

TESIS COS 993 M3 V.

LA ESTRUCTURA DEL TEMOR EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO EN LA CREACION DE "PSICO-THRILLERS" NORTEAMERICANOS ENTRE 1990 Y 1992

TOMO I

TUTOR:

MAX ROMER PIERETTI

AUTORES:

MARINO MONROE, Issa

MOGOLLON GAONA, Elizabeth

CARACAS, JULIO 1993

INDICE GENERAL

		Pág.
INTRODU	CCION	1
I. EL	CINE: SEMIOLOGIA Y ESTETICA DE LA REALIDAD	8
A.	EL CINE COMO LENGUAJE	8
	1. Definiciones acerca del cine	12
В.	LA SEMIOLOGIA EN EL CINE	15
c. conclusi	LA SENSACION DE REALIDAD QUE PROVOCA EL CINE	19
	1. El creador de imágenes	24
	2. El espectador de imágenes fílmicas	26
	3. Lo común entre el universo fílmico y el espectador	30
CONCLUS	CONES: El cine y la realidad	32
CITAS		35_

100

II. EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

	A.	LENGUAJE						
		1. Funciones del lenguaje cinemato-						
		gráfico	42					
		 Paradigmas y sintagmas en el len- guaje cinematográfico 	44					
	В.	CODIGOS CINEMATOGRAFICOS	48					
		1. Clasificación de los códigos	48					
		a. Códigos generales	49					
		b. Códigos particulares	49					
		c. Códigos culturales	53					
		d. Códigos especializados	54					
CONC	LUSIO	NES: Lenguaje y códigos cinematográficos	57					
AL ALCO DE 18 VI		e. Interés del sonido						
CITA	S	***************************************	61					
III.		NIVERSO FILMICO: LA IMAGEN CINEMATOGRA- A Y SUS ELEMENTOS COMPONENTES.						
	Α.	LA IMAGEN Y EL SONIDO DENTRO DEL UNIVER SO FILMICO.						
		1. La imagen	62.					
		a. Características de la imagen						
		cinematográfica	66					
		1) La imagen como fotografía.	70.					

		b.					71
		c.	El p	apel de 1		on, El sole	73
			1)	El valor	represent	tativo	74
			2)	El valor	expresivo	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	75
		đ.	Semi	ología de	la image	en	77
			1)	Códigos	icónicos.		87
			2)	Códigos	iconográi	ficos	89
	2.	El s	onido	(a)	muntuació	il manteje	90
		a.	El h		••••••	ntaje	93
		b.	Músi				93
		c.	Los		tro del c		96
		đ.	El s	onido y s	su aporte	al cine	9.7
		e.	Inte	rés del s	sonido		99
В.					TES DE LA	IMAGEN	102
	1.	Elen	nentos	componer	ntes de la	a imagen	
		Cine	ematog	ráfica			102
		2	F1 6	enacio de	entro del	cine o	
		a.				co	. 107
			1)	Lenguaje	e fotográ:	fico	. 112
						·	
						de la compo-	
				c) Esc	cala. Plan	nos cinema -	8

					la profu			
					про			125
				e) El	ángulo d			129
					iluminac			132
				g) El	decorado			144
				Lenguaj	e de moví	míento.		200146
				terdo o	movimien			146
			3)		e de estr			155
			3)	Denguay	m do In	docura.	nión	201
					montaje.			155
					nciones d			157
					ritmo			161
					puntuaci ases de m			161
				e) Cla	ases de m	oncaje.	• • • • • •	163
		Tipos						
					ntro del atrográfi		••	169
			1)		po físico			170
			2)	El tiem	po psicol	ógico	••	174
		c.	El el	emento	de expres	ión:	TD	
					ad			175
CONCLUSION	ES: 1	magen	у е	ementos	cinemato	gráfico	s.	180.
CITAS	1	Orige	1285	el géner	0	• • • • • • •		187
					DEL TEMO			
Α.	EL SU	<i>ISPENS</i>	o	• • • • • • •				190
	1.	Suspe	nso:	especta	dor y rel	ato	• •	193

A PARTY.

The state of

	a.	Relación entre el suspenso y el espectador	194
	b.	Relación entre el suspenso y el relato	196
2.	Cara	acterísticas del suspenso	198
3.		ursos manejados para crear penso	200
	а.	El retardo o dilación de la información	201
	b.	La restricción de la información	201
	c.	La objetividad o subjetividad de la información	201
	d.	La comunicatividad de la infor- mación	202
4.	Tipo	os de suspenso	202
	l a.Id	Suspenso de lo impredecible	202
	b.	Suspenso de lo imponderable	203
	c.	Suspenso preceptivo	203
5.	El n	manejo del tiempo en el suspenso	20.4
6.		temática del suspenso	206
EL	CINE I	DE SUSPENSO	
1.	Orig	genes del género	20.7
2.	Ante	ecedentes	208
3.	La c	obra de Alfred Hitchcock	211
	a.	Aportes fundamentales de A. Hitchcock al cine mundial	211

В.

			1) Ava	nces técnicos	211
		- Pari	9		
			a)	Nuevos formatos	211
			b)	Trucos inconcebibles	215
			c)	Iluminación	
		c.	2) El	lenguaje hitchcockiano	216
			a)	Un pretexto para un estilo (McGuffin)	219
			h	FI sugnança da	
			b)	El suspenso de Hitchcock	219
				niconscent	246 213
			c)	Influencia en el cine	
				mundial	220
~	7.3	ECHDIIO	חת אחות	MEMOR EN	
C.	IIA II PS	TCO-TH	RILLER".	TEMOR EN	
	12	100 1111			
	1.	La an	gustia d	el hombre	223
		a	FI probl	ema de la angustia	227
		a	er broni	ema de la angustia	248
	2.	Relac.	ión entr	e existencialismo y	
		suspe	nso		229
	3.	T.a es	tructura	psíquica de la	
	٠.				234
		•			32.0
				e la personalidad	253
		1	normal		237
		b	Agorga d	e la personalidad	
				·····	238
				*	
				equilibrios de la	
			per	sonalidad	239
			2) Tra	nsformaciones de la	
		0. 2		sonalidad	241
			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	n de antes vinceles fra de la compansa de la compa	VIII - 100 -

The surprise of the surprise of

		3)		ociaciones de la sonalidad	241
		4)		gmentaciones de la sonalidad	242
	c.	Los d	enfel	rmos mentales	244
		1)	Los	neuróticos	244
			a)	Estados de ansiedad	246
			b)	Reacción de ansiedad	246
			c) -	Las fobias	246
			d)	La depresión	246
		2)		personalidades psico- icas	247
			aj	Psicopatas tempera- mentales	247
			b)	Psicopatas caracteria- les	248
			c)	Sociópata	248
4.	Nece			miedo-temor	249
5.	El t	emor	dent	ro del suspenso	252
6.				rbadores y perturbados en	257
	a.	Cape		*	
	b.	Mise	ry		
	c.	The .	hand	that Rocks the Cradle	
	ď.	Sing	le W	hite Female	

CONC	LUSIC	NES:	Suspenso y estrutura del temor	279
CITA	ls	••••		283
v.	DISE	ÑO ME	TODOLOGICO	287
VI.	ANAI	ISIS		
	A.	ANAL.	ISIS SEMIOLOGICO DE SEIS "PSICO-	
		THRI	LLERS" NORTEAMERICANOS ENTRE	
		1990	Y 1992.	
		1.	Cape Fear	301
			Conclusión	373
		2.	Misery	382
			Conclusión	445
		3.	The Hand that Rocks the Cradle	454
			Conclusión	532
		4.	Single White Female	539
			Conclusión	608
		5.	The Silence of the Lambs	615
			Conclusión	69.6
		6.	Jacob's Ladder	705
			Conclusión	772
CON	CLUSIO	ONES:	Películas	782

The Silence of the Lambs

Jacob's Ladder

e.

CONCLUSIONES	GENERALES				
BIBLIOGRAFIA.	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •				

INTRODUCCION

desarrollo dramatico INTRODUCCION de una pelíquie, pero

Descripción del tema:

La orquestación de los elementos que conforman el lenguaje cinematográfico, en el cine de suspenso psicológico norteamericano de hoy, para crear situaciones de tensión extrema en las imágenes y provocar temor en los espectadores.

moldemhilidad descansan los diferentes géneros y estilos.

Toda modalidad artística tiene un modo propio de comunicar, un "idioma" específico sin el cual no tendría sentido, ni trascendencia. El lenguaje cinematográfico está conformado por una serie de elementos, tanto técnicos como conceptuales que, en conjunto, es decir, orquestados por un punto de enlace que viene a ser el guión, dan forma a uno de los más grandes medios de expresión, el "Séptimo Arte". "Al fin y al cabo, lo que importa... no es tanto la historia... sino la manera característica como se encuentra dicha historia". (Bárbara Leaming).

La puesta en escena, el montaje, la fotografía, etc;

son elementos que juegan un papel importante en el desarrollo dramático y narrativo de una película, pero además, existen otros componentes como la partitura musical, el sonido, el maquillaje, la dirección artística y la actuación que complementan el rol de los primeros. Además, en cuanto a lo que es la parte conceptual del filme, la iconología presente en cada fotograma aporta una inmensa carga expresiva, la cual es consecuencia directa del guión técnico elaborado por el director, ya que es él, quien define visualmente la película. Todo esto, en conjunto, conforma el cine y en su moldeabilidad descansan los diferentes géneros y estilos. El sentido del cine está en su lenguaje.

"Una historia de suspenso no es, simplemente, un ¿quién lo hizo?... Mejor sería llamarla un ¿cuando-él-va-a-hacerlo?" (ALFRED HITCHCOC).

El suspenso es el representante de la más antigua tradición filosófica. En sí mismo, lleva la forma primitiva de la angustia existencial, porque se encuentra profundamente ligado al sentimiento de inseguridad recíproco en el protagonista y el espectador. El suspenso no es un término unívoco. Por el contrario, la ambigüedad de su concepto permite tratarlo y definirlo desde varios puntos de vista:

- DRAMATICO: El suspenso sería la presentación más intensa posible de las situaciones dramáticas (dramatización del material narrativo del filme).
- ESTETICO: El suspenso se da al abarcar al espectador en el universo irracional de la pura sensación. (relación del autor con su creación).
- CREATIVO: El suspenso nace de la visión parcial de la realidad. (Estilo analítico de la planificación hitchcockiana).

El término "psico-thriller" o "thriller psicológico" alude, específicamente a un sub-género del "suspense", descendiente directo del cine de Alfred Hitchcock y, en especial, de su película "PSYCHO" (Psicosis, 1960). Su objetivo es provocar temor. El "thriller" de suspenso psicológico tiene como característica la estructuración de sus personajes en cuanto a la siguiente constante: - Un psicópata asesino (agente perturbador) y - Una entidad, bien sea individuo, familia, u organización que combate las agresiones del psicópata (agente perturbado).

Este trabajo intenta analizar y comprender cómo se combinan los elementos del lenguaje cinematográfico en el "psico-thriller" norteamericano de los años noventa, para crear situaciones que provoquen temor en el público. Se

busca establecer si existe un manejo específico de los elementos cinematográficos.

Objetivos

General:

Determinar cómo se estructuran los elementos del lenguaje cinematográfico en el "Psico-Thriller" para provocar temor en el espectador.

Específicos

Indagar los orígenes y las implicaciones del cine de suspenso psicológico.

Analizar secuencias en películas catalogadas como "Psico-Thriller".

Comparar las diferentes técnicas para detrminar si existen constantes en las películas analizadas.

Determinar si existen reglas específicas en la combinación de los elementos del lenguaje cinematográficos para crear un "Psico-Thriller".

Evaluación

El aporte fundamental consiste en intentar determinar si existen constantes en la combinación de los elementos del lenguaje cinematográfico para provocar Temor.

I.EL CINE: SENIOLOGIA Y ESTETICA DE LA REALIDAD

A.EL CINE COMO LENGUAJE

" Una película es una escritura en imágenes." penetrar en los seres [...]

costant unique porque of sine J. Cocteau.

transporta libremento a través del espa "La fuerza del cine es su verismo. Quiero decir que no cuenta las cosas, las muestra". y permite que la pelicula transcu

J. Cocteau.

Todos los movimientos del hombre implican una magnitud contínua, el pensamiento representa una continuidad en forma de una serie de choques, de segmentos infinitamente pequeños, minúsculos, hasta consequir crear la continuidad. La continuidad o el mundo contínuo es el de la visión. El mundo discontínuo es el mundo del reconocimiento. Es aquí donde el cine toma terreno, ya que se le considera hijo de este mundo. Esta idea de afirmar que el cine es hijo del mundo discontínuo, está tomada del análisis que Viktor Skolvski hace acerca del cine. The grande, Christian Meta, sensia que, se mantième

El pensamiento humano ha creado un nuevo mundo no intuitivo a propia imagen y semejanza. De esta forma, el cine es un fenómeno que se impone en nuestro tiempo.

al termino cincustografico. En ese capitulo, takeli

"El cine es autenticidad, intimidad obicuidad: intensidad porque la imagen fílmica tiene una fuerza casi mágica que da de lo real una visión específica y porque la música, en virtud de su función sensorial y lírica a la vez, refuerza el poder de penetración de la imagen; intimidad, porque la imagen literalmente nos hace penetrar en los seres [...] y en las porque el cine nos ubicuidad, transporta libremente a través del espacio y del tiempo, porque densifica el tiempo (en la pantalla todo parece más largo) y en especial porque crea la duración misma, y permite que la película transcurra sin en nueștra corriente de tropiezos conciencia personal."(1)

No es lo mismo hablar de cine que hablar de filme.

El filme es el mensaje porque implica un texto cerrado, un discurso, como diría Christian Metz. El hecho de mensaje no se confunde con el hecho de código. Sin embargo, no existe nada en el mensaje que no se encuentre en el conjunto de los códigos de este mensaje, ya que todas las estructuras significantes, todas las configuraciones organizadas, serán las que participarán en el detallado establecimiento de estos últimos. Para los hechos de código, se caracterizan propiamente a la pantalla grande, Christian Metz, señala que, se mantiene el término cinematográfico. En ese capítulo, también se mantendrá esta visión acerca del filme y del cine, es decir, el término cine se utiliza para designar los hechos de código y aquellos que evocan la industria, la economía,

pero muy pocas veces el discurso, o la obra.

La diferencia de lo fílmico y lo cinematográfico, no impide que en ocasiones cine y filme se conviertan en intercambiables "pero la sustitución de cine y de filme es unilateral: filme no es sustituíble por cine, pero cine es reemplazable por filme". (2.) Un ejemplo de que cine es reemplazable por filme puede ser la siguiente frase: "En el cine, el sonido es tan importante como la imagen"; que también se puede decir así: "En el filme, el sonido es tan importante como la imagen". Otro ejemplo, que refleja la imposibilidad de sustituir filme por cine sería: "al final del filme, aparecen los créditos"; que no pueden intercambiarse por: "al final de cine, aparecen los créditos".

El filme es un término que designa hechos cinematográficos fílmicos; la idea de código está presente mucho más en cine que la de mensaje en "película". Por tanto, podemos concluir que el cine se excluye cuando queremos hablar de mensaje, mientras que filme designa el hecho de código y el de mensaje a su vez. De esta forma la palabra filme se refiere al mensaje, mientras que lo que tiene el cine como propio es un conjunto de códigos. La palabra filme está, pues, siempre al lado de mensaje y el

contexto revela si se refiere a un mensaje dado o al hecho de mensaje. Filme se utiliza en las expresiones: "el filme es una obra de arte" o, "este filme es uno de los más hermosos que he visto" (siempre referido al mensaje ya sea particular o general).

La palabra cine sólo se utiliza cuando se habla de código, como por ejemplo al decir: "el cine es un lenguaje". Y nunca se podría utilizar como equivalente a mensaje particular, como por ejemplo: "un cine no suele durar más de tres horas", cuando en realidad se quiere decir: "un filme no suele durar más de tres horas"

Llamaremos, pues, fílmicos a todos los rasgos que aparezcan en los filmes (es decir, en los mensajes del cine), sean o nó específicos de este medio de expresión, y cualquiera que sea la idea que nos hagamos de esta especificidad o de su ausencia. Designaremos cinematográficos algunos de los hechos fílmicos: los que se suponen que entran (o los que tienen intención de hacer entrar) en uno u otro de los códigos específicos del cine. Lo cinematográfico no es más que una parte de lo fílmico: algunos fenómenos son fílmicos y cinematográficos, otros son fílmicos sin ser cinematográficos.

Lo **fílmico** es lo que pertenece al discurso significante (al mensaje), que constituye el filme como

desarrollo percibido y como objeto de lenguaje. Lo cinematográfico es un objeto de estudio para el semiólogo, pues consiste en un conjunto de códigos que se combinan en discursos.

1. Definiciones acerca del cine

"El cine modifica profundamente nuestra manera de sentir y de pensar, sin darnos cuenta. Atenta contra nuestra libertad".

Rambaud.

"El cine es un arma poderosa para proyectar el pensamiento sobre la masa que lo rechaza".

J. Cocteau.

"El cine es un lenguaje de imagen-de-

con su alma hacha kostro y garto, con su P. Taddet.

"El cine es el arte del espacio y del tiempo fílmico".

fuertemente organizado, es un sistema P. Staehlin.

"El cine transfigura lo real hasta la magia".

En el cine esta distancia es demasiado Moussinac.

"El cine es el arte más simbólico por el alcance de sus imágenes más allá de lo que muestra, y al mismo tiempo el más realista".

Rembrand.

"Lo esencial en el cine es la adhesión inconsciente a un mundo que se da como verdadero, y en el cual yo voy a vivir otra vida que la mía. El actor soy yo".

dificil de Godificar, con sus un Amengual.

El cine es un hecho creado por el hombre para expresar la realidad a través de imágenes, nos presenta al hombre, a todo el hombre, en su grupo y en su intimidad con su alma hecha rostro y gesto, con su pensamiento hecho movimiento.

El cine no es una lengua. Una lengua es un código fuertemente organizado, es un sistema de signos de carácter arbitrario, convencional, porque el significante no tiene una relación directa con el significado, existe

una distancia entre el objeto que representa (significante) y lo que éste representa (significado). En el cine esta distancia es demasiado corta. El significante es una imagen, el significado lo que representa la imagen. La fidelidad fotográfica hace que la imagen sea parecida al original. 3

La lengua evoca en la mente de otros, las imágenes conceptuales de las cosas que se forman en nuestra mente propia mente. La palabra no transmite la cosa, sino la imagen de la cosa.

"Ni el discurso a base de imágenes, ni el discurso fímico son lenguas. El discurso a base de imágenes es un sistema abierto, difícil de codificar, con sus unidades no discretas, su inteligibilidad demasiado natural. La película compuesta es un sistema más abierto que nos entrega directamente secuencias enteras de sentido".

4).

La película, tal como la concebimos, no es una mezcla inestable: lo que sucede es que sus elementos no son incompatibles. Y si no lo son es porque ninguno de ellos es una lengua. No se pueden emplear dos lenguas al mismo tiempo. El discurso con base en imágenes no necesita traducción alguna, no requiere de una doble articulación, es decir, está traducido de antemano a todas las lenguas. - A. Martinet, considera que no se

puede hablar de lengua en sentido estricto más que cuando existe doble articulación. El cine no es una lengua sino un lenguaje de arte.

B. LA SENIOLOGIA EN EL CINE

La semiología en el cine, como diría Louis Hjelmslev (⁵), puede concebirse como una semiología de la connotación o como una semiología de la denotación. Con el análisis de la connotación nos acercamos al cine como arte, el arte del filme se halla en el mismo nivel semiológico que el arte literario.

La connotación desempeña un papel importante en todos los lenguajes estéticos (6), tiene como significado un determinado "estilo" cinematográfico, un determinado "género," un determinado "símbolo" (filosófico, humanitario, ideológico, etc.), una atmósfera de poesía; y tiene como significante al conjunto del material semiológico denotado, tanto significante como significado.

El significado de la connotación (expresión de valores subjetivos atribuídos al signo, debido a su forma y a su función) sólo llega a establecerse cuando el significante correspondiente, pone a la vez en juego al significante y al significado de la denotación

(significado concebido objetivamente).

Entonces, al estudiar al cine como arte, se estudia la expresividad cinematográfica, y ésta puede inspirarse en la lingüística. "El cine es un lenguaje específico". (7) Es específico por sus procedimientos de denotación. La noción de diégesis (8) (conjunto de la denotación fílmica), es decir, el relato mismo, el tiempo y el espacio de la ficción implicados en el relato, los personajes, los paisajes, los acontecimientos y otros elementos de narración, en el sentido que se consideren en su estado denotado, son tan importantes en el universo fílmico como la idea de arte.

En el cine, es necesaria y es posible una semiología de la denotación, un filme está conformado por varias fotografías (noción de montaje con sus infinitas consecuencias), que en su mayoría nos ofrecen aspectos parciales del referente diegético. Una casa puede apreciarse por medio de diferentes tomas, gracias a la articulación fílmica; es la denotación misma la que está aquí, construída, organizada y, en cierta forma, codificada.

La significación cinematográfica siempre es motivada. Christian Metz (9) al analizar el problema de la denotación y connotación, señala que esta motivación opera

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

En la denotación, la motivación deriva de la semejanza que se percibe entre significante y significado. Una imagen de perro se asemeja a un perro. Existe una analogía visual y una analogía auditiva. No es necesario que exista identidad entre significante y significado para que hablemos de motivación, ya que ésta la proporciona la simple analogía.

En la connotación, las significaciones connotadas en el cine, también son motivadas, pero ésta no consiste en una relación de semejanza. La connotación cinematográfica siempre es simbólica: el significado motiva al significante pero lo desborda.

"El filme, por el sólo hecho de que siempre tiene que elegir, lo muestra y lo que mues tra y lo que no muestra, transforma al mundo en discurso".

En conclusión, el sentido connotado desborda al sentido denotado, pero sin contradecirlo.

La semiología del cine se ubica mucho más del lado de los espectadores que del lado de los cineastas, porque éstos últimos forman el grupo de creación, pero, los espectadores forman un grupo de usuarios (como hemos dicho anteriormente).

La semiología del cine, entonces, es un estudio fílmico y para colocarnos en el centro de esta dimensión, debemos ubicarnos en el àmbito que corresponde a la denotación fílmica, es decir, en el ámbito de las consideraciones sintagmáticas. Cada imagen es una creación libre; la manera de disponer de esas imágenes de forma inteligible - a través del corte y del montajenos ubica en el centro de la semiología del filme.

El cine corre el riesgo de no apoyarse o tomar en cuenta a la paradigmática, pero ésta se hace presente en el universo fílmico por medio de una conmutación que realiza el espectador espontáneamente, y que permite poner de manifiesto los significados correspondientes. Cuando el espectador ve un fundido a negro, sabe inmediatamente que viene otra imagen, bien sea en diferente tiempo o espacio.

C. LA SENSACION DE REALIDAD QUE PROVOCA EL CINE

" El cine es la unidad dialéctica real y de lo irreal".

dinamentografica, in cual, success as cased Edgar Morin.

El cine como arte está en contacto con la realidad, ésta se origina de la experiencia del cineasta, quien conquista a través de la imagen. La imagen es entonces quien representa la realidad en el cine.

El cineasta toma a la imagen como punto de partida para la organización de su mundo imaginario, el cual se presenta ante una audiencia real. El cineasta establece su norma, por medio de la cual, asigna grados de importancia a los objetos y a los acontecimientos de ese mundo imaginario. Los espectadores, por su parte, esperan que esa imagen creada por el cine, le ofrezca una reproducción auténtica, donde la atención esté centrada en lo que consideran más importante para ellos. Cuando los espectadores observan una película pueden verse influenciados por todo lo que sucede en ella, pero no reaccionan ante esos acontecimientos de la misma forma como lo harían en la vida real, cotidiana; ya que los hechos de la pantalla marcan una diferencia espacio-

temporal entre la realidad del ser espectante y el mundo imaginario creado por el cineasta.

Además, se hace importante el papel de la pantalla cinematográfica, la cual, subraya las características de reproducción de la realidad, es decir, define el cine como proyección. El objeto reproducido no es el objeto real, y lo que vemos es una construcción de planos que no existen fuera de una convención basada en la selección y la reestructuración de la realidad. Por lo tanto, la pantalla se coloca como referencia convencional, para lograr un proceso de codificación (punto que será analizado detalladamente cuando hablemos del lenguaje cinematográfico) que nos permite atrapar lo real a través de su negación.

Franco Pecori nos señala al respecto que:

"La cuestión del realismo cinematográfico se coloca en tal ámbito, que no puede limitarse al equívoco del carácter científico del medio y de su esencia reproductora, sino que, por el contrario, concierne a los procedimientos y a los modos de representación que no pueden prescindir de la función constructiva de cada elemento en el interior de la obra" (11).

Ese pensamiento de Pecori, nos señala que existen reglas o códigos que sirven de base para cada procedimiento, los cuales indican el sentido que hay que dar al

mensaje, para poder así conseguir un verdadero realismo cinematográfico.

Cuando nos referimos a la realidad en el cine, estamos hablando de la realidad de la imagen, pero, la imagen es un elemento seleccionado del cine para estimular a la imaginación, y el filme se integra perfectamente a nuestro ensueño interior. Entendemos que el cine da a los espectadores una sensación de realidad mucho más fuerte que las demás artes (escultura, pintura, etc.) Esto se debe a varios motivos que, según Stephenson y Debrix (el cine como arte) son cinco (12). Primero, la capacidad que tiene el cine para reproducir el movimiento. En el cine la composición gráfica al hacerse móvil cobra vida, el movimiento reduce la resistencia crítica del espectador, permitiendo que la imagen se imponga con mayor fuerza y sensación que la realidad misma pudiera lograr.

En segundo lugar, la imagen fotográfica al ser creada por un proceso mecánico se hace más objetiva que otros medios de reproducción.

En tercer lugar, la fuerte impresión de realidad del cine, es la sensación que da de estar "presente". El cine se encuentra en tiempo presente, está conectado con

ga el cine eriste una relación muy estrocha extra el

la impecable autenticidad de la imagen fotográfica. Además la sensación de estar presente, depende también de la actitud mental del espectador más que de la perfección física de la reproducción.

Estos tres motivos, llevan a estos autores a dar parte a una cuarta característica que hace que los filmes sean tan reales en el sentido de que ellos se componen de imágenes concretas diferentes a las de las novelas o las obras teatrales. Una película puede expresar ideas abstractas con tal que se adapte a la naturaleza del medio cinematográfico.

En el primer contacto que tiene el espectador con la pantalla, se crea una sensación de distnciamiento (la pantalla se ve como un cuadro colgado de la pared). Pero esta impresión va desapareciendo después de unos minutos, y, entonces, en el espectador se crea la sensación de vivir en medio de las imágenes. A esto hemos llamado la realidad de la imagen del cine.

En el cine existe una relación muy estrecha entre el cineasta y el espectador. El estilo (modo de ver) conlleva a relacionar al cineasta con los objetos y las acciones. Pero, en tanto que modo de mostrar, también



lleva implícita la relación con el espectador. Las respuestas asumidas por el público contribuyen al efecto fílmico y, por ende, a su significación.

Es necesario que expliquemos el papel que cumplen, tanto el artista que crea el mundo imaginario, omo el espectador que es el usuario de ese mundo.

eradibilidad por parte del espectador. La residad de la

1. El Creador de Imágenes

Una película es una obra de arte que resulta de la expresión, a través de un medio técnico (el cine), de la intuición o de la experiencia de un artista. El filme es la creación artística de un cineasta. La intuición, la personalidad, y muy especialmente el modo de manifestar esa intuición, determinan lo que será la película que ha de presentarse a los espectadores. Así, todo filme está determinado principalmente por aquello que conforma la experiencia del creador y la forma como ésta experiencia logre comunicarse.

La intuición del creador es algo íntimo, personal, se origina de una inspiración individual ya sea que se base en otra obra de arte o de la experiencia directa de la realidad. El cineasta, una vez inspirado, debe expresarse en términos cinematográficos, y es aquí donde interviene el modo particular de mostrar que tiene cada creador. Y que, en definitiva, determinará el grado de influencia en los espectadores y el efecto estético final.

El creador debe procurar que sus imágenes gocen de credibilidad por parte del espectador. La realidad de la película tiene que ser aceptada, tanto a nivel físico (decoración, vestuario, habla, encuadre, iluminación,

24

montaje) como a nivel mental (ideas, emociones, conductas, carácter). En función de la naturaleza y propósitos de la película, el cineasta creará un todo artístico que el espectador esté dispuesto a aceptar, quedando convencido. Así, el mundo creado por el cine presenta una coherencia interna aceptada por el espectador.

"La credibilidad de un mundo artificial, la confianza en un ojo artificial, depende de lo consistente que sea su relación con nuestra realidad y un sistema de desviación respecto a las normas de nuestra experiencia" (13)

La imagen se compone desde el punto de vista del creador, y por tanto, el espectador está obligado a aceptar las implicaciones de un punto de vista controlado por otra persona (el cineasta). Esta imposición del punto de vista no se preenta como obligante, por el contrario, el director se esfuerza en hacer sentir que el punto de vista le pertenece al espectador que es quien decide donde centrar su atención, lo hace participar. El punto de vista controlado por el cineasta puede intensificar la respuesta a la acción, sin que el control consciente sea una barrera para una participación imaginaria del espectador.

El cineasta asigna diversos grados de importancia a los sucesos y objetos que conforman el mundo imaginario que

ha creado, a fin de aceptar y dirigir la atención del espectador.

"El punto de vista controlado (el punto de vista del director) aviva o atenúa nuestra consciencia. Por ello el director tiene la posibilidad de establecer el énfasis partiendo de su propia base y a su manera". (14)

No obstante, es preciso recordar que al espectador le satisface vivir la experiencia del mundo imaginario como si fuese una realidad, como si él participara en ella. Por tanto, es imprescindible que el punto de vista no le sea impuesto de manera brusca o deliberadamente. En ese sentido, Otto Preminger opina al hablar del director:

"El filme ideal es un filme en el que no se note al director, en el que el espectador no sea consciente de que el director hace nada deliberadamente".

2. Espectador de Imágenes Filmicas

El cineasta crea una película para impresionar a los espectadores, busca establecer una comunicación con ellos. Para que este proceso se de, es necesaria la participación del espectador, por tanto, el espectador tiene un papel activo en el proceso. En definitiva, las

imágenes fílmicas son hechas para ser vistas por el espectador, sin él, el cine no existiría, perdería su esencia.

La contribución del espectador se efectúa en dos niveles: el físico y el mental. Es decir, tanto a nivel de la percepción misma, como de la emoción y participación. Cuando el espectador percibe realmente una película, esta visión desencadena muchas reacciones emocionales. Estas reacciones emocionales generalmente se expresan en una identificación con algún personaje de la película, lo que provoca que el espectador experimente las emociones que suponen las situaciones en que se ve envuelto el personaje.

Las imágenes físicas son aceptadas con facilidad, gracias a las ideas y emociones que el espectador se forma de las reacciones sensoriales. Así la interacción y combinación de las respuestas sensoriales y mentales generan la reacción total del espectador.

"La imagen tiene como función primera el asegurar, reforzar, reafirmar y precisar nuestra relación con el mundo visual [...] permitirnos perfeccionarla y dominarla mejor es papel de la imagen. (16)

La imagen, para el espectador, tiene una función representativa (reconocimiento) y otra simbólica

27

(rememoración). Por lo que el espectador debe hacer una contribución a nivel mental (en el caso del reconocimiento) y otra a nivel sensorial (en el caso de la rememoración).

El papel del espectador ante la imagen es hacerla existir, al percibirla y comprenderla a través de un conjunto de actos perceptivos y psíquicos.

Para los espectadores de un film no cuenta tanto la fidelidad de la imagen con la realidad, sino más bien, la facilidad con que esta imagen puede adaptarse a un hecho coherente, a una realidad con derecho propio.... "La impresión que nos produce no es tanto relativa a la percepción como a los aspectos psicológicos, emotivos y estéticos." (17)

Ya hemos dicho que los perceptores reaccionan distintivamente ante la película y la realidad. Este hecho se debe principalmente a tres razones: primero, a que la persuación de la realidad que el cine ejerce sobre los sentidos está condicionada al hecho de que el espectador conoce que está presenciando un filme. Segundo, porque los acontecimientos de la película no ocurren en el "aquí y ahora" de los perceptores, cosa

que si ocurre en la realidad. Tercero, a que los acontecimientos de la película ocurren a otras personas y no a los perceptores y sólo se pueden experimentar indirectamente, a veces, a través de la identificación.

Las reacciones o actitudes del espectador ante el filme fueron estudiadas profundamente por Edgar Morín en su obra El cine y el hombre imaginario, según él, el espectador se define, al igual que la imagen, como una presencia vivida y una ausencia real. Por lo tanto, se crea un parentesco entre el universo del filme y el del sueño, con unos mecanismos comunes a ambos: la proyección-identificación. En el curso de este mecanismo, el sujeto, en lugar de proyectarse en el mundo, absorbe el mundo en sí mismo.

La impresión de vida y realidad de las imágenes cinematográficas promueven la participación del público.

"La cámara ha encontrado empíricamnte una movilidad que es la de la visión psicológica." (18). Pero esta participación no es de tipo motriz, práctica o activa, por lo que las técnicas del cine son provocaciones, aceleraciones e intensificaciones de la proyecciónidentificación.

La identificación del espectador va más allá de la

del personaje y sumerje al espectador, tanto en medio, como en la acción del filme. Es por esto que se habla de una identificación primaria y otras identificaciones secundarias. La primera se refiere a la relación dual entre el sujeto y el objeto (la pantalla es un espejo). Las segundas se refieren al conjunto de identificacions yuxtapuestas, más o menos compatibles, que el sujeto genera en la conformación de la personalidad del otro como semejante a la suya. Así, en el cine, frecuentemente el espectador se encuentra en una posición ambivalente al identificarse a la vez con el agresor y el agredido.

3. Lo común entre el universo filmico y el espectador

Pasar de una imagen a dos imágenes es pasar de la imagen al lenguaje. El cineasta, como creador del filme maneja códigos que son comprendidos por el espectador. Este código está presente en todas las imágenes que son enlazadas unas a otras interiormente, por la inducción de una corriente de significación.

El código cinematográfico, al ser común a ambos (cineasta y espectador) da orígen a configuraciones que son reconocibles, es decir, se presenta una amplia unidad

de sistema, el conjunto de códigos cinematográficos.

El cine, como medio de expresión, comparte un código con el espectador. Este código es común a ambos. El cineasta conoce y domina esos códigos cinematográficos a partir de los cuales se construyen realidades que son compatibles con múltiples mensajes.

El mensaje maneja varios niveles de codificación: la percepción, el reconocimiento, la identificación, el conjunto de símbolos, estructuras narrativas, etc. Y otros que más adelante serán estudiados con detenimiento.

Puesto que estos códigos están presentes en los diferentes filmes, el espectador los acepta y reconoce como componentes del universo fílmico. En la medida que el espectador reconoce estos códigos, se genera en él un proceso de aprendizaje que lo capacita para manejarlos. Es por ello que al presenciar un filme, el espectador decodifica el mensaje en función del código compartido.

CONCLUSIONES

La narración fílmica es la base del intercambio ante el cual el espectador se ve afectado. Esta narración fílmica tiene un lenguaje que constituye la unión de diversas formas narrativas, que se conjugan para lograr una reacción por parte de espectador.

El cine parte del reconocimiento que le otorga el espectador, es por ello que se encuentra dentro del mundo discontínuo. El cine crea un nuevo mundo a imagen y semejanza del pensamiento del hombre. El término "cine" corresponde a la idea de código cinematográfico y el término filme a la idea de mensaje o discurso, pero como el mensaje se crea a base de códigos, el término filme también puede usarse para expresar la idea de código (mensaje en su totalidad). Por esta razón, cine puede sustituirse por filme.

El cine no es una lengua, en él no hay una relación arbitraria entre el significante y el significado, ya que el significante es la imagen y lo que representa el objeto es el significado. El discurso a base de imágenes no

necesita una traducción. Al no depender de esta traducción, el cine se convierte en un lenguaje.

La semiología del cine es una semiología de la denotación (significante) y la connotación (significado). Se ubica mucho más del lado del espectador que del lado del cineasta, ya que los espectadores constituyen un grupo de usuarios. Por esta razón, al ubicarnos en el centro de la definición semiológica del filme, tenemos que tomar en cuenta a la denotación fílmica.

La imagen representa la realidad en el cine y es el cineasta quien la crea. El objeto reproducido por la imagen no es el real, lo que vemos, lo que percibimos, es una construcción de planos que están dentro de una convención que se rige por la selección y reestructuración de la realidad. Esta reestructuración, la vemos, gracias a la pantalla que, como referencia convencional, logra un proceso de codificación, el cual permite al espectador atrapar lo real a través de su negación.

Los motivos que hacen que el cine de una sensación de realidad más fuerte que las otras artes, son cinco: la capacidad que tiene el cine para la representación del movimiento, la imagen cinematográfica es más objetiva que otros medios de reproducción, la sensación que da el cine

de estar en presente, las imágenes concretas que se componen en el cine, y el impacto que reside en las condiciones de visión.

La imagen se constituye según el punto de vista del creador. El espectador está obligado a aceptar las implicaciones de un punto de vista controlado por otras personas. El creador se esfuerza porque el punto de vista le pertenezca al espectador, es decir, lo hace participar, ya que éste decide donde centrar su atención.

Al espectador le fascina vivir la experiencia del mundo imaginario como si fuese realidad, como si él participara en ella. Esta relación entre el universo fílmico y el espectador se debe a que las imágenes fílmicas están hechas para que sean vistas por éste último. La interacción y combinación de las respuestas sensoriales y mentales generan la reacción total del espectador.

El cineasta maneja códigos que están presentes en las imágenes que percibe el espectador. Así, las configuraciones son reconocibles, se presentan en una unidad de sistema. El código cinematográfico conforma el lenguaje, a través del cual se comunican el creador y el perceptor.

CITAS 157

- (1) Henri Agel, citado por Marcel Martín en <u>El lenguaje</u> <u>del cine</u>, pág. 30.
- (2) Christian Metz: Lenguaje y cine. pág. 84
- (3) Christian Metz: <u>Ensayos sobre la significación en el cine.</u> pág. 100-101.
- (4) C. Metz: Ensayos... pág. 96
- (5) Louis Hjelmslev, citado por C. Metz en <u>Ensayos...</u> pág.149
- (6) El lenguaje estético se refiere a la expresividad propia del lenguaje.
- (7) C. Metz: Ensayos... pág. 154
- (8) La palabra es tomada del griego "diegesis", que significa narración. En el cine, según lo cita C. Metz en su Ensayo sobre la significación en el cine, este término fue puesto de relieve por Etienne Souriau; designa la instancia representada.
- (9) C. Metz: Ensayos... págs. 171-174
- (10) Viktor Skolvski: <u>Cine y lenguaje</u> págs. 18-49
- (11) Franco Pecori: Cine , forma y método, pág. 100
- (12) Stephenson y Debrix: <u>El cine como arte.</u> pág. 197-=202

- (13) J.F. Perkins: Lenguaje del cine. pág. 152
- (14) J.F. Perkins: op. cit. pág. 157
- (15) idem.
- (16) J. Aumont: La imagen pag. 85
- (17) Stephenson y Debrix: op. cit. pág. 216
- (18) J. Aumont: Estética del cine. pág. 244

"El cine es un lenguaje imágenes con su vocabulario, sintaxis, sus flexiones, elipsis, sus convenciones y grenatica".

"La lengua universal".

"Un buen filme es un buen teorema".

Estas son frases de teóricos que han dedicado es

Tue concebido como una simple representación o

realidad. Con el tiempo, el cine se ha convertido en lenguado, en el medio que lleva un relato y

vehiculisa las ideas. La evolución del cine como lenguaje

procesos filmicos de expresión, los cuales son cada vez

como lenguaje, se debe a los principales nombres como

Griffith y Sisentein. En el sentido de que ellos fuero

36

II. LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

A. EL LENGUAJE

"El cine es un lenguaje de imágenes con su vocabulario, su sintaxis, sus flexiones, sus elipsis, sus convenciones y su gramática".

Alexandre Arnoux.

"La lengua universal".

verbal j, otras, no lo som más mus en Jean Epstein.

"Un buen filme es un buen teorema".

Luis Delluc.

Estas son frases de teóricos que han dedicado sus estudios al lenguaje fílmico. En un principio, el cine fue concebido como una simple representación de la realidad. Con el tiempo, el cine se ha convertido en un lenguaje, en el medio que lleva un relato y que vehiculiza las ideas. La evolución del cine como lenguaje se ha determinado mediante el descubrimiento progresivo de procesos fílmicos de expresión, los cuales son cada vez más elaborados y perfeccionados. Esta evolución del cine como lenguaje, se debe a los principales nombres como: Griffith y Eisentein. En el sentido de que ellos fueron

los que iniciaron el estudio del cine como lenguaje.

El cine, como decía Rossellini, es entonces, lenguaje de arte más que vehículo específico. Nacido de la unión de varias formas de expresión preexistentes que no pierden por completo sus leyes propias (la imagen, la palabra, la música, los ruidos), de entrada, el cine está obligado a componer, en todas las acepciones del término. La fuerza o la debilidad consiste en englobar expresiones anteriores: algunas son plenamente lenguajes (el elemento verbal), otras, no lo son más que en sentido más o menos figurado (la música, la imagen, los ruidos).

Todos estos "lenguajes" no están en el mismo plano: al cine se anexó posteriormente la palabra, el ruido, la música; esto trajo el nacer del discurso a base de imágenes.

La secuencia de las imágenes es un lenguaje distinto del lenguaje hablado. En las películas de ficción, el lenguaje de la imagen se convierte en arte. Por lo tanto, lo específico del cine es la presencia de un lenguaje que quiere ser arte.

La cuestión del lenguaje no pudo empezar a plantearse más que a partir del momento en que aparecieron las

primeras teorías del filme, en 1920. Antes de esta fecha, el cine tenía que empezar a hacerse. Era necesario que primero el cine existiera (Lumiére - Méliés) y que comenzara a pensarse en términos de teoría, para que los problemas de semiología (lenguaje) tuvieran un sentido.

El lenguaje cinematográfico posee una escritura propia que se encarna en cada realizador con la apariencia de un estilo. La diferencia entre lenguaje cinematográfico y la lengua, estriba en el aspecto poco sistemático que éste posee; ya que sus diversas unidades significativas no tienen significado estable y universal.

El cine es un medio de expresión que posee una gran fuerza a nivel de lenguaje, el cual funciona, como se mencionó anteriormente, partiendo de la reproducción fotográfica de la realidad, representación que se encuentra mediatizada por un proceso fílmico, tal como señala Christian Metz: "Si el cine es lenguaje, lo es porque opera con la imagen de los objetos, no con los objetos mismos".(1)

En la pantalla, la realidad evoca algo más. Bernard Pingaud apunta:

"... vemos siempre lo que (los objetos) quieren decir, y cuanto más evidente es este saber, más se diluye en êl el objeto y más valor especial

pierde. De este modo, la película parece condenada a la opacidad en un sentido rico o a la claridad en un sentido pobre. O bien símbolo o bien enigma".(2)

Este hecho ambigüo es característica fundamental de la expresión cinematográfica; además, relaciona al espectador con la película. Marcel Martín en su libro El lenguaje del cine determina que esta relación va desde la creencia ingenua en la realidad de lo real representado, hasta la percepción intelectual implícitos como elementos de un lenguaje.

La expresión lenguaje cinematográfico alude a un sistema significante autónomo que se caracteriza por su codicidad, especificidad y generalidad. La codicidad, porque tiene lugar en el seno de un código; la specificidad, porque los códigos son propios de un determinado medio de expresión; y la generalidad, porque existe un conjunto de rasgos comunes para todos los filmes.

El lenguaje artístico encierra varias significaciones; por encima de las apariencias, apunta a una realidad más densa, y más total. Esta es también la riqueza y la fuerza del lenguaje cinematográfico. "El

fondo es la concesión, la forma es el mensaje". A. Hitchcock. (3).

El cine conforma una especie de síntesis de todas las artes, se desarrolla en el <u>espacio</u>, sobre una superficie plana y usa toda una gama de elementos. Es además, <u>movimiento</u>, se inscribe en la duración y se desarrolla en el tiempo: tanto por la representación de la vida, como por el hecho de recurrir a la voz humana, a los sonidos, a la música, en una sola palabra, a los elementos sonoros que se funden con las imágenes.

Podemos definir al lenguaje cinematográfico como: "

"El conjunto de todos los códigos cinematográficos, particulares y generales, siempre que se dejen de lado provisionalmente las diferencias que los separan, y que se trate de su tronco común, por convención, como un sistema real unitario". (4)

Hablamos de lenguaje cinematográfico cuando se quiere presentar como amplia unidad de sistema, al conjunto de las clases de filmes y al conjunto de los recursos expresivos de la pantalla grande. No hay duda que los códigos cinematográficos se pueden considerar en bloque ya que la suma de éstos es lo que denominamos lenguaje cinematográfico. Este aspecto será ampliado más adelante.

1. Funciones del lenguaje cinematográfico

La primera función del cine es significar algo, esto que se quiere comunicar puede ser una imagen, emociones. pensamientos, percepciones, sentimientos, etc. E1lenguaje cinematográfico cumple esta función de significar al convertirse en un medio de interacción que influye sobre otros y los conduce a pensar, sentir o actuar de acuerdo con nuestros intereses. Por lo tanto "significar" implica que el lenguaje del cine tenga una función de signo y una función de dirección. La primera se refiere al contenido semántico y simbólico del lenguaje, a los valores estéticos y la eficiencia de los signos. La segunda se refiere, a los problemas de orden y transición, (procedimientos, tipos de articulación, relaciones con el pensamiento y grados de convencionalidad) y a los problemas de las lógicas.

Otra función del lenguaje cinematográfico es: la sugerencia y la creación. Esta es una función doble porque el lenguaje no es únicamente signo de una realidad antecedente (sugerencia), sino también una excusa para crear o inventar ideas, imágenes o sensaciones (creación). Este poder va directamente a la imaginación, el cine es el

creador y almacenador de imágenes. Pero aunque el cine tenga una función creadora, nunca da un auténtico conocimiento del objeto de su creación; por tanto crea, pero ésta creación es sugerida, esto es lo que llamamos función de sugerencia.

La expresión lenguaje cinematográfico, plantea ya el problema semiológico del cine. El cine nos cuenta historias seguidas que nos "dicen" muchas cosas, de un modo diferente al lenguaje de las palabras, ya que habla a través de las imágenes que constituyen el elemento básico del lenguaje cinematográfico. En el reino del cine, todos los "géneros" narrativos, es decir, los filmes de ficción, representan la expresión fílmica.

Según Christian Metz, las grandes figuras fundamentales de la semiología del cine, como el montaje, los movimientos de cámara, los planos, las secuencias y otras unidades consideradas sintagmas, reaparecen semejantes a sí mismas, tanto en los corto metrajes (filmes pequeños), como en los largo metrajes (filmes largos). ((5))

El lenguaje del cine se basa en procedimientos que son considerados específicamente cinematográficos. Jean Mitry examinó cierto número de procedimientos fílmicos del

lenguaje - el plano general, la panorámica y el travelling, el montaje paralelo y alternado - en pioneros del cine y sus conclusiones fueron las siquientes: las principales "invenciones" se deben a Meliés y Promio (Franceses), A.G. Smith y F. Williamson (ingleses), E.S. Porter (norteamericano). Pero, según J. Mitry, quién codificó la función de esos distintos procedimientos con respecto al relato unificándolos en una sintaxis coherente; o dicho de otra forma, una sintagmática, correspondió a Griffith. (6). Es así como el cine en un mismo movimiento, se hizo narrativo, conquistando así algunos de los atributos de un lenguaje. De aguí la importancia de la semiología en el cine.

"El lenguaje del cine es ante todo la literalidad de una intriga; los efectos artísticos, aunque sean sustancialmente inseparables del acto sémico por el cual el film nos entrega la historia, constituye otra capa de significación." (').

2. Paradigmas y sintagmas en el lenguaje cinematográfico

Las imágenes aceptan al componer un filme, la imposición de algunas estructuras sintagmáticas, que se asemejan en la mayoría de los filmes narrativos (filmes de

ficción). Por ello, el aspecto sintagmático se ubica en el centro de la denotación fílmica.

"La gran sintagmática del filme narrativo puede cambiar, pero cualquiera no puede cambiarla de la noche a la mañana. La intelección deficiente de los usuarios espectadores sería la sanción automática de una innovación puramente individual que el sistema se negaría a ratificar". (8).

La sintagmática implica en sí una paradigmática, eso se debe a que el lenguaje cinematográfico exige y autoriza una segmentación y un montaje, su organización sintagmática procede de una paradigmática previa.

En relación al sintagma éste se forma a través de la unión en serie de diferentes imágenes, de manera entendibles. la conjugación de éstas es lo que crea el lenguaje. Las imágenes se enlazan por una corriente de significación. La fuerza del sintagma mayor, el montaje, existe y actúa, quiérase o no, por lo tanto el cineasta la utiliza conscientemente, para que se identifique con la narrativa de la película. Existen sintagmas más pequeños que el montaje, nos referimos a la escena y a la secuencia.

La escena es un conjunto de planos que ocurren entre los mismos personajes, dentro de una unidad de acción, y a menudo, de lugar. La segunda, es decir, la secuencia, significa el conjunto de escenas de un filme, relativas a una misma acción. A la secuencia se le considera una historia pequeña con principio y fin. La secuencia es una serie de escenas (y de planos) que constituyen un todo en el interior de una acción dramática. Si la secuencia se desarrolla por entero en una misma época y en un mismo lugar, se identifica con una escena larga y los planos se siguen dentro de ella, a través de cortes. El espectador hace de manera fácil la síntesis. Cuando la secuencia es compleja, con cambios de tiempo y de lugar, el cineasta utiliza normalmente los signos de puntuación cinematográficos para marcar el vínculo entre las dos escenas.

"La secuencia es una unidad real, un sintagma solidario en el interior del cual los "planos" reaccionan (semánticamente) unos sobre otros". (9). La gran sintagmática de la banda de imágenes (el montaje), representa el ordenamiento codificado y significante al nivel de las grandes unidades del filme, con abstracción del elemento sonoro y hablado.

El paradigma en el cine, aparece en ciertas

unidades, ya que están limitadas, de manera que surje y adquiere sentido, en relación con los demás miembros del paradigma. Los paradigmas, según Edgar Morín, en su libro El hombre y el significante imaginario, reagrupan miembros que se dispersan en torno a un mismo polo semántico, a distancías variables (fundido al negro/fundido encadenado), ésto, en el ámbito del empalme de dos secuencias; así se produce la definición del hecho paradigmático, el cual se conecta con una serie conmutable que se adapta a las dos configuraciones (fundido al negro/fundido encadenado), tratándolas únicamente como dos subcasos.

En todo paradigma, las unidades que están presentes deben ser similares en cierto aspecto y así mismo, deben rechazarse a otro nivel. Los paradigmas, y sintagmas, son productores de sentido dentro del lenguaje del cine.

Lo que llamamos filmes es una serie de secuencias, planos, grandes episodios, etc, materias inagotables del filme. En cada filme se maneja el lenguaje de manera particular, es decir, que no todos utilizan de la misma forma los elementos y códigos que lo constituyen. Sin embargo, la presencia de estos se percibe.

B. CODIGOS CINEMATOGRAFICOS

Un código es un sistema que no concierne propiamente a ninguno de sus mensajes, compuesto por estructuras significantes, por leyes y las configuraciones organizadas de éstas. El código establece la estructura del mensaje, es un conjunto puramente virtual que no implica desarrollo textual y por tanto, es distinto al mensaje.

"Un código es un sistema que sirve para varios textos (y éstos, por eso mismo, se convierten en mensaje); un mensaje es un texto que no es el único en manifestar un sistema dado (y éste, por eso mismo, se convierte en un código)" (10)

De acuerdo a ésto, los códigos son conjuntos de "posibles", que nunca quedan atestiguados como tales, mientras que los sistemas singulares son sistemas "realizados".

1. Clasificación de los Códigos

El término código (sistema) en líneas generales se refiere a lo específico, a lo homogéneo; mientras que el mensaje, por el contrario, implica heterogeneidad (texto).

Estos códigos pueden ser: generales o particulares.

.a. Códigos generales

Llamaremos códigos cinematográficos generales a las instancias sistemáticas en las cuales se colocarán los rasgos que no sólo caracterizan propiamente a la pantalla grande, sino que además son comunes (efectiva o virtualmente) a todos los filmes. Ejemplo: la panorámica.

al campo b. Códigos particulares

Los códigos cinematográficos particulares reagrupan los rasgos de significación que aparecen sólo en algunas clases de filmes, pero no se manifiestan; sin embargo, más que en filmes, la presencia de códigos de este tipo es muy sensible en los filmes pertenecientes a un "género" fuertemente afirmado, como el western clásico, o el suspenso. El "género" no es más que un ejemplo de estas clases de filmes a las que corresponden códigos cinematográficos particulares; existen otras: escuela, época, país productor, mismo cineasta.

Los códigos cinematográficos ofrecen una amplia gama de recursos o elementos que, mediante un proceso de selección y combinación, configuran la estructura propia de cada filme. Los elementos o recursos del código son

susceptibles de ser usados en cualquier mensaje fílmico.

De la posibilidad de combinaciones y recombinaciones de estos recursos, se desprende la idea de que no existe un código cinematográfico único, sino varios. Esta pluralidad de los códigos cinematográficos es la consecuencia de que existan diferentes clases de filmes, cada uno con códigos que le son propios. Además, existen, a su vez, diferentes sub-códigos que pertenecen al campo cinematográfico general y que tienen que ver con todas las clases de filmes. Nos referimos a los diversos códigos particulares, como por ejemplo: el montaje dentro de la secuencia, los movimientos de cámara, las relaciones entre imagen y sonido, la iluminación, etc.

Estos códigos parciales son sistemas restringidos con coherencia lógica y simbólica (con carácter código) que van unidos unos con otros sistemáticamente, de manera tal que conforman un amplio supersistema único. Pero este sisema semiológico único es más flexible, no esá tan estrictamente organizado como la lengua hablada.

Los sub- códigos, como por ejemplo los movimintos de cámara, son códigos cinematográficos generales y, al mismo tiempo, particulaes. Es general, porque se refiere

virtualmente a todos los filmes, y es particular, porque sólo toma en consideración unos elementos, renunciando al resto de los recursos expresivos del discurso cinematográfico.

Un código particular no es un sistema singular. En la medida en que los filmes son considerados como totalidades singulaes, cada uno de ellos lleeva en sí un sistema que es tan singular como el propio filme: es un sistema, pro no es exactamente un código, puesto que no tendría más que un "mensaje". Por el contrario, los códigos cinematográficos particulares, a pesar de su particularidad, merecen su nomb de código, pues, cada uno de ellos participa en varios mensajes y no se refieren propiamente a ninguno de estos mensajes.

En la actualidad, según Christian Metz, no es posible enunciar la relación entre código y mensaje en términos estrictamente antgónicos; paralelamente los códigos mismos constituyen realidades más complejas, múltiples y, en consecuencia, más compatibles con la riqueza de los mensajes.

El mensaje cinematográfico, en su totalidad, pone en juego cinco grandes niveles de codificación, siendo cada uno de ellos una especie de articulación:

- 1) La percepción misma (sistema de construcción del espacio, figuras y fondos, etc.) en la medida en que constituye un sistema de inteligibilidad adquirido y variable según las culturas.
- 2) El reconocimiento y la identificación de los objetos visuales o sonoros que aparecen en la pantalla, es decir, la capacidad de manipular (cultura adquirida) correctamente el material denotado que el filme ofrece.
- 3) El conjunto de los "simbolismos" y connotaciones de diversos órdenes que se adhieren a los objetos fuera de los filmes, es decir en la cultura.
- 4) El conjunto de las grandes estructuras narrativas que encuentran su curso fuera de los filmes, en el seno de cada cultura.
- 5) El conjunto de los sistemas propiamente cinematográficos que organizan un discurso de tipo específico, a los distintos elementos proporcionados al espectador, mediante los cuatro puntos anteriores.

Cualquier filme lleva en sí mismo varios

códigos, en el que cada código es un elemento parcial, y mienras estos códigos informen partes o aspectos diferents del filme, su pluralidad provoca sólo procesos de combinación, de complementación o de alteración recíprocas, que son lo propio de todo sistema textual.

En el lenguaje cinematográfico, el desciframiento de los códigos visuales o auditivos funciona en base a la analogía. Con esto queremos decir que la significación cinematográfica, expresada a travès de los códigos, es siempre más o menos motivada. Esta motivación opera en dos niveles: la denotación y la connotación.

Los códigos fílmicos tienen dos niveles de significación: uno, el de los códigos de denotación-connotación y el otro, el de los códigos particulares de connotación. En base a esto podemos distinguir dos grandes clases de organizaciones significantes: los códigos culturales y los códigos especializados.

c. Los códigos culturales

Definen la cultura de cada grupo social. Se consideran "naturales" por sr omnipresentes y muy asimilados, su manejo no requiere ningún aprendizaje

especial. Ocupan el nivel de los códigos de denotación-connotación relativos a la organización disursiva de los grupos de imágenes que intrvienen en la pantalla bajo la cobertura de la analogía. Son códigos de naturaleza extracinemato -gráfica que comprenden: la iconología de cada grupo sociocultural productor y consumidor de films (procesos de reconocimiento e identificación, concepciones de la imagen, etc.), y la percepción misma (construcción de formas y figuras, representación del espacio, estructuras auditivas, etc.). Funcionan por debajo de la analogía fotográfica y fonográfica.

d. Los códigos especializados

"Son códigos parcialmente motivados.
Se refieren a actividades sociales más
específicas y restringidas, se
presentan de modo más explícitos como
códigos y requieren un aprendizaje
especial, más o menos considerable,
según los casos; bastante leve en el
cine" (11).

Son códigos propiamente cinematográficos, que funcionan por encima (aunque leve en este caso) de la analogía fotográfica y fonográfica. Entre ellos están: el montaje, los movimientos de cámara, los efectos ópticos, etc.

El lenguaje cinematográfico está constituído por una

serie de elementos, también cinematográficos, que, a su vez se manejan en función de códigos establecidos para cada lenguaje. Entre estos elementos se encuentran: la imagen, la función de la cámara (encuadres, planos, ángulos, movimientos de cámara), la iluninación, el vestuario, los decorados, la dirección actoral, el color, la elipsis (de estructura o de contenido), los elementos de enlace o transición, los fenómenos sonoros (ruido, música, punto de escucha), el montaje, la profundidad de campo, el espacio y el tiempo.

Como ya dijimos, el cine es un medio de expresión que posee una gran fuerza a nivel de lenguaje, partiendo de la reproducción fotográfica de la realidad.

El lenguaje cinematográfico es un lenguaje distinto al hablado. Es un discurso a base de imágenes, como afirma Metz: "Si el cine es lenguaje, lo es porque opera con la imagen de los objetos, no con los objetos mismos".(12).

El cine extrae del mundo, fragmentos de semirealidad para hacer de ellos un elemento de discurso, que reestructurados en base a una intención narrativa se convierten en elementos de un enunciado. Así la realidad que aparece en la pantalla es signo de algo más.

El elemento básico del lenguaje cinematográfico es la

imagen, pues cada una es una creación libre. La disposición de las imágenes en una serie inteligible, coloca al espectador en el centro de la dimensión semiológica del filme.

La organización y la complementariedad de los elementos visuales y sonoros, constituyen la materia misma de la escritura del cine (séptimo arte).

56

CONCLUSIONES TO TO TO THE PROPERTY OF THE PROP

El cine en el transcurso del tiempo se convirtió en lenguaje, em el medio que vehiculiza las ideas. El descubrimiento del cine como lenguaje surge por procesos progresivos fílmicos de expresión. Esta evolución se debe a las personalidades principales como Griffith y Eisentein, quienes iniciaron el estudio del cine como lenguaje.

El cine nace de varias formas de expresión como la imagen, la palabra, la música y los ruidos. En donde la imagen, la música y los ruidos son lenguajes en un sentido más o menos figurado y la palabra es plenamente lenguaje. En el cine, el lenguaje de la imagen se convierte en arte.

El lenguaje cinematográfico tiene su propia escritura, su expresión alude a un sistema significante autónomo que se caracteriza por su codicidad, su especificidad y su generalidad. La codicidad, porque tiene lugar en el seno de un código, la especificidad, porque los códigos son propios de un determinado medio de expresión y la generalidad, porque existe un conjunto de rasgos comunes a todos los filmes.

El lenguaje cinematográfico es una amplia unidad de sistemas que integran al conjunto de las clases de filmes y

al conjunto de los recursos de expresión. Los códigos cinematográficos pueden considerarse bloques, y la suma de ellos, es lo que se denomina lenguaje cinematográfico.

El lenguaje del cine cumple con la función de significar algo (puede comunicar imágenes, pensamientos, ideas, emociones, etc.). Esta función se cumple al convertirse en un medio de interacción en donde se influya sobre otros y se les conduzca a pensar, sentir o actuar. Es por ello que decimos que el lenguaje del cine tiene una función de signo y una función de dirección.

El cine crea y almacena imágenes pero nunca da un auténtico conocimiento del objeto que crea, esta creación es sugerida, a esto es lo que llamamos función de sugerencia.

El lenguaje cinematográfico presenta un aspecto sintagmático y otro paradigmático, ya que su expresión plantea el problema semiológico del cine. Esto se debe a que el lenguaje cinematográfico exige y autoriza una segmentación y un montaje. Su organización sintagmática deriva de una paradigmática previa. El sintagma se forma de la unión en serie de diferentes imágenes de manera entendible. Las imágenes se enlazan por una corriente de significación. Existe un sintagma mayor: el montaje y

existen sintagmas más pequeños que éste la escena y la secuencia.

El paradigma aparece en ciertas unidades. Surge y adquiere sentido en relación con los demás miembros del paradigma. Estas unidades presentes deben ser similares en ciertos aspectos; y a su vez, deben rechazarse en ciertos niveles (fundido a negro, fundido encadenado).

Al hablar del lenguaje cinematográfico se incluye el término mensaje, mensaje fílmico. Es decir, se ponen en juego cinco grandes niveles de codificación: la percepción misma (sistema de construcción del espacio, figuras y fondos, etc.), el reconocimiento y la identificación de los objetos visuales y sonoros (cultura adquirida), el conjunto de los simbolismos y connotaciones que se adhieren en la cultura, el conjunto de las grandes estructuras narrativas que encuentran su curso fuera de los filmes (en la cultura) y el conjunto de los sistemas propiamente cinematográficos, que organizan el discurso de manera específica a los distintos elementos proporcionados al espectador.

La estructura del mensaje fílmico la establece el código. Los códigos constituyen realidades más complejas; y en consecuencia compatibles con la riqueza de los mensajes, éstos (los códigos) ofrecen una gama de recursos

o elementos que mediante un proceso de selección y combinación configuran la estructura propia de cada filme.

No existe un código cinematográfico único, sino varios, por el hecho de la posibilidad de combinar y recombinar esos recursos. La consecuencia de la pluralidad de los códigos es que existan diferentes clases de filmes con códigos que le son propios, ya sean particulares o generales. A la vez existen sub-códigos que tienen que ver también con las diferentes clases de filmes como: el montaje dentro de la secuencia, los movimientos de cámara, la relación entre imagen y sonido, la iluminación, etc. Estos son llamados códigos parciales, los cuales, son sistemas restringidos con coherencia lógica y simbólica. Por lo tanto, el lenguaje cinematográfico estará constituído por una serie de elementos cinematográficos tales como: imagen, función de la cámara, iluminación, vestuario, decorados, elementos de enlace, metáforas, símbolos, montaje, fenómenos sonoros, espacio, tiempo, pofundidad de campo, dirección actoral y procedimientos narrativos secundarios.

Todos estos elementos, se manejan en función de códigos establecidos para cada lenguaje. Estos elementos se pueden percibir a través de dos sentidos: el visual y el auditivo, ambos configuran el lenguaje cinematográfico.

CITAS

- (1) Citado por Marcel Martín en <u>El lenguaje</u> <u>del cine</u>, pág. 22
- (2) Alain Resnais, citado por Marcel Martín en <u>El</u> <u>lenguaje del cine</u>.
- (3) Citado por Víctor Bachyen <u>Para ver el cine y las</u> nuevas imágenes, pág. 61.
- (4) Christian Metz: Lenguaje y Cine, pág. 97
- (5) Christian Metz: <u>Ensayos sobre la significación en</u> el cine, pág. 149.
- (6) Esta visión histórica de la formación del lenguaje como procedimiento cinematográfico está basada en la cita que Christian Metz hace de Jean Mitry en los <u>Ensayos sobre la significación en el cine.</u>
- (7) C. Metz: Ensayos..., pág. 157.
- (8) Saussure, ciado por C. Metz en <u>Ensayos...</u>, pág. 161-162.
- (9) Edgar Morín: El significante imaginario, pág. 181-182.
- (10) C. Metz: Lenguaje y cine, pág. 106.
- (11) C. Metz: <u>Ensayos...</u>, <u>pág. 176.</u>
- (12) C. Metz, citado por Marcel Martín: El lenguaje del cine, pag. 22.

III. EL UNIVERSO FILMICO: LA IMAGEN CINEMATOGRAFICA Y SUS ELEMENTOS COMPONENTES

A. LA IMAGEN Y EL SONIDO DENTRO DEL UNIVERSO FILMICO

" El fondo es la concesión, la forma es el mensaje" Alfred Hitchcock

"La imagen elemento transgresor de la realidad" Fernando Vicario

1. La imagencie el objeto mismo es la causa principal

El elemento básico del lenguaje cinematográfico lo constituye la imagen.

La imagen cinematográfica tiene sentido en un conjunto que se mueve y que está adecuadamente montado. La imagen se considera como la materia prima fílmica. Resulta de una actividad automática de un aparato técnico - la cámara cinematográfica- que es capaz de reproducir la realidad que

se le presenta. Esta actividad está dirigida por el cineasta, para que ella pueda sostenerse, la imagen debe desprenderse verosímilmente del mundo creado.

Marcel Martín en su libro <u>El lenguaje del cine,</u>

la define como: "Un dato cuya existencia se sitúa a la vez
en varios niveles de la realidad".

La imagen es una figura que representa algo concreto, sensible y particular, es un objeto visual que muestra objetos ausentes, de los que se considera símbolo. Puede ocupar una extensión, es decir, estar representada materialmente (pintura por ejemplo) o sólo ser un producto mental abstracto.

Los objetos representados por la imagen cinematográfica se relacionan por la similitud de su forma o por el hecho de que el objeto mismo es la causa principal de la imagen.

Cualquiera que sea la imagen tiene en sí misma dos contenidos:

- contenido representante (Denotación)
- contenido significante (Connotación)

El contenido representante (Denotación) se refiere a lo que es en sí misma la imagen, la realidad física y material del objeto. El contenido significante

(Connotación) se refiere a lo que esa imagen significa, esto reune a la realidad psíquica, moral o simbólica del objeto que ella representa.

Tanto un contenido como el otro, están siempre presentes en la imagen cinematográfica. Este dependerá de la importancia que el cineasta le otorge a esas imágenes que quiere representar partiendo de su propia base y a su manera, dándole entonces un sentido particular. El contenido significante es el eje de la relación cineasta-imagen, imagen-espectador.

La tensión fílmica entra en juego cada vez que la imagen tiene que funcionar no sólo como representación sino también como una estructura significante. En algunos casos, la relación que surge entre la imagen y el pensamiento puede entrar en conflicto o puede reforzar la relación que hay entre imagen y objeto, a medida que aumenta la cantidad de sentido que afecta a la imagen. Es decir, cuando la imagen menos se encara de ofrecer información acerca del desarrollo del universo fílmico, mucho más afirma su propia significación, ya como revelación de dicho universo o como presentación de un aspecto significativo.

La comprensión del sentido de la imagen se produce al relacionarlo con la experiencia y el conocimiento que

tenemos del mundo que nos rodea. Ya que, cómo el mundo creado y en armonía con él, la imagen retiene su sentido y validez mientras continúa la lógica de sus premisas.

El cine, como hemos dicho anteriormente, se desarrolla en el espacio y usa una serie de elementos visuales, tiene por lo tanto una imagen que le es propia. La imagen fílmica exige la sucesión de otras imágenes, no intenta mostrar un todo completo. Ella exige cambios, no se encuentra en un solo fotograma sino en la sucesión de ellos.

La imagen fílmica logra que la reproducción de la realidad cobre aspectos nuevos. Es interpretación y reelaboración de esa realidad, lo que permite que cada realizador, una vez que crea sus imágenes, logre expresar de una manera diferente a otros realizadores. De allí el estilo cinematográfico.

Gracias a la imagen y a su propio ritmo, se despierta en los espectadores una emoción estética que los introduce a otro mundo. Al mundo imaginario del espectador del filme.

a.Características de la imagen cinematográfica

El cine exige una sucesión de imágenes. La imágen cinematográfica es una imagen plana, similar a lo que nos haría percibir una escena real. La imagen se percibe como una superficie plana y como un fragmento de espacio tridimensional; como superficie plana es un objeto que puede tocarse, desplazarse y verse, y como parte del mundo en tres dimensiones sólo existe por la visión. Por tanto, la imagen cinematográfica, para nosotros, se caracteriza por presentar una doble realidad, lograda a través de un proceso psicológico.

Todo lo que hemos dicho, se debe a que las imágenes muestran objetos ausentes que son una especie de símbolos. La imagen es un dato material que se obtiene como resultado de un proceso de reproducción mecánico, el cual permite que ésta se caracterice por la reproducción "objetiva" (1) de la realidad captada a través de una cámara, de ahí su realismo.

Al mismo tiempo que se reproduce la realidad, se crea una ilusión visual, la cual es un fenómeno perceptivo y psicológico que la representación provoca.

Estas características de la imagen, tanto su capacidad de reproducción de la realidad como su poder para crear una ilusión, no pueden confundirse. Consideramos que la representación es un fenómeno mucho más general, así lo trata Jacques Aumont en su libro La Imagen, considerando a la imagen como reproducción de lo real, y que esta reproducción surge de una ilusión. "La realidad de la imagen es el resultado de una percepción subjetiva del mundo: la del realizador" (2)

Entonces, podemos establecer dos características fundamentales de la imagen: una que representa la realidad, y otra que está siempre presente. La primera, se logra porque la imagen es siempre más o menos simbólica y el espectador generaliza en su mente este simbolismo. La segunda, se debe a que la imagen como objeto exterior se percibe y se inscribe en la conciencia, en presente.

En el cine la reconstrucción de la realidad está determinada por la intención que tiene el realizador de expresar algo, de aquí se deriva otra característica de la imagen: su poder de densificar la realidad a través de la selección y ordenamiento de la cosa filmada. "Uno se emociona con la representación que nos da el filme sobre los acontecimientos, más que por los acontecimientos mismos" (3). Esto quiere decir que la imagen reproduce

pero no nos da su significación. "La imagen, pues, por si misma muestra, no demuestra". (4).

El sentido de cada imagen depende de un contexto fílmico (montaje) y un contexto mental (espectador). La ambivalencia de sentido y la polivalencia significante también son características de la imagen cinematográfica.

El objeto representado - la imagen - tiene la característica de forma de conjunto. La percepción de la forma como unidad, implica la presencia de un todo que estructura sus diferentes partes de manera racional. Jacques Aumont, acerca de la percepción de la forma, nos dice que se reconocerá en una imagen, por ejemplo, la forma de un ser humano, no sólo sí se puede identificar un rostro, un cuello, un torso (al tener cada una de éstas unidades una forma característica), sino si se respetan ciertas relaciones de espacio entre estos elementos. Una forma puede cambiar de tamaño, de situación o cualquiera de los elementos que la forman, sin alterarse como forma.

La percepción de la forma en la <u>imagen figurativa</u> es inseparable. El problema de la percepción de la forma es el de la percepción de los objetos visuales. Para percibir la forma se requiere de tiempo y solo se hace más difícil

cuando la imagen se vuelve más abstracta, es decir, más simbólica.

La imagen encierra la presencia de: figuras, fondos y bordes visuales. En el interior de un contorno (borde visual) se encuentra la figura, ésta tiene forma aunque no sea un objeto reconocible. El fondo por el contrario es más o menos homogéneo y se percibe extendido figura. La imagen figurativa es aquella que tras la produce o re produce a la figura y su fondo. Es por esto que en el cine unos elementos próximos se perciben más fácil que unos alejados como pertenecientes a una forma común. Así los elementos de la forma o tamaño se detectan como elementos que pertenecen a una misma forma de conjunto, además existe una tendencia natural a continuar racionalmente una forma si ésta no está terminada. Y a través de la percepción de las imágenes se puede afirmar que unos elementos que se desplazan al mismo tiempo son percibidos como una unidad total.

Todas estas relaciones que se dan entre figura y fondo, en la percepción de las imágenes se fundamentan en los principios de la teoría Gestalt; dentro de éstos se encuentran: La Ley de proximidad, la Ley de similitud, Ley de continuación adecuada, Ley de Sentido Común.

El movimiento es la característica más específica de

la imagen cinematográfica. Estas imágenes son inmóviles, el cine las utiliza y las proyecta en serie, en forma de sucesión contínua que reintegra al cine su vitalidad de imagen dinámica. Este movimiento aparente es similar al movimiento que percibimos en la realidad.

Lo esencial estriba en que la imagen cinematográfica no tiene sentido más que en un conjunto de elementos debidamente orquestados, estrechamente relacionados y combinados formando la base para conseguir una totalidad visual que conforma el universo fílmico.

La imagen como fotografía

La imagen maneja un lenguaje a nivel fotográfico donde se combinan elementos dentro el cuadro, del espacio, del decorado, de la iluminación, del color, de la composición, de la escala, del ángulo. Además, la imagen utiliza un lenguaje a nivel de movimiento que incluye elementos como: los movimintos de cámara y la dinámica del plano fijo, también maneja un lenguaje de estructura que le da lógica a la totalidad de las imágenes que conforman la película. El mismo está conformado por el montaje, los juegos de planos, tiempo o ritmo temporal, la puntuación, la imagen y el sonido, escena y secuencia, y por último, hemos considerado a la gestualidad como un elemento más

dentro del universo fílmico.

La imagen del cine, se constituye, como hemos visto, de varios elementos que cumplen con la función de diferenciarla de otras imágenes y de su objeto. Estos elementos le son esenciales y a su vez necesarios para que exista como tal.

b.La función de la imagen cinematográfica

"La función primordial que tiene la imagen cinematográfica es permitirnos ver la acción" (5)

Las imágenes únicamente pueden existir para ser vistas por un espectador, en este caso, el espectador de cine. En sí misma, la imagen cumple con dos funciones principales: una de ellas, es la del reconocimiento, y la otra, la de remem, oración. Esta distinción la hacemos según el criterio de Jacques Aumont en la reflexión que hace acerca de la función de la imagen, en su libro La imagen.

El <u>reconocimiento</u> es un término que coincide con la función representativa de la imagen. Está dirigida hacia la aprehensión de lo visible mediante los sentidos. las imágenes cinematográficas contienen gran cantidad de características visuales del mundo real, y a través de un

proceso sensorial, el espectador reconoce o reencuentra esas características dentro de las imágenes, es decir, que ve en las imágenes lo mismo que ve en la realidad.

El reconocimiento es un proceso mediante el cual se realiza una comparación entre lo que vemos (imagen) y lo que hemos visto (la realidad). Esto se explica porque en la percepción visual de la realidad atribuímos cualidades constantes a los objetos y al espacio, y gracias a la memoria podemos comparar lo que percibimos en las imágenes. Además de apoyarse en estas propiedades básicas del sistema visual, el proceso del reconocimiento utiliza ciertas características invariables de las imágenes que funcionan como indicadores de reconocimiento, que nos permiten identificar los objetos a pesar de que hayan distorsiones provocadas en el proceso de reproducción de la imagen.

La <u>rememoración</u> es un término que coincide con la función simbólica. Está dirigida hacia la memoria, al intelecto, a la razón.

La imagen cinematográfica permite al espectador, transformarla o provocar otra imagen, gracias a ésta función. Además de representar los objetos de la realidad, la imagen transmite informaciones codificadas sobre ésta,

es decir, elabora esquemas reconocibles por el espectador en base a estructuras sencillas, cargadas de significados.

Mientras más sencillo sea el esquema, la imagen será más legible por el espectador, en el proceso cognocitivo que implica la rememoración.

La imagen provoca al espectador, lo hace utilizar su sistema visual y capacidad para organizar la realidad. Esta es confrontada con los datos icónicos a posteriori almacenados en la mente del espectador.

En todo filme la imagen combina a estas dos funciones haciendo que el espectador realice construcciones visuales de reconocimiento y active los esquemas de la rememoración para así dar como resultado una visión global de la imagen.

c. El papel de la imagen

Al establecer el papel de la imagen, existe la tendencia a asignarlo al creador de ella, o a su espectador. Aquí trataremos los valores propios de la imagen la imagen como fuente de procesos o como fuente de significación y, especialmente, su valor representativo y sus valor expresivo de la realidad.

1) El valor representativo de la imagen tiene que ver con el concepto de analogía, el cual trata el aspecto del parecido que existe entre la imagen y la realidad. La analogía icónica presenta un doble aspecto: la mímesis (6) y la referencia.

En la <u>mímesis</u> (imitación) la analogía duplica la realidad visual, el ideal del parecido absoluto. En la <u>referencia</u> la analogía imita a la realidad, pero a base de esquemas mentales y artísticos, la imitación es deliberada porque implica un deseo de creación y reproducción.

En todo caso, las imágenes analógicas son construcciones que mezclan de forma variada el aspecto mimético y el de referencia. Es decir, hay diferentes grados de analogía, pero ésta está siempre presente en la imagen representativa, puesto que toda imagen es en mayor o menor grado analógica. Este grado de analogía no condiciona, ni influye en el sentido que posee la imagen. Por tanto, el hecho de que una imagen sea altamente analógica (mimética) no implica que su sentido se agote en su parecido con la realidad. En muchas ocasiones la analogía en las imágenes sirve para transmitir mensajes que nada tienen de analógico ni visual. En este sentido, Metz señala que toda imagen por más absolutamente analógica que

sea, se utiliza y se comprende en virtud de convenciones sociales que descansan en la existencia del lenguaje.

La imagen puede representar un objeto sin ser un duplicado del mismo. De hecho, en nuestra experiencia real no existe el duplicado exacto. Lo que logra la imagen es representar las apariencias del objeto real. El valor representativo de la imagen estriba en que se constituye en un representante" que ocupa el lugar de lo que representa. El establecimiento de este representante es en algunos casos arbitrario y en otros motivado.

La representación es <u>arbitraria</u> cuando se apoya en la existencia de convencionalismos sociales. Y por el contrario, es <u>motivada</u> cuando la representación es natural, justificada.

capacidad para transmitir significados exteriores a ella utilizando técnicas particulares; es decir, a través de medios que afectan la apariencia de la imagen. Los elementos expresivos básicos en la imagen son: su superficie, sus valores plásticos y sus formas mismas. Las configuraciones que se pueden lograr con la modificación de estos elementos para que una imagen exprese un determinado significado son infinitas, puesto que la expresión nunca es absoluta, sino que siempre está referida a un conjunto de

convenciones que determinan un estilo definido por las selecciones de la materia, la forma y la configuración de la imagen, para que exprese un sentido determinado. La expresividad de la imagen viene dada por el manejo que se haga de los medios que determinan la apariencia de la imagen.

La imagen contiene un significado interno (que proviene de la conformación de la imagen en sí misma) y otro significado externo (que proviene de la significación de la relación de las imágenes entre sí). Estos significados no están indicados explícitamente en las imágenes. El espectador debe aprender a leerlos, a descifrar el sentido que quiere expresar cada imagen para alcanzar una interpretación satisfactoria. Esta ambivalencia en el valor de la imagen, evidencia que ella es extremadamente ambigua y moldeable en lo que se refiere a la asignación de significados.

En conclusión, el papel de la imagen consiste en reproducir lo real con la finalidad de afectar nuestros sentimientos, y por tanto, conducirnos a la interretación de los significados. En cuanto a su valor representativo, la imagen demuestra tener una gran capacidad de exactitud figurativa que puede alcanzar diversos grados de analogía

con la realidad, pero, en lo que se refiere a su valor expresivo, el otorgamiento de significación por parte de la imagen está menos garantizado y evidenciado, ya que puede tener tantas interpretaciones como número de espectadores. Por lo tanto, el espectador no debe asumir una actitud pasiva, ni alienarse, ante la ilusión de la imagen; por el contrario, debe enfrentarse a la imagen y leer el sentido que esta quiere expresar. "La imagen se percibe verdaderamente como una realidad estética, y el cine es un arte -y no un opio". (7) Esta actitud de estética es la conjunción del saber racional (el espectador está consciente de que observa una imagen) y de la participación subjetiva (el espectador debe dejarse llevar parcialmente por el hechizo que ejerce la imagen.

d. Semiología de la imagen

"Ciencia que estudia la vida

de los signos dentro de la

vida social".

Ferdinand de Saussure

" Ciencia que estudia los sistemas de signos" Petit Robert

indices, por su significación por inferencia capsal y

La semiología de la imagen sistematiza y regula unos códigos que nos permite manejar con mayor intencionalidad los mensajes que vamos a emitir.

La imagen, desde el punto de vista semiológico, se debe distinguir de los demás objetos significantes, particularmente de las secuencias de palabras.

Lo que distingue a la imagen de los demás objetos significantes es su analogía, su iconicidad, su semejanza perceptiva global con el objeto representado.

En nuestra relación con la imagen, se movilizan diversos códigos, algunos casi universales (aquellos que dependen de la percepción); otros, naturales pero ya formalizados socialmente (los códigos de la analogía) y otros totalmente determinados por el contexto social.

Charles Sanders Pierce, quien destaca la función lógica del signo, distingue tres categorías tipológicas de los signos: los símbolos, los índices y los íconos. Los símbolos se distinguen por su significación arbitraria; los índices, por su significación por inferencia causal y los íconos, por su significación analógica.

El empleo del **símbolo** en el cine consiste en recurrir a una imagen capaz de sugerir al espectador más de lo que

brinda la sola percepción del contenido aparente. Es decir, consiste en reemplazar un individuo, un objeto, un gesto por un signo (elipsis simbólica); o en darle camino a un segundo significado, esto a nivel de semejanza de imagen (metáfora), y además, el símbolo en el cine también se usa para una construcción arbitraria de la imagen (es el símbolo propiamente dicho).

Los **símbolos** cinematográficos deben ser contingentes, deben ser exigidos por un momento, por una situación fuera de la cual pierden todo su sentido. "La puesta en

"La puesta en escena de símbolos preparados o con una significación independiente del contexto visual es anticinematográfica, porque no está en función del lenguaje cinematográfico. (8).

En el cine, los <u>símbolos y signos</u>, son exactamente sinónimos ya que toda significación presta un valor de signo: se hace simbólico.

En el momento inicial de la semiología de la imagen, predominó la tendencia de ocuparse primordialmente de la iconicidad. C.S. Pierce

"había convertido la semejanza (Likeness) en el carácter definitorio

de los signos icónicos; mediante este rasgo, lo distinguía de las otras dos categorías tipológicas de los signos, los índices y los símbolos"

De ahí se dió la tendencia de iconizar demasiado al ícono, estableciéndose una diferencia extremadamente marcada entre el lenguaje de las imágenes y el de las palabras.

Esta concepción requiere correcciones y reordenamientos, ya que muchos mensajes son mixtos. La semiología de la imagen se hará al lado de la de los objetos lingüísticos.

"Lo analógico y lo codificado no se oponen de modo simple. Entre otras cosas, lo analógico es un medio de transferir códigos: decir que una imagen se asemeja a su objeto real, es decir que, gracias a esta semejanza misma, el desciframiento de la imagen podrá beneficiar a códigos que intervenían en el desciframiento del objeto" (10.)

Una imágen puede ser globalmente analógica, y al mismo tiempo, contener diversas relaciones arbitrarias. Además, un mensaje visual puede no ser analógico: este es el caso de las imágenes no figurativas y el de los íconos lógicos de Pierce (diagramas).

La analogía visual admite variaciones, dependiendo de la mayor o menor esquematización en sus diversos niveles. Es un problema de diferents grados de iconicidad. Estas variaciones son de tipo cuantitativo.

También, dentro de la analogía visual, se admiten variaciones cualitativas. Estas tienen que ver con la forma diferenciada de apreciar la "semejanza" según la cultura.

Los mensajes visuales, muchas veces, son en realidad textos mixtos; ya sea en su materialidad o en su estructura.

La imagen no posee un código único que le sea enteramente específico y que la explique en su totalidad.

La imagen es "informada" por sistemas muy diversos, algunos son icónicos y otros aparecen también en mensajes no visuales.

"Por todas estas razones la analogía icónica... no podría constituir más que un punto de partida para la reflexión acerca de la imagen. El trabajo del semiólogo puede comenzar más allá de la analogía, a falta de la cual se podría temer que lo único que tenga que decir sobre la imagen sea que ella es semejante.Por más allá, entendemos también más acá:están los códigos que se agregan a la analogía, y están aquellos que la hacen (que dan cuenta de la semajanza.)" (11).

Pero, ¿Qué entendemos como signo ? Al respecto, Roland Barthes afirma lo siguiente:

"Como la Semiología no ha sido aún edificada, es comprensible que no exista ningún manual acerca de este método de análisis; más aún, en razón de su carácter extensivo (puesto que será la ciencia de todos los sistemas de signos) la Semiología no podrá ser tratada didácticamente hasta que esos sistemas hayan sido reconstruídos empíricamente..." (12).

En el curso dictado en la UCAB acerca de: La semiología de la Imagen, Fernando Vicario, cineasta español, define indirectamente al signo como un elemento que agrupado constituye un mensaje, además el signo como sistema, es una forma diferente de comunicación a la habitual lingüística.

El Norteamericano Pierce, influenciado por el Lingüísta Suizo Saussure, señala que el signo en forma general "tiene su fundamento en un proceso la Semeiosis que es una relación real que subyace en el concepto del signo". (13). Entendemos por Semiosis "una acción o influencia que implica la cooperación de los tres elementos; el signo, su objeto y su interpretante". (14).

Para Saussure: "El signo lingüístico une un concepto

y una imagen acústica, un significado y un significante. Es por tanto, una entidad psíquica con dos caras". $(^{15})$

Pero tanto Pierce como Saussure señalan que no hay pensamientos sin signos.

Según Fernando Vicario el signo es:

"Todo aquello a partir de lo cual se puede componer un sistema comunicativo y que puede tener valor por si mismo o por lo que representa. Un signo aislado puede llegar a ser un mensaje, pero, habitualmente, es la unión de varios lo que configura el mismo".

Tomaremos en cuenta estas definiciones, pero además le agregaremos que el signo es un estímulo cuya imagen mental está asociada en nuestro espíritu a la imagen de otro estímulo que ese signo tiene por función evocar con el objeto de establecer una comunicación. Vemos al signo como la marca de una intención de comunicar un sentido, esta intención puede darse inconscientemente, lo que abre el campo de la Semiología.

Como la imagen no tiene un sólo código, y por el contrario, es informada por sistemas diversos, es necesario que entendamos que toda codificación de ésta es un acuerdo entre los usuarios del signo que reconocen la relación entre el significante y el significado y la respetan en el

empleo del signo.

Se distinguen dos tipos de signos, uno implícito y uno explícito. La denotación objetiva es mucho más precisa que la connotación subjetiva; por lo tanto, un signo implícito es menos preciso que uno explícito y un signo consciente es más preciso que uno inconsciente.

"Cuanto más amplia y precisa es la convención, el signo es más codificado".. (16). El signo se codifica y se decodifica, en este proceso se hace difícil precisar el límite a partir del cual un estímulo adquiere el status de signo explícito.

Además, como el signo se basa en la relación convencional entre el significante y el significado, Pierre Guiraud distingue dos tipos de relaciones: una motivada y la otra inmotivada.

La motivación, es una relación natural entre el significante y el significado. La relación está en su naturaleza, en su sustancia o en su forma. Es analógica en el primer caso y homológica en el segundo. La analogía es una representación. Guiraud nos señala también que la motivación libera al signo de la convención.

Cuando la motivación es menos fuerte, el signo no tiene ninguna relación sensible entre el significante y el

significado. El signo se denomina inmotivado o arbitrario.

Para el análisis de las imágenes resulta interesante la clasificación de los signos con respecto al objeto mismo que representan, (Pierce). A este respecto no se niega que los símbolos visuales forman parte de un lenguaje codificado. pero en el caso de los índices y los íconos esta afirmación es relativa.

En relación a los índices, Pierce afirma que un índice es algo que dirige la atención hacia el objeto indicado por un impulso ciego. Pero este impulso está en relación con un sistema de convenciones de experiencias aprendidas. Si no existe esta experiencia previa no se reconoce al índice visual como tal. "Por lo tanto, puede afirmarse con cierta seguridad que todos los fenómenos visuales que pueden interpretarse como índices pueden considerarse como signos convencionales". (17).

Los iconos fueron definidos por Pierce como: "aquellos signos que tienen una cierta semejanza innata con el objeto al que se refieren". $(^{18})$.

Esta definición fue retomada por Moris; para el, es icónico el signo que "posee algunas propiedades del objeto representado. Un signo icónico, recordémoslo, es un signo semejante, en algunos aspectos, a lo que denota. En

consecuencia, la iconicidad es una cuestión de grados". $(^{19})$.

Pero en realidad la imagen no tiene las propiedades "reales" que tiene el objeto denotado. Veo la imagen pero no la siento; por el contrario, siento algunos estímulos visuales coordinados en un cierto campo perceptivo y los coordino hasta que se genere una "estructura percibida" que, sobre la base de experiencias adquiridas, provoca una serie de cinestesias y me permite pensar. Trabajo a partir de los datos de la experiencia proporcionados por la imagen icónica y sobre los datos de la experiencia proporcionados por la sensación: los estructuro según la experiencia precedente y en relación a técnicas aprendidas, es decir, en base a códigos.

Así llegamos a la conclusión de que:

"Los signos icónicos no poseen las propiedades del objeto representado pero reproducen algunas condiciones de la percepción común, sobre la base de los códigos perceptivos normales y seleccionando esos estímulos que -al eliminarse otros estímulos- pueden permitirme construir una estructura perceptiva que posea - en relación con los códigos de la experiencia adquirida - la misma significación que la experiencia real denotada por el signo icónico". (20).

El problema de la semiología es conocer como un signo puede parecer igual a las cosas si no hay ningún elemento material común. Un filme es icónico hasta cierto punto, porque la imagen proyectada no tiene las mismas texturas del objeto real, ni las mismas dimensiones del mismo, que tiene en la realidad tres dimensiones, mientras que la imagen en la pantalla solo tienen dos, pero existe la ilusión visual de una tercera dimensión que es la de profundidad de campo.

La imagen icónica es "débil", poco definida, en contínua mutación, con muchas variantes. Esto hace que le sea fácil representar a un objeto y que a su vez sea fácilmente comprendida.

En las codificaciones icónicas existen grandes bloques de codificación cuyos elementos de articulación son difíciles de discernir, puesto que no hay unidades discretas susceptibles de ser catalogadas de una vez y para siempre, ya que los aspectos pertinentes varían.

Códigos icónicos

Los códigos icónicos se basan en elementos perceptibles realizados a partir de códigos de transmisión. Se articulan en figuras, signos, y semas.

Las figuras: son las condiciones de la percepción transcritas en signos gráficos, según las modalidades establecidas por el código; por ejemplo: contrastes de luz, relación figura-fondo, relaciones geométricas. Según Metz, las grandes figuras fundamentales de la Semiología del cine son: montaje, movimientos de cámara, graduación de planos fundidos y fundidos encadenados, secuencias y otras unidades.

Los signos: son los que a través de artificios gráficos convencionales, denotan semas de reconocimiento. Es decir, los que denotan con modelos abstractos, símbolos, diagramas conceptuales del objeto. Se presentan como un contínuo gráfico, no discreto. Sólo se pueden reconocer dentro del contexto del sema.

Los semas: son los que se conocen comunmente como "imágenes" o "signos icónicos". Constituyen un enunciado icónico complejo. Constituyen el contexto que permite reconocer signos icónicos. Por tanto, son al mismo tiempo la circunstancia de comunicación de los signos icónicos y el sistema que los sitúa en oposición significante.

2) Códigos iconográficos

Los códigos iconográficos tienen como significante a los significados de los códigos icónicos; y connotan semas más complejos y culturizados. Dan origen a configuraciones sintagmáticas muy complejas y a la vez reconocibles.

El código fílmico no es el código cinematográfico. El código fílmico codifica una comunicación en el nivel de reglas determinadas del relato, mientras que el código cinematográfico codifica la facultad de reproducir la realidad por medio de aparatos cinematográficos. El código cinematográfico se apoya en el fílmico.

Los únicos códigos exclusivamnte cinematográficos están vinculados con la dependencia de la imagen: códigos del movimiento de cámara, etc.

En el acercamiento semiológico al filme, Metz reconoce la presencia de un PRIMUM no analizable, que no puede reducirse a unidades discretas; ese PRIMUM es la imagen, una especie de análogo de la realidad; que no puede reducirse a las convenciones de una lengua.

Una Semiología del cine no es la simple teoría de la transcripción de la espontaneidad natural, sino que estudia las posibilidades de una transcripción icónica.

P.P. Pasolini introduce un concepto importante:

"Los objetos reales que componen un plano son la unidad mínima de la lengua cinematográfica. Son los semas icónicos, no son hechos reales con un significado inmediatamnte motivado, sino efectos de la convencionalización. Sobre la base de los códigos icónicos atribuímos un significado a una representación significante". (21).

2. El Sonido

u otro, siempre estuvo
asociado con el cine".

Ivor Montagu.

En el mundo físico el aspecto visual y el aspecto sonoro se presentan totalmente compenetrados. Es decir, la realidad visual está siempre acompañada por sonidos, ambos están unidos íntimamente.

El sonido es un medio de expresión que está unido al mundo del cine, su llegada transformó la estética del

mismo. Es evidente que el sonido forma parte de la esencia del cine, porque así como la imagen es un fenómeno que se desarrolla en el tiempo, el sonido también lo hace.

Eisenstein escribió: "El sonido no se introdujo en el cine mudo: salió de él. Surgió por la necesidad que incitaba a nuestro cine mudo a superar los límites de la pura expresión plástica" $(^{22})$. "El cine mudo, opina André Bazin, constituía un mundo privado de sonido; de allí los múltiples simbolismos destinados a compensar esta imperfección". $(^{23})$

En el cine que pretende reproducir el mundo físico, la imagen está intimamente ligada al sonido. Pero esto no quiere decir que no pueda existir una imagen sin sonido (prueba de ello es la existencia del cine mudo). Cada imagen tiene unos sonidos que le son propios, puesto que son producidos por los objetos y las personas que forman parte de ella. El sonido es el aspecto de la realidad constituído por el conjunto de estímulos auditivos, provocados por los objetos y las personas, y que son percibidos a través del sentido del oído. En el cine, el aspecto sonoro se puede clasificar según la relación de la imagen y el sonido en tres categorías: el sonido real, el sonido subjetivo y el sonido expresivo.

El Sonido Real: Es el conjunto de estímulos auditivos producidos por las personas y objetos que forman parte integrante de la imagen cinematográfica, o de la acción que se desarrolla en la pantalla. Si escuchamos los sonidos que produce la imagen a la vez que la percibimos, se trata de un sonido simultáneo. Por el contrario, si el sonido percibido no corresponde a la imagen, pero si tiene relación con los objetos y personajes de la acción (aunque estos estén fuera del campo de la cámara), se trata de un sonido real asincrónico.

El Sonido Subjetivo es aquel que se percibe tal y como lo escucha algún personaje de la narración. También es el sonido presente en la imaginación del personaje, y la voz en off (fuera del campo de la cámara).

El Sonido Expresivo s es el que está producido por algún elemento que no forma parte de la realidad descrita en la pantalla. Puede estar presente sustituyendo al sonido real o en superposición con él.

El conjunto de los fenómenos sonoros está integrado por: el habla, la música y los ruidos.

a. El habla

La palabra es un factor constitutivo de la imagen y ha de usarse de un modo realista. Además el habla es un elemento de identificación de los personajes.

La palabra hablada y su explicación pueden hacer que la expresión visual pase a un segundo plano; por tanto, el realizador debe concentrarse en dar su lugar al habla y no permitir que esta domine el filme. "La palabra debe evitar cumplir la función de simple paráfrasis icónica". (24).

El habla, se refiere al recurso de la voz humana, se presenta en forma de diálogo de los personajes o como comentario o explicación de un narrador ausente. La palabra debe ser real, significativa y debe usarse sólo cuando sea necesaria. Cada diálogo pronunciado tiene su acento, su fuerza, sus matices, sus inflexiones.

b. La Música

La música puede ser real o expresiva. En el primer caso es producida por un objeto pesente en la imagen; en el segundo caso, es ajena a la acción, ha sido añadida por el realizador.

La música se utiliza generalmente para: sustituir un sonido real, sustituir un sonido pensado, continuar un

ruido o grito, destacar estados psicológicos de los

personajes, expresar un "leit-motiv" y para recrear el ambiente de fondo.

La música puede desempeñar variados roles. En algunos casos este rol es activo cuando la música representa un papel dramático en el desarrollo de la historia contada. Este es el caso del "leit-motiv" o motivo característico que tiene una significación dramática extramusical. En otros casos, la música desempeña un papel funcional, esto ocurre cuando se compone en función del filme. En la comedia musical y en los filmes sobre la vida de un músico, la música tiene un rol primordial, se impone sobre la ilusión visual.

La música influye sobre los sentidos para aumentar y profundizar la sensibilidad, al crear un plano atmosférico que enriquece, comenta, corrige y hasta dirige el mundo creado por el cine.

El alto grado de importancia de la música resulta a veces peligroso, porque la imagen puede ser apagada o suplantada por ella cuando se adueña por completo de la narración. Pero esto no quiere decir que la música debe acompañar servilmente a la imagen; por el contrario, debe

expresar las implicaciones fundamentales y psicológicas de determinadas situaciones dramáticas. La música debe, por tanto, evitar convertirse en un mero acompañamiento musical; y tratar de dirigir la atención del espectador a la situación como totalidad.

La música se emplea para expresar la percepción subjetiva de los acontecimientos desde el punto de vista dramático, y para reforzar los elementos de composición de la imagen creando una música "ambiente", donde hay un paralelismo entre efectos visuales y motivos musicales.

Desde un punto de vista elemental, como el acompañamiento de efectos, secuencias o escenas determinadas, la música puede cumplir tres funciones: una rítmica, una dramática y una lírica.

En su función <u>rítmica</u>, la música tiene una correspondencia métrica con la imagen. Lo visual y lo sonoro tienen un mismo ritmo. Además se establece un contrapunto de ritmo y movimiento entre música e imagen. En estos casos, la música aparece como: reemplazo de un ruido real, sublimación de un ruido o grito, resalto de un movimiento o ritmo visual o sonoro.

La música desempeña una función <u>dramática</u> cuando equivale a un contrapunto psicológico que expresa o

evidencia una sensación o estado de ánimo. De esta forma crea una atmósfera de la acción, actúa como una metáfora.

Cuando la música refuerza la importancia dramática de un momento densificándolo, otorgándole una dimensión Lírica, se dice que cumple una función lírica.

En todo caso, la música de un filme no debe limitarse a recalcar los efectos visuales sino, por el contrario, debe profundizar la impresión visual de la imagen.

c. Los ruidos

Los ruidos son todos los estímulos sonoros determinados por algún elemento de la acción. Como los elementos de la imagen que generan ruido son de naturaleza distinta, éstos (los ruidos) se clasifican en varios grupos en función de los elementos que los generan, así: ruidos naturales, que son aquellos que se pueden percibir en la naturaleza (lluvia, olas, viento, ruidos de animales, etc.); y ruidos humanos, que son los generados por el hombre ya sean ruidos mecánicos (objetos, carros, máquinas), palabras ruido (fondo sonoro humano no entendible), música ruido (fondo sonoro musical proveniente de un instrumento o radio).

Los ruidos pueden ser empleados con un valor realista sin intención de expresar significaciones especiales, es decir, se reproducen los ruidos provocados por los hombres u objetos de la acción. También se pueden emplear para transmitir valores simbólicos, especialmente por medio del montaje y el asincronismo. Así los ruidos funcionan como metáforas (paraleleo entre un contenido visual y uno sonoro) o como símbolo específico (fenómeno sonoro que adquiere un valor más amplio).

d. El sonido y su aporte al cine

"Un sonido cualquiera nos poduce en la imaginación la imagen de aquello que suele producirlo".

Pedro M. Lamet.

Después de la vista, el oído es el sentido más rico y complejo, es un medio para el pensamiento y vehículo importante de comunicación entre los hombres. Es imposible imaginar que el sonido pueda formar una película sin la ayuda de lo visual.

Cuando nosotros estamos frente a una película, la apariencia de los actores mientras hablan, vemos que tienen una relación con el sonido y el ritmo de las palabras. Podemos hacer memoria, desde los comienzos, el cine mudo

había estado acompañado por la música. La introducción del sonido liberó a la imagen para que tuviese personalidad, la liberó de la necesidad de intentar y expresar sonidos en términos visuales. Ahora bien, el sonido es parte esencial dentro del lenguaje del cine.

Apoyándonos en las ideas de M. Martín, acerca de los aportes del sonido al mundo del cine, tenemos que, dentro de estos se encuentran cinco aspectos.

- 1) La impresión de realidad: M. Martín define como impresión de realidad, el hecho de que el sonido aumenta el coeficiente de autenticidad de la imagen; la credibilidad de la imagen a nivel estético y material.
- 2) <u>La continuidad sonora:</u> cuando la banda de imagen de una película es una continuidad de fragmentos, la banda sonora reestablece esa continuidad, tanto en la simple percepción como en la sensación estética. La banda sonora es menos fragmentada que la imagen.
- 3) El empleo normal de la palabra: este aporte que subraya Martín permite suprimir ese aspecto del cine mudo, los intertítulos. La palabra libera a la imagen de su función explicativa y le permite dedicarse a su papel expresivo.

- 4) <u>El silencio:</u> puede desempeñarse como símbolo de muerte, de ausencia, peligro, angustia o soledad. El silencio puede marcar la tensión dramática.
- 5) Las elipsis posibles del sonido o de la imagen: dado por la supresión de diálogos, mímica, y en el caso de la imagen, la supresión de ciertas imágenes y la yuxtaposición de otras.

Gracias, entonces, al sonido la imagen adquiere una propia personalidad. Los elementos del lenguaje del cine: la imagen y el sonido, se refuerzan mutuamente, uno con el otro. La combinación puede ser más poderosa que la suma de los dos.

e. Interés del sonido

En la vida cotidiana, el hombre escucha sólo aquello que le sea de interés; pero en el caso del cine sucede lo contrario: atendemos aquello que el director hace que oigamos.

Desde la introducción del sonido, que no significó la introducción de un sólo elemento sino de tres: ruido, habla y música, una de las funciones del cine ha consistido en hacer que las personas vean, y no sólo esto, sino hacer

que escuchen. Nuestra audición es selectiva al igual que nuestra visión (no escuchamos todos los sonidos), a la vez el director de cine puede usar registros artificiales y naturales de sonidos y nos enseña a apreciarlos. Resultan inecesarios, además de transformar, orquestar e intensificar, como si tratara de un material musical inventado.

La función primaria de la banda sonora, según V. F. Perkins, es dejarnos oir, completar la ilusión reproduciendo para nuestros oídos, así como lo hace la imagen para nuestros ojos, pero la banda sonora es más manejable que la imagen, por el simple hecho de que nuestros oídos son más selectivos y menos críticos que nuestros ojos. Con esto queremos decir que el director no está obligado a hacernos oir todo lo que entra en el campo del micrófono, pero sí dentro del campo de la cámara. "La imagen suscribirá nuestra credulidad en el sonido". (25). Es decir, que la imagen como elemento nos conduce a aceptar la realidad del sonido, porque éste despierta percepción sobre aspectos particulares de la imagen y se hace necesario mantener la credibilidad.

Finalmente, la banda sonora mantiene su función principal de reproducción, pero esta reproducción está

organizada para otros propósitos. La composición imagenbanda sonora es una factibilidad que tiene y dispone el
director como prolongación de las funciones básicas del
hombre: oir y ver. Pero no es una obligación. Estos
elementos logran presentar lo que es la esencia de la
acción del modo más claramente posible.

que componen a sus iragen, tener clara la idea que hemos venido desarrollando a lo largo de muestre investigación el cine no pueda representar esactamente la realidad, no reproduce la realidad tal cual como nosotros la percibimos, porque presupone un proceso de salección desde un punto de vista determinado (el del cinsesta) el cua restringe nuestra voluntad para contemplar el mundo, para concentrarnos en aquellos objetos que despiertan nuestra atención.

La Universidad Católica Andrés Bello, el cineasta Pernando Vicario expresó que la diferencia crucial entre el acontecimiento natural y su apariencia en la pantalla no es física sino psicológica. Con esto quiera decir, que el redio cinematográfico nunca puede volversa Venamiado parecido a la vida hasta el punto de no ofrecer una forma de visión válida, en la medida en que suguindo Biando

B. LOS ELEMENTOS COMPONENTES DE LA IMAGEN CINEMATOGRAFICA

1. Elementos componentes de la imagen cinematográfica

Una vez conocido el papel de la imagen y el sonido como componentes esenciales del Lenguaje Fílmico, es necesario, para poder explicar los diferentes elementos que componen a esa imagen, tener clara la idea que hemos venido desarrollando a lo largo de nuestra investigación: el cine no puede representar exactamente la realidad, no reproduce la realidad tal cual como nosotros la percibimos, porque presupone un proceso de selección desde un punto de vista determinado (el del cineasta) el cual restringe nuestra voluntad para contemplar el mundo, para concentrarnos en aquellos objetos que despiertan nuestra atención.

En el curso "La Semiología de la Imagen", dictado en la Universidad Católica Andrés Bello, el cineasta Fernando Vicario expresó que la diferencia crucial entre el acontecimiento natural y su apariencia en la pantalla no es física sino psicológica. Con esto quiere decir, que el medio cinematográfico nunca puede volverse demasiado parecido a la vida hasta el punto de no ofrecer una forma de visión válida, en la medida en que seguimos siendo conscientes de la distinción entre cine y realidad, es

decir, en la medida en que seguimos siendo antes espectadores, que partícipes. Lo que vemos en el mundo depende, mucho más que lo que vemos en la pantalla, de nuestra voluntad y de nuestro antojo.

El cineasta, para lograr captar esa realidad psicológica y poder contarla, debe manejar una serie de elementos prácticos, que serán los medios que necesita controlar el cine para poder comenzar su trabajo. En relación a esto Fernando Vicario nos dice que: ...

"Tanto los sujetos como la cámara suelen moverse para romper la monotonía y enlazar los distintos espacios y tiempos de la narración fílmica, sólo la selección del movimiento correcto en cada momento distingue al artista del artesano"

Es decir, que al definir el alcance de la imagen estamos considerando el espacio y el tiempo ocupado por el sujeto en pantalla. Cuando el cineasta (partiendo de una historia previa) decide qué es lo que le va a mostrar al espectador, tiene varias posibilidades de contar esa historia, aquí entran en juego los diferentes tipos de plano que tienen una intención psicológica. Estos planos se encuadran de acuerdo a la profundidad de campo.

La profundidad de campo y utilización de los

diferentes planos son usados por el cineasta para centrar su historia. Esta tiene una trama fundamental que el cineasta transmite a través de la composición de la imagen. Según F. Vicario existen tres tipos de composición: por diseño, por disposición, y por selección.

La composición por diseño se da cuando existe completa libertad para componer la imagen, es como cuando el pintor se acerca a un lienzo en blanco. Lo más normal es hablar de composición por disposición, la cual, se da cuando se pueden colocar los objetos deliberadamente delante de la cámara para producir un resultado con un sentido atrayente, es función del decorador. En la composición de imagen por selección, la cámara se coloca en cierto ángulo y se compone el plano dependiendo de los objetos que encuentran en la escena, y de acuerdo a la escena, ubica la luz . No es importante la selección de un cuadro por sí mismo, sino su importancia en el contexto de historia. La selección no es importante por sí misma, importante es organizar las imágenes adecuadamente, manera tal, que la audiencia no reaccione equivocadamente o no se aburra. En cine, lo único que se quiere crear en el espectador es una sensación, una emoción. La composición no es sólo un sistema de empaquetar las imágenes, sino un método -como diría F. Vicario- de controlar el pensamiento. Entonces para que cualquier película pueda controlar el pensamiento del espectador, el cineasta debe conocer ciertas cosas, entre ellas las líneas expresivas. La composición es algo que desde los griegos hasta nuestros días, ha condicionado la mentalidad del espectador, igualmente que ciertas estructuras visuales. La mente tiende a buscar estructuras con relación, incluso aunque no exista ninguna. Los elementos individuales de la imagen tienden a combinarse e influenciarse para formar una estructura.

Cuando el hombre ve la vida, la composición como hecho contínuo, no es tan coherente o tan organizada. Por ejemplo, tenemos a la pintura, cada cosa está en su sitio y nosotros creamos unas proporciones conforme a nuestro punto de vista. En el cine, al componer la pantalla se tiene que dividir el cuadro conforme a la sección Aurea, la cual, el cineasta tratará de combinar y componer según su gusto, claro está, manteniendo un equilibrio visual.

Si el cineasta quiere ofrecer al espectador un tipo determinado de emoción, debe tomar en cuenta los movimientos de cámara, la angulación de la cámara y el tipo de iluminación.

El color es otro aspecto importante dentro de la imagen cinematográfica, éste es la cantidad de luz que un objeto refleja. El cineasta siempre jugará combinándolos con una intención psicológica, y que ayudará a puntualizar la narración fílmica.

El lenguaje del cine utiliza también un elemento posterior, el montaje que da ritmo a la historia.

Ahora analizaremos a cada elemento que se encuentra dentro de cualquier imagen cinematográfica. Seguiremos el el siguiente esquema:

espacio en función del cuerpo móvil que lo ocupa.

a. <u>EL ESPACIO DENTRO DEL CINE</u>

- 1) LENGUAJE FOTOGRAFICO
- LENGUAJE DE MOVIMIENTO
 - 3) LENGUAJE DE ESTRUCTURA

ELEMENTOS DE LA IMAGEN

b. <u>EL TIEMPO DENTRO DEL CINE</u>

- 1) TIEMPO FISICO
- 2) TIEMPO PSICOLOGICO
- c. <u>EL ELEMENTO DE LA GESTUAL</u>IDAD

algunos rasgos de la visión del mismo. En el especio

a. El espacio dentro del cine o espacio cinematográfico

El espacio es una categoría creada por el hombre para explicar la experiencia del mundo real. En la percepción del espacio intervienen fundamentalmente, la percepción visual y la percepción de los movimientos del cuerpo y del tacto. Estas dos percepciones nos proporcionan el "sentido del espacio" y sobre todo la percepción de los movimientos del cuerpo, puesto que la vista percibe el espacio en función del cuerpo móvil que lo ocupa.

Nosotros, como seres humanos, describimos el espacio según un modelo con tres ejes de coordenadas, es decir, que catalogamos al espacio en tres dimensiones: una vertical que es la dirección de la gravedad, otra horizontal que es paralela a la línea del horizonte y una que da la profundidad. Estas dimensiones se conciben en referencia de nuestro cuerpo y su posición en el espacio. La representación del espacio en el cine sólo reproduce algunos rasgos de la visión del mismo. En el espacio fílmico encontramos también tres dimensiones, pero nada más, dos de ellas son reales: el largo y el ancho.La

tercera dimensión, la de profundidad la da la perspectiva y corresponde al avance del cuerpo, de los sujetos en el espacio. La perspectiva cinematográfica consiste en la representación de un objeto sobre la pantalla, de la misma forma y ubicación como se encuentra en la realidad, esto es logrado por el cineasta, a través del movimiento. De esta forma el cineasta logra crear por medio de varias imágenes (una tras otra) la sensación de espacio en el espectador. Así como en el elemento del tiempo, el cual se divide en un tiempo físico y en un tiempo psicológico punto que será tratado más adelante. El espacio también puede dividirse en dos: existe un espacio geográfico y un espacio dramático, el primero, ubica la acción cualquier punto de la tierra, y el otro, se utiliza para localizar y ambientar la parte psicológica de personajes de una historia.

El espacio, entonces se considera de dos formas dentro del universo fílmico: como algo producido o reproducido. Cuando hablamos de un espacio producido nos referimos a cuando el espectador lo percibe como una entidad única, y en realidad ha sido creado mediante la yuxtaposición de imágenes de espacio fragmentados que dan sensación de globalidad aunque estos hayan sido tomados de diferentes lugares que no tienen relación entre sí. Es

decir, con fragmentos de trozos reales se crea un espacio articial que da la impresión de unidad. De manera inversa, el espacio reproducido no es más que la presencia del propio espacio, es que el espacio se hace evidente a través de los movimientos de cámara. Gracias a esta doble posibilidad del cine de reproducir y crear el espacio, podemos afirmar, que éste no es un soporte donde se desarrolla la acción. Más bien, es un elemento que participa en la acción, es lo que llamamos espacio dramático.

"El espacio cinematográfico es, pues, un espacio vivo, figurativo y tridimensional, dotado de temporalidad como el espacio real y al que la cámara experimenta y explora como nosotros lo hacemos en él y, al mismo tiempo, una realidad estética... sintética y densificada, como el tiempo, mediante un encuadre y el montaje". (27).

Según Marcel Martín, el espacio representado por el cine puede ser evocado o expresado a través de: una localización especial (designación por el vestuario, decorado) y un desplazamiento en el espacio.

Para que el cineasta pueda reproducir o crear un espacio, se le hace necesario manejar elementos, que unidos entre sí son un lenguaje fotográfico, de movimiento

y de estructura. Ma de las leves que el composición

Entonces, hablaremos ahora de elementos composicionales de la imagen, que incluye: la utilización de ángulos, escalas, profundidad de campo, iluminación, decorado, encuadre, montaje, movimiento de cámara.

Composición de la imagen

El cine, en cualquier momento de su desarrollo temporal, requiere un trabajo de composición especial en la pantalla. Este marco nos hace acercar al fenómeno pictórico, de tal forma que desde los primeros filmes de los hermanos Lumiére y de Georges Méliès en 1898, se nota la necesidad de acudir a un sentido de marco, en el que se selecciona la realidad y se disponen los elementos visuales que el filme mostrará a los espectadores. La pintura de toda época tendió a cánones constantes de composición.

Ahora bien, es necesario reconocer que llevar todas las normas de la pintura a la pantalla cinematográfica es un lujo que pocos creadores han pretendido. En el cine, el montaje exije una mirada fugaz sobre los valores composicionales de cada toma, que en la pintura no es igual, ya que ésta permanece constante, întegra, frente al

espectador. De ahí que las leyes que rigen la composición en cine, formen un compendio reducido, esquemático comparado con los complejos sistemas de composición, de los pintores clásicos.

Entendemos por composición de la imagen, la armónica distribución de los objetos dentro del cuadro, convenientemente iluminado con una escala y un ángulo determinado. Dado que la imagen fílmica está compuesta de pequeños fragmentos, se estudiará a la composición de la imagen como la composición del encuadre, sin olvidar la idea de que el cine exige una sucesión de imágenes.

Con la finalidad de componer una imagen, se debe observar aquello que se debe ver, sin que la atención sea desviada. Otro aspecto importante de la composición es el equilibrio de líneas, superficies, volúmenes y espacios en torno al centro de atención.

Al hablar de la composición de la imagen, estamos hablando realmente del encuadre.

anteriores conceptos, la idea a suguir a lo larot de coce

Lenguaje fotográfico

a) Encuadre

Según Marcel Martin, el encuadre es:

"La composición del contenido de la imagen, es decir, el modo como el realizador desglosa y, llegando el caso organiza, el fragmento de realidad que presenta al objetivo y que se volverá a ver idéntico en la pantalla" (28).

La palabra encuadre apareció en el cine para designar el proceso mental y material que estaba presente ya en la imagen pictórica y fotográfica, mediante el cual se llega a una imagen que contiene un determinado campo visual desde un ángulo, con ciertos límites precisos. Referente a esto Jacques Aumont nos dice:

"Encuadrar es pasear sobre el mundo visual una pirámide visual imaginaria (y a veces fijarla). Todo encuadre establece una relación entre un ojo ficticio-de la cámara cinematográfica-y un conjunto de objetos organizado en escena: el encuadre es, pues, composición". (29).

Para nosotros, sin estar en discordia con los dos anteriores conceptos, la idea a seguir a lo largo de esta investigación de encuadre es la siguiente:

Encuadre es una unidad lo suficientemente compleja para que el espectador conozca qué es lo que ocurre en la pantalla. Todo encuadre contiene una gran fuerza expresiva que va más allá de los límites del cuadro; esta fuerza, o mucho mejor, carga expresiva, está provocada por los elementos mismos que la componen. Recuerden que la imagen cinematográfica no puede tener sentido más que en un conjunto que se mueve y que está debidamente montado. La imagen tiene que situarse dentro de un cuadro de determinadas proporciones. Es el arte del encuadre, y su determinación es esencial.

No podemos entender sólo el concepto de encuadre con respecto al conjunto de la película, el cual condiciona su Mucho antes debemos saber qué se pretende, composición. qué es lo que realmente se busca con determinado encuadre. Por ello, señalaremos que los encuadres pueden contener fines descriptivos, narrativos, expresivos o simbólicos. Los <u>encuadres</u> <u>descriptivos</u> pretenden representar "objetivamente" la realidad, para introducirnos en el mundo donde se desarrolla la acción. Los encuadres buscan planos generales y movimientos <u>descriptivos</u> apropiados de la cámara. Estos tienen una duración que es suficiente para que el espectador se dé cuenta de todo lo que hay en la imagen. los encuadres narrativos pretenden dar al espectador los elementos que son necesarios para que entiendan la acción. Son encuadres funcionales, y decimos funcionales, porque no deben recrearse en lo que se considera bello o superfluo. Estos tienen una duración necesaria, según se requiera para la narración de los hechos. En tanto los encuadres expresivos, como lo indica su nombre, introducen o pretenden introducir, al espectador en el mundo narrado por la película y se orientan a hacerle entender también lo que siente el director. De ahí la subjetividad; y el último, el encuadre simbólico busca introducir elementos que explique, que den profundidad psicológica, humana, moral, etc. a la acción, a los personajes u objetos presentados.

el cine, contiene en sí un fin, es preciso preguntarnos: ¿qué es lo que realmente llama la atención dentro de cualquier encuadre? Lo que usualmente llama la atención son las figuras u objetos en movimiento, o con un movimiento más rápido que los otros. Aquellas figuras u objetos que vemos en una perspectiva favorable, aquello que está más cerca de la cámara, aquello que está iluminado, o algo oscuro rodeado de una gran claridad. Recordemos lo antes mencionado cuando hablábamos acerca de los elementos de la composición de la imagen o encuadre: no es importante la selección de un cuadro por sí mismo, sino

que tiene importancia en el contexto de la historia.

El encuadre cinematográfico nos crea siempre una línea de atención. Estas líneas de atención son las que van a modificar por dónde vamos a dejar salir y entrar a los personajes. Cuándo el cineasta piensa en cómo va a hacer reposar al espectador en una historia y hacer que entre en otra, tiene que crear la combinatoria de movimiento. No tenemos que olvidar que el director tiene que contar una historia que tiene que embaucar al espectador en una hora y treinta minutos. Entonces, la composición, es fundamental para lograr una localización perfecta del espectador. En este aspecto entramos a hablar sobre el equilibrio de la composición, sobre las formas más usuales de la composición.

b) Equilibrio de la composición

El fundamento de toda composición del encuadre está en la unidad, ésta se hace presente, cuando no hay discordia, ni confusión, entre el elemento principal y los otros elementos del encuadre. Aunque un cuadro esté compuesto por muchos elementos, todos ellos deberán tender a una misma finalidad o dirección intencional. Es decir que, mientras más fugaz sea la permanencia de una toma en la pantalla, más simple será su impresión de unidad. Es

aquí donde nuevamente decimos que las composiciones deberán tener un punto de atracción que acapare el interés. Los diferentes elementos del encuadre tienen que dar la impresión de una unidad. Así como existe una simetría en la composición, cuyo uso constante conllevaría una monotonía, también en la composición existe un recurso para romperla: la proporción cuyo cumplimiento se llamó la Sección Aurea.

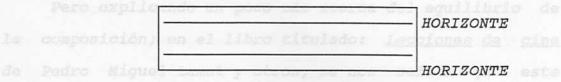
El estudio de las **proporciones** es un aspecto del arte que conocieron los hombres de la antigüedad. La definición de la Sección Aurea se puede expresar así: una división del todo en dos partes, de tal modo que la parte menor es a la mayor como la mayor es al todo.

monot Anas cuando prod Toen er en sim Bricos en el cen-

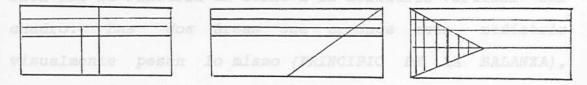
La proporción queda así: TB es a AT, como AT es AB.

La aplicación de éste principio de la proporción nos lleva a explicar brevemente, la aplicación del mismo, el horizonte, la diagonal y la búsqueda de la perspectiva.

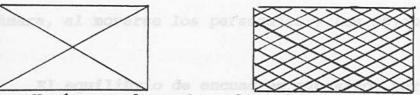
En toda imagen en donde aparezca el <u>horizonte</u> se procurará que éste ocupe el tercio superior o el inferior. Se evitará que divida el cuadro en dos partes iguales.



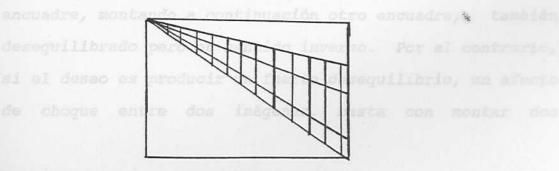
Las <u>diagonales</u>, son el recurso más importante en cuanto a la ruptura de la monotonía que producen las líneas paralelas al marco.



Ahora bien, las diagonales también pueden ser monótonas cuando producen cruces simétricos en el centro.



Y aún cuando cortan el cuadro de vértice a vértice.



Es preferible que las diagonales nazcan o mueran en el vértice del horizonte con el marco, o en uno de los puntos fuertes, si la diagonal es el trazo más importante.

Pero explicando un poco más acerca del equilibrio de la composición; en el libro titulado: <u>Lecciones de cine</u> de Pedro Miguel Lamet y otros, se nos señala que este puede ser por equilibrio interno del encuadre y por equilibrio de encuadres sucesivos por el montaje.

El equilibrio interno del encuadre, se consigue, bien por la simetría en torno a la mediatriz vertical del cuadro. Las dos áreas que produce esta mediatriz visualmente pesan lo mismo (PRINCIPIO DE LA BALANZA), bien por la asimetría equilibrando dos pesos desiguales, colocándolos a distancias desiguales de la mediatriz (PRINCIPIO DE LA ROMANA), o bien con movimientos de cámara, al moverse los personajes y los objetos.

El equilibrio de encuadres sucesivos por el montaje, se logra cuando se corrigen los desequilibrios de un encuadre, montando a continuación otro encuadre, también desequilibrado pero en sentido inverso. Por el contrario, si el deseo es producir un fuerte desequilibrio, un efecto de choque entre dos imágenes, basta con montar dos

encuadres con el desequilibrio en la misma zona del cuadro, o dos encuadres con movimientos de cámara contrarios.

Podemos decir que lo que equilibra (unidad y variedad,) es la proporción. Esta tiende a evitar dos errores: la excesiva igualdad de las medidas y la excesiva diferencia entre ellas.

El cine, al componer las imagenes, ha hecho usual el empleo de ciertas formas de la composición: el triángulo, el triángulo doble que puede ser en diagonal, o con resultantes de línea curva o quebrada.

Dentro de la composición del cuadro, tenemos unos elementos que aún no hemos tratado, estos son: la escala, el ángulo y la profundidad de campo, por un lado. Y por otro, la iluminación, el color y el decorado. Todos ellos constituyen el lenguaje fotográfico.

lo dice Jacques Aumont, han sido conscientas de la

c) La escala. Plano cinematográfico

La escala

Generalmente, la **escala** es llamada y así lo hace Víctor Bachy, en su libro: <u>Para ver el cine y las nuevas imágenes:</u>

"... medida de una magnitud en relación con otra. La magnitud proporcional de los personajes y de los objetos respecto a la pantalla en una imagen cinematográfica determina una gama de planos de valor especial"

Los cortes de cada escena, suponen supresión de un fotograma, de un movimiento, no pueden ser arbitrarios. Todos tienen una razón. Cuando hablamos de escala nos referimos al tamaño de la imagen, es decir, a la referencia con respecto al tamaño de los objetos. El tamaño de la imagen está entre los elementos que determinan y precisan la relación que el espectador va a poder establecer, entre su propio espacio y el espacio plástico de la imagen. Esta relación es fundamental: los artistas, y así lo dice Jacques Aumont, han sido conscientes de la fuerza que adquiere una imagen de gran tamaño presentada de cerca, que obliga al espectador a quedarse como dominado, o aplastado por ella. I

Dentro de la concepción de escala, tenemos que dedicarle importancia a los planos cinematográficos, otro elemento dentro del mundo del cine.

Planos cinematográficos

Desarrollaremos ahora, el fondo que existe cuando el director elige un tipo de plano. Al definir el alcance de una imagen, estamos considerando el espacio ocupado por un sujeto en pantalla.

La relación entre la superficie total de la pantalla y el espacio que ocupa en ella un sujeto, determinan los diferentes tipos de planos. Según Marcel Martín, la distancia entre la cámara, el sujeto y la longitud focal del objetivo empleado es lo que determina el tamaño de cada plano. Marcel Martín se refiere, cuando habla de la longitud focal, a los diferentes tipos de lentes que pueden ser usados en una cámara. Para esto tenemos que recordar que, mayor distancia focal, menor es el ángulo del campo abarcado por la cámara. Según el ángulo, se distinguen tres tipos de lentes: el gran angular, el teleobjetivo y el normal. El gran angular es el que abarca un mayor campo, acusa más la perspectiva, da mayor relieve al espacio que hay entre los objetos que están más

cerca y más lejos. El <u>teleobjetivo</u> prácticamente anula la perspectiva, abarca un espacio menor y aplana los diferentes objetos visuales. Y el <u>lente</u> <u>normal</u>, reproduce las característica de las vision humanas.

Uniendo la conceptualización que hace M. Martín acerca del plano y la que hemos venido estableciendo, podemos decir que la distancia que separa al sujeto de la cámara, determina el espacio que éste sujeto ocupará en la superficie del cuadro.

Nomenclatura de los planos - impresiones psicológicas en el espectador

Entre los primeros planos encontramos al plano de detalles: se muestra sólo una parte del cuerpo y del rostro, tiene un uso expresivo, simbólico y dramático. Luego tenemos al primerísimo primer plano, el cual muestra sólo el rostro, destaca la actividad anímica del personaje, un detalle aumentándolo desmesuradamente, tiene un uso psicológico profundo. El primer plano, no contiene más que el rostro que cubre toda la pantalla, constituye uno de los aportes del cine. Con él se manifiesta el poder psicológico del cine, factor más

determinante, como diría M. Martín, de la fascinación que ejerce el cine. Este corresponde a una invasión del campo de la conciencia, a una tensión mental considerable. Es el resultado del "travelling" hacia adelante. Con él se impone el punto de vista del personaje. Jacques Aumont conceptualiza al primer plano como:

"... materializar casi literalmente la metáfora del tacto visual, acentuando a la vez, y contradictoriamente, la superficie de la imagen (porque el grado en ella es más perceptible) y el volumen imaginario del objeto filmado (que está como extraído del espacio ambiente, cuya profundidad queda abolida)" (30).

El plano medio corto, nos representa a los sujetos en su interior, analizados psicológicamente. Destaca el impacto de la realidad sobre el personaje y la respuesta a dicho impacto. Se profundiza la comunicación entre los seres.

Dentro de los planos medios encontramos al plano medio propiamente dicho, éste crea conección entre el personaje y su ambiente, deja abierta las referencias al marco. El plano medio sitúa su valor entre la fluerza ambiental de los planos largos y el examen cuidadoso de los planos cortos. que permiten los gestos corporales amplios y matizados.

Los planos americanos, son los más indicados para mostrar el movimiento de dos personajes. No son las personas las que retienen la atención, sino las interferencias en su itinerario.

Entre los planos generales se encuentra el plano entero: el hombre aparece enmarcado de un modo especial en el ambiente que lo rodea relacionándose con él y con los demás hombres. Tiene un uso narrativo y dramático porque resalta la acción humana. Revela el lugar y las posibles acciones dentro de ese lugar. El gran plano general abarca desde el fondo, el máximo posible del decorado y sirve para precisar las circunstancias generales de lugar y de tiempo. Es descriptivo pero puede tener a veces connotaciones dramáticas y psicológicas. En él se destaca el decorado, el ambiente. El hombre se muestra ausente, perdido y desbordado por el decorado. Es difícil distinguir y adivinar los rasgos del sujeto. Hace al sujeto ser víctima de las cosas, lo objetiviza, aquí la atmósfera pesimista. El plano qeneral hace hincapie en el cuadro de la acción, y la acción que en él se desarrolla. Puede abarcar muchos personajes, los cuales se presentan enmarcados en el cuadro, pero ya en un ambiente particular. Se usa fundamentalmente para crear con fines narrativos y dramáticos y en menor medida

descriptivos.

Todos estos planos tienen una finalidad, éstos se van a encuadrar en lo que llamamos profundidad de campo. La profundidad de campo varía con la apertura del diafragma, el ángulo del objetivo y la distancia de enfoque que son los tres factores fundamentales que nos hacen variar la profundidad de campo.

d) La profundidad de campo

"Lo que tenemos que lograr con la profundidad de de de campo es no crear imágenes planas".

FERNANDO VICARIO

A pesar de que la imagen cinematográfica es plana, la profundidad de campo puede dar la ilusión de una tercera dimensión. Si dentro de un encuadre se utilizan varias escalas, es decir, que no todos los objetos están perfectamente enfocados, sino situados en diferentes planos, se puede crear la profundidad de campo. Partiendo de esta norma se puede aumentar o reducir la impresión de profundidad en una imagen. Para ello el cineasta puede

valerse de distintos medios como, la iluminación, distintos lentes y aberturas, distintos ángulos. Además la profundidad de campo puede lograrse por el movimiento de los actores y la cámara en función del eje. Así, el punto de vista del espectador varía, se convierte en algo movible que cambia de lugar en cada toma y a veces en la misma toma. Se crea el concepto de espacio cinematográfico con profundidad, cuando la combinación espectador-cámara penetra en el sitio de la acción dramática y se desplaza dentro de ella como en un espacio real.

"La profundidad de campo y
los planos son utilizados
para contar la historia".

FERNANDO VICARIO.

La profundidad de campo se puede utilizar para lograr una significación dramática precisa, puesto que, nos muestra a la vez varios individuos que, a partir de una causa común, actúan de un modo distinto. Destacando la situación que le corresponda a cada sujeto, se resalta su comportamiento y se determina la unidad dramática. Cuando la profundidad de campo se reduce, ocurre lo contrario, al tener un enfoque total sobre el campo visual, el espacio se homogeniza y los elementos que lo componen adquieren un

carácter de unidad. Esta profundidad que se logra con los movimientos de los actores le otorga cierta objetividad al espectador distanciándolo un poco de los acontecimientos; así, el espectador está interesado, pero, no comparte la responsabilidad con los personajes. La imagen se apega a su atención pero no a su pasión.

"La profundidad de campo obliga al espectador a hacer uso de su libertad de atención, y al mismo tiempo le hace sentir la ambivalencia de la realidad".

ANDRE BAZIN

La profundidad de campo estructura el espacio del cine con un determinado fin, resaltando el punto de interés que contenga una significación dramática en la narración de la historia. Es decir, que la significación nos está dada, pero la libertad a la que se refiere André Bazin, tiene que ver con que el espectador descubra la significación de las cosas, o las vea, por lo que ellas son en sí mismas.

El cine para crear el efecto de profundidad se vale de la capacidad que tiene nuestro sistema visual para interpretar ciertas informaciones en términos de espacio, éstas son: textura, perspectiva, variaciones de iluminación y criterios locales.

La <u>textura</u>: una escena visual conlleva en sí, unos objetos sobre un fondo, las superficies de éstos tienen una estructura fina, lo que denominamos su textura aparente. La proyección de la textura en la retina da lugar a una variación progresiva, la distancia.

En cuanto a la perspectiva en el cine, ésta se define como la técnica de representar en una superficie un objeto con la misma forma y disposición como aparece en la realidad. En el cine hay varias perspectivas: la lineal (común con el dibujo), la tonal (común en la pintura), y la focal (comun con la fotografía), y la cinética (propia del cine) y que será entendida cuando hablemos de los elementos del movimiento.

Las <u>variaciones</u> <u>de</u> <u>la iluminación</u>, son las variaciones más o menos contínuas de la luminosidad y de los colores, sombras propias y proyectadas. Los objetos lejanos se ven más claros por la densidad de la atmósfera. Los objetos más luminosos se ven más próximos, y en los alejados, el colos se hace semejante al del fondo, por ende, no se visualizan bien. La variación progresiva de la iluminación en función de la curvatura de la superficie, es otro elemento dentro de las variaciones de la iluminación que da sentido de profundidad.

Los <u>criterios locales</u>, son los que se refieren a proporciones más localizadas de la imagen retiniana. Si unos objetos están situados delante de una superficie, estos ocultan parte de ellas, y es aquí donde se forma la percepción de profundidad, permitiendo determinar la distancia relativa de los objetos.

e) El ángulo de la toma

El ángulo de la toma está determinado por la posición de la cámara, más específicamente, por la ubicación del eje óptico de ésta con respecto a la línea horizontal de la mirada (desde el punto de vista hasta el horizonte). Normalmente, cuando se realiza una toma en la que la cámara capta al mundo como un ser humano, como el espectador, su eje óptico, se sitúa a la altura de los ojos del espectador. Si el punto de vista del espectador tiene su mirada dirigida hacia abajo o hacia arriba la posición de la cámara para reproducir impresiones puede considerarse como una visión lógica, puesto que está justificada por el punto de vista del espectador.

Ahora bien, cuando no existe una situación en la acción, que justifique una posición peculiar de la cámara, ésta puede formar diversos ángulos respecto al eje horizontal, adquiriendo una significación psicológica

particular. Las angulaciones típicas que se obtienen son: picado, contrapicado y el ángulo insólito.

El picado, es la toma hecha de arriba hacia abajo que da la impresión de ver algo desde un nivel superior. Permite describir de una forma más completa un paisaje, un escena o un grupo. El picado provoca la impresión de empequeñecimiento de los sujetos, lo que psicológicamente sirve para expresar inferioridad, fracaso, humillación; y, como consecuencia, coloca a los espectadores en una posición de superioridad. Desde un punto de vista expresivo o simbólico, el picado es una forma de visión original, no predecible.

de la cámara está por debajo del nivel normal de la mirada. Alarga la verticalidad con respecto a las horizontales, lo que provoca una impresión de superioridad, exaltación, victoria, dominio de los sujetos de la acción; y coloca al espectador en una posición de inferioridad, lo intimida. El contrapicado también puede transformar en grotesca, la apariencia de un individuo de poca estatura, o hacerlo parecer inquietante y poderoso al deformar los rasgos de su rostro, en plano cercano.

Los ángulos insólitos, son los que implican una posición de la cámara imposible de manera natural y que sólo se logran mediante trucos o dispositivos especiales. Su uso indiscriminado y sin sentido puede llegar a hacerse molesto para el espectador. Algunas angulaciones insólitas son, por ejemplo, los picados y los contrapicados verticales (crean inquietud, desconcierto).

Los ángulos de toma no habituales pueden emplearse para extraer de los objetos su naturaleza más esencial. Además, pueden destacar los aspectos dramáticos, psicológicos y poéticos, así como para deformar o engañar acerca de la apariencia de un ser o una cosa. En otros momentos se emplean para expresar subjetivamente cómo ve las cosas un personaje de la película.

el hombre interpreta los sucesos según su experiencia y

f) La iluminación. EL color.

"Qué nos comunica un amanecer así, en abstracto, sin ningún otro elemento referencial, nada. Si a eso le ponemos un reflejo en el agua, o un contraluz de la silueta de un arbol, ya podemos empezar a hablar de mensaje".

Fernando Vicario

El cineasta F. Vicario, ha señalado acerca del significado de la luz, que la forma de energía llamada luz es imprescindible para ver y fotografiar. Es la que comunica a los receptores fotosensibles, los ojos, la información sobre nuestro entorno.

Para el fotógrafo -y seguimos con los pensamientos del cineasta- la luz tiene dos características intimamente ligadas. Primera: sus propiedades físicas; segunda: su incapacidad para inducir en el observador, humanas respuestas emocionales. Fijémonos que usa la palabra inducir y no crear, porque la creación de estas respuestas emocionales se crean a partir de la combinación de la luz con el resto de los elementos. Las respuestas emocionales, son totalmente subjetivas. Segun Vicario, el hombre interpreta los sucesos según su experiencia y siempre de una forma selectiva.

Para Marcel Martín," la iluminación constituye un factor decisivo de la creación de la expresividad de imagen" (33).

La iluminación nos define y nos modela las siluetas y los planos de los objetos, crea la sensación profundidad de espacio, y puede producir atmósferas emocionales y efectos dramáticos. La cantidad de luz que llega a una superficie dada, es lo que llamamos iluminación. La sesación de luminosidad deriva de las reacciones del sistema visual a la luminancia de objetos, también la sensación del color proviene de sus reacciones a la longitud de onda de la luz reflejada por esos objetos. El <u>color y la luminosidad</u> no están en los objetos. El color y la luminosidad están en nuestra percepción. La percepción visual procesa informaciones que nos llegan, gracias a la luz que entra en nuestros ojos. Como toda información, éstas codifican. Hablamos de codificación visual para referirnos a la explicación de que nuestro sistema visual es capaz de localizar y de interpretar ciertas regularidades en los fenómenos luminosos que alcanzan nuestros ojos.

Como la luz proviene de una fuente de energía, esta energía produce calor, por ende, la luz es una forma de

calor, que engendran el color. En conclusion, la luz es la manifestación del calor que engendra el color.

Explicaremos las implicaciones de la luz, y con respecto a esto, podemos decir que cuando esta alcanza la superficie de un objeto, gran parte de su energía se refleja (rebotando sobre el objeto). Al ojo, mejor dicho a la cámara, llegan rayos luminosos de diversas intensidades.

La luz puede transformar el ambiente, destacar o suprimir detalles de forma espectacular, incluso puede alterar las formas aparentes.

El cineasta nos hace conscientes de los mas leves matices de luz y de la forma en que éstos afectan la creación de una imagen.

Tomemos en cuenta a otro autor A. Golovnia, éste define a la luz como: "El movimiento para crear la imagen sobre la película y sobre la pantalla" (34)

La imagen sobre la pantalla, según éste autor , es concebido como una forma cinética de imagen en superficie, en la que, con el claroscuro, o con la luz y el color,

se dibujan la forma, el volumen, el tono (el color), las líneas, el espacio y el movimiento.

el cine, la iluminación es un método composición, las escenas deberán iluminadas ser adecuadamente para lograr una buena exposición, además el operador (el que se encarga de las luces) deberá intentar obtener una calidad de luz que sea adecuada a atmósfera. La iluminación cinematográfica, al contrario de la pintura y fotografía, no es estática, sino que el cineasta asegurará la armonía de la iluminación, acuerdo a una perspectiva espacial y temporal que está en contínuo movimiento. En ningún momento la iluminación sufre cambios que no estén motivados por los movimientos de los actores. la iluminación puede asegurar estructura unificada dentro de una composición, puede destacar su significado, concentrando la atención sobre aquello que es considerado importante, dejando así en la sombra aquellos detalles que son considerados secundarios. Otra de las propiedades de la iluminación consiste en disponer el tono emocional de una escena. R. Stephenson y J.R. Debrix en su estudio, acerca del cine como arte, nos dice que la iluminación oscura está utilizada en las tragedias y en los dramas, y que, por otra parte, iluminación brillante se da para que la escena de una

impresión cálida y soleada. Sin embargo, si la iluminación se lleva más allá de cierto grado, y la escena resulta muy iluminada dará un efecto irreal muy adecuado para los ensueños, pesadillas y visiones.

En los primeros tiempos de la cinematografía, la luz era considerada como un medio para reproducir un objeto dado. Por el contrario, con la luz se debe y se puede crear una forma plástica de las figuras y de los objetos, es decir, crea un determinado dibujo de la imagen, luz muestra los contornos, las formas, modifica los tonos, transmite el espacio. Según A. Golovnia a luz resuelve todos los problemas artísticos vinculados a la elaboración del guión en forma figurativa. Hoy utilización de la luz superó el único fin que tenía, es decir, el hecho de hacer visible el objeto ya que su uso imprescindible dentro del cine, no sólo afecta la superficie, sino también la estructura de la realidad, creando un espacio tanto pictórico como escénico.

A través de un excelente manejo de la luz, se puede lograr que la cámara proporcione fuertes efectos de profundidad, por lo tanto, la luz es técnicamente necesaria e indispensable para la realización de cualquier filme, a la vez que responde a una necesidad de estética.

Los recursos de ella son importantes en el sentido de que los objetos que elabora o mejora permiten que su imagen sea más expresiva y significativa. Uniendo todos estos aspectos que son importantes considerar al hablar del papel que cumple la luz, dentro del lenguaje cinematográfico, tenemos que ésta, en una escena, en un filme, crea cierto ambiente psicológico.

Elementos condicionantes de la luz

- 1. El movimiento de la imagen (movimiento de los personajes y cosas ante la cámara).
- La sucesión de un plano a otro. (para evitar altibajos en consecuencia.)
- 3. La rapidez de la sucesión de los planos, que exige a la iluminación el hecho de que el espectador deba ver y comprender sin confusión el contenido de los planos.

<u>Clases</u> <u>de luz</u>

La iluminación puede conseguirse a través de una <u>luz</u>

<u>natural</u> y una <u>luz artificial</u>. La <u>luz natural</u> está

proporcionada por la misma luminosidad del día. la <u>la luz</u>

<u>artificial</u> está proporcionada por lámparas y reflectores.

Para lograr los diferentes efectos fotográficos, el cine

utiliza: una <u>luz difusa</u>, que es una luz que no produce sombras, distribuyendo la claridad de manera uniforme mostrando al objeto visible desde la perspectiva determinada, con la tonalidad propia del objeto sin modificación alguna. Su uso produce el efecto de un dibujo. La <u>luz directa</u> que es la que produce sombras en los objetos, y además produce las sombras arrojadas por éste, es la luz que no muestra el objeto por completo ya que el sombreado puede ocultar parte del mismo. Su uso logra el modelado de los volúmenes de los objetos, dibujar los contornos de los mismos, logra el contraluz, el cual se utiliza frecuentemente aprovechando la luz solar.

Estilos dentro del uso de la iluminación

Los estilos comunes son: el estilo de manchas, el estilo de zona, y el estilo de masas. El estilo de manchas consiste en la distribución por las superficies y perfiles del decorado con una débil luz difusa. El estilo de zona crea una serie de zonas de luz escalonadas de mayor a menor luminosidad, es decir, el objeto principal está más iluminado, lo que rodea al objeto principal está medio iluminado, y el resto, menos iluminado. Este sistema hace que el espectador centre su

atención en determinadas cosas. Y el estilo de masas, imita el efecto natural de la luz. El juego de luces y sombras deberán estar previamente establecido, preparando el movimiento del personaje protagonista para que la luz lo defina.

La luz es la que permite la acción de la imagen. Entendiendo por acción su ejecución, y para que una imagen pueda ejecutarse (ser vista) condición para ser imagen, es imprescindible la luz. La acción, en este caso, comienza por la luz. Es por eso que su movimiento nos cambia los tiempos en la historia que se esté desarrollando. Otra de las características que debe manejar en la luz, es la calidad. Lo duro y lo suave de las sombras son los indicadores de la calidad de la luz. La luz dura, y con respecto a esto, volvemos a considerar las ideas de Fernando Vicario, produce por lo general efectos fuertes y espectaculares; las sombras se meten en la composición y los elementos del motivo suelen aparecer bien definidos. La luz suave es una luz que resta importancia a las sombra y, como dijimos anteriormente, hace que el volumen del motivo sea el que domine sobre las líneas. Claro está que la calidad dependerá de la fuente luminosa que se esté utilizando. Topo sombrem minimum mententa de la compania del compania de la compania de la compania del compania de la compania del compania de la compania de la compania de la compania del compania de la compania del compania del compania de la compania del comp "El fundamento de la iluminación cinematográfica es la creación de una cierta gradación en claro oscuro sobre el objeto y su sucesiva reproducción en la película". (35).

pero es difícil determinar los matices del claroscuro que dan la más exacta representación de la forma plástico - tridimensional del objeto y de su color. Esta representación será exacta dependiendo tanto de la forma, de la propia sombra, como de los matices de la luz a la sombra. La diferencia estaría relacionada a los varios colores y relieves.

Los objetos, los podemos ver sólo cuando se den tres condiciones de la iluminación: <u>luz difusa</u>, y <u>directa</u>, su combinación (luz difusa y directa). A. Golovnia afirma en relación a la iluminación cinematográfica, que éstas presentan tres reglas: la primera dice que para dibujar sobre la pantalla la forma del contorno de cualquier figura que sea de tono distinto al del fondo. La segunda regla que propone, es que para representar un objeto en su forma y tonalidades reales es necesario iluminarlo con una luz difusa.

Finalmente, la tercera regla dice que para obtener una imagen con sombras nítidamente dibujadas y un efecto de la luz claramente expresado, es necesario dibujar el

objeto con una luz dirigida.

La primera regla está dirigida a la luz difusa, la segunda por el contrario, está dirigida a la luz directa, para que ambos métodos sean válidos, es necesario que al esquema de luz directa se le añada, entre las sombras, cierta luminosidad que atenúe y posibilite observar y diferenciar los pasos de una u otra tonalidad sobre la totalidad de la superficie del objeto.

Es necesario recordar que el cuadro cinematográfico es por naturaleza cinético. El objeto, por ejemplo, una figura en movimiento, en el transcurso de un mismo encuadre puede ser en principio, una silueta y pasar luego de una zona de luz difusa a una zona de luz dirigida.

Por último, en este aspecto, es importante que para dominar la luz se dominen los materiales y las superficies, en donde se quiera reflejar. Sobre la luz podríamos hablar mucho, pero, es conveniente que entremos en este momento, en una de las consecuencias más importantes de ésta: El color

El color

Marcel Martín señala que:

"el color puede tener un eminente

(20)0, natanja; amarillo: produce & seemes

valor psicológico y dramático.

Parece, pues, que su uso bien captado puede ser no sólo una fotocopia de la realidad exterior sino también cumplir una función expresiva y metafórica, del mismo modo que el blanco y negro pueden trasponer y dramatizar la luz."

(36).

El cine, desde que se extendió poco a poco el uso del color por los años 50 y 60, ha buscado su propia estética. El cine tiene valores equivalentes a los de la pintura en el empleo del color. Hemos dicho equivalentes porque los valores entre ambos no son iguales.

El color puede usarse de varios tipos: El tipo pictórico, histórico-psicológico y simbólico.

El color pictórico intenta evocar el contenido de los cuadros e incluso su composición pictórica. El color histórico intenta reflejar la atmósfera cromática de una época. El color simbólico considerando que el blanco es señal de alegría, y el negro de tristeza, el verde de esperanza y el rojo de pasión. Se usan los colores en determinados planos para sugerir y lograr efectos determinados. El color histórico, basado en la teoría de que los colores fríos (verde, azul, violeta), y los colores calientes (rojo, naranja, amarillo) producen efectos psíquicos distintos. Los colores fríos deprimen y los calientes exaltan; de hecho, cada color produce un efecto peculiar. El color no se añade al filme, sino que nace con

el filme y en el filme.

La apreciación de los colores varía de acuerdo a las personas, es decir, que la percepción de este es muy subjetiva ya que unos distinguen determinados colores mejor que otros. Hay quienes distinguen colores pero no saben apreciar el tono de color, éste lo definimos como la mayor o menor iluminación de un color determinado.

En el cine, el color debe ser concebido en la realización de un filme. Claro está que se debe tener en cuenta que se dará una fuerte alteración cromática durante la proyección, debido a ésto, al contraste que se observa entre la luminosidad de la pantalla y la oscuridad de la sala.

Nos tenemos que dar cuenta de que el color se emplea simplemente y lo podemos identificar. Pero del efecto en sí no percibimos síntoma alguno. En ningún momento la manipulación del color debe distraer al espectador.

necueños detalles que hacen oreer en la realidad de

Hemos hablado de la iluminación (la luz) y de su consecuencia el color, pero también la iluminación, aún más que la composición, depende de la acción y del decorado. La iluminación es esencial para la sensación y la significación de la secuencia, canalizando nuestra

respuesta de manera que veamos los hechos "bajo la misma luz" del director.

g) El decorado

"Un decorado también suscita por sí mismo, asociaciones que modifican nuestra visión de los hechos".

V.F. Perkins.

El decorado es muy importante en el cine. En cine, el concepto de decorado comprende, tanto a los paisajes naturales como a las construcciones humanas. Es decir, tanto exteriores como estudio (lo real y lo construído), tienen la misión de crear el ambiente material que haga creer en la coherencia de la historia. Sus detalles aparecerán realistas o fantásticos, reveladores o anodinos, simbólicos o descriptivos, según el género del filme.

Consideramos que el decorado sirve al tema o trama. El decorado creará la atmósfera con todo un montón de pequeños detalles que hacen creer en la realidad de la historia o en lo maravilloso de la ficción, pero estos detalles no han de dar la impresión de una simple decoración.

Entre las funciones que tiene el decorado, tenemos que

muchas veces sirve para fijar sus circunstancias de lugar y de tiempo. El decorado crea un clima de angustia por un lado y de armonía plástica por otro. Cuando comentábamos que el decorado tiene un valor de signo nos referíamos al hecho de que, el decorado se carga de un valor simbólico que le otorga al filme una segunda dimensión. Entonces:

"El espacio desmembrado de la luz, mediante un rodaje con la cámara en movimiento, dará la sensación de un efecto de profundidad, porque el movimiento sobre sí mismo resultará dinámico, gracias a la sucesión de claros y oscuros, mientras que el movimiento de cámara, que filma una superficie homogénea, raramente creará suficiente dinamismo (37)

Para hablar de la iluminación del decorado, nos basamos en el estudio de A. Golovina acerca de la iluminación cinematográfica:

Para cada decorado se puede proporcionar un sistema típico de iluminación que varía en relación al contenido de la escena y a la forma arquitectónica del montaje escénico. Podemos distinguir la iluminación para el día y una iluminación que represente la noche.

impresión de movimiento eperentemento, sen priotesta a la

A. Golovnia apunta que:

" lo más importante consiste en iluminar la escena, durante el montaje entrará a formar parte de una secuencia y no deberá desarmonizar, desde el punto de vista de la iluminación"(³⁸).

No hace falta explicar la importancia de la iluminación, porque solamente leyendo lo que nos dice éste autor, podemos entenderla.

2) Lenguaje del movimiento

a) El movimiento

El movimiento lo consideramos un elemento más dentro del lenguaje cinematográfico. La imagen del cine es dinámica, ¿Por qué decimos que la imagen es dinámica?, simplemente porque el cine se forma, o mejor dicho, existe por imágenes en sucesión continúa, porque el cine significa movimiento. Imagen y movimiento son inseparables. Solemos decir que lo esencial del medio fílmico es el movimiento.

Para que una imagen cinematográfica en su proyección sobre la pantalla de una representación real de un objeto deben transmitirse a ella la forma, el color, la luz y el movimiento. Los atributos de un objeto que transmiten la impresión de movimiento aparentemente, dan prioridad a la luminosidad sobre el color y la forma. Esto quiere decir, que primero se percibirá un movimiento en términos de luz y

sólo después se asignaría este movimiento a una forma y un objeto.

Según Jacques Aumont, en su libro La imagen, el movimiento como todo fenómeno luminoso es perceptible entre ciertos límites, y con respecto a esto nos señala que:

"si la proyección retiniana de un borde visual (...) se mueve demasiado lento no se la verá moverse (sin perjuicio de apercibirse seguidamente de su desplazamiento); si se mueve demasiado rápido, no se verá más que un difuminado". (39)

Aumont afirma que existen umbrales de percepción del movimiento. Estos en función de: las dimensiones del objeto, la iluminación, el contraste, y el entorno. cuanto a las dimensiones del objeto, nos dice que un objeto de gran tamaño aparente deberá desplazarse más, para darnos cuenta de que se mueve; en cuanto a la iluminación y el contraste, nos dice que cuanto más elevados son, mejor se percibe el movimiento. El contraste se da en la conjugación que realiza nuestro sistema visual de la percepción de la luminosidad y los bordes visuales. cuanto al entorno, señala que la percepción del movimiento es relacional en gran parte y viene facilitada por la existencia de puntos fijos de referencia.

cine, como dijimos anteriormente, es movimiento. La dinámica de la imagen no está necesariamente ligada a los movimientos de cámara, simplemente el movimiento puede darse internamente. En este caso, el movimiento no produce por el desplazamiento de la cámara sino por movimiento de los sujetos u objetos que se encuentran en la acción. Aquí la cámara representa un plano fijo. ejemplo de ésto, se encuentra en las películas de Lumière. Está de más decir que el plano fijo abre posibilidades para una dinámica interna, puede cambiar un plano, el sujeto, la uso dependerá de la estética interna de cada luz. director. A este movimiento lo han considerado, tanto J. Aumont como Victor Bachy y otros, movimiento real. la dinámica plano fijo implica lo del contrario, su inmovilidad consciente.

Desde hace tiempo se ha considerado que el movimiento de la cámara, en ciertos aspectos, está más cercano a nuestra experiencia del espacio real, puede provocar efectos emocionales. En realidad los movimientos de cámara no tienen límites, sólo se encuentran limitados en la capacidad e imaginación del director. Si a esto se le suma el movimiento desde el punto de vista subjetivo, resulta una gran variedad de posibilidades para lograr sensaciones y emociones muy diversas, que luego estudiaremos. Aunque

el movimiento de cámara sea mucho más natural que el montaje, se encuentra aún lejos de la realidad, ya que en ella nuestra reacción es más flexible, espontánea en su inconsciencia. En la vida cotidiana, nosotros no establecemos limites o fronteras en lo que ha de llegar y en lo que ha pasado, por el contrario, en el cine desconocemos lo que está por venir, y lo que pasó se elimina de manera absoluta. Por esto Stephenson y Debrix en su estudio; El cine como arte, nos dicen que puede afirmarse que en lo que respecta a los movimientos de cámara, existe una constante: la creación material y la destrucción del espacio junto con lo que éste contiene.

El movimiento de cámara da lugar a efectos de transferencia. Se tiene la sensación de que es el espacio el que se mueve y no la cámara (con la que se identifica el espectador). La transferencia puede ocurrir en el cine cuando los movimientos hechos por la cámara no se adaptan a las normas corrientes. Todos estos factores ayudan a expresar la sensación a través del movimiento. La cámara tiene la capacidad de realizar movimientos que nos son imposibles en la realidad, por lo que no se deben tomar como realistas exclusivamente.

Entonces, al movimiento interior de la imagen, se

añade el movimiento de la cámara que se desplaza variando el encuandre de las mismas figuras.

punto de vista de la Tomados como los movimientos de cámara tienen cinematográfica, diversas funciones: una es el acompañamiento de un personaje u objeto en movimiento, creación de un movimiento ilusorio en un objeto estático, una descripción de un espacio, o de una acción con un contenido material o dramático único, una definición de las relaciones espaciales entre dos elementos de la acción. Esto se puede dar entre dos personajes, o un personaje y un objeto, expresión de la tensión mental de un personaje.

Marcel Martín distingue tres clases de movimientos de cámara: travelling, panorámica y trayectoria. para Lamet y el resto de los autores de Lecciones de cine, existe un movimiento de rotación de la cámara que incluye la panorámica horizontal, vertical y el movimiento de balanceo; y el movimiento de traslación que incluiría el travelling de profundidad de avance, el de retroceso, el lateral y los movimientos complejos. Ambos coinciden en los tipos de movimiento de câmara. Nosotros uniremos a estos dos autores para explicar de manera esquemática estos movimientos de la cámara.

En primer lugar, analizaremos el travelling. Para realizar este movimiento, la cámara está sobre un pie móvil. Consiste en un desplazamiento de la cámara en el cual permanece constante entre el eje óptico y la trayectoria del desplazamiento. El travelling hacia adelante es un movimiento que permite que la cámara se traslade de un plano lejano a otro más cercano. Es por esto que se denomina travelling hacia adelante o travelling de profundidad en avance. Este centra el interés en un objeto o personaje, psicológicamente enseña lo que estaría viendo un personaje.

En el travelling hacia atrás, la cámara se aleja de un objeto que está encuadrado desde muy cerca. Se pasa de un plano de hombros (plano corto) a un plano general. El travelling hacia atrás de abajo hacia arriba, se parece a un efecto de picado (que antes mencionamos), expresa el hundimiento moral del personaje. La función de los travellings hacia adelante y hacia atrás es la de cambiar las dimensiones del objeto, de garantizar el paso del primer plano al plano general, sin pasar por el montaje o viceversa.

En el travelling vertical la cámara sube o baja sobre una plataforma, acompaña a una persona en sus desplazamientos verticales. El travelling lateral o travelling paralelo suele tener una función descriptiva que se consigue acompañando a una persona u objeto con la cámara. Mediante ellos es posible cierto alejamiento del actor de la cámara o su encadenamiento a la misma. Centraremos la atención en el travelling hacia atrás y en el travelling hacia adelante. El travelling hacia atrás puede significar: el alejamiento en el espacio; el acompañamiento de un personaje que avanza y cuyo rostro resulta dramáticamente importante que se mantenga visible; la impresión de soledad, de impotencia, de muerte, etc.

Por último, el travelling hacia adelante, que es el más importante dentro del mundo fílmico, corresponde al punto de vista de un personaje que avanza bien a la proyección de la mirada hacia un centro de interés. Sus funciones expresivas son: la introducción al mundo imaginario (la historia fílmica), la descripción de un espacio material, el relieve de un elemento dramático, y el paso a la interioridad, interpretación objetiva del sueño, del recuerdo, etc. En conclusión, el travelling hacia adelante expresa la tensión mental de un personaje (sensación, sentimiento, deseo, violencia, etc.).

En cuanto a los movimientos complejos, éstos son los

que se logran con la utilización de una grúa donde se ubica la cámara, este movimiento lo analizaremos más adelante. Para alterar los movimientos se utiliza el recurso de cámara lenta o cámara rápida, el cual se obtiene modificando la velocidad de las tomas fotográficas. El proceso subjetivo del movimiento de cámara es el que reemplaza la mirada del personaje cuyo contenido mental hay que expresar. El proceso objetivo es aquel donde la cámara no adopta el punto de vista del personaje sino del espectador.

Por último, denominaremos subjetivo no realista, el travelling que expresará de alguna manera la proyección de la mirada, el movimiento de la atención y de la tensión mental de un personaje hacia un objeto cuya percepción contiene una importancia dramática que puede convertirse en una cuestión de vida o muerte.

Ahora, vamos a explicar el movimiento de rotación o también denominado el movimiento de panorámica. La panorámica consiste en una rotación de la cámara en torno a su eje vertical u horizontal. Se suele justificar por la necesidad de seguir a un personaje o un vehículo en movimiento. Marcel Martín distingue tres tipos principales de panorámicas: las panorámicas descriptivas, que tienen

por objeto explorar un espacio, tiene una introductoria o conclusiva, o evoca la exploración con la mirada de un personaje. Esta función nos hace conocer escenario. Las panorámicas expresivas, sugieren una sensación o una idea, se fundamenta en un uso no realista de la cámara. Aquí podemos mencionar la panorámica circular, es decir, la cámara da vuelta a su alrededor, con lo que agrega su propio vértigo físico a la turbación psicológica del personaje. Las panorámicas dramáticas son, según M. Martín, más interesantes, porque desempeñan un papel directo en la historia. Se usa para presentando los diferentes elementos de una acción. por objeto establecer relaciones espaciales (ya entre un individuo que mira y la escena del objeto mirado, ya entre uno o varios individuos y uno u otros varios que observan). Aquí el movimiento nos introduce en sensaciones de amenaza, hostilidad, superioridad por parte de aquel o aquellos a quienes se dirige la cámara. Dentro del movimiento de panorámica, encontramos el uso sujetivo de la cámara, ésta parece meterse dentro de uno de los personajes y seguir desde allí la acción.

Cuando se rueda una panorámica, no se modifican las correlaciones dimensionales del encuadre; sólo se dan modificaciones dimensionales, en relación al mayor o menor

alejamiento de los objetos, o de sus partes, de su superficie ilustrativa del encuadre.

La trayectoria es una combinación de travelling y de la panorámica. Es lo que anteriormente llamábamos movimientos complejos. La trayectoria colocada al principio de un filme, suele tener la función de introducir al espectador en el mundo que ella describe.

Estos movimientos de cámara, vienen dados por la panorámica horizontal, la panorámica vertical, y el movimiento de balanceo.

Este análisis del elemento básico del lenguaje cinematográfico: movimiento de cámara, constituye ser un estudio práctico de la imagen. Y no debemos pasar por alto que la imagen no se puede considerar por sí misma, sino que está ubicada en una continuidad: así damos paso a la importancia del montaje.

3) Lenguaje de estructura

a) El montaje

Es necesario saber elegir lo que se filma y montar lo que se ha filmado"

Christian Metz.

fabrica toda la elocuencia del cine"

Orson Welles.

Consideramos que el montaje es un lenguaje de estructura. Eisenstein decía que el montaje es el arte de expresar y de significar mediante la reacción de dos planos yuxtapuestos, de forma que esta yuxtaposición haga hacer una idea o exprese alguna cosa que no está contenida en ninguno de los dos planos tomados por separado. Para Eisenstein "el conjunto es superior a la suma de sus partes."

éste es la organización de los planos de un filme en

El espacio que conocemos en el mundo real, se presenta junto con las cosas que él contiene, en una continuidad ilimitada. Claro está, nuestro campo de visión total es limitado y cambia contínuamente conforme nos movemos. La experiencia nos reafirma que el espacio y los objetos que están dentro de él, existen antes de que los veamos, y siguen existiendo después que hemos dejado de verlos. La diferencia del espacio real y el espacio cinematográfico está en el montaje. En el cine, a cada momento cambiamos de un punto de vista a otro. Las distintas partes que conforman el espacio son presentadas

de modo discontínuo, y el espectador las acepta de manera normal, porque está acostumbrado.

El cine no puede excluir la palabra "montaje", pues, éste es la organización de los planos de un filme en ciertas condiciones de orden y duración. El montaje se apoya en el hecho de que cada toma debe preparar, suscitar y condicionar a la siguientes, conteniendo un elemento que necesita de una respuesta.

Para Marcel Martín el montaje obedece con gran exactitud a una ley de carácter dialéctico: "cada toma debe incluir un elemento (llamado o ausencia) que halle su respuesta en la toma siguiente:" (40), es entonces que la tensión psicológica creada en el espectador debe ser satisfecha por la continuidad de tomas (cada toma es una unidad, incompleta, que se encadena).

El montaje crea ideas, consiste en reunir varios

b) Funciones del montaje

En primer lugar, el montaje permite al director cambiar la escena, ampliar la acción y proporcionar variedad. Como segunda función está el eliminar al espacio que no se desee, sólo se toman las partes más significativas del espacio, que guían al espectador y le

permiten completar el espacio y el tiempo con su imaginación. En tercer lugar, el montaje permite dar un cuadro completo de un objeto, una acción o una persona, mediante tomas de distintos aspectos. Así el director destaca, determina dos aspectos que combina o contrasta para resaltar ciertos rasgos concretos. En conclusión, el montaje crea el movimiento; la obra cinematográfica toma del ritmo, el orden y la proporción.

El ritmo es algo difícil de definir. Podemos decir que es la experiencia producida en la proyección de una película según la diversa longitud de los fragmentos yuxtapuestos. Es el resultado del montaje de un filme, en el cual se crea un tiempo y espacio fílmico. Del ritmo hablaremos más adelante en forma detallada, por su vital importancia dentro del montaje.

El montaje crea ideas, consiste en reunir varios elementos tomados de la totalidad de la realidad y en hacer que surja un sentido nuevo. Marcel Martín dice que "el montaje es inseparable de la idea, que analiza, critica, une y generaliza". (41)

Además de estas funciones principales, el montaje permite lograr otras cosas como revelar el significado de

un gesto o expresión. También permite mostrar con detalle una acción o hacer que el espacio parezca mayor. Esto se logra si se monta una sucesión de fotogramas del espacio tomados desde distintos ángulos, ésta sucesión da la impresión mental de una amplitud mucho mayor que si se mostrasen independientemente cada uno de los fotogramas; con el montaje se logra establecer afinidades espaciales que no existen en la realidad. Es decir, la previa yuxtaposición de fotogramas logra despertar una asociación de espacios. En el cine la atención se ve controlada por la visión, al contrario del mundo real donde la visión está controlada por la atención.

En términos generales, podemos decir, que el montaje es el principio que regula la orquestación de cada uno de los elementos fílmicos visuales y sonoros. Y que tal organización se logra yuxtaponiendo, encadenando y regulando la duración del conjunto de dichos elementos fílmicos. Este arreglo y ordenación de los planos, así como el establecimiento de su duración puede hacerse, a través del montaje, en dos sentidos: ya sea siguiendo la continuidad temporal, o de forma discontínua. Además, el ordenamiento de los planos se establece mediante los enlaces o transiciones. La forma como el director estructure el filme, es decir, la manera como seleccione y

ordene los planos, la duración que asigne a cada toma, así como los métodos de enlace y transición que emplee, determinará el ritmo del filme. Las distintas formas de estructurar un filme o de tratar cada uno de los aspectos anteriores, es lo que conocemos como clases de montajes.

Ahora bien, refiriéndonos a la organización y duración de cada plano, en el montaje, dijimos que el director puede atender a una continuidad temporal o a discontinuidad. En el caso de la continuidad, las tomas están ordenadas siguiendo un principio cronológico, ya sea por el encadenamiento narrativo de los planos (de lo general a lo particular), a través de la alternancia de los planos (campo-contracampo), por la semejanza de los mismos (comparación por analogía, paralelismo), o a través de los distintos puntos de vista. En lo que se refiere a discontinuidad, el paso de un plano a otro no tiene una relación de sucesión lógica en el espacio, ni el tiempo; pero en su conjunto los planos así estructurados logran establecer un ordenamiento narrativo. Este ordenamiento temporal discontínuo se presenta a través de la elipsis, la detención del tiempo y los relámpagos de pensamiento (aspectos que serán explicados con detenimiento cuando tratemos el tiempo cinematográfico).

c) El ritmo

Anteriormente se dijo, que la forma como el director estructura la película a través del montaje, determinará el ritmo del filme. El ritmo "es el resultado del montaje de un filme, en el que se crea un espacio y un tiempo fílmico". $(^{42})$. Se crea con la duración material y psicológica de los planos, los elementos visuales encuadrados y los elementos de la banda sonora.

En el montaje, el cineasta no sólo organiza los planos sino que les otorga una duración que él considera adecuada para expresarse. En Lecciones de Cine, Pedro Lamet define cuatro clases de ritmo cinematográfico: el analítico, que expresa dinamismo, actividad, esfuerzo y dramatismo a través de numerosos planos cortos y rápidos; el sintético, que con planos lentos, largos y en poca cantidad expresan tristeza, sensualidad, aburrimiento, monotonía, etc; el ritmo in crescendo,, que puede significar tensión a través de planos cada vez más cortos o relajación con planos cada vez más largos; el arrítimico que tiene tantos planos breves como largos.

d) La puntuación

segun el contexto bueden unir o separar dos iniciatos.

El ritmo que tiene el montaje de cada filme depende,

también de la puntuación que le dé el cineasta. Al estructurar los dinstintos planos de un filme por medio del montaje, se requiere unir o separar cada una de las partes. Los signos mediante los cuales se unen o separan los temas, son los llamados: puntuación. Las formas más frecuentes son: el corte directo, el fundido, el encadenado, la cortinilla y el barrido.

El corte directo: los planos se unen con cortes limpios, generalmente indica continuidad del relato.

El fundido: la imagen desaparece progresivamente hasta que la pantalla queda totalmente oscura, indica el cierre o fin de algo. También puede ser a la inversa, de negro a imagen, en este caso indica el comienzo de algo. Usualmente, al fundido se le da el nombre de fade in (negro a imagen) y fade out (imagen a negro).

El encadenado: también se le llama disolvencia, es un proceso doble, un cerrar y abrir simultáneo. Una de las imágenes desaparece, mientras la otra aparece, se superponen. Generalmente, señala un cambio de tiempo, y según el contexto pueden unir o separar dos imágenes.

La cortinilla: también llamadaWipe, es el traslado de una imagen por otra. La primera imagen es ocultada al ir

apareciendo la otra, el traslado puede ser en sentido horizontal o vertical.

El barrido: la cámara toma una panorámica a toda velocidad, vertiginosamente, que en realidad queda reducida a una fuga veloz de líneas horizontales.

c) Clases de montaje

al montaje como el principio definir AI organización de los elementos del filme y estableciendo que ésta organización se da a través de la yuxtaposición, encadenamiento y regulación de la duración de los planos, podemos afirmar que dependiendo del manejo e importancia que tengan cada uno de estos criterios, se pueden enumerar diversas clases de montaje. En el libro Ensayos sobre la significación en el cine, Christian Metz, nombra a teóricos que han intentado sistematizar los tipos de montaje, destaca a Pudovkin, Alexandrov, Dziga Vertov, Kulechov, Bela Balazs, Renato May, R.A. Arnheim, Raymond, Abel Gance, Jean Epstein, etc. De todos ellos Eisenstein se convirtió en líder de todos los teóricos, es por ello que le hemos dado gran importancia, ya que abarca desde los más elementales tipos de montajes, hasta los más complejos.

los diferents montajes Eisenstein sequn tenemos:

afrace una visión más completa de la realidad, sin montaje analitico

tader via todo lo que hay y

según la escala y duración del plano

analizar los hechos da cerca. Exide

montaje sintético

según la totalidad del relato cinematográfico La montaje ideológico

montaje narrativo cuenta las dos formes de montaje, autiqui montaje expresivo de los dos. Ambos miran a los elementos montaje rítmico

El Montaje Analítico, es un montaje a base de encuadres que contienen planos cercanos (planos medios, primeros planos, planos de detalle) y usualmente de duración corta. Este tipo se presta más a lo expresivo y psicológico. Al presentar los encuadres realidades tan parciales, como dice Lamet y otros en el libro Lecciones de cine, éstos colman muy pronto la curiosidad del espectador y exigen pasar al siguiente encuadre, con 10 que se crea un ritmo rápido en la sucesión.

El Montaje Sintético, a base de encuadres que mantienen planos lejanos (planos generales, grandes planos generales, planos enteros, medios, americanos) frecuentemente con profundidad de campo. Con ellos se ofrece una visión más completa de la realidad, sin buscar analizar los hechos de cerca. Exige encuadres de mayor duración, para que el espectador vea todo lo que hay y ocurre en el encuadre.

Lo usual es que los filmes se construyan tomando en cuenta las dos formas de montaje, aunque se resalte a uno de los dos. Ambos miran a los elementos del mismo.

El Montaje Narrativo, pretende narrar una serie de hechos y puede ser lineal, invertido, paralelo y alterno. El montaje lineal, el filme o los filmes, nos muestran una sucesión de escenas en orden cronológico. El montaje invertido, con él se altera el orden lineal favoreciendo a un tiempo subjetivo de un personaje, o buscando mayor dramatismo, pasando del presente al pasado para regresar al presente. El montaje paralelo, desarrolla dos o más acciones, alternando y mezclando fragmentos de cada una de ellas, con el objeto de crear un significado a raíz de su comparación. Su característica es lo diferente del tiempo, es decir, dos acontecimientos se mezclan sin que exista en el nivel de significados, relaciones temporales. El montaje alternado se puede dar por la alternancia de

los significantes que remite a una alternancia paralela de los significados (ejemplo dos jugadoras de tenis). Este montaje también puede darse porque la alternancia de los significantes corresponde a la simultaneidad de los significados (ejemplo los persequidores los perseguidos). Este montaje equivale al montaje paralelo. Se basa en la yuxtaposición de dos o más acciones, pero entre éstas existe correspondencia temporal, como hemos dicho estas acciones ocurren en el mismo momento, sólo que la cámara se traslada de un acontecimiento a otro, al final de la narración ambos suelen Psicológicamente este tipo de montaje introduce a una profundidad humana y a una gran densidad dramática en filme.

El Montaje Expresivo, intenta una interpretación artística o ideológica de la realidad cinematográfica. Se busca la expresión del mundo interior del director y el mayor impacto en el espectador. Se penetra en la realidad pero no tan "fiel" como en el montaje narrativo, sino como la ve el propio creador, tal como él quiere que impresione al espectador. Este se puede dividir en montaje ideológico y montaje rítmico.

El montaje rítmico, subraya el impacto psicológico. El impacto se determina con el uso del encuadre, bien sea

con mayor o menor rapidez o lentitud del mismo ante el espectador. El ritmo no es proporcional al ritmo real del suceso; el ritmo real del suceso se retarda o acelera según el sentimiento que el director desea provocar. En este montaje se deforma la realidad, lo cual no ocurre en el montaje narrativo.

El montaje ideológico, busca un sentido más intelectual en la narración de los acontecimientos al colocar evidentemente relaciones intelectuales entre sucesos, objetos, personas, etc. Emite juicios sobre la realidad presentada por medio de imágenes encuadradas por la cámara y en relación con el empalme de los sucesivos encuadres. Este montaje puede buscar relaciones de tiempo, de lugar, de causa, de efecto o consecuencia, analogía y de contraste.

A continuación analizaremos a cada relación, de acuerdo a los autores Pedro Lamet, José Ródenas y Domingo Gallego acerca del montaje ideológico.

La relación de tiempo: puede existir relación entre un hecho presente con uno pretérito, entre hechos que se realizan simultáneamente en el presente, y relación de un

hecho presente con otro que se realizará en un futuro cercano.

La relación de lugar: se da una sucesión de hechos, que aunque no tengan sucesión real, se montan seguidos porque todos han de ocurrir en un mismo lugar.

La relación de causa: simplemente a un hecho lo sucede lo que lo causó.

La relación de efecto o consecuencia: a una narración de un hecho suceden sus efectos o consecuencias, aunque éstas no sucedan inmediatamnte después en la sucesión real de los hechos.

<u>La relación de analogía:</u> se comparan hechos por algunas características parecidas entre ellas, sin que se exija relación íntima o física.

La relación de contraste: se comparan acontecimientos porque entre ellos existen rasgos opuestos. Este montaje puede ser usado con un fin cómico o trágico.

Finalizando, tenemos que el montaje, sea cual sea, produce en el filme un cierto número de efectos, a la vez que asegura entre los elementos que une (visuales o sonoros), relaciones reconocibles como tales.

b. El tiempo dentro del cine o tiempo cinematográfico

El tiempo está inscrito en nuestra percepción. El tiempo del cine modifica al tiempo del mundo real. además de ser un factor importantísimo en la estructura dramática y rítmica del filme. El tiempo en el cine puede, según Bela Balars, ser enfocado desde tres ángulos distintos: el físico, el psicológico y el dramático. El cineasta Fernando Vicario, también dice que, dentro del tiempo cinematográfico, existe un tiempo físico y uno psicológico.

El tiempo físico, es el tiempo invertido mientras se filma y se proyecta una acción. El tiempo psicológico es la idea o sensación subjetiva de la duración, que se hace el espectador mientras ve el filme. El tiempo dramático es aquel que resulta de la condensación del tiempo que realmente duran los acontecimientos mientras ocurren.

"El tiempo es el cambio, la consecuenta cia y la comprobación de ese cambio. Sin distinción, sin puntos de referen cia, no hay noción de tiempo".(43).

La duración es una sensación que depende de la intensidad psíquica del tiempo vivido y no de su duración real. Ni la duración, ni el tiempo, pueden ser traducidos en términos de espacio. No existe la duración pura, ni el tiempo absoluto, porque es producto de lo que capta la conciencia en su expresión contínua.

1) El tiempo físico

Un filme, al reproducir el movimiento del mundo físico en su aspecto temporal, puede presentar variaciones temporales, dentro del fotograma. Estas variaciones son: el movimiento acelerado (cámara rápida), el retardado (cámara lenta), el movimiento suspendido (foto fija, congelación), etc.

El movimiento acelerado se ha utilizado para lograr efectos cómicos. Este se logra filmando a una velocidad menor que la normal. Mientras que los actores se mueven a la velocidad normal; la reducción del tiempo parece realizarse a un ritmo mucho más rápido de lo que es en la realidad.

Ese recurso también ha sido utilizado en los filmes de aventura o acción, incluso en las películas más serias se

puede utilizar para subrayar algún efecto; como por ejemplo, para dar la expresión del paso acelerado del tiempo.

El movimiento retardado se utiliza en la fantasía, los sueños o la tragedia. Al respecto, Armand Cauliel expresa:

"El movimiento acelerado es cómico debido a que el paso nos domina, siendo nuestro único recurso el reir. El movimiento retardado es trágico. Ya que, al reducir el paso del tiempo, lo hace interminable, insoportable. Lo trágico es la ausencia de cualquier consecuencia: el movimiento retardado las elimina, mientras que el acelerado las multiplica". (44)

El movimiento suspendido implica la congelación o detención instantánea de la acción de una secuencia en movimiento, así como el uso de fotos fijas. Se utiliza con más frecuencia con fines prácticos que con fines artísticos. Especialmente, se usa para reconstrucciones históricas y donde la autenticidad es importante.

Ahora bien, se deben diferenciar estos dos tipos de movimientos suspendidos: la detención de la acción en una secuencia de movimiento y la foto fija; ya que el primero se logra repitiendo el mismo fotograma al editar la película. Además sus efectos son diferentes, la

congelación puede expresar el paso del tiempo del presente al pasado para representar lo intangible de una dimensión temporal, etc.

Apartando los casos anteriores, en que hay variación de tiempo dentro de los fotogramas, cada una de las imágenes tiene una estructura realista. En ellas el tiempo es tan estable e inalterable físicamene como lo es en la realidad. Pero, con respecto al montaje, es decir, de una escena a otra, el tiempo es totalmente libre. La relación de una imagen a otra puede ir de cualquier tiempo a otro distinto, o a otra dimensión. O, inclusive, no se establece ninguna relación temporal.

Dentro de una escena, el tiempo en la pantalla, con algunas excepciones, es tan fijo como en la naturaleza. Pero de una escena a otra es completament libre, la relación de una imagen a otra puede ir de cualquier tiempo a otro distinto.

Cuando observamos una película, lo que vemos es algo que está sucediendo en el momento, no se trata de presente pasado o futuro.

Una de las formas de cambiar de un tiempo a otro, es el-flash back (salto atrás); se va a un tiempo pasado. Se puede presentar de muchas formas; por una referencia del diálogo, por las modas del vestuario, a través de un fundido, un desenfoque momentáneo, un efecto de distorsion, la pista musical o un movimiento circular. La estructura exacta de un salto atrás puede no ser evidente hasta que ha pasado.

En un intento por escapar a las tramas lineales del cine antiguo, que reproduce la secuencia contínua de los acontecimientos reales; ahora, el cine tiende a crear un tiempo puramente mental. Así los valores temporales se dejan, adrede, completamente imprecisos.

El tiempo en el cine no es algo corpóreo, sino una cordenada mental que posee una apariencia física ilusoria. el cine puede repetir, prolongar, abreviar o invertir los acontecimientos que aparecen en la pantalla. Los tiempos pasado, presente y futuro pueden mezclarse en cualquier orden. Un filme rompe la continuidad del tiempo en el mundo real, y partiendo del tiempo físico de la realidad crea un tiempo cinematográfico abstracto. La capacidad del cine para expresar el tiempo es una ventaja artística.

2) El tiempo psicológico

Se refiere a nuestro sentido subjetivo de la duración. Este es innato en el hombre. Al ser subjetivo, nuestro sentido de la duración varía considerablemente con el tiempo horario.

En el mundo real, nuestro estado mental determina el modo con que transcurre en el tiempo. En el cine sucede lo contrario: el modo con que el tiempo transcurre en la pantalla afecta a nuestro estado mental. Nuestro sentido de la duración se ve afectado de modo especial, cuando una obra de arte nos mantiene suspendidos. El suspenso consiste en retrasar la resolución de cierta situación, a fin de mantener en vilo el interés del espectador. También puede consistir en no revelar algo ante el espectador; o en hacer que alguno de los personajes de la película ignore algo.

Nuestro sentido subjetivo de la duración es en parte algo relativo. Nuestro sentido mental del cambio del tiempo puede verse afectado por el ritmo de la película. El cine trabaja en el tiempo, combinando los ritmos estático y dinámico.

El ritmo cinematográfico es una cuestión de relaciones: proporciones y equilibrios. El ritmo surgirá del contenido de una película, una imagen simple requiere menos tiempo para ser asimilada que otra compleja. El ritmo cinematográfico no puede lograrse por medio de la razón: depende de la sensibilidad, de la sagacidad y del gusto. Existirá un tiempo psicológico, personal para cada uno de nosotros, diferente del tiempo de reloj. El cine expresa a ese tiempo. Así existen tiempos débiles y tiempos fuertes, estos deben conjugarse muy bien. Su uso es fundamental para lograr el ritmo de una película.

c. El elemento de expresión: La gestualidad.

La comunicación no verbal, es aquella comunicación que se da a partir de los movimientos corporales, la gestualidad, la expresión del rostro, la mirada, sensaciones táctiles y olfativas, entre otras expresiones.

Fernando Vicario, apunta algunas características acerca de la comunicación no verbal:

1) <u>La comunicación no verbal, mantiene una relación de interdependencia con la interacción verbal.</u> Para explicar ésta primera característica, nos la ilustró

de la siguiente manera: Cuando el hombre habla, al igual cuando escucha, es víctima de muchos signos que percibe y condiciona sus maneras de percibir, incluso su forma de emitir.

- 2) A menudo los mensajes no verbales tienen más significación que los verbales. En relación a este carácter de la comunicación no verbal, el impacto que produce su mensaje deriva de un porcentaje mayor de los signos no verbales que de los verbales.
- 3) En cualquier situación comunicativa los mensajes no verbales son inevitables. La comunicación, tanto si se quiere o no, tiene lugar. El hombre no puede no comunicar, siempre comunica algo, aunque no sea su intención.
- 4) Los canales no verbales siempre están abiertos, por tanto, siempre generan información, aunque no se recuerde exactamente el mensaje sea de una valla, su video o cualquier otro tipo de información, siempre percibimos una sensación de que existe y se recuerda entonces algo de ella.
- 5) <u>En los mensajes no verbales predomina la función</u>

 <u>expresiva sobre la referencial.</u> Este enunciado nos

dice que los signos verbales son siempre intencionados, pero los signos no verbales juegan mucho con el componente anímico que la mayoría de las veces es inconsciente. Nuestros procesos internos, provocados por influencias externas actuales o por experiencias previas olvidadas y dolorosas del mundo exterior, modifican nuestra intención de actuar tanto como nuestro modo de actuar.

- 6) A sistemas no verbales diferentes corresponden culturas diferentes. La cultura no es más que un código de códigos que abarca todos y cada uno de los sistemas de comunicación.
- 7) <u>Existe una especialización de ciertos comportamientos</u>

 <u>para la comunicación.</u> Es decir, unas series de

 normas y códigos que regulan ciertos comportamientos.

Hemos considerado que este cineasta ha sistematizado las características de la comunicación no verbal, en un orden lógico; además que compartimos su punto de vista acerca de este tipo de comunicación.

Hace mucho tiempo que los psiquiatras han reconocido que nuestros movimientos proporcionan indicadores sobre nuestro carácter, emociones y reacciones frente a otras

intenciones que se ocultan datras de las palabras.

personas. Según Flora Davis, autora del libro <u>La</u> <u>comunicación</u> <u>no verbal</u> nos dice que:

"Las palabras... son sólo el comienzo, porque detrás de ellas está el cimiento sobre el cual se construyen las relaciones humanas: la comunicación no verbal... las palabras pueden muy bien ser lo que emplea el hombre cuando le falla todo lo demás". (45)

El cuerpo humano comunica por sí mismo, puede haber un mensaje en la forma del cuerpo, por la forma en que se mueve o postura que adopta. Flora Davis hace referencia a que:

"Los rostros que adquirimos y la manera de llevar nuestros cuerpos no solamente tienen el sello de nuestra cultura, sino que, al mismo tiempo, poseen nuestro propio sello". (46).

El mensaje que se transmite por la apariencia personal no hace referencia sólo a la persona en sí, sino también a lo que esté diciendo.

Por medio de los gestos, nosotros descubrimos las intenciones que se ocultan detrás de las palabras.

El habla constituye una forma de comunicar sólo un aspecto de nuestro pensamiento. Por lo tanto, podemos

comunicar un aspecto de nuestro pensamiento que nunca entendimos comunicar, y más aún el receptor puede interpretar aspectos que nunca fueron de nuestra intención, expresarlos. Recordemos la característica C. y que apuntaba Vicario.

La comunicación no verbal, era la forma única como la raza humana se comunicaba, en los comienzos antes de la evolución del lenguaje hablado.

Así mismo, antes de que en el cine se incluyera el sonido y con éste los diálogos, las películas como recordarán, eran mudas y el peso para entender la historia estaba en el gesto de los actores, en la manera de expresar ciertos sentimientos, ciertos actos, etc. Todos estos comportamientos eran y son vehículos para que el espectador pudiera y pueda hoy entender un filme.

Cuando hablamos de movimientos corporales, gestualidad, incluímos aspectos como la mirada, el movimiento de cada parte del cuerpo del actor: manos, piernas, cintura, cabeza y dentro de esta la expresión de los ojos, el movimiento o posición de los labios y no sólo a nivel visual, si no a nivel auditivo como por ejemplo el timbre de voz. Todos estos son signos que nos indican las características de un personaje dentro de la narración fílmica.

CONCLUSIONES CONCLUSIONES

La imagen es la materia prima de los filmes, es el elemento básico del lenguaje del cine, es una figura que representa, es un objeto visual que muestra objetos ausentes. La imagen puede tener un contenido que denota y un contenido que connota, estos contenidos dependerán de la importancia que el cineasta le de.

La tensión fílmica entra en juego cada vez que la imagen tiene que funcionar como una estructura significante. La imagen y su propio ritmo despierta en los espectadores una emoción estética que los introduce en otros mundos.

El cine se desarrolla en un espacio y utiliza una serie de elementos visuales. Las imágenes, en el cine, exigen sucesiones de otras imágenes, también exigen cambios.

Entre las características de la imagen, tenemos: es una imagen plana; presenta una doble realidad (la imagen muestra objetos ausentes que son una especie de símbolos); crea una ilusión visual - fenómeno perceptivo y

psicológico que provoca la representación; representa la realidad, la imagen tiene el poder de densificar la realidad por medio de la selección y ordenamiento de lo filmado; la imagen encierra: figuras, fondos, bordes visuales, tiene la característica de forma de conjunto; lo mas específico de la imagen es el movimiento aparente , similar al movimiento que se percibe en la realidad; no tiene sentido sino en un conjunto de elementos orquestados debidamente, relacionados y combinados para conformar un todo visual. La imagen cinematográfica cumple con la función de reconocimiento (comparación entre lo que vemos - imagen - y lo que hemos visto - la realidad) y la función de rememoración, dirigida hacia la memoria, intelecto, razón. Las dos funciones hacen que el espectador realice construcciones visuales.

El papel de la imagen consiste en reproducir lo real, y, por tanto, conducirnos a la interpretación de los significados. La imagen demuestra tener una gran capacidad de exactitud figurativa, esto es, en cuanto a su valor representativo. En lo que se refiere al valor expresivo, que radica en la capacidad que tiene para transmitir significados exteriores a ella, la expresión de las imágenes no es absoluta, siempre está referida a convenciones.

La semiología de la imagen sistematiza y regula unos

códigos que permiten manejar con facilidad los mensajes que se van a emitir. Lo que distingue a la imagen de los demás objetos significantes es su "analogía", su iconicidad, su semejanza perceptiva con el objeto representado.

Los símbolos y los signos dentro del cine son sinónimos; toda significación presta un valor de signo: se hace simbólico.

El signo es un estímulo, cuya imagen mental está asociada en nuestro espíritu a la imagen de otro estímulo que ese signo tiene por función evocar en el objeto de establecer una comunicación.

El signo comunica un sentido, la intención puede darse inconscientemente.

La imagen no tiene un sólo código, toda codificación de la imagen es un acuerdo entre los usuarios del signo, que reconocen la relación entre el significante y el significado.

Pierre Giraud, distingue dos tipos de relación, una motivada y una inmotivada. La motivación es una relación natural, que libera el signo de la convención, cuando la motivación es menos fuerte el signo no tiene relación sensible entre el significante y significado, es entonces

cuando se denomina inmotivado al signo.

La imagen cinematográfica es un símbolo, un signo, una señal, un ícono, un índice. Los códigos icónicos se basan en elementos perceptibles realizados a partir de los códigos de transmisión. Se articulan en figuras, signos y semas.

Los códigos iconográficos tienen como significante a los significados de los códigos icónicos. El código fílmico no es código cinematográfico. El fílmico codifica una comunicación en el nivel de reglas determinadas del relato, mientras que el código cinematográfico codifica la facultad de reproducir la realidad por medio de aparatos cinematográficos.

En la imagen cinematográfica - al igual que en el mundo físico - el aspecto visual siempre está acompañado por el aspecto sonoro. El cine es, por tanto, un lenguaje de imágenes y un lenguaje de sonidos.

A cada imagen corresponden unos sonidos que le son propios, que provienen de ella (son producidos por los sujetos y objetos que la integran). Atendiendo a esta relación entre la imagen y el sonido, el aspecto sonoro del cine se puede clasificar en tres categorías: el sonido real, que es el producido por los objetos o

personas de la acción que se desarrolla en la pantalla; el <u>sonido subjetivo</u>, que no forma parte de la realidad percibida en la pantalla sino el que escucha alguno de los personajes; y el <u>sonido expresivo</u>, que está producido por un elemento que no forma parte de la realidad de la pantalla.

El habla, la música y los ruidos integran el universo de los fenómenos sonoros del cine. Todos son elementos integrantes de la imagen cinematográfica y como tales desempeñan una función determinada dentro del discurso, bien sea dramática, expresiva, descriptiva. Nosotros hemos agrupado estas funciones en cinco aspectos que resumen los aportes del sonido al cine, estos son: la impresión de realidad, la continuidad sonora, el empleo normal de la palabra, el silencio y las elipsis.

En todo caso, la función primaria del cine es dejarnos oir, completando la ilusión de la imagen, y por tanto, es la imagen la que nos introduce a que aceptemos la realidad del sonido.

Ya hemos dejado claro que el cine no reproduce exactamente la realidad, porque el proceso de reproducción presupone un proceso de selección por parte del creador que restringe nuestra voluntad para contemplar el mundo. Por lo que la diferencia fundamental entre el

acontecimiento natural y su apariencia en la pantalla, es más bien psicológica que física (ya que la reproducción mecânica del cine es altamente objetiva).

En el proceso de captar y contar esa realidad psicológica, el cineasta debe manejar una serie de elementos prácticos: los elementos del lenguaje cinematográfico. Cuando el cineasta decide qué es lo que va a contar al espectador, tiene varias posibilidadades de contar esa historia. Aquí es donde intervienen los diferentes elementos de la imagen, a través de ellos (y de todas las variantes de sus usos), el cineasta busca la manera de expresar ideas, pensamientos, crear emociones, sensaciones. En fin, el manejo de cada uno de esos elementos componentes de la imagen y la orquestación de los mismos como un todo, está determinado por una intención psicológica (la del creador) y persigue crear un efecto o reacción sobre el espectador.

Los elementos componentes de la imagen cinematográfica están esquematizados de la siguiente forma: el espacio dentro del cine, que incluye la composición de la imagen, el encuadre, la escala, los planos, la profundidad de campo, el ángulo, la iluminación, el movimiento, el montaje. El tiempo dentro

<u>del cine</u>, que incluye el tiempo psicológico y el físico.

Y <u>el elemento de la gestualidad</u>.

Cada uno de estos elementos tiene sus características propias, sus leyes y sus efectos. Lo interesante es que, una vez conocidos por separado, se les observe desde un punto de vista totalizador, tratando de establecer lo que pueden transnmitir cuando se articulan unos con otros.

nivel de fidelidad más alto que otras formas de

reproducción.

(2) Marcel Martin: El lenguele del cine., pag. 30

(3) M. Martin: op. cit. pag. 31

(4) Ibides, pag. 32

(5) V.F. Perkinsz El lenguaie del gine, pag. 144

(6) Ernst W. Combrich, citado por Jacques Aumont en:

Le inouen, pag.209.

7) Edgar Boris: El cine y el hombra insginario, pag-

(8) Jean Mitry: Talatica y Psicologia del cine. pag. 1

(9) Christian Nots: Anblisis de las imagenes, pag-10.

(10) C. Mets : op. dit. pag. 12

(II) Ibidem, pág. 21

(12) Roland Barthes: Los elementos de la semiplosia...

minado por F. Vicario en el mureo: Semiología de 1

imagen.

CITAS

- (1) Se ha colocado entre comillas porque la objetividad no es total, ya que a partir del momento en que la cámara capta la realidad, se crea una imagen reconstruída que depende del punto de vista del espectador. Sin embargo, la imagen cinematográfica es el resultado de un proceso de reproducción con un nivel de fidelidad más alto que otras formas de reproducción.
- (2) Marcel Martin: El lenguaje del cine, pág. 30
- (3) M. Martin: op. cit. pág. 31
- (4) Ibidem, pág. 32
- (5) V.F. Perkins: El lenguaje del cine, pág. 144
- (6) Ernst H. Gombrich, citado por Jacques Aumont en:

 <u>La imagen</u>, pág.209.
- (7) Edgar Morín: El cine y el hombre imaginario, pág. 161
- (8) Jean Mitry: Estética y Psicología del cine, pág. 24
- (9) Christian Metz: Análisis de las imágenes, pág.10.
- (10) C. Metz : op. cit. pág. 12
- (11) Ibidem, pág. 21
- (12) Roland Barthes: <u>Los elementos de la semiología</u>, citado por F. Vicario en el curso: Semiología de la imagen.

- (13) Citado por F. Vicario en el curso Semiología de la imagen, UCAB, 1993
- (14) Citado por F. Vicario en el curso Semiología de la imagen, UCAB, 1993.
- (15) Citado por F. Vicario en el curso Semiología de la imagen, UCAB, 1993.
- (16) Pierre Giraud: La semiología, pág.36
- (17) Umberto Eco: <u>Análisis de las imágenes</u>, Semiología de los mensajes visuales, pág. 25
- (18) Citado por U. Eco en: <u>Análisis de las imágenes</u>, pág. 26
- (19) idem.
- (20) U. Eco: op. cit. pág. 28
- (21) Pasolini citado por U. Eco: <u>Análisis de las</u>
 <u>imágenes</u>. pág. 71
- (22) Eisenstein citado por M. Martín: op. cit., pág. 120
- (23) André Bazin citado por M. Martin: op. cit., pág. 120
- (24) M. Martín: op. cit. pág. 199
- (25) V. F. Perkins: op. cit., pág. 115
- (26) Fernando Vicario (Cineasta): <u>Curso de Semiología</u>
 de la imagen, UCA B, Caracas-Abril de 1993.
- (27) Marcel Martín: El lenguaje del cine, pág. 222
- (28) M. Martín: op. cit. pá g. 41
- (29) Jacques Aumont: La imagen, pág 164

- (30) J. Aumont: op. cit. pág. 151
- (31) Citado por Jean Mitry en: <u>Estética y Psicología</u>
 <u>del cine</u>. pág. 51
- (32) Está en referencia a las posiciones más localizadas de la imagen retiniana. (Ver Aumont, <u>La imagen</u>, pág. 45).
- (33) M. martín: op. cit. pág., 63
- (34) A. Golovnia: La iluminación cinematográfica, pág. 27
- (35) A. Golovnia: op. cit., pág.31
- (36) M. Martin: op. cit., pág.79
- (37) A. Golovnia: op. cit., pág.160
- (38) A. Golovnia: op. cit., pág.95
- (39) J. Aumont: op. cit., pág.52
- (40) M. Martín: op. cit., pág.151
- (41) Ibidem, pág.158
- (42) Lamet: Lecciones de cine, pág. 91
- (43) Jean Mitry: Estética y Psicología del cine, pág. 315
- (44) R. Stephenson y J. R. Debrix: El cine como arte, pág. 8 9
- (45) Flora Davis: La comunicación no verbal, pág. 21
- (45) F. Davis: op. cit., pág. 56

IV. EL SUSPENSO: LA ESTRUCTURA DEL TEMOR

A. EL SUSPENSO

El término suspenso tiende a asociarse directamente con un tipo de cine o de subliteratura (El THRILLER). Y aunque estos dos aspectos han sido estudiados, de una u otra forma en varias ocasiones, ninguno de estos estudios ha enfocado directamente el tema del suspenso; sin embargo, a ellos debemos ciertas reflexiones importantes sobre el tema. Para lograr una primera aproximación tomaremos en consideración algunas de las definicione suplanteadas con respecto al suspenso.

Ellas son:

SUSPENSO: "Adj. suspendido, colgado./ Fig. Desconcertado, sorprendido, absorto, enajeado./ En suspenso: pendiente de resolución." (1).

Diccionario Nuevo Larousse

SUSPENSE: "M. (pal. Ingl.) Ansiosa expectación ante el desenlace de un argumento de un filme, una una novela, etc." (2)

Diccionario Pequeño Larousse Ilustrado

SUSPENSO: "Expectación prolongada y muy tensa ante una obra literaria. Especialmente en el teatro, el cine y la novela. Puede ser de incertidumbre o anticipación". (3).

Diccionario Literario, D.J.A. Pérez Rio.

SUSPENSO: "Situación emocional literalmente angustiosa producida por una escena dramática de desenlace diferido o indeciso". (4)

Diccionario Básico Escasa.

SUSPENSO " El suspenso es un efecto secundario derivado de elementos dramáticos; el suspenso no es un elemento del relato sino una reacción del espectador ante el relato". (5).

EUGENE VALE

Teniendo en cuenta estas definiciones y en base a nuestras propias concepciones, consideraremos al SUSPENSO como: la reacción del espectador, derivada de los elementos dramáticos del relato y que se traduce en un estado emocional de prolongada, angustiosa y tensa expectación ante el descenlace del argumento.

El SUSPENSO no le pertenece totalmente a una forma de expresión artística en particular. No le pertenece a la literatura, ni al cine, ni al teatro. En principio, todo relato sea cual sea el medio para comunicarlo estimula en nosotros la expectación. Ese deseo de contemplar una información, que a propósito y necesariamente se nos da en forma progresiva.

En este caso, trataremos el SUSPENSO provocado en los espectadores de imágenes fílmicas. Es decir: EL SUSPENSO CINEMATOGRAFICO. Pero no la expectación ante cualquier narración fílmica, sino la expectación prolongada, angustiosa y tensa, en otras palabras, suspenso provocado por un género cinematográfico particular: el género de suspenso psicológico o Psico-Thriller. Por tanto, para los efectos de la investigación entenderemos por Psico-Thriller: el sub-género del cine de suspenso que persigue lograr las mismas reacciones de angustia y temor en el espectador, pero, apelando al sentimiento de inseguridad recíproco en el protagonista y espectador, basándose en los aspectos de el personalidad humana que se reflejan en los personajes. E1punto donde convergen la normalidad y la desviación es el área que trata el Psico-Thriller o suspenso psicológico. En el Psico-Thriller el espectador tiene libertad para

interpretar las historias de su filmes y las posiciones de los personajes. El Psico-Thriller se caracteriza por presentar formas extremas de conducta humana; que identifican al agente perturbador que influye en la vida del agente perturbado. Para definir al suspenso cinematográfico es necesario tener en cuenta a sus dos elementos fundamentales: el espectador y el relato.

1. Suspenso: Espectador y relato

Para que podamos hablar de suspenso es imprescindible la presencia de dos elementos: el espectador y el relato. Tal vez, el epectador sea el elemento de mayor importancia porque él es quien lo padece. El suspenso es un estado emocional, es una reacción ante un estímulo, por tanto, para que se produzca, hace falta la persona que experimente la emoción. Si no se cuenta con la persona que experimente la sensación, no puede crearse la misma. El segundo elemento necesario para definir el suspenso es el relato. Este contiene los elementos dramáticos que producen la reacción, en el relato se encuentran los estímulos que provocan la reacción.

Estos dos elementos inciden directamente en la definición del suspenso. Es decir, que el mismo puede y debe ser enfocado desde dos perspectivas, la de los

infiere. Cuando está desordenada trata de reproanizarla

elementos que tienen un rol determinante en su creación:

la del sujeto que lo padece, el espectador; y la del

elemento que lo causa, el relato. Conviene entonces

ahondar en cada uno de ellos, y su relación con el

suspenso.

a. Relación entre el suspenso y el espectador

Al estudiar al suspenso desde el punto de vista del sujeto que lo experimenta, es decir, del espectador, nos referimos precisamente a su rol de espectador ante un relato. En este sentido, el objetivo principal de la narración es que sea comprendida por el espectador, para que éste participe en la construcción del relato y reaccione de acuerdo lo establecido previamente por el discurso fílmico. El espectador busca dar coherencia al discurso fílmico, se esfuerza por darle unidad y orden a su pensamiento.

Al enfrentarse al discuso fílmico el espectador participa activamente en la construcción del relato. Cuando la información es incompleta, el espectador la infiere. Cuando está desordenada trata de reorganizarla en su mente. Lo que busca es entender la continuidad fílmica como un conjunto de hechos que ocurren en grupos

definidos que están conectados por temporaridad o causalidad. Para eso el espectador recurre, por un lado, a la búsqueda de relevancia de cada uno de los eventos para la resolución del argumento; y por otro lado a su experiencia previa y a las hipótesis que construye en función del contexto. Comprender lo que sucede, dónde, cuándo y por qué sucede es en definitiva entender el relato de un filme.

Generalmente, dentro del relato existen elementos que dificultan su comprensión. Ante un discurso incompleto el espectador tiene como reacción natural el interés por ampliar sus conocimientos y comprender el discurso. Esta capacidad de comprensión determina la capacidad que tiene el hombre de sentir la suspensión, de sentir incomodidad y estar pendiente de la resolución de lo que desconoce. Es en este momento, cuando el espectador ejerce su rol, al ir acumulando los datos no resueltos mediante un proceso de selección y ordenamiento, al buscar una conexión entre los eventos, para unificarnos en lo que sería la historia completa.

Si se violentan los esquemas mentales de la narración que permanecen en la mente de los espectadores, es decir, si la información es incompleta o retardada, el espectador

permanece atento para completar el discurso en su mente, en base al planteamiento de hipótesis. El espectador espera algo y esa espera lo hace sentir el suspenso, por completar la información del discurso para comprenderlo.

"El efecto de suspenso se produce por la falta de información para con el espectador y por la capacidad que tiene el mismo de ordenar sus planteamientos para comprender el discurso". (6).

b. Relación entre el suspenso y el relato

El relato, o mejor dicho, la forma como éste es contado contiene los elementos dramáticos que sirven de estímulo para provocar suspenso. El espectador experimenta el suspenso, pero los estímulos que provocan esa reacción están en la narración misma. Por lo tanto, la narración tiene que llamar la atención del espectador, despertar su interés y provocar espectativas en él. La idea consiste en construir un relato en donde los datos (el material a narrar) sean impartidos de manera interesante para que provoque suspenso en el espectador. La forma interesante en que la narración proporcione la información al espectador tiene que ver con la forma como se presenten los mismos en función a los eventos narrativos en sí mismos, la estructura dramática de su construcción y el estilo como se presenten.

Los eventos narrativos en sí mismos implican la acción como una cadena de eventos cronológicos de causaefecto que ocurren dentro de una duración dada y en un
espacio dado. La estructura dramática se refiere a la
forma de presentación de los eventos narrativos. Es
decir, la manera escogida para contar la serie de eventos
según una lógica narrativa, un tiempo y un espacio. El
estilo tiene que ver con el sistema de orquestación de
cada uno de los elementos del lenguaje cinematográfico.

La narración fílmica tiene una amplia gama de posibilidades para conjugar los tres elementos anteriores: los eventos narrativos, la estructura narrativa y el lenguaje cinematográfico no estilo. EIbajo parámetros o leyes estrictas estructurar đе ortografía, porque es imposible regular el creativo. Sin embargo, la narración puede ser estudiada desde diversas ópticas para acercarse a ella como fuente emanente de estímulos que provoquen suspenso en el Una de estas ópticas, la más universalista, espectador. que aborda a la narración como suplidora de la información, dejando de lado los aspectos específicos.

Para los efectos de esta investigación la narración como fuente de estímulos que crean suspenso, será vista

desde la óptica del estilo de la misma. Es decir, se la estudiará en cuanto a la forma como son orquestrados cada uno de los elementos del lenguaje cinematográfico para crear suspenso en el espectador.

Características del suspenso

Anteriormente se dijo que el suspenso es la reacción del espectador, derivada de los elementos dramáticos del relato y que se traduce en un estado emocional de prolongada, angusticosa y tensa expectación ante el desenlace del argumento. Se mencionó que para que este proceso se dé, es necesaria la presencia del espectador y del relato. El espectador es quien padece o experimenta el suspenso en función de los estímulos provenientes de la narración. Por tanto, la narración debe estar hecha de tal forma que despierte el interés y mantenga la expectativa, la suspensión del espectador.

Ahora es importante que tratemos una serie de estructuras constantes que condicionan la creación del suspenso en el espectador y que podríamos catalogar como características del suspenso.

En primer lugar, debemos considerar: El estableci-

miento de la intención del personaje, que conduce a la determinación de un objetivo a cumplir en el transcurso de la historia. Esta intención motivará al espectador a formular hipótesis de si se logrará o nó el objetivo estblecido por la intención. Ese objetivo debe orientar la acción hacia una meta clara, porque de lo contrario será muy difícil que se cree el suspenso.

En segundo lugar, es necesario: el planteamiento de dificultades que choquen con la intención y hagan parecer casi imposible el cumplimiento de los objetivos. Esas dificultades, además, actuarán como elementos que entorpecen la comprensión del discurso por parte del espectador, lo cual hará que esté más atento al relato. En este sentido, hay una serie de recursos a que apela el suspenso y que se relacionan con la forma de proporcionar la información que el espectador necesita para comprender el discurso (serán explicados más adelante.)

Por último, el planteamiento de esas dificultades provoca en el espectador; <u>La sensación de duda</u>, sobre si se alcanzará el objetivo o no. Esta sensación de duda es lo que crea el suspenso.

Estas características son resumidas por Eugene Vale

cuando dice:

"La primera condición para lograr la intención. suspenso es intención establece un objetivo, si no hay dificultades no hay duda de que la intención alcanzará su objetivo; y si hay duda, no hay suspenso para nosotros. Para crear una duda la con chocar intención debe dificultades. En la lucha resultante entre la intención y las dificultades radica la duda de la frustración o el cumplimiento de la intención y logro o nó del objetivo. Y en tanto, el espectador dude del resultado de la intención sentirá suspenso". (7):

3 Recursos manejados para crear suspenso

El espectador que se enfrenta a una narración cinematográfica trata de comprender la continuidad fílmica para construir el relato. La narración le proporciona un conjunto de informaciones que le permiten lograr esa construcción. Pero así como estos datos le permiten estar informados, los datos faltantes o restringidos son los que producen que el espectador mantenga su atención en las acciones del relato, es decir, que crean el suspenso. Estos recursos son:

- a. El retardo o dilación de la información
- b. La restricción de la información
- c. La objetividad o subjetividad de la información

d. La comunicatividad de la información.

a. El retardo o dilación de la nformación

El hecho de que una información que el espectador necesita saber no se presente, hace que este último permanezca atento para completar el discurso en su mente. El suspenso sucede cuando una acción que lleva un ritmo normal, que ha fijado su objetivo y que además conlleva peligro, es retardada.

b. La restricción de la información

El efecto de suspenso se produce por la falta de información para con el espectador.

c. La objetividad o subjetividad de la información

Se crea suspenso en relación con la profundidad de la información, con el grado de objetividad o subjtividad de la misma. Así el relato puede ser más dramático o más serio. Depende de la visión consciente o inconsciente del personaje, el narrador o el autor. Si las informaciones no son veraces pueden hacer que el espectador postule hipótesis falsas sobre lo que ha de acontecer.

d. La comunicatividad de la información

Cuando el relato se guarda parte de información, pero manifiesta su conocimiento, puede hacer que el espectador se mantenga interesado al saber que hay más información y que pronto la recibirá.

4. Tipos de suspenso

El suspenso puede ser clasificado según distintos criterios. Uno de ellos es en función de la causa que originó la dilación de la información requerida para cerrar un ciclo. Si la causa es producto de la acción misma y contribuye al alcance de la solución se le considera suspenso interno. Pero, si la causa es accidental, hasta el punto de que si se elimina de la historia no afecta a la acción, entonces se le considera suspenso externo.

Otro criterio de clasificación responde a los recursos dramáticos empleados por el narrador. Según esta el suspenso se clasificaría en:

a. Suspenso de lo impredecible:

El recurso dramático empleado es lo impredecible, por

lo tanto, se resuelve por la sorpresa. A lo largo del relato el espectador recibe una serie de datos con los cuales formula una hipótesis. El relato le proporciona informaciones que el espectador usa para comprobar su hipótesis, por lo que cree que son válidas, durante el retraso. El relato cambia sorpresivamente y anula las hipótesis obligándolo a efectuar nuevas preguntas.

b. El "suspense" de lo imponderable:

El recurso dramático empleado es lo inalcanzable, lo desconocido o lo sobrenatural, por lo tanto, no se puede mantener un control. El espectador se angustia al buscar una forma de controlar una situación ante la cual se siente impotente. Cada intento se toma como un avance hacia la solución, pero esta se guarda para el final, por tanto, a lo largo de toda la historia se mantiene el suspenso con avances y retrocesos.

c. El suspenso preceptivo:

El relato, mediante una serie de información que el espectador asimila, establece un orden (preceptos) que luego se dedica a infringir. El suspenso se produce porque el espectador observa cómo se rompe el orden que ya había asimilado como una Ley y del cual ya conoce las consecuencias.

Estos tres tipos de suspensos no son excluyentes, los filmes los utilizan también en combinación de unos con otros a distintos niveles de intensidad, para mantener al espectador atento durante todo el filme.

5. El manejo del tiempo en el suspenso

En los filmes se manejan varias historias dentro de una historia mayor, la forma cómo se estructuren estas pequeñas historias también constituye un recurso importante para la creación de suspenso en el espectador. Porque su ubicación dentro de la continuidad narrativa constituye una forma de dilación de la información, que contribuye a la creación del interés y expectación ante el relato.

La ubicación de cada una de estas historias, dentro del relato para crear suspenso puede hacerse por:

.a. Encadenamiento:

Es el enlace o coordinación secuencial de una historia detrás de la otra. La historia principal seguida de la secundaria

b. Interrelación:

Supone la intervención momentánea de la historia por la inserción de una historia dentro de otra. La utilización desmedida de este recurso puede llevar a la exasperación. Se usa para lograr la extensión de la línea argumenta sin poner en peligro el relato. la tensión que genera la intercalación está ligada al retardamiento inherente a este recurso, implica una demora para llegar al final.

c. Alternancia

Consiste en contar dos historias simultáneamente, interumpiendo una para dar paso a la otra y luego retornar a la siguiente. Puede usarse para dejar suspendida una acción importante cuando se pasa a la siguiente creando tensión y centrando el interés.

Según la rapidez con que se sucedan las escenas, el suspenso puede considerarse: SUSPENSO DEL SER o SUSPENSO DEL HACER. El primero se aplica al de escenas lentas, al de retardamiento, que es detallista y enseñante. El segundo, es aquel donde el retardamiento de las escenas rápidas se cumple a través de acciones que provocan catarsis, que complican la trama de forma vertiginosa,

(rapidez no se contrapone a retardamiento) que, a pesar de ser rápida se experimenta como una dilación respecto al desenlace.

6a. La temática del suspenso

Los temas que trata el suspenso recorren una amplia gama de posibilidades que van desde el tema policial hasta los temas infernales. Algunos de ellos son:

El policíaco

A lucha entre el bien el mal

El melodrama

Lo sobrenatural

El psicoanálisis

puntos de vista El religioso de ubicar històricamente

El judicial

Muches come La muerte de la miscordigenes so remontan

La política

Indular en los es El crimen

El horror

El temor al pecado

Los desdoblamientos del alma humana

Los trastornos de la personalidad

ETC.

B. EL CINE DE SUSPENSO

1. Orígenes del género

Precisar cuáles son los orígenes del cine de suspenso como género cinematográfico no es una tarea fácil por varias razones, entre ellas, dos fundamentalmente: Primero, porque exíste la tendencia a confundir el suspenso inherente a toda narración con el suspenso como género específico. Segundo, porque son muy variados los puntos de vista, en cuanto a dónde ubicar históricamente los inicios de dicho género.

Muchos conocedores opinan que sus orígenes se remontan a las primeras obras del cine, otros lo ubican más atrás aún, en la literatura de folletín, otros más dicen que se inicia en los años treinta, y así siguen gran cantidad de

otras opiniones distintas. La controversia se debe principalmente a que ninguna de las películas a las que se le atribuye la creación del suspenso como género cinematográfico presenta un modelo totalizador, ni sistematizado. Cada película, por separado, tiene cierta característica que se podría considerar como antecedente de lo que es el cine de suspenso, pero, no existe, excepto por la de Hitchcock, una filmografía que reúna en ella todas las características del género como tal. A pesar de ello, todos los aportes de las obras anteriores no se pueden pasar por alto.

Por todas estas razones hemos considerado conveniente englobar todos estos aspectos como los antecedntes del cine de suspenso, y hablar del género como tal, a partir de la obra de Alfred Hitchcock, porque en ella se sistematizan todos los elementos que caracterizan al cine de suspenso.

Entre los primeros antecedentes del cine de suspenso, que encontramos está la literatura, más específicamente en la Novela Policial, comenzando con Edar Allen Poe para concluir en la Novela Negra. En ellas, predominan los indicios criminales que disparan sus sospechas en todas las

direcciones posibles para confundir deliberadamente al lector, creando un suspenso que esclaviza. Su estructura ideológica es simplista, presenta la lucha maniquea entre el bien y el mal. Luego, esta Novela Policial evoluciona con el advenimiento de la Novela Negra que modifica el modelo conformista de la Policia.

Para algunos conocedores, el suspenso en el cine es muy antiguo, aunque no como género cinematográfico. Pero se pueden encontrar indicios de lo que sería posteriormente el cine del suspenso, entre los primeros grandes creadores cinematográficos de los primeros veinte años de cine. Algunas de sus técnicas que luego se utilizarían en el cine de suspenso, ya habían sido puestas en práctica por Griffith, específicamente en algunos fragmentos del filme El nacimiento de un Nación, cuando utiliza la técnica del retardamiento para crear suspenso.

El Cine Negro de los años cuarenta, también tuvo influencia temática en lo que sería posteriormente el cine de suspenso. Ese género gira en torno a un motivo: los casos de asesinato. Se manejan algunos elementos del suspenso y se crearon reacciones a nivel psicológico en el espectador.

Otro antecedente muy importante que hay que tomar en cuenta es la aparición a finales del siglo XIX de una serie de escritores, que van a tener una gran influencia en la narrativa del siglo XX. Las historias como la del "Dr. Jekyll y Míster Hyde" serán premonitorias de lo que más adelante será el suspenso. Por otro lado, las historias policiales al estilo de Sherlock Holmes también marcarán parte de la temática que tratará el suspenso.

Uno de los antecedentes más destacados de lo que sería posteriormente el género de suspenso, lo constituye el cine expresionista alemán, cuyo estilo, técnica y tendencia estética hacia lo oscuro e indeterminado influirán definitivamente sobre las formas de enfrentar la realidad. En él los hechos exteriores se transforman en elementos internos y se exteriorizan incidentes psíquicos. El suspenso tomará mucho de esto para crear el clima o mundo interior de sus películas. Obras como: El Gabinete del Dr. Caligari de Robert Wiene, Nosferatu de F.W. Murnau, Dr. Mabuse el Jugador y Metrópolis de Fritz Lang, resumen muchos aspectos estéticos, dramáticos y narrativos de lo que sería posteriormente el suspenso.

3. La obra de Alfred Hitchcock

El género del suspenso se sistematiza como tal con Alfred Hitchcock . Este genio del cine fue quien dió forma definitiva a lo que se llamaría el cine de suspenso.

Por la genialidad que lo envuelve resultaría muy ineresante dedicarnos a estudiar más aspectos de su vida y obra, sus películas, su trayectoria, etc. Pero a efectos de esta investigación nos limitaremos a reseñar brevemente los aportes fundamentales de A. Hitchcock al cine, como creador del género del suspenso.

a) Aportes fundamentales de A. Hitchcock al cine mundial

1. Avances tècnicos

a) Nuevos formatos

Hasta la década del 50, el cine se había servido de pantallas de tipo Cinemascope, nada pequeñas, pero nunca lo suficientemente grandes como para dar visión más realista de la acción cinematográfica.

A principios de los cincuenta, Hollywood se vió

necesitado de otro tipo de formatos, debido a la avalancha de películas con extensas tomas panorámicas, meticulosos primeros planos y acciones muy realistas. Películas como: "An American in Paris" (1951), "From Here to Eternity" (1953), "On the Water-front" (1954), " East of Eden" (1954), etc., iban a llenar por completo la pantalla y se perdería calidad y cantidad en la proyección. Entonces, fue cuando aparecieron dos sistemas que revolucionarían la proyección cinematográfica: el primero, más revolucionario, era la Tercera Dimensión 3-D (1953), la cual, en vez de presentarnos las dos dimensiones cotidianas del cine, nos mostraba el filme casi en vivo; el segundo, más conservador, pero más práctico, era el Vista Visión (1954), que era un sistema de proyección panorámica, más cómoda para los primeros planos y para la concepción visual en general.

Muy pronto A. Hitchcock adopta estos sistemas y, es así, casi el pionero de la 3-DS con "Dial M. for Murder" (1953); y es, tambiénm, uno de los primeros en aprovechar la Vistavisión con "Rear Window". Es de hacer notar, que estos filmes se estrenaron en el mísmo año de aparición del sistema de proyección correspondiente a cada uno. Véase que en estas dos películas, la protagonista es Grace Kelly ¿ Acaso fue la manera de demostrarle su admiración?

b) - Trucos inconcebibles.

A. Hitchcock utilizó en sus obras muchos trucos, tantos que sería imposible describirlos todos aquí; pero, para darnos una idea hablaremos de los siguientes: el avión que cae al agua en "Foreign Correspondent", las escenas oníricas en "Spellbound", la distorsión en "Vértigo", el dibujo que se usó para "Psycho", las escenas terroríficas en "The Birds", la escena del bigote en "Blackmail" y el carrusel en "Strangers on a Train".

En el caso del avión de "Foreign Correspondent", el truco fue explicado anteriormente (8). las escenas de sueños de Spellbound", no fueron unos efectos tan complicados, pero resaltan los inmensos decorados surrealistas que pintó Dalí. En "Vértigo," la distorsión de la mirada de James Stewart se logró con una combinación de movimientos de cámara: un travellíng y un zoom, lo que produce una sensación ambigua, como si se fuera a desmayar. Pero el verdadero problema era ¿dónde filmarlo? ya que el hacerlo en la escalera del campanario (lugar donde se encontraba Stewart), salía extremadamente costoso. Por tanto, se construyó una maqueta, tamaño natural, de la escalera y se colocó horizontalmente en el

piso y se grabó sobre una dolly. En Psicosis, problema era que la escalera del hotel no producía sensación esperada; se filmó varias veces y no se logró mejorarla, entonces se acudió a Saul Bass, un dibujante. Bass realizó varios bocetos, hasta que encontró el ángulo más propicio para la toma. Se filmó según los dibujos y quedó perfecto; por eso Hitchcock siempre utilizaba un "story-board" en vez de guión normal. En "los Pájaros" se presentó algo que, para los técnicos de hoy en día no es gran cosa, pero, para la época (1963), fué una proeza técnica. Esto fue la utilización, en las escenas en que atacaban unas bandadas de pájaros, dé la doble impresión, que no es más que superponer una imágen sobre otra para que aparezca una sola. Lo de "Blackmail" es algo muy simple, en el cine mudo los villanos siempre usaban bigotes, pero en este filme no. Cuando el villano se aprestaba a atacar a la mujer, la sombra de una reja le dibujó el faltante bigote. Esto fue un adiós al cine mudo por parte de Hitchcock. Finalmente, en " Strangers on a Train" se muestra un carrusel desbocado el cual se rompe súbitamente con un hombre dentro. Esto no es más que una utilización de maquetas a escala: una del carrusel y otra del hombre cosas simples, pero que dan como resultado obras de arte.

c) Iluminación de Verde Mitchards

El primer ejemplo surge en "Notorious" cuando Cary Grant e Ingrid Bergman van en el automóvil. Ella conduce a gran velocidad y son perseguidos por un agente motorizado, quien los pasa y se detiene delante de ellos. Como el motorizado era una transparencia Hitchcock empleó una luz a un lado, que hizo girar en la nuca de los actores para semejar el faro de la moto.

En "The Lodger", hay una iluminación impresionista, cuando una chica rubia grita de frente a la cámara. Hitchcock colocó la cabeza de la joven sobre una placa de cristal, esparció sus cabellos hasta que llenaron todo el cuadro, luego la iluminó por debajo.

"Suspicion" se necesitaba concentrar la atención del público en el vaso de leche que llevaba en la mano Cary Grant. Para lograr esto, Hitchcock mandó a poner un bombillo especial dentro de la leche, así el vaso brilló incandescentemente.

En "Vértigo", cuando J. Steward sigue a Kim Novak por el cementrio, ella se veía bastante misteriosa. Para esto se rodaba a tavés de filtros de niebla y así se

conseguía un efecto coloreado de verde. Hitchcock presentaba en sus películas una iluminación preciosista y sin mucho colorido.

2. El lenguaje hitchcockiano

La narrativa de Hitchcock es absolutamente propia e intransferible. Aquí desarrollaremos varias de las características de ese lenguaje.

Como primera característica es curioso comprobar que los héroes de todas sus películas se encuentran, sin excepción, profesional y temporalmente disponibles. Ejemplo: J. Stewart está en silla de ruedas (Rear Window); las acciones de "Psicosis" y los "Pájaros" transcuren en fin de semana; " Marnie" se inicia cuando Tippy Hedren abandona su empleo. Mediante estas situaciones, Hitchcock los desnuda en su entorno social, los aísla, los reduce a sí mismo, para poder estudiar sus temores y frustraciones. Estos individuos son los más semejante posible al ciudadano medio, para que el espectador pueda identificarse con el protagonista. Estos personajes no poseen otro camino para dominar las fuerzas maléficas que el amor, porque si el suspenso nace de la oposición de dos conceptos, con el protagonista

balanceándose entre ambos, el amor es la negación del suspenso puesto que amor es totalidad.

Otra característica es el conflicto entre culpable e inocente, que en Hitchcock se manifiesta como un combate entre la luz y las tinieblas, entre el bien y el mal, entre materia y espíritu, etc. Este peligro de subyugación por las tinieblas generalmente se expresa por sumisión a una madre dominante. De allí el extenso elenco de madres de Hitchcock.

Como elementos importantes están sus principios estéticos que se manifiestan a través de ciertos principios lógicos:

-Hitchcock no copia al mundo, lo inventa a su imagen y semejanza. Es eminentemente onírico.

-Su estética es el resultado de un gigantesco psicoanálisis de nuestra civilización.

-Su estética nace de la visión parcial de la realidad, porque sólo se ve lo que él quiere que se vea.

El reflejo del personaje es la forma para del mal.

-Hitchcock siente un verdadero terror por lo cotidiano.

-A medida que la tensión aumenta disminuye el tiempo de la narración.

-Hitchcock no dice nada, lo muestra. Las relaciones entre los personajes están expuestas en forma visual.

-El objeto más importante es el rostro del actor, auténtico espejo del alma.

Como ya dijimos, la gran idea que preside la imaginería hitchcockiana es la absorción del hombre por cualquiera de las potencias contrapuestas que se lo disputan. Veamos a continuación algunos elementos simbólicos relacionados con esa dialéctica:

- Todos los personajes situados en zonas obscuras son progresivamente seducidos y dominados por las tinieblas.
- La caída progresiva de la oscuridad implica el crecimiento del poder de las tinieblas.
- La noche marca la victoria de las tinieblas
- El reflejo del personaje es la forma pura del mal.
- El negro es el estado máximo del dominio de las tinieblas.

a) Un pretexto para un estilo (McGuffin)

Cuando se rueda un filme de intriga la mayor preocupación es el Mc Guffin. ¿Qué es el McGuffin? Es el hilo conductor del misterio, el pretexto secreto que rige toda la construcción de la obra: la tonada musical de The "Lady Vanishes," el uranio de "Notorious," etc. En definitiva es la estructura dramática del filme.

Cuanto más logrado sea el McGuffin, más lograda será la película; forma tradicional de Hollywood, que Hitchcock ha demostrado en repetidas ocasiones ser totalmente inválida. Hitchcock ha aprendido en el curso de los años que el McGuffin no es nada. Su mejor McGuffin (por mejor queremos decir el más vacío) es el "North by Nortwest". En este filme el McGuffin está reducido a su más mínina expresión: nada. Finalmente, la obra de Hitchcock remite al vacío, a la nada, lo cual equivale a la totalidad, a la riqueza. Es decir, al infinito.

b) El suspenso de Hitchcock

El suspenso es el representante de la más antigua tradición filosófica. En sí mismo lleva la forma primitiva de la angustia existencial, porque se halla

profundamente ligado a un sentimiento de inseguridad reciproco en el protagonista y el espectador. El suspenso no es un término univoco. Por el contrario, la ambigüedad de su concepto permite tratarlo, definirlo desde varios puntos de vista:

- Dramático: aquí el suspenso sería la dramatización del material narrativo de un filme. La presentación más intensa posible de las situaciones dramáticas.
- Estético: aquí el tema fundamental de todo autor es el de la relación con su creación. Esto a la larga va a embarcar al espectador en el universo irracional de la pura sensación, así logra Hitchcock inmiscuir directamente al espectador en el suspenso.
- Creativo: aquí el suspenso nace de la visión parcial de la realidad, que se traduce en el estilo analítico de la planificación hitchcockiana.

c) Influencia en el cine mundial

La influencia de Hitchcock en el cine va más allá de una simple participación; es un innovador, un creador.

Como el rasgo más importante señalamos que es nada menos

que el creador de un nuevo género cinematográfico: el suspenso. Y no es un simple suspenso, sino que lo refuerza con originales toques de aventura, horror y humor. No se trata de defender una beata y ciega admiración por la obra de este cineasta. Se trata, por un estricto deber de justicia, de colocar a Hitchcock, en el lugar que por méritos propios le corresponde, junto a los cuatro o cinco responsables de la estética cinematográfica actual (Einsenstein, Renoir, Dreyer, Welles, Lang, etc.). Hitchcock, como quizá ningún otro realizador, ha sabido crear un universo fílmico absolutamente propio e intransferible. Pero va a dar, a proporcionar, nuevos modos de realización.

Además, Hitchcock ha tenido un influjo notable en diversos realizadores, tan distintos entre sí, y a la vez fraternos en su admiración por la técnica del viejo maestro. Entre estos directores están: Fraçois Truffaut, Vincent Minelli, Orson Welles, René Clément, Robert Wise, Akira Kurosawa, William Wyler, Otto Preminger, Roman Polanski, Claude Chabrol, Ingmar Bergman, Ridley Sott y hasta el muy comecial Steven Spielberg.

Además, de todo lo citado anteriormente hay que decir que Hitchcock logró influenciar al cine de tal

manera, que surgieron nuevos géneros basados en su arte.

Entre esos géneros están los representados por películas como: Friday 13, que basa su transfondo en Psicosis;

James Bond 007, que basa sus aventuras en North by Nothwest; o Tiburón, que si bien no es lo mismo tiene un estilo muy parecido a The Birds.

Como se puede ver Hitchcock ejerce una notable influencia en el mundo de la cinematografía, y con el tiempo, en vez de decaer, asciende su popularidad entre los amantes del buen cine.

el chique y hasta con el absurdo aparente de su elistencia.

C. LA ESTRUCTURA DEL TEMOR EN LOS " PSICO-THRILLERS"

1. La angustia del hombre

El hombre es un ser para la muerte, (Heidegger) y un ser para la nada, (Sartre) la muerte es la posibilidad de mis imposibilidades (Heide - gger) la imposibilidad de mis posibilidades (Sartre).

La más amtigua y poderosa emoción de la raza humana es el miedo.

sobre la eticlogia y la significación (Lovecraft H.P.).

El hombre se pregunta por el mundo y por las cosas, por la materia y por la vida, por su esencia y sus leyes. El hombre se pregunta por su propia esencia y tiene que formularse esa pregunta porque personalmente es problemático para sí mismo. Más problemático resulta cuando el espíritu y los acontecimientos de la época le ponen en tela de juicio, y amenazan con el trastorno y disolución de todos los órdenes humanos y le enfrentan con el enigma y hasta con el absurdo aparente de su existencia. De esta forma, se plantea las preguntas acerca de su ser, su posición en el mundo y el sentido de su existencia.

"Sólo el hombre puede preguntarse por su propia esencia. Todos los demás seres tienen una existencia o presencia inconsciente y ajena a cualquier problematicidad." (9)

Unicamente el hombre sabe de sí mismo y se comprende. Sólo por esto es posible que pueda también preguntarse: ¿Quién soy yo y qué hago en este mundo? ¿Qué hay más allá? ¿Quien me creó, si he sido creado?. Estas son las eternas preguntas de la angustia existencial del hombre.

La cuestión de la ANGUSTIA es, sin duda entre otras muchas, pero de una manera particularmente marcada, una verdadera encrucijada. Filósofos y moralistas discuten sobre la etiología y la significación de la experiencia de la angustia, situada a mitad del camino entre lo normal y lo patológico.

La conciencia - angustia parece no ser conciencia de alguna cosa, puesto que, contrariamente a lo que ocurre con el miedo - que tiene un objeto conocido - la angustia se presenta como un temor indeterminado. Sin duda, la amenaza flotante puede tomar forma en ciertos casos. La conciencia - angustia es una intencionalidad vacía que no organiza una relación definible entre el yo y el mundo.

El austriaco Fritz Lang, puso en escena toda una

serie de películas de terror, entre ellas EL TESTAMENTO DEL DOCTOR MABUSE y METROPOLIS. El mecanismo es siempre el mismo: la angustia nace del "suspense", de la espera de la llegada de lo que, indudablemente, no puede dejar de producirse. El tiempo y su negación, la muerte, justifican la angustia.

La angustia se experimenta como un estado de miedo protector. Cuando ésta produce sufrimiento, debe ser reducida. El individuo sufre intensamente con la crisis de angustia y, cuando ella pasa, es algo así como invocada por él. En los filmes de "suspense" los espectadores se angustian por situaciones que presentan ciertas historias.

La angustia no es un sentimiento negativo. Gracias a ella, el hombre adquiere conciencia de su libertad. "La angustia es el deseo de lo que se teme" (Kierdegaard).

El temor antagonista de la angustia obedece a un objeto definido. Un objeto (causa, motivo) es posible de ser desafiado, atacado, con la ausencia. Podemos actuar contra el objeto, o amoldarnos a él, o escapar de él.

Contrariamente a la situación de lucha, de enfrentamiento con el objeto de la angustia, el temor

culpable. Un individuo puede sentirse culpable y no serio.

también desaparece cuando nos identificamos con él.

La angustia carece de objeto, el temor es siempre temor de tal o cual cosa. El único objeto en la angustia es la amenaza misma, pero no la fuente de la amenaza.

Entonces, el objeto del temor: es el temor mismo. La angustia y el temor son distinguibles más no separables. "El temor a la muerte determina el elemento de angustia en todo temor" (Tillich).

La más terrible de las angustias es la angustia existencial. En poco tiempo, el sujeto la psicologiza, la mundaniza , la transforma en angustia patológica, en fenómeno patológico, o directamente en temor concreto.

La angustia brota en cualquier situación patológica: depresión neurótica, angustias depresivas, depresión angustiosa, y también en los cuadros psicóticos.

La culpa, por lo general, es el centro de la depresión. Hay diferencia entre sentirse culpable y ser culpable. Un individuo puede sentirse culpable y no serlo. Y viceversa puede ser culpable y no sentirse culpable. El concepto de culpa es psiquiátrico, filosófico, moral y de

uso general, en cambio, el concepto de culpabilidad corrsponde a la ciencia penal.

La culpa es, como la angustia, un existenciario y si el individuo no la encara, si no ratifica ante ella su libertad y su voluntad de autenticidad, al igual que la angustia, se convierte en un fenómeno psicológico del cual se desprenden las culpas neurótica y psicótica.

Un individuo "con culpa", puede parecer normal y ajeno al sufrimiento, no obstante su contradicción íntima. Para él la vida tiene sentido, pero un sentido que no reside en las vicisitudes que la caracterizan como vida. Al enfrentarse consigo mismo, la vida se le derrumba.

a. El problema de la angustia

El hombre se halla en medio de una realidad, en medio de las cosas y de los hombres con los que trata, que influyen en él y con los que está en múltiples relaciones. Nuestra existencia está referida al mundo, tanto al mundo de las cosas y de los objetos, como ante todo y sobre todo, al mundo humano personal. Por ende, nuestra existencia concreta está determinada de múltiples formas. Tiene dadas unas posibilidades, pero también está sujeta a

ciertas limitaciones. Todo esto marca de forma decisiva la existencia humana individual que está ligada a todo ello y condicionada por ese mundo, y tanto más cuanto mayor es el grado de cultura y civilización.

Lo que yo soy, lo que experimento y entiendo como yo mismo, es el resultado de un constante intercambio entre yo y mi mundo. De este modo la interioridad del espíritu se manifiesta en la exterioridad del mundo mediante la obra objetiva, expresión concreta e imagen sensible espíritu humano. El mundo de las cosas se hace un mundo humano, el hombre configura y monta su obra con su actuación humana, dándole un sentido nuevo. En cada época hace gala de nuevas ideas, intereses, preocupaciones, angustias, miedos y temores. De este espectro surge la filosofía viva, influyente en el pensamiento contemporáneo que aún está vigente: El Existencialismo, naciente del desencanto que produjeron en occidente dos absurdas guerras mundiales, provocando un mundo colmado de injusticia y crueldad; y del definitivo fracaso de la ciencia y técnica en la tarea de dignificar a los humanos y de mejorarlos intelectual y éticamente.

El existencialismo es una filosofía del existente, el yo del existente, su libertad, la retrovisión y proyección de su conciencia. Su poder simbolizante constituye la

estructura existencial, integrada por la angustia, la soledad y la tragedia final del existente. Para que un hombre esté menos angustiado por sentimientos trágicos, necesita drogarse con religión, arte, negocios, viajes, distracciones o simplemente sexo, alcohol y fármacos.

La existencia plantea problemas que no admiten solución impersonal; que no "se" resuelven. Esto es admitido por todas las corrientes del existencialismo. Nos angustia la finitud; lo que somos, lo que deberíamos ser; lo que no podemos ser: inmortales. Cada quien está sumido en soledad psicológica e histórica. Por más que quiera el hombre, a nadie puede dar acceso a su subjetividad, a las cosas de este mundo.

2. Relación entre el existencialismo y el "Suspense".

EL "SUSPENSE" es el representante de esta antigua tradición filosófica (el Existencialismo) porque en sí mismo lleva la forma primitiva de la angustia existencial y porque se encuentra profundamente ligado al sentimiento de inseguridad recíproco en el protagonista y en el espectador.

Este sentimiento de inseguridad que experimenta el espectador ante los filmes de suspenso, está basado en

aspectos de la personalidad del hombre y que los ve reflejado en los personajes.

"La personalidad designa a los patrones típicos de conducta, los cuales incluyen pensamientos y emociones que caracterizan la adaptación del individuo a la situación de su vida. El ámbito de la personalidad es la encrucijada de la mayor parte de las áreas psicológicas".(10)

Area que es tocada por el suspenso ya que es el punto en que convergen, el estudio del desarrollo y cambios humanos, el de la normalidad y la desviación, el de la emoción y pensamiento, el del aprendizaje y las relaciones sociales.

En toda conducta humana intervienen múltiples factores genéticos-hereditarios y factors ambientales, los cuales actúan simultáneamente.

Varios autores insisten en la importancia que tienen para el equilibrado desarrollo de la personalidad, las condiciones en que se desenvuelve el ser humano.

Importancia particular se atribuye a las relaciones padre-hijos durante los primeros años de vida familiar. El equilibrio y desequilibrio del hogar repercute directamente

en la capacidad de ajuste de los hijos.

Los psicólogos han puesto gran cuidado en medir la conducta compleja del hombre con la mayor objetividad, y en descubrir métodos útiles para analizar a los individuos. Además, estudian cómo permanecen estables en el curso de su vida.

Algunos teóricos de la personalidad piensan que la conducta humana procede de motivos incoscientes, cuya verdadera naturaleza se encuentra fuera de la conciencia individual, y cuyo orígen se remonta a las experiencias tempranas. Otros se dedican a estudiar las circunstancias actuales de su vida y de sus relaciones, así como sus experiencias presentes.

El cine de SUSPENSO PSICOLOGICO o PSICO-THRILLER se inspira en el primer pensamiento que dice, que la verdadera naturaleza de la conducta se encuentra fuera de la conciencia individual y cuyo orígen se remonta a las experiencias tempranas.

Las relaciones que el individuo establece en los distintos grupos en los que se desenvuelve: familia, escuela, trabajo, clase social, grupo religioso, etc.,

y al mismo tiempo, nos resistinos a dicha comprengian. Ma

tienen gran importancia en el desarrollo de la personalidad, ésta es, en gran parte producto de un aprendizaje social, y según su tipo, las experiencias pueden contribuir en gran medida a que se desarrolle el individuo. Estas experiencias dependerán de la etapa evolutiva de la personalidad, las cuales se irán cubriendo en forma progresiva hacia la independencia y la autodeterminación del ser humano.

Del significado de la conducta depende la manera en que nos vemos a nosotros mismos y las soluciones que buscamos en un intento de mejorar nuestras vidas.

"Las personas actúan y hacen cosas contínuamente pero el significado y las causas de sus acciones pueden interpretarse desde muchos puntos de vista." (11)

De la misma manera, el suspenso psicológico deja libertad a los espectadores para interpretar las historias de sus filmes y las posiciones de sus personajes.

Al hombre le fascina penetrar en las causas de nuestras conductas y en la génesis de nuestra personalidad, y al mismo tiempo, nos resistimos a dicha comprensión. No faltan estudiosos que piensan que se viola la complejidad y la humanidad del hombre al analizarla dentro del marco científico. Sugieren que los análisis más penetrantes e

impresionantes de la personalidad se encuentran en las grandes creaciones literarias: en los personajes de Dostoievsky y Dickens; y en las creaciones cinematográficas: en los personajes de Hitchcock, Scorssese, Brian De Palma, etc.

Las creaciones cinematográficas dentro del sub-género del "suspenso psicológico" realizan un análisis patológico de las personalidads. Este análisis busca un rasgo, "dimensiones contínuas en que se ordenan cuantitativamente las diferencias individuales conforme al grado en que el sujeto posee un atributo" (12), sobresaliente de los sujetos, lo amplifica y los deforma a fin de darle un relieve mayor. En definitiva, un método eficaz de este cine para hallar los rasgos de la personalidad es recurriendo a la psicopatología, donde encuentra en forma aumentada los rasgos que en grado menor se encuentran en la persona normal.

A lo largo de este capítulo trataremos de describir los trastornos de la personalidad y de familiarizarnos con las formas extremas de la conducta que se encuentran presentes en el género del psico-thriller.

males y les alucinaciones del psicótico . Les 🕻 hagras

3. La estructura psíquica de la personalidad

Según Freud (1933) la personalidad tiene una triple estructura ID, EGO, Y SUPEREGO.

EL ID: (El Ello) es la estructura psíquida que contiene toda la herencia, en especial los instintos. Es la base de la personalidad, la fuente de energía de todo el sistema y fundamento a partir del cual el EGO y el SUPEREGO se diferencian más tarde. Para Freud, el ID es el núcleo más íntimo de la personalidad y está estrechamente ligado a los fenómenos biológicos.

Para descargar su tensión, el ID se forma una imagen o alucinación interna del objeto deseado. Por ejemplo, el lactante hambriento evoca una representación interna del seno materno.

La imagen evocada es considerada como el cumplimiento del deseo; algo semejante ocurre en el intento de satisfacer deseos que según Freud caracterizan los sueños normales y las alucinaciones del psicótico. Las imágenes mentales en sí son incapaces de atenuar la tensión, por lo cual aparece un proceso secundario que es el EGO.

EL ECO: (El Yo) es una formación directa del ID

EL "YO" se encuentra en contacto directo con el mundo externo; está gobernado por consideraciones de incolumidad y su tarea consiste en preservar al organismo. Libra su lucha por la superviencia contra el mundo externo y las demandas instintivas delID. Incesantemente debe distinguir entre las representaciones mentales de imágenes que satisfacen deseos y las auténticas características de la realidad.

A diferencia del ID que trata de aminorar inmediatamente la tensión mediante procesos primarios, tales como las imágenes de cumplimiento de deseos y la satisfacción directa de impulsos sexuales y agresivos, el EGO media como un ejecutivo entre el ID y el mundo, explorando la realidad y tomando decisiones sobre posibles acciones.

EL SUPEREGO: Es la estructura que más toma el suspenso psicológico ya que es el instrumento que internaliza la influencia de los padres; representa la moral y las normas sociales que han llegado a formar parte del mundo del individuo en el curso del desarrollo de su personalidad. Es la conciencia, el juez del bien y del mal conforme a las normas internalizadas de los padres y, en forma

indirecta, de la sociedad. El SUPEREGO representa lo ideal y, a diferencia del ID, que busca el placer y del EGO que explora la realidad, va en pos de la perfección.

En la búsqueda de la satisfacción inmediata de los impulsos que refleja la naturaleza edonista del hombre; las personas están motivadas a rehuir el dolor y a suavizar sin demora su tensión. Las exigencias instintivas originan una lucha temprana y duradera del individuo con su medio. El conflicto surge en la medida que el ambiente y sus representantes que son otras personas, sobre todo los progenitores durante la niñez, ejercen censura y control para castigar e impedir la exteriorización inmediata de los impulsos.

Con el tiempo el individuo llega a incorporar en sí, el código social en que se le educa, principalmente por la internalización de las características de sus padres, esa lucha la libran en él los componentes de la personalidad produciendo la ansiedad. La ansiedad es una forma típica del desequilibrio de la personalidad.

La ansiedad es un estado de tensión dolorosa y, como sucede con las demás tensiones, el organismo trata de aminorarla. Al igual que Freud, Dollard y Miller conceden

normal: hablan de autonomia, capacidad de vida et grupo,

a la ansiedad (temor aprendido) y a los factores inconscientes un sitio central en la personalidad del hombre. Por lo tanto, cuando el hombre no logra aminorar la ansiedad mediante métodos realistas, recurre a defensas irrealistas, se crean, intrincadas defensas, a fin de evitarla y transigir con los impulsos instintivos que en su búsqueda de satisfacción, chocan contra las barreras del mundo externo y contra inhibiciones internalizadas. Las defensas sirven de disfraz bajo el cual el hombre, y esto se puede observar en los protagonistas de películas como: The Silence of Lambs. (13), Cape Fear (14), Jacob's Ladder (15), oculta ante sí mismo y ante los demás sus motivos y conflictos.

a. Acerca de la personalidad normal

La personalidad normal según el criterio funcional (16), sabe integrar positivamente los conflictos, las frustraciones y es capaz de dinamizar su acción mediante ideas trascendentes. Distintos autores han intentado enumerar las características peculiares de la persona normal: hablan de autonomía, capacidad de vida en grupo, autocontrol, autenticidad y auto-realización.

El hecho de que la sociedad se haya protegido,

aislando a quienes expresaban formas atípicas de comportamiento psíquico, no excluye la existencia de verdaderos comportamientos patológicos.

b. Acerca de la personalidad anormal

La intrusión de la anormalidad en la normalidad produce un choque dramático que anima y determina el esquema constante del cine de suspenso psicológico. Este es el ámbito que llama la atención a directores de este tipo de filmes, tanto los psicólogos como los creadores de este cine, buscan un rasgo sobresaliente de un sujeto, lo amplifican y lo deforman a fin de darle un relieve mayor. A continuación trataremos de exponer y clasificar las formas extremas de estos rasgos, las formas que más se apartan del término medio; es decir, trataremos de definir claramente las desviaciones de la personalidad, de familiarizarnos con las formas extremas de la conducta que causan el temor en el espectador. Basándonos en los estudios de Geldard (1974), estas desviaciones clasifican en cuatro categorías: no muy distinto de la prilepris

- 1) Desequilibrios de la personalidad
- 2) Transformaciones de la personalidad
- 3) Disociaciones de la personalidad

4) Fragmentaciones de la personalidad

1) Desequilibrios de la personalidad

En principio podemos dividir los desequilibrios de la personalidad en episódicos y transitorios, por un lado, y duraderos y permanentes, por otro.

Quizá sea la epilepsia el trastorno o desquilibrio mental que el hombre reconoció por primera vez. Su síntoma más evidente es el "ataque", en el cual la persona epiléptica cae al suelo, se ve sujeta a una fuerte actividad convulsiva, para pasar luego a un estado de coma. A veces los epilépticos no sufren el ataque en la forma expuesta, limitándose a un simple episodio de vértigo y aturdimiento, o bien, puede ser de mayor amplitud y manifestar algunos síntomas menores como un tartamudeo sin coordinación alguna.

Sin duda que los fenómenos epilépticos son un buen ejemplo de lo que hemos llamado desquilibrio transitorio de la personalidad. Algo similar puede decirse de la histeria, desequilibrio no muy distinto de la epilepsia desde el punto de vista descriptivo, pero muy diveso en su origen. La histeria se debe a alguna experiencia traumática psicológicamente o a algún conflicto mental. Es

sabido que una de las propiedades principales de los histéricos es la simulación de males y enfermedades, sin que deba creerse por eso, que sus simulaciones y fingimientos sean absolutamente conscientes y voluntarios.

Los síntomas más comunes de los histéricos son las amnesias y los desórdenes de los movimientos voluntarios.

En cuanto a las amnesias, lo más interesante es su carácter selectivo; es decir, que afectan algunos recuerdos y no a otros (17). Pueden quedar bien todos los sentidos menos uno y aún, en éste, quizá sea sólo un tipo de experiencias las afectdas y no todas. El olvido puede concernir sólo a un tipo de experiencias pasadas, generalmente, las relacionadas con las situaciones penosas o traumáticas que están en el origen de la histeria.

En cuanto al otro tipo de desequilibrios, los permanentes, diremos que la paranoia, básicamente consiste en una espcie de pensamiento deformado por la creencia de que los demás están tramando algo contra uno. Todos los sucesos son vistos bajo el prisma del delirio persecutorio y todo es vivenciado bajo la posibilidad del desquite.

En la neurastenia el síntoma central es la ansiedad o angustia, de modo que cualquier objeto puede convertirse en foco de la misma.

En la psicastenia el cuadro se ve dominado por fobias, obesiones y actos compulsivos irracionales.

Transformaciones de la personalidad

Nos vemos obligados a hablar de transformaciones de la personalidad cuando el cuadro de esta cambia radicalmente en un tiempo relativamente breve hasta el punto de no ser reconocida por personas acostumbradas a vivir y tratar con ella. Un ejemplo sería la Psicosismaníaco-depresiva, por la cual un mismo individuo presenta unos síntomas totalmente opuestos en períodos de tiempo diferents, separados entre sí unas veces por años, y otras por días. En uno de los períodos el individuo se encuentra bajo un fuerte estado de manía o excitación, y en el otro, se ve dominado por la depresión y la melancolía.

3) Disociaciones de la personalidad

La característica común a todas las disociaciones de la personalidad es la separación completa o parcial de algunos rasgos de la personalidad, respecto de otros. El ejemplo más típico de disociación es el de la personalidad múltiple, en la cual dos o más sistemas de rasgos se hacen independientes entre sí. Cada uno de los complejos

secundarios es suficientemente completo en sí mismo como para dominar el correspondiente cuadro de la conducta. (18). En realidad, han sido muy pocos los casos de personalidad múltiple observados científicamente a pesar de que el cine y la literatura se han hecho eco de ellos abundantemente. Desde luego, la personalidad doble es la más frecuente de las disociaciones y también la más evidente. En ella una parte de la personalidad se siente atraida hacia un tipo o modo de comportamiento, mientras que a la otra, le atrae un modo opuesto.

4) Fragmentaciones de la personalidad

Existe un número de Psicosis (término que será ampliado más adelante, a lo largo de este capítulo) agrupadas colectivamnte bajo el nombre de esquizofrenia, en las cuales el grado de desintegración de la personalidad alcanza niveles tan profundos que bien puede decirse que ésta llega a la fragmentación completa. El cuadro de la esquizofrenia está dominado por la indiferencia emocional, por las personas y las cosas, por la desaparición de los intereses propios de las personas normales; resumiendo, la pérdida de contacto con la realidad.

La normalidad, estalecida con más o menos rigor, según

tenga el cariz de un estado o de un orden, sufre perturbaciones en diferentes grados de violencia, qu afectan a sus leyes, a sus normas, a sus prohibiciones (desde la transgresión hasta la agresión): perturbaciones originadas por ese acontecimiento, punto de partida indispensable del esquema del cine de psico-thriller.

Es comprensible que la anormalidad sólo tenga sentido en función de la normalidad. De donde se desprende la necesidad en que el cine de suspenso situe y describa minuciosamente esa normalidad, ese orden establecido que, a continuación será amenazado, atacado, destruído. Y es evidente que la naturaleza del choque será diferente según que la normalidad se viva o simplemente se mire, se acepte o se sufra. Lo cual determina el grado de proyección del espectador.

La oposición Normalidad/Anormalidad se expresa, clásica y corrientemente, por el contraste Orden/Desorden. Cuanto más inflexible sea la estabilidad de un mundo, mayor será el poder dramático de la inestabilidad. El hecho de que la Anormalidad destruya a la normalidad, es lo que crea el miedo. El miedo no es otra cosa que el vértigo inevitable de la conciencia al borde del vacío que la limita: su incapacidad de imaginar lo inimaginable, de concebir lo inconcebible (inconcebible que sería, en el

fondo, la co-existencia de lo posible y de lo imposible).

c. Los enfermos mentales

Aunque en los tratados de psicología patológica se hable de enfermedades mentales, todos los psicólogos saben que la enfermedad como tal no existe. Sólo hay enfermos mentales.

Los trastornos de personalidad abarcan los distintos campos de la conducta humana. Campos que explora y desarrolla el cine de suspenso psicológico, tales como Neurosis, Psicosis, Trastornos de carácter.

1) Los neuróticos

Las neurosis abarcan una serie de trastornos que no llegan a desintegrar la personalidad. El neurótico siente malestar, conflictos, ansiedades y desea salir de su situación. Se siente desadaptado a la realidad. Sufre internamente, aunque quienes le rodean no se percaten de ello.

La neurosis no tiene causa orgánica, sino que es punto del conflicto entre impulsos no satisfechos, reprimidos, y

la amenaza consiguiente al intento de satisfacción. La neurosis es, sobre todo, un proceso cognitivo, nunca fisiológico.

Un factor importante en el desarrollo de la neurosis lo constituyen los conflictos vividos durante la infancia, máxime en el tipo de relaciones establecidas con los padres y con ocasión de la adquisición de normas sociales. Así una disciplina exagerada, o una permisividad total, la incoherencia de la normativa que se le impone, etc. pueden ocasionar el desbarajuste del niño al no poseer la madurez psíquica como para poder discriminar oportunamente ante situaciones ambiguas.

Con todo, los conflictos infantiles no son causa suficiente para el comportamiento neurótico del adulto, sino en cuanto tales condicionamientos persisten en la adultez.

La conducta neurótica posee siempre una larga historia en que el individuo ha sido sometido a tensiones y conflictos.

Entre las distintas neurosis podemos mencionar (19):

a) Estados de ansiedad:

Que pueden ser difusos y sin objetos (reacción de ansiedad) o ligados al estado de salud corporal (reacción hipocondríaca) o centrados en objetos por los que se siente un miedo racional (fobias).

b) Reacción de ansiedad

El enfermo vive en situación angustiosa sin saber por qué. Se halla en tensión permanente y fácilmente sufre de jaquecas, insomnios, dolor de pecho, trastornos digestivos.

c) Las fobias

Se diferencian por el objeto, lugar o acción hacia el que se tiene miedo. ara unos, es miedo a los lugares cerrados (claustro-fobia), para otros, es miedo a los espacios abiertos (agorafobia) etc. La fobia suele simbolizar un peligro que el enfermo experimentó, cuando no se halla presente el objeto fóbico.

d) La depresión

Ante pequeñas situaciones frustrantes el neurótico reacciona con gran desánimo, perdiendo la confianza en sí

mismo y colocándose en estado de depresión. Esta depresión puede llevar desde el desaliento, a la culpabilidad y al desespero.

Las personalidades psicopáticas

Las personalidades psicopáticas son comunes en los personajes de las películas que se consideran de suspenso psicológico, o psico-thriller.

La psicosis se diferencia de la neurosis por el grado de distanciamiento de la realidad.

El neurótico lleva una vida corriente y normal, aunque con lagunas comportamentales. En cambio, el psicótico se halla seriamente desorientado y ajeno de la realidad. Presenta graves distorsiones en su captación de la realidad.

La psicosis supone un trastorno de personalidad grave.

Las personalidades psicopáticas se pueden clsificar en $(^{20})$

a) Psicópatas temperamentales

Como lo dice su nombre, son personas afectadas de una desviación patológica del temperamento: depresivos, hipertímicos, irritables, asténicos, explosivos, etc. Este

orden no prejuzga sobre la existencia o ausencia de perturbaciones caracteriales o sociopáticas; aquí se incluyen los esquizofrénicos.

b) Psicópatas caracteriales

Son aquellos que presentan anomalías patológicas del carácter, sin que ellas se traduzcan significativamente en alteraciones graves y permanentes de la conducta social o de las pautas morales. Aquí se incluyen los histéricos, los obsesivos y los paranoides.

c) Los sociópatas

Son las anomalías graves de la conducta social y moral. Distinguiremos los criminales patológicos, los asociales patológicos y los perversos sexuales.

En conclusión, el individuo con personalidad psicopática, lucirá como parcial o totalmente desadaptado a su realidad ambiental, promoviendo por esta causa sufrimiento para consigo mismo o para los demás (21). Dicho trastorno se pone en evidencia desde los primeros años de vida; de ahí la razón de que su historia vital esté plagada de conflictos significativos.

El interés de este análisis de las personalidades anormales, está dirigido solamente a conocer un poco acerca

de los trastornos de la personalidad, a manera que podamos detectar en películas de psico-thriller, estas conductas, que son los entes que causan el temor en el espectador.

Las personas que sufren de estos trastornos no han desarrollado adecuadamente su yo, por lo que no han adquirido los hábitos oportunos para un comportamiento eficazmente las situaciones difíciles de la vida.

Entre los tastornos de carácter encontramos las inestabilidades emotivas, dependencias absolutas, agresividad desmesurada, comportamientos antisociales, desviaciones sexuales (entre ellas el fetichismo -único aspecto tocado por el suspenso psicológico- interés sexual que se centra sobre los aspectos asexuales como zapatos, cabellos), alcoholismo, toxicomanía. Dentro de esta característica se encuentran los psicópatas.

El psicópata es una persona desequilibrada que mantiene un comportamiento autónomo, marcadamente antisocial; entre los delincuentes se hallan muchos psicópatas.

4. Necesidad del Miedo-Temor

Pero, antes de abordar esa reflexión, nos parece oportuno señalar, ya que ha sido puesto en entredicho, el

nexo entre el suspenso psicológico en el temor-miedo .

El mismo está unido a la conducta anormal, que según vimos, es la base de todo el suspenso. El miedo supone la expresión privilegiada y estilizada del vértigo de la conciencia delante de la confusión entre lo imaginario y lo real. El miedo-temor interviene directamente (narrativamente) en tanto que resorte dramático, sentido por los personajes y contagioso para los espectadores, e indirectamente (descriptivamente) en tanto que creación de un decorado afectivo, de un clima de inquietud. El cine de suspenso pone en juego sentimientos y emociones simples.

El cine es arte del pueblo desde sus orígenes, incluso antes de que los historiadores le bautizaran como séptimo, lo cual explica el fracaso de la "vanguardia" y de sus inevitables secuelas, hasta el underground de hoy. La primera reacción que suscitó, si bien disfrazada por la admiración, fue de miedo: miedo a la locomotora que avanzaba fuera de la pantalla, miedo del hombre ante su doble en vida. El miedo es la expresión sensible, materializada, casi palpable de esa inquietud y de esa enfermedad que, desde entonces, figuran en la naturaleza del cine para inspirar al espectador.

El miedo-temor resulta en esta medida tan inseparable del suspenso, que éste último desaparece cuando aquél cesa de ejercer su influjo. Históricamente, los períodos revolucionarios siempre han sido períodos de gran miedo. Miedo de no poder preservar un confort, ya sea material o espiritual. Miedo al desorden y a la inestabilidad que encuentra, según vemos, un campo de expresión ideal en el suspenso.

"El cine no es el arte del movimiento, sino el arte de la mirada" --Afirma Michael Powell. (22) La reflexión recae, no sobre el mundo del cine y el oficio del cineasta, sino sobre el sentido del fenómeno cinematográfico.

Según Michael Powell, la cámara es un ojo, pero también un arma homicida, es decir, que la mirada contiene a la muerte. Semejante creencia, aseverada desde siempre por la magia, nos ha dado el mito de la Górgona (que inspiró a Alfred Hitchcock de la obra maestra, Torn Curtain). La cámara demuestra que cada uno es víctima de su propia imagen, reflejada por un espejo parabólico; el miedo del doble, es el miedo hacia sí mismo. Como la risa, éste es contagioso, se multiplica por sí mismo. Se tiene miedo al ver que tenemos miedo. El verdadero miedo, es el miedo del miedo.

5. El temor dentro del suspenso

Se le atribuye una misión al suspenso, esa misión es la catarsis, mediante ella se logra una liberación emocional. Cuando se provoca el drama se hace emerger ese sustrato inferior de la psique, queda liberado, purificado de la prisión que este ejerce ocultamente en la conciencia. "El suspenso más que un género es una emoción pesente en el cine". (23).

En el caso del suspenso psicológico, la emoción cardinal es el miedo, "la más antigua y poderosa emoción de la raza humana". H. P. Lovecraft (24). Miedo a la muerte, lo desconocido, lo anormal, miedo de todos los grados y rostros imaginables.

El hombre puede controlar esos miedos. Por desesperada que sea una situación, siempre nos queda una salida o vía de escape.

El temor es algo que heredamos todos los humanos, es algo que está implícito e inscrito en nuestros genes, parte de nuestros antepasados históricos, es la ansiedad que te produce la lucha por sobreevivir en este mundo.

El temor provocado por el suspenso tiene una diferencia radical con el de la vida real. En la vida real

no nos gusta, lo experimentamos como una emoción destructiva. En la ficción nos atrae, lo disfrutamos, es un deleite sado-masoquista, placer angustioso o angustia placentera.

El miedo es divertido. En el cine de suspenso las imágenes hablan por sí solas con una magia especial, al espectador del suspenso le gusta contemplar algo inesperado.

El orígen de muchos relatos del buen cine de suspenso es el tenso conflicto entre placer y miedo, latente cuando nos enfrentamos a lo prohibido y a lo desconocido. Es el cine de suspenso el que saca a rastras nuestros temores de las sombras y nos obliga a contemplarlos con desesperación o alivio.

El buen cine de suspenso no busca el sobresalto sino la emoción: se infiltra bajo nuestra piel y se queda con nosotros. El suspenso nos comuncia una sola certeza, lo que busca es un método de confesar nuestras dudas, nuestras incredulidades, nuestros temores. Es un modelo de conocimiento que actúa, consciente o inconscientemente a modo de espejo imperfecto de nuestros temores.

En la búsqueda por establecer las causas de que exista en el suspenso la relación miedo-placer podemos, apoyándonos en Román Gubern, decir que la excitación del suspenso medible fisiológicamente para la secreción de adrenalina es similar a la de la experiencia erótica, como si hubiera un centro donde confluyen la explicación del miedo -tanatos- y la explicación del placer-eros- la una evoca a la otra y viceversa.

El suspenso reune la paradoja miedo-placer, hay de por medio una razón muy singular, el ser expectante frente a la pantalla es ineludiblemente dueño y esclavo de eso que atrapa sus sentidos. Nunca olvida del todo que está sentado y que el otro es ficción. Se siente seguro, su cuerpo está a salvo, sabe que hay la relación de dominio.

Esta invulnerabilidad ante el miedo despertado en su imaginación es lo que le permite entregarse a él, llegar al fondo de él, ser un aventurero de emociones, explorar su guarida, está allí, un sólo movimiento fuera de la pantalla lo devuelve a su entorno habitual. Por eso el genuino sujeto espectante puede darse el lujo de disfrutar todos los riesgos imaginables y vaciarse transitoriamente de la cárcel de su personalidad (máscara). Desea ser esclavo del suspenso, advierte en esta experiencia algo trascendente

que no es capaz de racionalizar, una suerte de reto en donde las emociones afloran libremente y donde se exorcisan esos monstruos subversivos de la vida normal.

Así la vivencia del miedo se confunde o se funde con la del placer. Román Gubern enfoca esto: conocimiento conciencia de la ficción y la emoción, estado de interna alteración afectiva como un fenómeno de suspensión de la incredulidad, suspensión característica de la inmersión en un mundo imaginario.

El suspenso es la deleitosa angustia o ese placentero desquilibrio en que nos coloca la ficción, estimula una emocionalidad escondida, nos hace vibrar. Es una de las expresiones más utilizadas para calificar esa experiencia. El receptor común posee una verdad que no podemos negar, desea ser conmovido, estremecido. En este sentido su gusto no ha variado demasiado desde la épica hasta la novela policial actual, tampoco su reflejo como lector suspende su incredulidad.

El suspenso psicológico o thriller psicológico alude a un sub-género del "Suspense". La condición para que exista es que cumpla con el objetivo de provocar tembr en el ser espectante. Es inevitable la relación entre suspenso y temor.

El Thriller de suspenso psicológico tiene como

característica la estructuración de sus personajes según la siguiente constante:

- Un psicópata asesino (agente perturbador) y
- Una entidad, bien sea individuo, familia u organización que combate las agresiones del psicópata (agente perturbado).

Esta es una condición necesaria que debe crear el cine de suspenso para provocar temor en los espectadores.

6. Agentes perturbadores y perturbados en Psico-Thrillers

socionate a. Cape Fear. Al tiene algo que no esté

En la película CAPE FEAR (en Venezuela CABO DE MIEDO) dirigida por Martín Scorsesse, el agente perturbador está caracterizado por Max Cady (Robert De Niro). Este personaje demuestra un comportamiento antisocial, es una persona desequilibrada que mantiene un comportamiento autónomo. Max Cady cae en la cárcel por haber violado a mujeres menores de edad, el Abogado que estuvo a cargo de su defensa, Sam Bowden (Nick Nolte), ocultó parte de la evidencia que podría significar una reducción de la pena. Mientras Max se encontraba en la cárcel, descubre esta falta de Sam y comienza en él una obsesión por vengarse y hacer justicia. Esta la determinan sus pensamientos constantes acerca de lo que para él es justicia y su identificación como ser supremo ante los demás hombres, que ve inferiores a él, es decir, se cree un superhombre.

En la escena del enfrenamiento en el yate con Sam Bowden, Max dice unas palabras en que se iguala a Dios.

Es un personaje que no manifiesta conducta de debilidad psicológica, ni física. Es un hombre satisfecho de sus actos, sin presentar remordimientos o complejo de culpa. Por todo lo que hemos hablado a lo largo del capítulo, consideramos a este personaje un sociópata. Sin embargo, él tiene algo que no está presente en los psicópatas (o sociópatas), y es que este tipo de personalidad anormal no presenta la persecución de una meta, en tanto que Max Cady sí.

Un trauma lo persigue, y es que cuando él estuvo en la prisión fue objeto de abuso sexual, es por ello que intenta someter a sus víctimas a estos mismos maltratos. Lo intenta con la esposa y la hija de Sam, en la escena de la casa flotante y anteriormente lo hace con la amante de Sam, escena en que ellos están en una habitación, este la innmoviliza y le arranca de un mordisco parte del rostro.

El agente perturbado en este filme, es representado por la familia Bowden, quienes padecen la persecución de Max Cady. Esta familia representa la antítesis, de la familia idea. Cada uno de sus miembros tiene conflictos originados por la falta de comunicación, desconfianza e inestabilidad entre sus miembros. La esposa, Leigh Bowden,

desconfía de su marido. La hija Danielle Bowden, está afectada por las constantes discusiones entre sus padres, vive alejada de ellos, cae en el consumo de drogas para evadir su realidad. El esposo, Sam Bowden no es un personaje unido a su familia, sino que establece una distancia, procura no involucrarse demasiado en el plano afectivo, y su evasión se materializa con la presencia de una amante.

El agente perturbador los ataca a uno por uno, en el punto más débil. Ejemplo claro se vé: en la escena en donde muere el perro de Leigh, y ésta desesperada culpa a su marido. Otra escena, es cuando Danielle se encuentra con Max en el teatro de la escuela, en donde él se aprovecha de su debilidad por la droga, y le ofrece sólo para manipularla y establecer una relación de confianza.

El esposo, Sam, asediado y sin poderse controlar reacciona violentamente contra Max, que mantiene continuamente una actitud clínica sin manifestaciones violentas hasta el momento del desenlace del filme. Ejemplo de ésta situación, la escena en donde se encuentran por primera vez; en la escena durante el desfile en donde expresa deseos hacia su esposa.

Los agentes perturbados al verse enfrentados con sus conflictos interiores, aparentemente al final del filme, logran superarlos y conseguir una unión. Al mismo tiempo el agente perturbador, en una clara actitud psicópata, no cambia su conducta, ni siquiera en el momento de su muerte.

b) Misery

En la película MISERY (en Venezuela MISERIA), dirigida por Rob Reiner, el agente perturbador está representado por Annie Wilkes (Kathy Bates). La característica más evidente de este personaje es que sufre de transformaciones de la personalidad. Annie Wilkes cambia radicalmente su personalidad en momentos breves, lo podemos ver en la escena en que alimenta a Paul Sheldon, que acaba de sufrir un accidente de tránsito. Ella le comenta su opinión del manuscrito que él le entregó. Ante la inconformidad sobre algunos aspectos del mismo, su comportamiento pasa de ser sereno y tranquilo a una actitud agresiva y eufórica, retornando inmediatamente a su conducta serena. Así mismo, Annie sufre de fuertes depresiones como en la escena del día lluvioso, que la sumerge en un estado maníaco-depresivo, donde piensa en la total recuperación de Paul y su

inminente partida. Segum enemorare de Real Selfon,

En este momento Annie se nos muestra como una mujer débil, frágil, pesimista, desvalorizada. Todo esto reflejado en la escena en que se compara con el famoso escritor. En ciertos momentos ella se encuentra bajo un estado de manía o excitación y en otros se encuentra dominada por la depresión y la melancolía.

Annie expresa su excitación con actos violentos, durante los cuales se transforma en un ser sumamente agresivo, hasta llegar al punto de los maltratos físicos exacerbados sin importarle el sufrimiento de Paul. Como en la escena en que ella golpea fuertemente con un mazo los tobillos del escritor.

A su vez Annie presenta una personalidad desequilibrada, la cual se obsesiona dentro de un mundo imaginario con el personaje Misery Chastain de la novela escrita por Paul Sheldon, siente una identificación total con el personaje hasta el punto de que todo lo que le pase a éste lo sufre ella internamnte, es decir, ama tanto a ese personaje que, a su vez, ese amor lo transfiere a Paul Sheldon como escritor. Esta relación que mantiene, tanto con la novela como con el escritor, se convierte en una

obsesión hasta que llega a enamorarse de Paul Sheldon, pero ahora como hombre.

Una de las escenas del filme, cuando ella termina de leer la novela y se da cuenta que la protagonista (Misery), es decir, ella misma, muere; ese mundo imaginario que ha creado se derrumba, es entonces que decide salvarlo haciendo desaparecer el manuscrito. Esa obsesión que se había derrumbado retorna haciendo que Paul Sheldon escriba otro capítulo final: EL REGRESO DE MISERIA.

El agente perturbado Paul Sheldon (James Caan) sufre continuamente las agresiones psicológicas y físicas de Annie. Vive continuamente sumido en la angustia por alcanzar la libertad, por escapar. Planifica diferentes situaciones en que pueda escapar, pero todas fracasan. Sabe que está sólo e incomunicado con el mundo real, pero, psicológicamente está conciente de que no debe rendirse y que debe encontrar la forma de escapar. En una de las escenas Paul es atacado a nivel psicológico, cuando Annie lo obliga a quemar su propio manuscrito de la novela apenas terminada, esto es prueba de que no se rinde. Trata de manejar el comportamiento de Annie a nivel sentimental ya que lo considera su punto débil. En algunos momentos aparenta ceder al dominio de Annie cuando

en realidad lo que hace es manejarla a nivel psicológico ya que para él es imposible hacerlo a nivel físico. Un ejemplo son las escenas donde acepta escribir una nueva novela (de la misma serie Misery) solamente para darse tiempo y así recuperarse completamente.

Paul Sheldon queda resentido psicológicamente por el sufrimiento que le hizo sentir Annie al quemar su novela, este resentimiento lo mantuvo los días de permanencia en la casa, hasta el momento en que quema la novela frente a Annie provocando en ella el mismo sufrimiento que antes experimentó.

c. The Hand that Rocks the Cradle

En la película THE HAND THAT ROCKS THE CRADLE (en Venezuela LA MANO QUE MECE LA CUNA) dirigida por Curtis Hanson, el agente perturbador está representado por Peyton (Rebeca de Mornay). Este personaje presenta una personalidad psicopática obsesiva. Peyton es una mujer que se defiende ante cualquier amenaza que se interponga a sus metas. En este filme, el personaje tiene de antemano un fin, el cual es, adueñarse completamente de la familia para la que trabaja. Su actitud se amolda a las normas sociales con la única intención de asegurar sus

intereses. Su obsesión se puso en evidencia desde las primeras escenas del filme. La primera impresión que causa es de ser una mujer segura de sí misma, manejando un lenguaje escogido y preciso. Esto lo percibimos en la escena cuando Peyton llega por primera vez a la casa de Claire para trabajar como niñera, aquí en su trato aparente, no se percibe el menor calor humano sincero. A la vez éste personaje es cordial y atento con todos los miembros de la familia (Michael-Claire-Emma-Joe).

Sin embargo, de Peyton se desprende un aire de pedantería, que lo percibe, tanto el personaje de Salomón como Marlene. Peyton muestra ante nosotros como espectadores del filme, una apariencia física impecable, característica ubicada dentro de los psicópatas obsesivos, entre otras.

El conflicto de este personaje psicópata obsesivo comienzaa cuando se quiere apoderar del esposo de Claire y sus dos hijos, haciendo lo posible para distanciarlos, y así ocupar su puesto como dueña de todo, promoviendo entre ellos el rechazo afectivo hacia Claire. Ejemplo es la escena en donde Claire decide que Salomón se aleje de la casa, y Emma (su hija) comienza entonces a odiarla. Es en realidad, un personaje solitario a pesar de la hostilidad

y cordialidad que la envuelve, como una máscara.

Peyton permanentemente vive en una angustia y en una depresión (por la pérdida de su hijo, y la pérdida de su esposo) que oculta a los seres que la rodean. Estos estados, dentro de su conducta crecen, hasta el punto de cometer agresiones físicas y psicológicas. En la última secuencia del filme, Peyton se encuentra escondida en la casa de Claire y ataca con maltratos, tanto a ella como a su esposo, de una manera irracional, con el fin de buscar a Joe (el hijo pequeño), al cual ve como el hijo que no pudo tener.

Los <u>agentes perturbados</u> están representados por la familia de Claire (la mujer que denuncia al Dr. Moore) y sus amigos Salomón y Marlene.

Peyton, en su afan de apoderarse de la familia centra principalmente sus ataques en Claire (Anna Bella Sciorra), éstos son tanto a nivel psicológico como físico. Para llegar a usurpar el puesto de Claire, esta debe ser distanciada de su familia y sus amigos. La familia se nos presenta como muy unida y estable, por lo que Peyton debe romper con este esquema. El objetivo principal de los ataques psicológicos es poner a cada uno de los miembros

de la familia en contra de Claire. Primero lo hace con Joe, el bebé; esto se hace evidente en las escenas en que la niñera da el pecho al niño para que este se acostumbre a ella y la reconozca como su madre. También lo hace con la niña, Emma, con la que establece una relación de confianza y complicidad, al tiempo que inculca sentimientos de odio hacia la madre, como en la escena en que hace ver a Emma que su madre es la culpable de la partida de Salomón. Otro de los ataques psicológicos que recibe Claire, es el resultado del plan que lleva a cabo Peyton para inducirla a creer que hay una relación entre su marido y su mejor amiga. Esta suposición desequilibra a Claire y la hace reaccionar contra ambos. Esto se aprecia en las escenas de los preparativos de la fiesta y en la fiesta misma.

Por último, Peyton logra poner en discordia a Claire con Salomón, haciéndole creer que éste ha abusado sexualmente de Emma.

Como consecuencia de este complejo conjunto de agresiones psicológicas y sumado a su enfrmedad asmática: Claire resulta debilitada. Además sufre de agresiones físicas cuando intenta defender a su familia.

También Salomón, Marlene y Michael son objeto de agresiones físicas y psicológicas por parte de Peyton. En varias escenas, Salomón es amenazado de palabra y con gestos por la niñera, y en la escena final, es golpeado al no querer entregarle el bebé. Por su parte Marlene y Michael son objeto de agresiones físicas y psicológicas por parte de Peyton. En varias escenas, Salomón es amenazado de palabras y con gestos por la niñera, y en la escena final, es golpeado al no querer entregarle el bebé. Por su parte Marlene y Michael son atacados físicamente por Peyton cuando se oponen activamente a ella.

d. Single White Female

En la película SINGLE WHITE FEMALE (en Venezuela MUJER SOLTERA BUSCA) dirigida por Barbet Schroeder, el agente perturbador está caracterizado por Ellen Besch (Jennifer Jason Leigh). Este personaje presenta una conducta psicopática. Ellen sufrió un trastorno de su personalidad desde su infancia. Al comienzo del filme una escena nos detalla la relación entre Ellen y su hermana gemela, escena importante para entender intimamente al personaje. A lo largo de la película nos damos cuenta que su hermana murió ahogada y que era la más acreditada dentro de la familia Besch, al mismo tiempo, en Ellen se

va apoderando un complejo de inferioridad a causa de esta situación y un complejo de culpa.

Ellen es un personaje que no ha desarrollado su yo, es un ser inestable emotivamente, es un ser que depende de Allie, a quien ve como su hermana. En varias escenas de la película, Ellen se transforma poco a poco a nivel físico, para parecerse a Allie. Escenas como cuando Allie se dirige a su armario y al de Ellen y se da cuenta de que se ha comprado la misma ropa, y mucho más clara, la escena cuando las dos entran a una peluquería y Ellen sale con el mismo corte y color del cabello que Allie. Aquí demuestra que su fin era convertirse en gemela de Allie.

Además, Ellen presenta a lo largo de la historia, otra característica psicópata que es la desviación sexual, atracción hacia Allie, y que se puede inferir a partir de los movimientos gestuales, de su cuerpo, al igual que la expresión y sentimientos que expresan sus ojos; pero, esta desviación nunca llega a consumarse, porque nunca Ellen se lo propone a Allie. Este trastorno sexual, comenzó con la manera en que acariciaba a su verdadera hermana gemela, cuando era niña.

En cuanto al complejo de culpa que siente por la

muerte de su hermana, se origina en la falta de afecto que tuvo de sus padres y que luego niega, alejándose de ellos, haciendo su vida aparte, hasta caer en casa de Allie quien en un monento de desesperación busca a una compañera de habitación.

La relación que plantea el personaje con Allie es una afectividad, un cuidado obsesivo, y todo aquel que le hiciera daño a Allie, también le hacía daño a Ellen, y ésta racciona frente a ellas, igualmente reacciona frente aquéllos que traten de alejarla de Allie. Ellen ataca físicamente y psicológicamente a las personas que considera peligrosas para su vida. Esta agresividad se enriqueció por sentirse inferior en su propio ser con respecto a los demás. Y es por ello, que decide cambiar su apariencia física para lograr su aparición en la sociedad. Un ejemplo está presente en la secuencia cuando Ellen llega a un centro nocturno, vestida como lo haría Allie y se hace llamar Allie (alimentando su complejo). Es decir, para que la psicópata pueda vencer el sufrimiento que le han ocasionado, supo desencadenar reacciones compensatorias en búsqueda de elementos que la hicieran valorar frente a otros.

En SINGLE WHITE FEMALE, el <u>agente</u> <u>perturbador</u> es

principalmente Allison Jones, aunque también resultan agredidos su novio Sam y su amigo y vecino Graham.

Allie es una mujer segura, independiente y emprendedora que ante el rompimiento con su novio decide compartir su apartamento. Así comienza a vivir con Ellen y sin haber dado motivo o provocado algún tipo de actitud, es decir, sin tener ningún tipo de responsabilidad, es objeo de las agresiones de Ellen.

A lo largo de las escenas en que Ellen interfiere con malas intenciones en la vida de Allie, ésta no observa ninguna actitud sospechosa, ni en los momentos en que la psicópata reacciona en formas que podrían catalogarse como algo insinuantes (escenas en que se le muestra desnuda). Esto demuestra que Allie es poco maliciosa y no suele desconfiar de la gente.

Sólo cuando las reacciones enfermizas de Ellen se hacen demasiado evidentes, Allie comienza a sospechar. E inclusive, en el momento que descubre su desequilibrio, procura ayudarla sin tener actitudes repulsivas. Escena en que habla con Grahan sobre su descubrimiento y es escuchada por Ellen.

Sólo en el momento en que conoce que su compañera asesinó a Sam, siente rencor hacia Ellen. Es víctima de ataques físicos y psicológicos durante la escena que se desarrolla en el apartamento de su vecino. La lucha por sobrevivir la lleva finalmente a matar a Ellen.

f. The silence of the lambs

En la película THE SILENCE OF THE LAMBS (en Venezuela EL SILENCIO DE LOS INOCENTES) dirigda por Jonathan Demme, el agente perturbador está caracterizado por dos personajes: uno es el Dr. Hannibal "canibal" Lecter (Anthony Hoppkins) y el otro Buffalo Bill (Ted Levine). Estos dos personajes presentan un trastorno patológico de la personalidad. La diferencia estriba en que el primero, muestra ser un sociópata (25), un ser antisocial, incapaz de adaptarse a las normas sociales. Hannibal Lecter no padece angustia, ni sentimientos de culpa, ante las situaciones que provoca. En la escena del hotel, el Dr. Lecter desgarra de un mordizco el rostro del policía que lo vigila, acto que no le produjo nerviosismo, ni ansiedad, ni ningún otro sentimiento que una persona normal podría experimentar, en una situación análoga. El persiste en repetir tales actos, prueba de que no modifica su conducta a lo largo de la película. El sociópata, por

no tener complejo de culpa, no juzga su comportamiento como lo podría hacer la sociedad o la teniente Clarice Starling. Está satisfecho con su conducta.

Este personaje no logra relaciones maduras ni duraderas con otras personas, es un personaje solitario, sin familia, ni amigos. Por ello, su vida afectiva es superficial. La relación que establece entre él y la teniente es aparente y ocasionalmente se muestra cordial, simpático, afectuoso.

Físicamente, muestra una sorprendente tranquilidad de mímica y gesto. Su aspecto es sobrio, pulcro.

La inteligencia de este individuo aparece inalterada, en sus conversaciones con Clarice Starling, se muestra un amplio conocimiento de la conducta humana y la brillantez con que éste psiquiatra maneja estos conocimientos.

Este personaje puede confundirse con el sádico, como consecuencia del sufrimiento físico y psicológico que proporciona a las demás personas en su vida.

En el caso del personaje Buffalo Bill, el trastorno de la personalidad que éste presenta es una desviación sexual. Es un homosexoual que quiso operarse para cambiar su sexo, ante la negativa de los médicos, se le

crea un trauma y se obsesiona por convertirse en una mujer. Esa obsesión, se ve reflejada en la persecución de mujeres jóvenes, a las cuales hacía adelgazar para quitarles la piel y con ella confeccionar un traje, objeto de su comportamiento fetichista.

El trastorno de carácter que presenta este personaje expresa el comportamiento anti-social del mismo. Al igual que el sociópata, no padece angustia, ni sentimientos de culpa ante sus actos.

El agente perturbado, en el filme THE SILENCE OF THE LAMBS, está representado, por un lado, por los policías que son agredidos físicamente por Hannibal Lecter; por el otro, por las mujeres jóvenes que ataca Bufallo Bill; y la joven Clarice Starling que sufre los ataques a nivel físico de Bufallo Bill y a nivel psicológico de Hannibal, el canibal.

La interacción que existe entre Lecter y Clarice Starling, es muy compleja, ya que es una interacción a nivel psicológico. En una de las escenas de la película, la protagonista se dirige a la celda donde se encuentra Hannibal, se establece entre ellos una comunicación que refleja intereses distintos. Mientras ella pretende

obtener información que ayudará a la captura del asesino de mujeres; Hannibal, inteligentemente, la manipula con preguntas que hacen que afloren los traumas infantiles de la agente del FBI.

Desde el primer contacto que tuvieron estos personajes, él estableció superioridad ante ella, basado en la capacidad deductiva que tiene Lecter para descubrir ciertos rasgos de la personalidad a través de la imágen de la persona. A nivel de la representación del personaje, Hannibal demuestra la necesidad de ser maestro-padre de Clarice, prueba también de superioridad ante ella.

que, en una especie de consabulación, lo atecun tanto

Hasta ahora hemos analizado películas que son claros ejemplos del cine de suspenso psicológico, ya que presentan como base la existencia de dos entidades, una perturbada que será siempre una persona que sufre trastornos de personalidad (un psicópata) y una perturbadora que sufre por la presencia de ésta. Pero a continuación, daremos un ejemplo, de un filme que no establece la relación entre un agente perturbador y un agente perturbado, a los mismos niveles como fueron establecidos anteriormente. Aquí no se crea una distancia de espacio físico y de tiempo entre ellos. Ni la causa de la agresión se debe a que el agente perturbador tenga una

personalidad psicopática.

f. Jacob's Ladder

la película JACOB'S LADDER (en Venezuela ALUCINACIONES DEL PASADO), dirigida por Adrian Lyne, el esquema de <u>agente</u> <u>perturbador - agente</u> <u>perturbado</u> es radicalmente distinto. El protagonista Jacob Singer (Tim Robins) es en este film el agente perturbado y no el agente perturbador como ocurre con los demás protagonistas de las películas ya analizadas. Jacob es víctima de las persecusiones y agresiones de un conjunto de personajes que, en una especie de confabulación, lo atacan tanto física como psicológicamente hasta convertir su vida en una pesadilla. Pero estos personajes que conspiran contra él, en realidad no están muy definidos, no poseen una personalidad determiada. Son más bien un conjunto de entes que encarnan el mal, una pluralidad de fantasmas y demonios. Y es que los agresores no son reales, sólo habitan en el mundo alucinado por Jacob son parte de la pesadilla que vive él en el paso de la vida a la muerte.

Jacob que representa al agente perturbado, es herido y traslado a un hospital de campaña; durante este tiempo delira hasta morir. Este delirio en la mente del

amente", las cabezas oscilantes, las figuras infernal

pesonaje comienza a presentar diferentes alucinaciones. Imagenes que causan una gran angustia y un miedo hacia la muerte. El ejemplo está presente en todas las escenas que aparecen en la película, podríamos citar algunas: cuando Jacob va a una fiesta con su "amante" (26) y comienza a darse cuenta que todos son entes que invocan al mal, a lo infernal. Otra escena, cuando se encuentra Jacob en la estación del metro, y todas las personas que aparecen dentro de este, están desprovistos de rostro.

Estas alucinaciones presentes en Jacob mantienen una lucha entre el bien (cielo) y el mal (infierno). El bien es el único contacto que tiene Jacob con la realidad, es decir, su paso al cielo. Véase la escena en donde se relacionan Jacob y el quiropráctico, el cual es un angel guardian que lo acompaña durante sus delirios y que lo defiende de las fuerzas del mal. El mal representa un agente perturbador, tanto para el quiropráctico (angel), como para Jacob.

El mal o agente perturbador, representado por: "la amante", las cabezas oscilantes, las figuras infernales, las cabezas sin rostro, la imagen del manicomio, el anestesiólogo, que tiene un gran significado, ya que, relaciona la muerte de los compañeros de Jacob por causa

del experimento que se hizo con los soldados, con su proximidad hacia la muerte, el cuervo, los hombres que persiguen a Jacob, la enfermera que niega la existencia del quiroprático; todos crean en el personaje, una angustia existencial, la cual conlleva a preguntarse por su ser, ¿quién es?, y ¿quiénes lo rodean? Estos entes crean un temor psicológico, tanto para Jacob como para el espectador.

Jacob está desorientado y no sabe a qué se enfrenta realmente, y ésta incertidumbre por conocer: ¿quién lo ataca? y ¿por qué lo hace?, es lo que provoca su angustia y temor que aumenta en la medida en que reconoce que todos esos entes que lo entornan son malignos y que representan un mundo de tiniebla (el infierno), al cual se verá atado y perseguido en un sufrimiento interminable. Pero este sufrimiento, es superado en el momento en que el personaje con su tacto con el quiropráctico llega a reconocer su esencia como hombre, es decir, se reconoce a si mismo; y es entonces cuando debe decidir entre los dos caminos que se le presentan: uno, el de aferrarse a la vida que significa sufrimiento (aferramiento presente en las diferentes escenas en donde evita separarse de familia); el otro camino, es dejarse morir para lograr así la paz interior. La secuencia que ejemplifica la

aceptación del segundo camino es cuando Jacob toma un taxi y le pide al conductor que lo lleve a su casa, y una vez que está en ella, acepta acompañar a su hijo (muerto en accidente), quién lo espera sentado en la escalera. Este lo invita a subir para llevárselo, y juntos traspasar el umbral del cielo.

CONCLUSIONES

El suspenso es esa reacción que experimentamos como expectadores de un filme y que se deriva de los elementos dramáticos del relato. Esa reacción se traduce en un estado emocional de angustia y tensión prolongadas, de expectación ante el desenlace del argumento de la película.

Para que se logre esta reacción son necesarios dos elementos fundamentales: el espectador y la narración. El espectapdor es quien padece el suspenso y la narración, la que contiene los estímulos que provocan la reacción. Para que una película logre mantener el interés, la suspensión del espectador es necesario que la forma de contar el relato sea muy interesante. Existen tres aspectos o características que condicionan la creación de suspenso en el espectador, estas son: el establecimiento de una intención, es decir, de un objetivo claro, la formulación de unas dificultades que impidan alcanzar esos objetivos y las dudas que provoca el desconocimiento de si se lograra o nó, cumplir con la intención.

En la creación del suspenso se maneja como recurso la dilación, retardo o restricción de la información que

permite al espectador comprender el discurso. Esto se refiere a un manejo del tiempo.

El cine de suspenso se conoce como tal a partir de los años treinta con la participación definitiva de ALFRED HITCHCOCK, como la persona que sistematizó este tipo de cine como género. Anteriormente, sin embargo, ya se habían dado dentro del cine algunos movimientos que actuaron como precursores del género entre ellos: El expresionismo Alemán (cine), el cine negro, el cine policial, y hasta los precursores y pioneros del cine. Este género cinematográfico también tiene como antecedentes la novela policial y la novela negra. Pero en definitiva podemos hablar del cine de suspenso a partir de la obra de Alfred Hitchcock, quien creó no sólo un movimiento, sino una escuela.

El hombre es un ser consciente de su existencia, y como es consciente, se plantea preguntas sobre su papel en el mundo, pero como el ser humano tiene limitaciones, necesita vivir, experimentar, para que en ese proceso pueda acceder a dar respuesta a esas preguntas. Como el mundo está constantemente cambiando, hace que surjan nuevas interrogantes, por ende, este proceso tiende a ser infinito.

La incapacidad de responder a estas preguntas, es lo que crea la angustia en el hombre, pero como ésta se refiere únicamente a su esencia, es una angustia existencial, es duda y temor indeterminado. La angustia no tiene un objeto determinado, su único objeto es la amenaza misma.

El género " suspense psicológico" apela a la angustia existencial para despertar emociones de temor. El hombre siente placer al enfrentarse con sus temores, siempre y cuando este temor no sea experimentado en su vida real, sino en un mundo de ficción, donde los riesgos sean disfrutados sin peligro alguno.

Para provocar temor, el cine de suspenso psicológico juega con el enfrentamiento de dos tesis opuestas, una de ellas representa lo normal, el orden, lo perfecto, el bien. La otra, representa lo anormal, el desorden, lo imperfecto, el mal. El espectador se identifica con una de ellas mientras rechaza la otra. Y en ese proceso de identificación, se crea el temor cuando ve amenazado el éxito de la tesis que acepta como suya.

El psico-thriller presenta favorablemente el comportamiento normal del individuo y como desfavorable el

comportamiento anormal. Con frecuencia, los filmes de este género centran sus historias en las figuras psicopáticas como señal de la anormalidad. Es por ello que siempre habrá una entidad perturbadora y una entidad perturbada.

Reflejo de ésto, está en que los psico-thriller de los años 90, mantienen a estas entidades como eje en torno al cual giran distintas historias. Así, Annie (de Misery); Ellen (Single White...); Hannibal Lecter (Silent of the...); Max (Cape Fear); Peyton (The Hand that...), son sicópatas que perturban la vida a quienes le rodean. Cada uno de ellos, con su propia motivación y manera de actuar.

CITAS

- (1) DICCIONARIO NUEVO LAROUSSE
- (2) DICCIONARIO PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO
- (3) DICCIONARIO LITERARIO D.J.A. PEREZ RIO
- (4) DICCIONARIO BASICO ESCAA
- (5) EUGENE VALE: <u>La técnica de escribir el guión</u>

 <u>cinematográfico</u>, <u>un análisis de la estructura</u>

 <u>dramática del cine</u>, pág. 96
- (6) HAHN M. MARTIN: <u>Un estudio del suspenso y su</u>

 <u>aplicación práctica en un guión cinematográfico.</u>

 Tesis, 1989, UCV. pág. 56
- (7) EUGENE VALE; op. cit. pág. 154
- (8) A. HITCHCOCK: <u>Hitchcock by Trufaut</u>, citado por Filmoteca Nacional de España, Alfred Hitchcock, Madrid. 1978, pág. 146
- (9) EMERICH CORETH: ¿qué es el hombre?. Barcelona
 España, 1980, pág. 30
- (10) Mischel Walter: <u>Introducción a la personalidad</u>.

 México, 1979, pág.2.

- (11) M. Walter: op.cit., pag. 4
- (12) Ibid. pág. 30
- (13) En Venezuela, la película THE SILENT OF THE LAMBS, está traducida como EL SILENCIO DE LOS INOCENTES.
- (14) En Venezuela, la película CAPE FEAR, está traducida como CABO DE MIEDO.
- (15) En Venezuela, la película JACOB'S LADDER, está traducida ALUCINACIONES DEL PASADO.
- (16) Este criterio aparece en el <u>Curso Básico de</u>

 <u>Psicología 1</u>, tomo 9, editado por la Universidad

 Nacional Experimental Simón Rodríguez. Caracas,

 1979, pág. 2. Se refiere a normalidad como

 madurez personal, equilibrio psíquico.
- (17) Véase la película de Alfred Hitchcock,

 SPELLBOUND (España: Recuerda) México y

 Venezuela: CUENTAME TU VIDA) 1945.
- (18) Véase la película de Brian de Palma: RAISIN CAIN (Venezuela: DEMENTE) 1992
- (19) Esta distinción que se realiza dentro de la

- (25) La palabra "amante" entre comillas, se refiere a que este personaje no es real en la historia, representa a la muerte que acosa a Jacob's
- engloba a todo enfermo mental, modernamente se viene utilizando cada vez más el término de sociópata. J. A. Vallejo: <u>Introducción a la psiquiatría.</u> Editorial Científico-Médica, Barcelona, España 1979, pág. 187.

V. DISEÑO METODOLOGICO

Para el análisis y comprensión de la utilización del recurso del temor dentro de la estructura de los elementos del lenguaje cinematográfico en películas consideradas dentro del género del "Psico-Thriller", se hizo necesario ubicar el estudio dentro de las investigaciones aplicadas.

De acuerdo a tipo de conocimientos que aspiramos obtener, podemos afirmar que éste no está concebido en su totalidad como una modalidad única y excluyente (ya sea exploratoria, descriptiva o explicativa), sino por el contrario, utilizamos una combinación de las tres, para alcanzar la totalidad de los objetivos.

ES EXPLORATORIA, porque hasta el momento no se han realizado estudios que relacionen el recurso del temor, dentro de la estructura de los elementos del lenguaje cinematográfico en el género del "Psico-Thriller" o suspenso psicológico. Se intenta dar entonces una visión general de tipo aproximativo.

Es DESCRIPTIVA, porque la preocupación primordial radica en establecer las características fundamentales de: Los elementos que configuran el lenguaje cinematográfico en películas de suspenso psicológico, la

estructura del temor, y la utilización de este recurso, dentro de este tipo de lenguaje cinematográfico.

Es EXPLICATIVA, porque se centra en determinar los orígenes y las implicaciones del cine de suspenso psicológico, cuáles son los elementos cinematográficos que causan temor psicológico en el espectador, y por qué estos filmes crean situaciones de temor en el público.

Y sobre esta base establecer si existe un manejo específico en la combinación de los elementos que conforman el lenguaje cinematográfico en el "Psico-Thriller," para crear situaciones de tensión extrema en las imágenes y provocar temor en los espectadores.

ESTRATEGIA METODOLOGICA

La estrategia metodológica a seguir se basó en dos tipos de diseño:

DOCUMENTAL STATE OF THE PROPERTY OF THE PROPER

CAMPO

DISEÑO DOCUMENTAL: La mayor parte de la información se obtuvo de documentos escritos recolectados en otras investigaciones anteriores (DATOS SECUNDARIOS), acerca de:

intencional u opinatico ya que estas seis películas se

El lenguaje cinematográfico y sus elementos, orígen y características del suspenso, la estructura del temor, lenguaje hichcockiano, información acerca de filmografía norteamericana dentro del suspenso psicológico, semiología, gestual, análisis del filme, etc.

DISEÑO DE CAMPO: Porque se redactó en forma directa de la realidad datos de primera mano, o datos primarios, a través del análisis de las películas escogidas y a través de entrevistas estructuadas o personas que conocen de cine. Para saber sí existe una constante, en cuanto al manejo del lenguaje cinematográfico en películas de "Psico-Thriller."

MUESTRA

La muestra de la investigación está conformada por seis películas producidas por la industria cinematográfica norteamericana entre los años 1990 y 1992.

El criterio de selección de la muestra, fué de tipo no aleatoria o empírica, cuya modalidad es un muestreo intencional u opinático ya que estas seis películas se seleccionaron, de acuerdo a nuestro conocimiento del universo, de filmes de suspenso; la técnica consistió en escoger intencionadamente y no al azar, las películas que

consideramos típicas o representativas del fenómeno psicothriller.

De cada película se escogió dos secuencias que contienen la mayor carga de suspenso psicológico y en donde se pudo representar la mayor combinación de los elementos cinematográficos.

NOMBRE DE LAS PELICULAS

JACOB'S, LADDER
MISERIA
MUJER SOLTERA BUSCA
CABO DE MIEDO
LA MANO QUE MECE LA CUNA
EL SILENCIO DE LOS INOCENTES

RECOLECCION Y ANALISIS DE LOS DATOS:

DISEÑO DOCUMENTAL: La etapa inicial consistió en conocer y explorar todo el conjunto de fuentes capaces de sernos de utilidad. Lectura de donde se obtuvo información necesaria para la elaboración del marco teórico y de las conclusiones. Estas fuentes fueron libros, revistas y, en general, todo material escrito que se pudo encontrar sobre el tema.

La mejor manera de obtener un panorama de este universo de publicaciones fue la de acudir a bibliotecas.

Una alternativa complementaria consistió en la consulta a personas quienes nos asesoraron sobre lo que es el lenguaje del cine de suspenso.

En segundo lugar, se leyó todas las fuentes disponibles utilizando un tipo de lectura discriminatoria que nos permitió conocer en profundidad los aspectos esenciales. De acuerdo a los resultados de esas lecturas, ordenamos todo el material, según los diversos puntos y sub-puntos a tratar.

En tercer lugar, procedimos a la recolección misma de los datos, que se hizo mediante fichas (bibliográficas, textuales y de contenido) ya que en cada fuente se extrajo los aspectos que fueron de utilidad para la investigación.

En cuarto lugar, las fichas se ordenaron, de acuerdo a sus contenidos, basándonos en el esquema final del trabajo.

Y, por último, sacamos las conclusiones correspondientes, elaborando nuestros puntos de vista respecto a cada parte del estudio, esclareciendo así la problemática planteada en la fase inicial de la investigación.

DISEÑO DE CAMPO: La importancia de este diseño reside en cerciorarnos acerca de la utilización del recurso del temor, en el lenguaje cinematográfico, en la creación del "Psico-Thriller" norteameicano entre los años 1990 y 1992. Para esto se aplicó una MATRIZ SEMIOLOGICA a dos secuencias de cada una de las siguientes películas: MISERIA, MUJER BUSCA, JACOB'S LADDER, CABO DE MIEDO, LA MANO QUE MECE LA CUNA, EL SILENCIO DE LOS INOCENTES.

Se sacó conclusiones parciales para cada Matriz y, luego, se elaboró una conclusión global, a la luz del marco teórico. Se buscó establecer sí existe un manejo específico en los elementos que componen el lenguaje cinematográfico.

El tipo de películas que fueron analizadas no usaron excesivos efectos especiales o de maquillaje, ya que ello reducía la calidad de la puesta en escena puramente cinematográfica, por lo cual, quedaron de lado series como: "MARTES 13, "PESADILLA EN LA CALLE DEL INFIERNO", ETC.

EL ANALISIS SENIOLOGICO DE LOS FILMES

NORTEAMERICANOS CONSIDERADOS COMO

POSTON PRINTERS

OBJETIVO DEL ANALISIS:

El análisis semiológico de los filmes norteamericanos considerados como "Psico-Thrillers" tiene como objetivo fundamental determinar como se manejan los elementos que conforman el lenguaje cinematográfico, y como se componen las imágenes en función de los mismos. Es decir, cómo se manejan estos elementos en cada filme.

El conocimiento del manejo de los elementos del lenguaje cinematográfico en cada filme, tiene como último fin el conocer como es la orquestación de estos elementos, en el cine de suspenso psicológico norteamericano de hoy, para crear situaciones de tensión extrema en las imágenes y provocar temor en el espectador.

Con este análisis queremos conocer cómo se tratan en cada filme los signos icónicos, la iconología, los efectos ópticos (encuadres, movimientos y ubicación de la cámara), del montaje, y los otros códigos (sonido, iluminación, aspecto próximo y aspecto kinésico).

INSTRUMENTOS Y TECNICAS DEL ANALISIS: LA MATRIZ SEMIOLOGICA

Para alcanzar el objetivo propuesto se analizaron dos secuencias de cada uno de los filmes elegidos para desarrollar la investigación. El análisis de estas secuencias es del tipo semiológico. El instrumento utilizado para aplicar dicho análisis fué una matriz semiológica propuesta por el profesor Max Römer en la Cátedra de Investigación Audiovisual de la Escuela de Comunicación Social de la UCAB. Dicho modelo está basado en la matriz semiológica elaborada por el Profesor Julián García, Docente de la UCAB.

La matriz aplicada en esta investigación presenta algunas modificaciones con respecto al modelo propuesto por el profesor Max Römer. Se eliminaron las categorías correspondientes a: los aspectos dinámicos, estáticos y estéticos; las inserciones; los lentes; hecho y autor. Se añadió una categoría denominada composición del cuadro que incluye los siguientes aspectos: punto de atención, equilibrio, proporción, escala y profundidad. Esta categoría pretende incluir algunos de los aspectos que fueron eliminados, excepto por las categorías de autor y hecho (que no son relevantes para este análisis). De

esta manera las modificaciones hechas son de forma y no de fondo. La concepción del instrumento, es decir de la matriz, es la misma.

El modelo aplicado es el siguiente:

MATRIZ SEMIOLOGICA

- A . SIGNOS ICONICOS
 - A.1 FIGURAS
 - A.2 SIGNOS
 - A.3 ENUNCIADOS ICONICOS
- B. ICONOLOGIA (DENOTA-CONNOTA)
- C. EFECTOS OPTICOS
 - C.1 COMPOSICION DEL CUADRO
 - C.2 MOVIMIENTOS DE CAMARA
 - C.3 UBICACION DE LA CAMARA
- D. MONTAJE

- E. OTROS CODIGOS
 - E.1 SONIDO
 - E.2 LUCES
 - E.3 ASPECTO PROXEMICO
 - E.4 ASPECTO KINESICO

World de significación. Objectivitad en

DEFINICION DE CONCEPTOS: MATRIZ SENIOLOGICA

SIGNOS ICONICOS Representación de la realidad.

Indicio, señal.

FIGURA Representación de algo humano o animal

SIGNO Representación que sugiere un idea.

Estímulo cuya imagen mental está asociada en nuestro espíritu a la imagen de otro estímulo, que ese signo tiene por función, evocar con el

objeto de establecer una comunicación.

ENUNCIADO ICONICO Son íconos universalmente aceptados.

ICONOLOGIA El significado que tiene un icono

denotativa y connotativamente, en su

aspecto estático cuando el ícono no se

mueve, dinámico cuando el ícono se

mueve y estético, la manera como la

iconología está dentro del lenguaje

cinematográfico.

DENOTACION Modo de significación. Objetividad en

la concepción de un significado.

CONNOTACION

Expresa valores subjetivos atribuídos al signo debido a su forma y a su función.

PROXEMICO

Relación del espacio y tiempo real de la película. Distancia entre el espectador y la película, y distancia entre los personajes dentro de la acción.

KINESICO

Gesto y mímica de los actores

3. PELICULAS ANALIZADAS

- a. CAPE FEAR (CABO DE MIEDO)
- b. MISERY (MISERIA)
- C. THE HAND THAT ROCKS THE CRADE

 (LA MANO QUE MECE LA CUNA)
- d. SINGLE WHITE FEMALE (MUJER SOLTERA BUSCA)
- f. THE SILENCE OF THE LAMBS

 (EL SILENCIO DE LOS INOCENTES)
- g. JACOB'S LADLER

 (ALUCINACIONES DEL PASADO).

BIBLIOGRAFIA

ARROITIA, Marcelo: <u>Hitchcock y los pájaros.</u> Revista Film Ideal Nº121. 01-06-63. pp. 343-349.

AUMONT, Jacques: La imagen, Barcelona, España, Paidós Comunicación, 1992.

AUMONT, J. y otros: <u>Estética del cine</u>, Barcelona, España, Editorial Paidós, 1989.

ALFONSO, Ilism: <u>Técnicas de Investigación</u> <u>Bibliográfica</u>, Caracas, Venezuela, Editorial Contexto, 1988.

BACHY, Victor: <u>Para ver el cine y las nuevas</u> <u>imágenes,</u> Barcelona, España, Ediciones Buenos Aires, 1982

BARRIOS, Alba Lía: En torno al suspenso 1986, TESIS

BARRIGA, Silverio: <u>Curso básico de Psicología 1, Caracas,</u> Venezuela, s. edt., 1979.

BAZIN, André: <u>El cine de la crueldad, de Buñuel a</u> <u>Hitchcock.</u> Edit. Vizcaina S.A. Bilbao, 1977

BELLOUR, Raymond: <u>Les Oiseaux</u>. Cahiers du Cinéma, Nº 216. Paris, oct. 1969. pp. 24-39.

BURK, Ignacio: Filosofía, Caracas, Venez uela, Editorial Insula, s.a.

CORETH, Emerich: ¿Qué es el hombre?, Barcelona, España, Editorial Herder, 1980.

CUENCA, Carlos: <u>El cine británico de Alfred Hitchcock.</u> Madrid, Ed. Nacional, 1974, p. 173

DAVIS, Flora: <u>La comunicación no verbal</u>, Madrid, España, Editorial Alianza, 1984.

DE BEGOÑA, Fray Mauricio: <u>Elementos</u> <u>de</u> <u>filmología</u>, Madrid, España. Ediciones Morata, 1953.

DOMARCHI, J: Entretien avec <u>Hitchcock</u>. Cahiers du Cinéma, Nº102. Pazrís, dec. 1959. pp.17-37.

DOUCHET: <u>La troisième clé d'Hitchcock</u>. Cahiers du Cinéma. Nº99. París, sept. 1995, pp.44-50.

EISSNER, Lotte: La pantalla diabólica, Madrid, Ediciones Cátedra, 1988.

ENCICLOPEDIA DE LA PSICOLOGIA, Barcelona, Editores Virgen de Guadalupe, 1978.

ECO, Umberto: <u>Cómo hacer una tesis</u>, Barcelona, España, Editorial Gedisa, 1982

FELDENKRAIS, Moshe: <u>La dificultad de ver lo obvio,</u> Buenos Aires, Editorial Paidós, 1991

FILMOTECA NACIONAL DE ESPAÑA, <u>Alfred Hitchcock</u>. España, 1978, 181 p.

FREUD, Anna: <u>El yo y los mecanismos de defensa,</u> Barcelona, España, Editorial Paidós, 1980.

GUIRAUD, Pierre: <u>La semiología</u>, Lima, Perú, Ediciones Studium, s.a.

GUIRAUD, Pierre, <u>La semántica,</u> México, Edit. Fondo de Cultura Económica, 1960.

GOLOVNIA, A.: <u>La iluminación cinematográfica,</u> Madrid, España, Ediciones Rialp, 1960.

HERRERA LUQUE: <u>Las personalidades psicopáticas</u>, Caracas, Editorial Pomaire, 1990.

HITCHCOCK, A: <u>Los pájaros</u>. Revista Film ideal. Nº131. Madrid 01-11-63 pp. 658-660

HOCHMAN, Elena y Maritza MONTERO: <u>Notas sobre investigación documental</u>, Caracas, Venezuela, Universidad Central de Venezuela, 4ta. edición,1975.

LAMET, P.M. s.j., José RODENAS s.j. y GALLEGO Domingo s.j.: Lecciones de cine, Bilbao, España, Edit. Mensajero del Corazón de Jesús, 1968.

LENNE, Gerard: <u>El cine "Fantástico"</u> y <u>sus mitologías,</u>, Barcelona, Editorial Anagrama, 1974.

MARTIN, Hahn: <u>Un estudio del suspenso y su aplicación práctica en un guión cinematográfico.</u> 1989, TESIS.

METZ, Christian y otros: <u>Análisis de las imágenes</u>, Barcelona, España, Ediciones Buenos Aires, 1982.

METZ, Christian: <u>Lenguaje y cine</u>, Barcelona, España, Editorial Planeta, 1973.

METZ, Christian: <u>Ensayos sobre la significación en el</u> cine, Buenos Aires, Ediciones Tiempo Contemporáneo, 1972.

MITRY, Jean : <u>Estética y Psicología del cine</u>, París, Francia, Editorial Siglo Veintiuno, 1963.

MONTAGU, Ivor, <u>El mundo del cine</u>, Caracas, Venez uela, Ediciones de la Universidad Central de Venez uela, 1974.

MORIN, Edgar: El cine y el hombre imaginario. Barcelona, Edit. Seix Barral, 1961

OLIVER, J: <u>El lenguaje</u> <u>hitchcockiano</u>. Revista Film ideal. Nº 158. Madrid, dic. 1964 pp. 836-839.

PALMER, JERRY: <u>La novela de misterio (Thrillers).</u> Génesis y estructura de un género popular.

PARDINAS, Felipe: <u>Metodología</u> y <u>Técnicas de Investigación</u> <u>en Ciencias Sociales,</u> México, Editorial Siglo Veintiuno, 1978.

PEREZ L., J.M. <u>Alfred Hitchcock</u> Revista Film Ideal Nº62, Madrid, dic. 1960, pp. 16-18.

PECORI, Franco: <u>Cine, forma y método,</u> Barcelona, España Edit. Gustavo Gilli, Colección Punto y Línea, 1977

PERKINS, V. F.: EL LENGUAJE DEL CINE, Madrid, España, Editorial Fundamentos, 1976.

PORTER, Miguel y PALMIRA GONZALEZ, <u>Las claves de la</u> <u>Historia del Cine</u>. Barcelona, Edit. Arin, 1988.

R.P. FRAY Mauricio de Begoña: <u>Elementos</u> <u>de filmología,</u> Madrid, Ediciones Morata, 1953.

SABINO, Carlos: <u>El proceso de investigación,</u> Caracas, Venezuela, Editorial Panapo, 1986.

SADOUL, Georges: <u>Historia del cine mundial</u>. Desde los orígenes hasta nuestros días. México signo veintiuno Editores, 1967.

SANCHEZ PELAEZ, Abel: <u>El hombre</u>, Guarenas, Venezuela, s. edit., 1982

SARRIS, Andrew: <u>El cine norteamericano</u>, México, Edit.Diana, 1970.

STEPHENSON, R y DEBRIX: J.R. <u>El cine como arte,</u> Barcelona, España, s. Edit. 1973.

SKOLVSKI, Viktor: <u>Cine y Lenguaje</u>, Barcelona, España, Edit. Anagrama, 1971.

TRUFFAUT, Francois: El cine según Hitchcock. Madrid, Ed. Alianza, 1974.

TURNER, Adrian, <u>Hollywood 1950's</u>, New York, Gallery Books, 1986, pl. 120

VALLEJO NAGERA, J.A.: <u>Introducción a la Psquiatría,</u> Barcelona, España, Editorial Científico-Médica, 1979

WALTER, Mischel: <u>Introducción a la personalidad</u>, México, Editorial Interamericana, 1979.

WARREN, Howard C.: <u>Diccionario</u> <u>de</u> <u>la Psicología</u>, <u>México</u>, Ediciones Olimpia, 1979.

WINTER, E., Douglas, : Escalofríos, Barcelona, España, Editorial Grijalbo, 1989.

WOOD, Robin: <u>El cine de Hitchcock,</u> México, Ediciones era 1968.