Sra. Wells (Magdalena Fuentes, destinada a llorar)	El arrepentimiento del marido por abandonarla.	Falsificación de una carta, como si se tratara de una de las extraviadas hace años y recientemente recuperadas por la oficina de correos.	El recuerdo del marido, incluso, disecó a su perro, León Negro, para que siempre mirara la fotografía de su amo.

Sin embargo, paralelo a estos personajes, hay otros más ambiguos en cuanto a la relación con Amélie, evidentemente ninguno recibió sus favores en pro de la felicidad, por ejemplo, Raymon Dufayel (El hombre de vidrio) que en lugar de ser ayudado, auxilia a Amélie, o bien, Suzanne, la dueña del café, quien no parece necesitar de favor alguno, pues la vida la ha ensañado lo que tenía que aprender del amor.

El juego entre un elemento codificado y otro ambiguo, es la constante de la película, como seguiremos revisando.

Código del cine de suspenso

Hay dos secuencias realizadas bajo la lógica del cine de suspenso:

- **Amélie-hombre de los zapatos rojos** (1:24:50-1:26:44), narrada en voz over;
- **revelación del misterio del hombre de los zapatos rojos** (1:40:13-1:43:00)

Ambas están divididas en la trama de la película, pero se hallan relacionadas, no sólo porque cierran una parte del relato, sino porque formalmente se rodaron con un mismo estilo.

El cine de suspenso basa su efectividad en el control de la información que le proporciona al espectador. Los datos se transmiten en bloques, no sólo a través del diálogo, sino también gracias al tratamiento de la puesta en cuadro y de la puesta en serie. Respecto a la puesta en cuadro la planificación suele ser cerrada, por ejemplo de los 19 planos analizados en la primera secuencia, once son de detalle; asimismo el papel de la cámara se caracteriza por su variedad, en esta misma secuencia encontramos tomas fijas, movimientos tridimensionales, ópticos e internos (cámara lenta). Finalmente, sólo dos tomas se presentan al nivel de los ojos debido a que la elección de angulaciones poco regulares también es una constante en el tratamiento del cine de suspenso.

Estos tres elementos, **tomas de detalles**, **variedad en el empleo de la cámara** y **angulaciones poco frecuentes**, pretenden lograr cierto nivel de angustia en el espectador. La fórmula no es nueva, por tal razón, aquí la quisimos rescatar en cuanto recurso codificado del cine.

En lo referente a la puesta en serie, se acostumbra un **montaje alternado** entre dos fuerzas a punto del encuentro: el perseguidor-perseguido, el enfrentamiento físico, la cita amorosa, por mencionar algunos ejemplos. En el caso de la secuencia **Amélie-hombre de los zapatos rojos**, el montaje conduce la atención del espectador hacia la convergencia de tres fuerzas: Amélie, el hombre de los zapatos rojos y el reloj. La voz over guía al espectador: Amélie entra a una tienda de disfraces, mientras se escucha *“A la vez un hombre abandona su hogar...”*, la siguiente toma introduce el reloj a la vez que Amélie se dirige a la Estación del Este y, sin saber uno del otro, el hombre de los zapatos rojos hace lo mismo desde otro punto de la ciudad, el reloj avanza hacia un tiempo indeterminado, pero exacto en el que la coincidencia intervendrá para el encuentro. En los siguientes

minutos, sabemos que el cruce es inevitable, la tensión aumenta justo a las 11:42, cuando en una toma a contraluz se ve el reloj enmarcado de destellos de tormenta y extraños sonidos que hacen recordar al cine futurista alemán. Cara a cara, Amélie mira lentamente de arriba hacia abajo al hombre misterioso. La *voz over*, revela la epifanía: “*En ese preciso momento, sólo Amélie posee la clave de la adivinanza del hombre misterioso*”. Al bajar la mirada, ve una caja de herramientas. Amélie lo mira al rostro nuevamente y sonríe. Pantalla en blanco y música de revelación, prácticamente religiosa. Sin embargo no hay más información para el espectador: el personaje sabe algo que nosotros ignoramos.



Convergencia de tres fuerzas:

Amélie, el hombre de los zapatos rojos y el reloj.

La siguiente secuencia de suspenso, la de la revelación del misterio para todos, es la continuación de ésta. Se trata de un *regalo* de Amélie para los espectadores y para Nino. Nos quiere mostrar lo que ella ya sabe. Cita a Nino en la Estación Este a las cinco, descompone la máquina fotográfica, la reporta. Nino llega, Amélie lo observa. De repente Nino descubre los zapatos, pero el rostro está cubierto por la cortina. Se acerca, abre la cortina, la *voz over* explica: el hombre misterioso no es un fantasma, se trata de un técnico reparador de máquinas fotográficas. La cámara toma a Nino, gira 360° mientras la imagen se torna totalmente blanca. Nino sonríe.



Amélie descubre el misterio del hombre de los zapatos rojos. La pantalla se torna blanca al final de la secuencia.



Toma subjetiva de Nino momentos antes de descifrar, junto con los espectadores, el misterio del hombre de los zapatos rojos.

Rompimientos: interpelaciones

Uno de los principios más importantes en el cine clásico de Hollywood consiste en ocultar todo mecanismo visual o sonoro que recuerde al espectador su condición de estar frente a una película, se pretende ocultar el dispositivo de simulación de realidad. Pero, como todo movimiento artístico, las fuerzas centrípetas entran en constante conflicto con el centro. Ya hemos afirmado que **Amélie** se caracteriza por estar en el lugar de intersección de dos miradas, una hacia dentro tendiente a conservar el código y otra hacia afuera interesada en evidenciarlo. Acabamos de analizar dos de esas fuerzas concéntricas: los usos de los

códigos narrativos y de suspenso. Ahora, revisemos cómo el film cuestiona los códigos cinematográficos.

El primer caso, es el de la interpelación. Interpelar al espectador es una forma de distanciamiento con el relato al mirarle, hablarle o hacerle señas directamente. Se trata de exhibir el aparato de enunciación para evitar que caiga en esa especie de trance hipnótico de olvido de sí mismo. En la película de Jeunet, existen interpelaciones directas y otras falsas. Las primeras no están justificadas en el relato, las falsas sí. A continuación se describen.

Número	Tiempo	Tipo	Descripción
1	00:01:32	Falsa	Amélie niña juega y hace gestos a la cámara. La cámara está en movimiento desordenado, como si se tratara de una película familiar. En varias tomas breves, interpela al espectador.
2	00:03:00	Directa	El narrador presenta al padre de Amélie. La cámara se acerca con un <i>zoom in</i> a su rostro. Él está impávido.
3	00:03:44	Directa	El narrador presenta de la misma forma a la madre. En ambos casos hay sobreimpresiones de palabras que explican marcas en los rostros debido al tipo de personalidad.
4	00:05:19	Directa	La vecina, dispuesta a dormir de un trecho todo lo que pueda para después permanecer despierta, habla directo a la cámara. Amélie niña, a un lado, sonríe al espectador.
5	00:08:23	Falsa	La cámara, el espectador, se dirige en caída libre sobre la madre de Amélie. Es interesante, pues es el espectador el que va al encuentro con el personaje.
6	00:09:22	Directa	Amélie, ya adulta, mira al espectador. La cámara se acerca a ella lentamente en <i>zoom in</i> . Ella se encuentra en el café de Los Dos Molinos.
7	00:11:20	Directa	Amélie nos dice que le gusta mirar los rostros de los espectadores en el cine, así como los pequeños detalles que nadie ve.
8	00:12:01	Directa	Amélie nos muestra la cuchara que

Número	Tiempo	Tipo	Descripción
			mete a la <i>crème brûlée</i> . Es una toma muy parecida a la del póster publicitario.
9	00:13:35	Directa	Amélie nos dice el número de orgasmos que tienen lugar en ese momento en París: quince.
10	00:54:49	Directa	Amélie sonríe a la cámara cuando cambia la hora del despertador de Collignon.
11	01:16:38	Directa	Amélie sonríe a la cámara después de entregarle el álbum a Nino.
12	01:21:56	Directa	Amélie mira a la cámara en tres ocasiones mientras falsifica la carta para la señora Wells.
13	01:24:46	Directa	Collignon escupe el licor a la cámara.
14	01:25:56	Falsa	Amélie se fotografía en la máquina de la estación del metro. Ve directamente a la cámara, pero hay una justificación diegética: se está tomando una foto.
15	01:39:55	Falsa	Dufayel toma con su cámara de video a Lucien. Éste mira a la cámara.
16	01:51:14	Falsa	Dufayel invita a Amélie a dejar que Nino la conozca, mediante un video en blanco y negro. Ella lo ve en su televisor en toma subjetiva.
17	01:56:43	Directa	Amélie y Nino mientras viajan en la motocicleta, hacen gestos a la cámara.
18	01:56:49	Directa	Amélie mira brevemente a la cámara, parpadea, su rostro es como de reflexión, de triunfo.

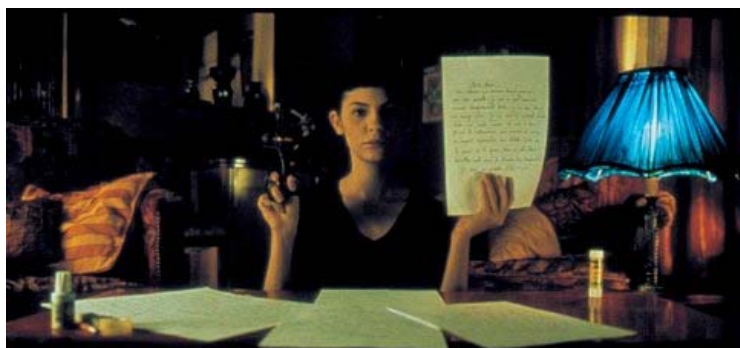


Imagen de la interpelación número doce.

Las constantes miradas de complicidad, las sonrisas íntimas y las claras explicaciones verbales de algunos personajes, obligan al espectador a repensar su situación respecto a

la película. Se establece un dilema entre el papel del espectador tradicional y otro al que le solicitan ser colaborador del desarrollo de las acciones, aunque el director lo traicione, para después premiarlo, como en el caso de las secuencias de suspenso.

Rompimientos: metaficción

Un segundo recurso de alusión a la conformación de los códigos cinematográficos, es la metaficción, es decir, la inclinación reflexiva por comprender los propios términos y procesos del cine.

La metaficción, llama la atención sobre el estatuto del cine, así en *Amélie* estos elementos tienen dos funciones: ayudan a avanzar la acción y, a la vez, la explican. Los siguientes son los momentos metaficcionales en la película.

1. **Amélie en el cine.** Interpela directamente al espectador y le explica sus gustos y disgustos cuando ve una película. Por ejemplo, le molesta que en las películas viejas el conductor no vea el camino mientras maneja, sin embargo le agrada mirar la cara de los espectadores a lo largo de la proyección (la sonrisa en los diversos rostros es el reflejo de nosotros mismos). Se trata de una espectadora atenta, cinéfila, interesada en los pequeños detalles que nadie más nota: el insecto que atraviesa la ventana en plena escena de amor.



Amélie en el cine.

2. **La relación entre la historia del cuadro de Renoir, *El almuerzo en el bote*, y la vida de Amélie.** Dufayel siempre fracasa en el intento de pintar el rostro de la chica del vaso de agua: “está afuera y a la vez en medio”. Amélie le responde que quizás

sólo sea diferente. Esta relación metaficcional se desarrolla en tres secuencias según los cambios de Amélie en su decisión de relacionarse con Nino.



Amélie y Dufayel frente al cuadro de Renoir.

3. **El documental de Amélie como si fuera la Madre Teresa o Lady Di.** Después de convertirse en la Vengadora del Bien, Amélie ve un supuesto documental póstumo sobre su vida: se preocupó y ayudó a los más necesitados. Es un personaje entre la Madre Teresa y Lady Di, pues ambas intentaron proteger a los desamparados.



Documental de Amélie: entre Lady Di y la Madre Teresa.

4. **La imagen televisiva acerca del estalinismo ruso y Amélie.** Un militar ruso le dicta a un secretario una especie de sentencia sobre Amélie si ella decide no relacionarse con Nino.



Amélie se da cuenta que no quiere estropear su vida.

Para el investigador de la Universidad Autónoma Metropolitana, Xochimilco, Lauro Zavala, una narración siempre presenta dos historias, la primera evidente y superficial, la segunda oculta y profunda. En general, las tres explicaciones metaficcionales anteriores hacen alusión a la segunda: la película no trata sobre Amélie, la Vengadora del Bien, sino de la búsqueda de la felicidad mediante el amor en pareja. En este sentido, Dufayel es un personaje central en la segunda historia, al parecer el único, aunque al final, la amiga mesera de Amélie también se suma en su ayuda.

Rompimientos: montaje en cuadro, papel de la cámara y secuencias visuales ambiguas

El manejo temporal presenta tratamientos diferentes. Existen escenas en franco *flash back* (memoria): Bretodeau y Nino de pequeños (blanco y negro); o *flash forward* (imaginación): Amélie se imagina que Nino no llega a la cita porque lo secuestran y termina en las montañas tras una serie de hechos inverosímiles.

Pero el film aún muestra otra posibilidad de la memoria y la imaginación cinematográfica. En lo que denominamos montaje en pantalla, el manejo de los recuerdos o de las fantasías cambia gracias a la superposición de imágenes. Por ejemplo, una compañera de trabajo de Nino le platica la vida de éste a Amélie, mientras ella narra, se superimponen imágenes de los múltiples trabajos de Nino. En el otro sentido, en el de la imaginación, Amélie cocina un pastel mientras piensa su vida con Nino, él sale del edificio y compra la verdura en el local de Collignon, va al departamento con Amélie, pero no llega, la cortina se mueve a causa del gato de su amiga aeromoza.



Montaje en cuadro.

Ambas sobreimpresiones rompen con la idea de la existencia de un sistema supremo de significación, conocido como montaje lineal. El film deja de ser una infinidad de planos en sucesión para condensarse en *una* fotografía animada, pues si bien el montaje en sucesión sometió el tiempo a extrañas compresiones y dilataciones, el montaje en pantalla ordenó en presencia y simultáneamente el tiempo tradicionalmente percibido en un *continuum* de fotogramas y secuencias.

El protagonismo de la cámara es evidente, no sólo por su constante y casi ininterrumpido movimiento tridimensional, sino también por su emplazamiento. No hay espacio libre, todo lo abarca. Se trata de un estilo manierista de la cámara, pues ésta reclama su lugar, su presencia, de ahí las interpelaciones ya descritas.

La cámara se independiza del punto de vista del espectador, por lo tanto, nos hace cómplices de Amélie y de su destino. Se halla tan emancipada que puede o no respetar los códigos, así se fusionan movimientos bruscos, planos secuencias, viajes tridimensionales, cámaras rápidas o lentas. En resumen, no hay lógica en el empleo de la cámara, sólo usos fragmentados que permiten un ritmo vertiginoso, al explotar cualquier posibilidad expresiva de la cámara.

Por otro lado, existen secuencias visuales ambiguas y totalmente emancipadas del relato, como las que Amélie graba de la televisión para Dufayel. En todas hay movimiento, al parecer el Hombre de Cristal no puede moverse mucho porque se quebraría. Pero no existe un sentido narrativo en estas imágenes, más bien tienen una función poética: un caballo en medio del Tour de Francia, bebés aprendiendo a nadar. Tal vez Amélie quiere que Dufayel se relacione con otras personas, que salga de su departamento, sin embargo para él es un asunto de vida o muerte. Ella es como su vecino, ensimismada, envuelta en un mundo propio, pero las razones son diferentes, esto es lo que le hace ver Dufayel a

Amélie con el video que le regresa. Además es una especie de ángel guardián, nunca se explica en la película, pero él sabe todo lo que piensa y hace Amélie, pero al fin de cuentas son sólo especulaciones.



Una de las secuencias visuales ambiguas.

En suma, se podría decir que éste es un film manierista, casi-independiente de los contenidos. No sólo es un cine de narración, sino también un cine formal, poético. Sin duda, Jeunet es un virtuoso de la forma cinematográfica y también un conocedor de los signos de la cultura contemporánea, por esa capacidad de negar las pretensiones de totalización, ya sea del código o del no-código del cine.

3.5. Derivaciones del análisis

A un cine neo-barroco, amanerado y relativizador de la forma cinematográfica, le corresponde un nuevo pensamiento posmoderno. Si bien este cine post-clásico está condicionado a sobrevivir en diversos mercados de consumo audiovisual, también está vinculado con una toma de conciencia de que las cosas no son como solían ser.

Los productos culturales posmodernos tienen en apariencia una lógica estancada porque no apuntan hacia lo nuevo. Más bien, se refieren a lo hecho parodiándolo, ironizándolo y reflexionándolo. La posmodernidad relativiza tanto lo clásico (lo institucionalizado) como lo moderno (lo irreplicable) y los coloca en su justa dimensión al atribuirles, detrás de las apariencias, visiones del mundo.

La idea del artista como un genio incomprendido, siempre en la búsqueda por innovar, en la estética posmoderna se transforma en la de un artista como **operador**. Ya no hay nada nuevo por descubrir, el artista debe mostrar su arte a partir de la autorreflexión de su obra

y de lo hecho por sus predecesores: ese es el ambiente cultural y artístico de los tres filmes.

Al cambiar el estatuto del sujeto en la posmodernidad de creador a operador, los productos posmodernos definen una nueva especificidad temporal: el pastiche como una parodia muerta que habla a través de máscaras con la finalidad de confirmar que los códigos clásicos y su negación han fracasado, pero han dado lugar a un cine sensual y autorreflexivo donde la forma cinematográfica potencializa la fantasía del hombre para dar cuenta de los probables rumbos que pudieron haber tomado las cosas.

La experiencia estética en estos filmes, se enfrenta a significantes aislados, desconectados de una secuencia, de su contexto original. Se pierde la noción diacrónica del signo y a la vez aparece desligado de todo significado fijo. Los códigos, cuestionados por la modernidad, partían del hecho de que existían, pero aquí los códigos se han desvanecido a favor de la infinita superposición.

Pero, el pensamiento posmoderno no consiste en yuxtaponer estilos clásicos con sus oponentes modernos, por el contrario, pretende relativizarlos para que el espectador se convierta en un ser tolerante ante la diferencia al poner fin a los discursos unitarios. Esto no se refiere a la creencia popular que vio en la caída del Muro de Berlín el fin de las ideologías y de la Guerra Fría. Por el contrario, es el fin de las grandes explicaciones que pretendieron legitimar, con el avance de la ciencia, la moral y el arte, modelos de sociedad. Cuando esto ocurre los vacíos conceptuales permiten hacer un alto en el camino para conocer lo que el hombre ha hecho bajo la esperanza de un mundo mejor: destrucción de la naturaleza, pobreza extrema, polarización social y económica, agotamiento de paradigmas estéticos, crímenes masivos. Si ese fue el camino de la utopía, fue evidente la necesidad de reflexionar sobre él.

Ahora bien, el cine, en este contexto, no se compromete con estructuras rígidas y convencionales o con propuestas individuales de un autor, sino que juega en las fronteras de ambos. La originalidad no está en lo nuevo, sino en operar lo hecho en otro tiempo y lugar. El cine post-clásico tiene productos muy diversos desde una lógica confusa y transgresora de fronteras; así el espectador puede encontrar: 1) un film nostálgico del cine negro clásico de los años cuarenta, pero rodado con el mismo estilo en el año 2002 (**Road to Perdition**); 2) la fusión del mercado audiovisual en un film de jóvenes (**Amar te duele**);

3) los excesos entre el código y no-código entremezclados en una película que no terminamos de saber si se trató de una propuesta formal ambigua o de la historia de la felicidad del amor en pareja (**Amélie**).

Los tres análisis exhibieron cómo el estudio de los códigos cinematográficos confluye en la profundización de los códigos fílmicos (lo extra-cinematográfico), por ejemplo: los mitos de las relaciones padre-hijo, la imposibilidad del amor adolescente y la búsqueda de la pareja. Sin esta liga extra-cinematográfica, el análisis estaría condenado a conservar un aspecto esquemático y descontextualizado. Es por ello, que también se consideró a las películas en función de otros sistemas de significación artística y social como importantes elementos generadores de sentido para el espectador. No se trató de la libre interpretación o de la alegorización temática de un film, sino de anclar todas las estructuras perceptivas, icónicas, narrativas, sonoras y simbólicas a lo que el film muestra durante su proyección.