

Historia del cine

El lenguaje del cine

Para desarrollar una óptica crítica del cine, necesitamos comprender, en primer lugar, los distintos niveles del lenguaje que entran en juego en toda película. Es decir, comprender el lenguaje cinematográfico en toda su complejidad. Este será un primer paso que nos aportará elementos de análisis para, a partir de allí, poder interpretar la obra cinematográfica que es el objetivo último de la crítica.

El cine es un modo nuevo de expresión que surge del desarrollo tecnológico industrial del siglo XIX y de una serie de búsquedas en los lenguajes de representación que se pierden en los orígenes de la cultura. El cine nos comunica mensajes, en forma narrada o expositiva, a través de imágenes en movimiento (y sonidos). Trataremos ahora de comprender los fundamentos de este lenguaje. De cómo se organizan todos estos elementos para transmitirnos un mensaje.

En primer lugar, haremos uso de una distinción muy útil, propuesta por David Bordwell entre Discurso y Estilo. El discurso se refiere a la organización simbólica de los mensajes, mientras que el estilo al empleo de una serie de los recursos visuales y auditivos a través de los cuales esos mensajes cobran forma.

En esta primera parte, analizaremos los elementos constitutivos del lenguaje cinematográfico, en sus distintos niveles. Encontraremos que el lenguaje cinematográfico es complejo, es una suma muy heterogénea de distintas capas de formas y significaciones. El estudio del lenguaje cinematográfico nos facilitará la adquisiciones de elementos de análisis, a partir de los cuales, podremos elaborar nuestra crítica.

I. El discurso filmico.

1. La narración. El cine narrativo

Como hemos visto anteriormente, el cine es un conjunto de imágenes en movimiento y sonidos organizados. En la mayoría de los casos, la coherencia de la obra filmica la da una historia. Es una lógica narrativa.

Una narración es un conjunto de acciones organizadas en coordenadas de tiempo y espacio.

1.1. Particularidades de la narración filmica

Frente a la narración literaria, la narración filmica es altamente mimética, reposa grandemente en la mostración directa de los hechos, apela más a la percepción audiovisual directa que a la evocación imaginativa de la palabra. Consecuentemente, la narración filmica se presta más a la acción y sobre todo a la acción interactiva entre personales. Tiene dificultades para la presentación de estados interiores, para jugar con los matices evocativos de la palabra hablada. Lo visual es de una contundencia que

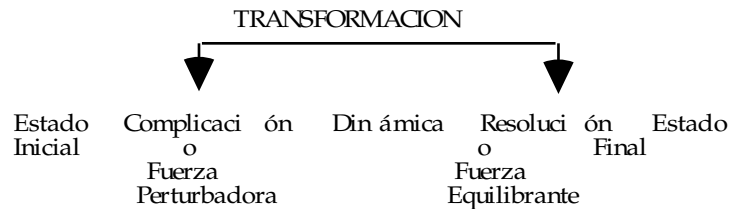
subordina los otros factores perceptivos.

1.2. La lógica del relato

1.2.1. La acción

En todo relato, las acciones no son presentadas azarosamente sino organizadas en diferentes modelos de causalidad que ya son, de entrada, formas de interpretar el mundo o la vida. Para dilucidar la lógica de la acción, algunos críticos literarios han ideado algunos modelos. Sirvamonos de dos de ellos el esquema quinario de Reuter, que se centra en las acciones mismas y el esquema actancial de Greimas que se centra en los personajes.

1.2.1.1. Esquema de las acciones

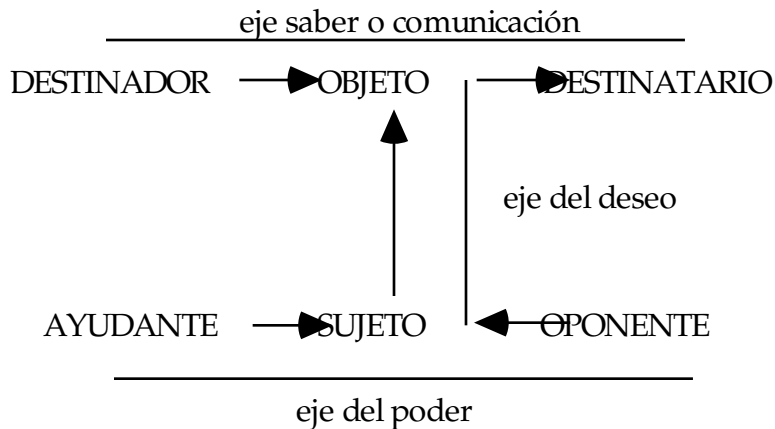


Se parte pues de un estado de cosas inicial que va a sufrir un proceso de modificación como resultado de los acontecimientos referidos en el relato. Este proceso de modificación o transformación se desencadena como resultado de una fuerza perturbadora y cesa por la acción de una fuerza equilibrante. En el ínterin, se da una dinámica que comprende las distintas opciones de acción que se van abriendo o cerrando a los protagonistas.

1.2.1.2. Esquema actancial

A. J. Greimas, llegó a proponer seis categorías fundamentales de acción a ser encarnadas por los distintos actores de un relato. A estas seis categorías las denomina actantes. En base a ellas, elaborará un modelo actancial para explicar las relaciones que estos actantes contraen en todo relato. Antes de ver este esquema, debemos tener en cuenta que la noción de actante está en función del diseño de la acción y, por lo tanto, puede ser desempeñada no sólo por seres personales/animados sino por objetos o categorías abstractas dentro del texto.

El modelo se puede representar con el siguiente esquema:



El presente modelo está compuesto por tres pares de actantes unidos por tres ejes:

a) El primer par está compuesto por el sujeto y el objeto unido por el eje del deseo, del "querer". Así, en todo relato, tenemos primariamente alguien, un héroe o una heroína, que busca algo o a alguien.

b) El segundo par comprende los roles del Destinator y Destinatario, unidos por el eje de la comunicación o del saber. El Destinator es quien encomienda o posibilita la búsqueda. El destinatario es el beneficiario último del éxito.

c) Finalmente, tenemos una pareja secundaria por cuanto no define los elementos fundamentales del relato, sino que sirve como dinamismo para expandir y complejizar la acción. Me refiero a la pareja de Ayudante y Oponente unida por el eje del poder. Los ayudantes y oponentes facilitan o dificultan, respectivamente, el éxito de la empresa del sujeto.

1.2.2. El tiempo

Una narración, fílmica o de cualquier índole, es una representación del tiempo. El tiempo de las acciones es representada en una narración que también opera en el tiempo. Para entendernos mejor, tenemos dos niveles de tiempo, un nivel de significativo, el tiempo de la narración, y un nivel de significado, el tiempo "original" de las acciones representadas.

Entre estos niveles puede existir coincidencia (linealidad) o discontinuidad (asincronicidades). La forma más usual de asincronicidad es el flash-back, retroceso en el tiempo. También es importante tener en cuenta los siguientes conceptos: flash forward (atisbo del futuro), tiempo circular (se comienza donde se termina), in-media-res (comienzo con la acción a medias), historias paralelas (cuando fluye más de una línea narrativa).

1.2.3. El narrador y el punto de vista

Hemos dicho que la narración prefiere presentar los hechos en directo, sin la mediación de la palabra (como en la novela o en el relato oral), es decir sin la intervención de un narrador, aquel que profiere la palabra que narra. Esto viene dictado por la naturaleza de la imagen-movimiento. En el cine, la imagen habla por ella misma, no necesita ser hablada.

Ahora bien, con frecuencia la narración fílmica tiene la opción de echar mano de un narrador. Suele ser una “voz en off”, es decir una voz que no procede de un protagonista de la acción representada. En contados casos, sin embargo, podremos encontrar a un personaje que habla directamente a la cámara. Con todo, el narrador fílmico es un recurso poco frecuente, se usa a menudo con fines irónicos.

En un sentido más amplio, puede decirse que todo film construye un narrador implícito, que es el punto de vista desde donde se percibe la acción. Este no sería un narrador verbal, sino un narrador visual, un punto de vista. Sobre este tema hemos de volver más tarde.

1.3. Tradiciones narrativas

1.3.1. El relato clásico de Hollywood

La dinámica de desarrollo de la industria cinematográfica y del sistema de estudios fundada en (pero no exclusiva de) Hollywood se manifiesta en una manera típica de contar, a esto algunos críticos le llaman el relato clásico de Hollywood.

Se dice que el cine clásico de Hollywood proviene de la tradición literaria realista, por cuando busca la ilusión de realidad, de transparencia.

En este tipo de relato, la acción fluye desde las motivaciones y deseos de personajes con individuales claras y definidas. En otras palabras, los personajes son individuos cuyas acciones son consonantes con sus deseos.

Otra característica de este relato es que las acciones deben desencadenar en un final no ambiguo, donde se resuelven los conflictos y las tensiones planteados durante el curso de la acción.

Algo importante en este tipo de relato, muy emparentado con la tradición realista, es la existencia de un punto de vista objetivo. En la percepción de los hechos, se combinan miradas objetivas y subjetivas, pero al final el espectador puede establecer la verdad de los hechos, ubicándose en un punto de vista objetivo.

Esta tradición encarna varios supuestos de cómo es el mundo y cómo está organizado. Podemos decir que sus supuestos son el realismo y el individualismo. Realismo, por cuanto establece que hay un punto de vista desde donde se puede representar

objetivamente la realidad; individualismo por cuanto establece que el eje de la vida e interacción social son los individuos.

1.3.2. Otras tradiciones narrativas

A la par del relato clásico de Hollywood se han desarrollado otras tradiciones narrativas que cuestionan sus principios de realismo e individualismo. En el cine del ruso Sergei Eisenstein, por ejemplo, los agentes de la acción no son individuos sino colectividades. En ciertos cineastas franceses de la nouvelle vague, la objetividad de la imagen es siempre una ilusión, determinada por deseos e intereses. En el cine de algunos directores italianos, se explora la discontinuidad irremontable entre acciones y motivaciones individuales.

1.3.3. El cine documental

No todo el cine es narrativo. Desde los Lumière, nos encontramos un afán de documentar la realidad, de asumirla en su dimensión referencial sin emprender el camino de la ficción, y de hablar sobre ella por medios distintos a los de la narración.

Así se ha ido formando el cine documental, que es más un cine no-ficcional, que un cine no-narrativo, porque siempre resulta difícil escapar totalmente de la narración.

El cine documental vendría a ser como el equivalente al ensayo del universo literario. Es un género abierto que permite interacciones con otras formas de organizar el discurso: el reportaje periodístico, el argumento ideológico y otras formas narrativas.

Una no-ficción filmica supone retos propios que veremos más adelante.

II. El estilo

Según David Bordwell, la imagen y el sonido son al cine lo que el estilo es a la literatura. La narración cinematográfica se nos transmite siempre por medio de imágenes y sonidos, pero estos, a su vez, están organizados en base a códigos muy complejos. Esta encarnación de una narración afectan de manera sustantiva una obra cinematográfica.

1. La imagen

Es evidentemente el aspecto central de todo film. Es el soporte fundamental de su organización. Recordemos que el cine nació como imagen-movimiento y sólo después incorporó el sonido a su lenguaje.

1.1. La puesta en escena

La expresión “puesta en escena” es una traducción literal de su equivalente en francés, *mise-en-scène*, que más correctamente debería traducirse en vocabulario teatral castellano como “montaje”, pero como esta palabra adquiere otro sentido en el cine, es mejor dejarla de lado.

La puesta en escena es pues testimonio de la deuda del cine con el teatro y de los procesos que ambos lenguajes creativos tienen en común. Puesta en escena significa, en resumen, el diseño y la puesta en lugar de todos los elementos visibles del film: escenarios, vestuario, utilería, trabajo actoral, iluminación y, si es necesario, efectos especiales.

1.1.1. Escenario

A diferencia del teatro, en el cine el escenario es más que puro background. El escenario puede hablar por sí mismo y al menos, durante algunos planos o secuencias, pueden sostenerse sin actores.

La mayoría de películas combinan escenarios naturales y artificiales (sets construidos en estudios).

El escenario es un elemento fundamental de verosimilitud histórica y, en ello, el espectador es cada vez más exigente. Pero también el director, deliberadamente puede recurrir a una escenografía estilizada para dar una visión más personal o subjetiva.

Algo muy importante en la escenografía es el uso de objetos con los que se completa la construcción de un ambiente determinado. En el teatro a este aspecto de la puesta en escena se le llama utilería.

1.1.2. Vestuario y maquillaje

El vestuario es otro elemento significativo en el film, especialmente cuando se espera recrear una ambientación histórica precisa. Es un elemento importante en la ilusión de autenticidad, aunque en ocasiones se suele ocupar un vestuario estilizado para sugerir lo contrario.

El maquillaje es necesario para resaltar o moldear el rostro del actor ante los juegos de luces. También se vuelve importante cuando se quiere alterar la apariencia física del actor en la caracterización del personaje.

1.1.3. Iluminación

La iluminación es más que una ayuda para poder registrar la acción. Es un instrumento necesario para crear un ambiente adecuado a la acción, para “esculpir” actores y objetos. La oposición entre luz y sombra, entre luz concentrada o difusa, se vuelve un factor significativo en la connotación de objetos y acciones.

1.1.4. Expresión y movimiento

Se usan estos términos porque en un film no siempre encontramos actores, sino también animales o seres animados.

La expresión y el movimiento son aspectos centrales de la narración fílmica porque esta suele tener como objeto preferente la representación de aspectos de la vida humana. Y es sobre las personas que se centra la atención de los espectadores.

La actuación es un proceso muy complejo que incluye el manejo de códigos visuales (apariencia, gestos, expresiones faciales, movimientos) y sonoros (voz y sus matices).

Es lugar común señalar que la actuación cinematográfica, debido a la proximidad de la cámara debe ser más comedida y matizada que la teatral. Esto es una verdad a medias. En realidad, la posición de la cámara es variable y el actor deberá modular su actuación de acuerdo a la ubicación de la cámara.

Otra diferencia importante es que siendo el rodaje discontinuo, la actuación también lo será. Esto representa un gran reto para los actores y el director a la hora de lograr interpretaciones coherentes y adecuadas.

Hay que tener en cuenta que Hollywood favorece un tipo de actuación realista y empática (aunque esto no es totalmente cierto en la comedia), pero que existen distintos estilos de actuación. Tentativamente podemos mencionar los siguientes:

-estilo stanilawskiano (de Stanislavsky), estilo de interpretación empática, realista, que concede una gran importancia a la expresión facial.

-estilo brechtiano (de Brecht), estilo de interpretación irónico, estilizado, que concede centralidad al movimiento corporal total.

-estilo bressoniano (de Bresson), estilo de actuación neutro, plano, donde la actuación se sale de la subjetividad del actor y nos remite más al ambiente y a las interacciones con otros.

1.1.5 Efectos especiales

Desde Georges Méliès el cine mostró la posibilidad de recrear acciones fantásticas, imposibles de representar directamente, por imposibilidad práctica o por motivos éticos. Los efectos especiales consisten básicamente en crear artificialmente aspectos de la puesta en escena. Por supuesto, en la actualidad con la animación digital el desarrollo de los efectos especiales a llegado a límites insospechados hace apenas unas décadas.

Pese al gran atractivo que suelen tener los efectos especiales, no hay que olvidar que son parte de la puesta en escena y que, en consecuencia, juegan una función determinada en la economía significativa del film.

1.1.6 A manera de conclusión

La puesta en escena es un proceso dinámico que tiene por objetivo crear el mundo propio del film, en sus dimensiones espacio temporales. Los distintos aspectos de la puesta en escena contribuyen en su totalidad al flujo de la narración.

1.2 La cinematografía

Hemos visto cómo la puesta en escena configura el espacio para la narración filmica. Ahora bien, debemos recordar que este espacio será registrado por una cámara

cinematográfica. A la serie de opciones técnicas y artísticas que los realizadores de una película ponen en juego en este registro le llamamos cinematografía.

La cinematografía es central, porque en la práctica constituye la “mirada” desde la que se contemplan los “hechos” de la narración. Es una mirada que al situarnos en determinada posición nos inserta a los espectadores en el fluir de la historia. Esto es importante porque “mirar” es un acto pasivo, es de entrada una forma de situarse y, si se quiere, de comprender o de interpretar lo que está pasando.

1.2. 1. Cualidades fotográficas del cine

La cámara cinematográfica registra fotográficamente el movimiento. Comparte de entrada ciertas cualidades que son propias del medio fotográfico. De entrada, el realizador tendrá una serie de opciones en el registro de los patrones de luz sobre el soporte, bien sea químico o electrónico.

1.2.1.1. La tonalidad

Color. Las gamas de colores a reproducirse en el soporte. Esto lo decide por el tipo de película: blanco y negro-color; distintos tipos de emulsiones, etc...

1.2.1.2. Relaciones de perspectiva

Según el tipo de lente (distancia focal) se pueden alterar las relaciones de perspectiva con respecto al ojo humano. Así, un teleobjetivo tiende a aplanar la perspectiva, mientras que un gran angular la exagera.

1.2.1.3. Profundidad de campo

La apertura del diafragma permite alterar la distancia en que los objetos aparecen enfocados o difusos en la reproducción. Puede haber un foco plano, profundo o hacer variaciones de enfoque.

1.2.2. El encuadre

Se refiere a como se configura el marco de lo que aparece representado en la imagen cinematográfica. El encuadre delimita la imagen, la enmarca, es decir, incluye y deja fuera.

1.2.2.1. Formato

El rectángulo del encuadre puede variar desde ser casi cuadrado como en la pantalla de televisión o en el cine en 16mm hasta ser extremadamente alargado como en Cinemascope o cinerama.

La forma del encuadre afectará decisivamente la composición de los elementos. Un formato más elaborado permitirá manejar más puntos de interés.

1.2.2.2. Los ángulos

Se refiere a la posición en relación a la mirada normal (horizontal) en que se sitúa una cámara respecto de su objeto.

-Vuelo de pájaro. Perpendicular con respecto a la horizontal del suelo. Nos permite tener una panorámica amplia del espacio donde se desenvuelve la acción pero limita mucho nuestra contemplación de los sujetos humanos.

-Picado. La cámara se sitúa por encima de la vista normal. Permite tener una mejor comprensión del espacio, tiende a aplanar un poco la perspectiva.

-Contrapicado. La cámara se sitúa por debajo de la vista normal. Tiene a agrandar los objetos y a distorsionar los rostros.

1.2.2.3. El juego de planos.

Se refiere a las distintas posibilidades de distancia de la cámara con respecto a los objetos filmados, especialmente la figura humana. El sistema de estudios ha convencionalizado una nomenclatura de planos que se utiliza principalmente en los guiones técnicos. Debemos recordar que en la práctica (y especialmente en el lenguaje cinematográfico contemporáneo) los planos son mucho más dinámicos. Y hay mucho más lugar para juegos intermedios.

La nomenclatura establece primero una división elemental entre plano general, plano medio y primer plano. A grandes rasgos podemos decir que se refiere respectivamente a planos que reproducen la figura humana en su totalidad, en su mitad superior o en el rostro. Sin embargo, para lidiar con las posibilidades intermedias se complejiza un poco la nomenclatura. Para efectos prácticos consideremos las siguientes posibilidades:

-Gran plano general: figura humana es apenas visible. Predominio del escenario.

-Plano general. Figura humana completa y medio circundante. Ideal para representar grupos interactuando.

-Plano americano. Figura humana de las rodillas para arriba.

-Plano medio. De la cintura para arriba. Ideal para representar a una o dos personas, su gestualidad y movimientos con las manos.

-Primer Plano medio. El rostro y parte del torso.

-Primer plano (close up). El rostro. Cuando nos interesa capturar la expresión del rostro humano y explorar la interioridad del personaje. Es un plano que como espectadores nos lleva a tener mayor cercanía y empatía (simpatía o antipatía) con el personaje.

-Primerísimo plano. Un detalle del rostro, principalmente los ojos.

-Plano de detalle. Se refiere a un “primer plano” de un objeto o de una parte del cuerpo humana distinta del rostro.

No debemos olvidar que siempre existe la posibilidad de que un movimiento de cámara incluya más de un plano en un sola toma, con en el caso del plano-secuencia. Pero veremos este aspecto en otro momento.

1.2.2.4. El movimiento

Una cualidad propia del medio cinematográfico es que la cámara puede desplazarse y construir un punto de vista móvil. Existen también codificaciones que nominan estos movimientos de cámara:

a) Movimiento de la cámara sobre su propio eje:

- Paneo o panorámica. Rotación en sentido horizontal.
- Tilt o movimiento vertical. Rotación en sentido vertical.

b) Desplazamiento de la cámara:

- Travelling, que se puede hacer en sentido vertical u horizontal. Este movimiento puede hacerse sobre los hombros del camarógrafo, sobre un vehículo especial (dolly) o colocando la cámara sobre otro vehículo en movimiento (automóvil, tren, avión, etc...)
- Grúa. Cuando la cámara se coloca sobre una grúa especial y sufre desplazamientos complejos (en sentido vertical y horizontal simultáneamente).

1.3 El montaje

Es la operación de unir diversos planos para articular la narración de un film. Usualmente se distingue entre edición (la operación técnica de ensamblar distintos planos) y el montaje propiamente dicho, que es la estructuración de los diversos planos para crear una estructura coherente de acuerdo a los designios del director. El montaje abre posibilidades inéditas de jugar con el tiempo y el espacio, pero también acarrea problemas de confusión del espectador que los cineastas, a lo largo de la historia, han tratado de conjurar formulando una serie de convenciones.

-Unión entre los planos. La forma más simple y usada de encadenar dos planos es el corte simple. Sin embargo, a veces, para acentuar la pausa o la continuidad entre dos planos se pueden usar otros “signos de puntuación” cinematográfica: el fundido encadenado, el fundido en blanco o en negro, la cortinilla, etc...

-Convenciones de **continuidad**. La ley de los 180 grados, la ley de los treinta grados (o los saltos de cámara). Estas convenciones tienen como objetivo mantener la continuidad del espacio a través del montaje.

-Sistemas de montaje. El cine clásico de Hollywood desarrolló el sistema de continuidad, es decir, convenciones que tienen por objetivo ocultar el artificio de la edición y centrar la atención del espectador en el fluir de la narración. Sin embargo, a lo largo de la historia del cine, otras estéticas han desafiado estas convenciones con distintos propósitos: resaltar

la artificialidad del lenguaje cinematográfico, experimentar con nuevas formas de narración o, simplemente, para buscar efectos específicos en aspectos puntuales de un film.

2. El sonido

La incorporación de una banda sonora sincronizada a la cinta de celuloide revolucionó el lenguaje cinematográfico. El sonido no sólo es un factor de verosimilitud, sino que vuelve posible hacer presentes a través del sonido acciones o fenómenos sin necesidad de presentarlos visualmente.

El sonido se hace presente en tres aspectos:

-**Diálogos.** La voz de los personajes (o del narrador).

-**Música.** Como parte de la acción o como añadido, la música es un catalizador de efectos emotivos del que, con demasiada frecuencia, se ha abusado.

-**Efectos de sonido.** No sólo dan mayor verosimilitud sino que pueden ser elementos importantes de la trama.