

EL CINE

HISTORIA DEL CINE:

Historia del cine, desarrollo histórico del arte audiovisual conocido como cinematografía.

El cine se desarrolló desde el punto de vista científico antes de que sus posibilidades artísticas o comerciales fueran conocidas y exploradas. Uno de los primeros avances científicos que llevó directamente al desarrollo del cine fueron las observaciones de Peter Mark Roget, secretario de la Real Sociedad de Londres, que en 1824 publicó un importante trabajo científico con el título de Persistencia de la visión en lo que afecta a los objetos en movimiento, en el que establecía que el ojo humano retiene las imágenes durante una fracción de segundo después de que el sujeto deja de tenerlas delante. Este descubrimiento estimuló a varios científicos a investigar para demostrar el principio.

Como la mayoría de los inventos complejos, el cine es fruto de una acumulación de hallazgos y experiencias diversas, en cuya base hay que colocar el invento de la fotografía.

A pesar de la avalancha de patentes y de experiencias pseudo- cinematográficas, la mayoría de historiadores han coincidido en atribuir a los hermanos Louis y Auguste Lumiere en 1895 el privilegio de efectuar las primeras proyecciones públicas. Su aparato era el más simple y perfecto de la época y servía indistintamente de tomavistas, de proyector y para tirar copias.

El ilusionista francés Georges Méliès con sus grabaciones demostró que el cine servía para algo más que para reproducir la realidad. Después llegaron cineastas como los estadounidenses Edward S. Porter, D.W. Griffith o el ruso Serguéi Mijálovich Eisenstein.

El cine que se realizó durante el primer cuarto del siglo XX fue mudo, hasta que en 1927 la productora Warner Brothers produjera el primer film sonoro, El Cantor de jazz. Para entonces, Hollywood había dejado de ser un pequeño pueblo para erigirse como la Meca del cine. En la década de los 40 se introdujo el color y durante la siguiente época, el formato panorámico. Así, con diversos altibajos, se ha llegado hasta la formidable industria cinematográfica que es el cine hoy.

Los Primeros Experimentos:

Tanto en Estados Unidos como en Europa, se animaban imágenes dibujadas a mano como forma de diversión, empleando dispositivos que se hicieron populares en los salones de la clase media. Concretamente, se descubrió que si 16 imágenes de un movimiento que transcurre en un segundo se hacen pasar sucesivamente también en un segundo, la persistencia de la visión las une y hace que se vean como una sola imagen en movimiento.

Thomas Alva Edison y William K. L. Dickson:

Hasta 1890, los científicos estaban interesados principalmente en el desarrollo de la fotografía más que en el de la cinematografía. Esto cambió cuando el antiguo inventor, y entonces ya industrial, Thomas Alva Edison construyó el Black Maria, un laboratorio cerca de West Orange (Nueva Jersey), que se convirtió en el lugar donde realizaba sus experimentos sobre imágenes en movimiento y el primer estudio de cine del mundo. Edison está considerado por algunos como el diseñador de la primera máquina de cine, el kinetoscopio, pero en realidad ni fue él el inventor ni el invento era propiamente una cámara de cine. Su ayudante, William K. L. Dickson fue quien hizo en realidad casi todo el trabajo, diseñando el sistema de engranajes, todavía empleado en las cámaras actuales, que permite que la película corra dentro de la cámara, e incluso fue él quien por vez

primera logró en 1889 una rudimentaria imagen con sonido. El kinetoscopio, patentado por Edison en 1891, tenía unos 15 metros de película en un bucle interminable que el espectador individual tenía que ver a través de una pantalla de aumento. El artefacto, que funcionaba depositando una moneda, no puede considerarse por tanto un espectáculo público, y quedó como una curiosidad de salón que en 1894 se veía en Nueva York, y antes de finalizar ese año, en Londres, Berlín y París.

Películas de una bobina

En 1896 el ilusionista francés Georges Méliès demostró que el cine no sólo servía para grabar la realidad, sino que también podía recrearla o falsearla. Con estas imaginativas premisas, hizo una serie de películas que exploraban el potencial narrativo del nuevo medio, dando inicio al cine de una sola bobina. En un estudio en las afueras de París, Méliès rodó el primer gran filme puesto en escena cuya proyección duró cerca de quince minutos: *L'Affaire Dreyfus* (El caso Dreyfus, 1899) y filmó *Cendrillas* (Cenicienta, 1900) en 20 escenas. Pero sobre todo a Méliès se le recuerda por sus ingeniosas fantasías como *Viaje a la luna* (1902) y *Alucinaciones del barón de Münchhausen*, en las que experimentaba las posibilidades de los trucajes con la cámara de cine. Méliès descubrió que deteniendo la cámara en mitad de una toma y recolocando entonces los elementos de la escena antes de continuar podía, por ejemplo, hacer desaparecer objetos. Del mismo modo, retrocediendo la película unos cuantos centímetros y comenzando la siguiente toma encima de lo ya filmado, lograba superposiciones, exposiciones dobles y disoluciones (fundidos y encadenados, como elemento de transición entre distintas escenas). Sus cortometrajes fueron un éxito inmediato de público y pronto se difundieron por todo el mundo. Aunque hoy en día parecen poco más que curiosidades, son precursores significativos de las técnicas y los estilos de un arte entonces balbuceante.

Las películas mudas

Entre 1909 y 1912 todos los aspectos de la naciente industria estuvieron bajo el control de un trust estadounidense, la MPPC (Motion Pictures Patents Company), formado por los principales productores. Este grupo limitó la duración de las películas a una o dos bobinas y rechazó la petición de los actores de aparecer en los títulos de crédito. El trust fue desmontado con éxito en 1912 por la ley antitrust del gobierno, que permitió a los productores independientes formar sus propias compañías de distribución y exhibición, por lo que pudieron llegar hasta el público estadounidense obras europeas de calidad, como *Quo vadis?* (1912, de Enrico Guazzoni), de Italia, o *La reina Isabel* (1912), de Francia, protagonizada por la actriz Sarah Bernhardt.

El cine sonoro

En 1926 la productora Warner Brothers introdujo el primer sistema sonoro eficaz, conocido como Vitaphone, consistente en la grabación de las bandas sonoras musicales y los textos hablados en grandes discos que se sincronizaban con la acción de la pantalla. En 1927, la Warner lanzó *El cantor de jazz*, de Alan Crosland, la primera película sonora, protagonizada por el showman de origen ruso Al Jolson, que alcanzó un éxito inmediato e inesperado entre el público. Su eslogan, sacado del texto de la película aún no has oído nada, señaló el final de la era muda. Hacia 1931 el sistema Vitaphone había sido superado por el Movietone, que grababa el sonido directamente en la película, en un banda lateral. Este proceso, inventado por Lee de Forest, se convirtió en el estándar. El cine sonoro pasó a ser un fenómeno internacional de la noche a la mañana.

Desarrollo del cine en color

Los experimentos con película de color habían comenzado ya en 1906, pero sólo se había usado como curiosidad. Los sistemas ensayados, como el Technicolor de dos colores, fueron decepcionantes y fracasaban en el intento de entusiasmar al público. Pero hacia 1933 el Technicolor se había perfeccionado, con un sistema de tres colores comercializable, empleado por vez primera en la película *La feria de la vanidad* (1935), de Rouben Mamoulian, adaptación de la novela de William Makepeace Thackeray. La popularidad del color aumentó, y durante los años cuarenta se empleó sobre todo en una serie de musicales clásicos de la MGM

(Metro Goldwyn Mayer), entre los que destaca Easter Parade (Desfile de Pascua, 1948), de Charles Walters. En la década de 1950 el uso del color se generalizó tanto que prácticamente el blanco y negro quedó relegado para películas de bajo presupuesto que buscaban un realismo sereno, como Marty (1955) de Delbert Mann, sobre las aspiraciones de un carnicero del Bronx, o El hombre del brazo de oro (1955), de Otto Preminger, en la que se contaba la historia de un drogadicto. A partir de los años sesenta, el blanco y negro quedó para crear efectos especiales en películas como Psicosis (1960) de Hitchcock, o La última película (1971), de Peter Bogdanovich. Más recientemente, lo hemos podido ver casi siempre en películas con pretensiones artísticas, como El hombre elefante (1980), de David Lynch, Toro salvaje (1980), de Martin Scorsese, La ley de la calle (1983), de Francis Ford Coppola, o Zelig (1983), de Woody Allen.

Cine tridimensional:

Durante un breve periodo, a comienzos de la década de 1950, una novedad conocida como 3D apareció en el mercado. Consistía en la superposición de dos imágenes distintas de la misma escena, cada una tomada con un filtro de color distinto y desde un ángulo ligeramente diferente, que, vistas a través de unas gafas en las que cada ojo llevaba un filtro de color equivalente a los usados durante el rodaje, reproducía la visión estereoscópica, dando impresión de relieve. Pero lo engorroso de tener que utilizar gafas para ver las películas, la falta de nitidez en la imagen y la escasa calidad de las películas con que se lanzó, dieron al traste con la viabilidad comercial del sistema. Tras una moda pasajera, con éxitos relativos como el de Los crímenes del museo de cera (1953), de André de Toth, la novedad ya no fue tal y las películas en 3D se dejaron de producir, distribuyéndose las que ya estaban terminadas en este sistema como películas convencionales.

La televisión por cable y el vídeo doméstico:

La década de 1980 ha sido testigo de una revolución en las formas de acceder a los productos cinematográficos, con la sustitución del visionado en las salas de cine por el vídeo doméstico, en el que los títulos de estreno especialmente los de las grandes superproducciones están disponibles poco después de su pase por las salas. Este hecho, unido a la implantación progresiva de la televisión por cable, con canales temáticos, en las que hay y habrá aún más canales especializados en la emisión continua de películas, amenaza seriamente no ya a la industria, sino el hecho mismo del cine. Como consecuencia, se está creando un clima parecido al de la década de 1950, cuando las productoras buscaron, ante la llegada de la televisión, nuevos formatos en busca de un mayor espectáculo, para conseguir atraer nuevamente a los espectadores a las salas de cine.

CINEMATOGRAFÍA: arte y oficio de hacer películas. Aunque Thomas Edison hubiera patentado el kinetoscopio en 1891, el cine propiamente dicho no se conoció hasta el lanzamiento en 1895 por los hermanos Louis y Auguste Lumière en París, del cinematógrafo, capaz de proyectar películas sobre una pantalla para una gran audiencia. Así apareció un nuevo espectáculo de masas, bautizado como el séptimo arte. Sólo hacía falta añadir el sonido a las imágenes. Esto se consiguió con la invención de los sistemas de sincronización sonido-imagen por la Vitaphone (1926) y la Movietone (1931) para que fuese tal y como hoy lo conocemos.

El funcionamiento del cine se basa en una propiedad de la retina del ojo humano conocida como principio de la persistencia de las impresiones retinianas. Cuando la lente del ojo, el cristalino, enfoca una imagen sobre la retina, los impulsos nerviosos que llegan al cerebro son estimulados por la secreción de unos fotopigmentos específicos, cuya actividad química persiste si la imagen desaparece repentinamente, manteniéndose la estimulación de las señales nerviosas durante un breve periodo de tiempo. La duración de este periodo de tiempo durante el cual la señal persiste, dependerá del estado de adaptación del ojo. Este principio fue formulado en 1829 por el físico belga Joseph Plateau, que fijó la duración de esta persistencia en una décima de segundo.

Cuando la luz de ambiente está a un nivel bajo se dice que la retina está adaptada a la oscuridad y la actividad nerviosa persiste durante un tiempo aún mayor. Esta es la razón por la que una lámpara que gira en círculos en

una habitación oscura, aparece a los ojos del espectador como un círculo continuo, ya que la fuente de luz vuelve una y otra vez a la misma posición, antes de que la actividad de la retina haya decaído apreciablemente. Las salas de cine están a oscuras, de modo que las retinas de los espectadores están adaptadas a dicha oscuridad, llegándoles una sucesión de imágenes fijas proyectadas en la pantalla en una sucesión rápida, de modo que se produce la impresión del movimiento. Las películas suelen ser de 24 imágenes por segundo, aunque a veces tienen 25, para adecuarse mejor a la cadencia de la señal del vídeo y la televisión, y en la época del cine mudo tenían 16, número que parece suficiente para mantener la ilusión de un movimiento continuo.

KINESCOPIO: Tubo de rayos catódicos que sirve para la reproducción de las imágenes de televisión. También kinescopio y cinescopio.

4.

LENGUAJE DEL CINE:

El cine está hecho de un lenguaje cuyo contenido son lenguajes. Esto, que parece el dictamen de un obstinado credo formalista, es – retruécano aparte – una incuestionable realidad. Dicho en otras palabras: el cine habla del mundo y este mundo sólo llega al hombre a través de inevitables capa de lenguaje. Sin lenguaje, el universo no tiene *sentido* (el sentido – todo sentido – lo proporciona, precisamente, nuestra capacidad lingüística, o sería mejor decir, semiótica). Aun André Bazin, el más comprometido teórico del realismo cinematográfico, *creía que el mundo tiene un sentido y que nos habla en un lenguaje ambiguo si nos preocupamos de escucharlo, si silenciemos nuestro deseo de que ese mundo signifique lo que nosotros queremos* (1). Por esto, hablar del contenido de un film sin adquirir plena conciencia de que lo que todo film exhibe es, para decirlo de algún modo, una fabricación semiótica, es pecar de la mayor ingenuidad; es suponer que la realidad que exhibe el cine es un recorte de la "realidad" del mundo, de la cual él constituye un espejo o quizás una ventana(2).

Que lo que el cine "habla" no sea la realidad misma, sin embargo, no quiere decir que los filmes no se refieran al mundo (es principalmente lo que hacen), ni que su hacer no sea profundamente ideológico (siempre, justamente, esto es lo que es). Pero la relación entre el responsable concreto de un acto de lenguaje (un director de cine o, en otro contexto, un periodista) y lo que postulan sus discursos, pasa por los mecanismos del lenguaje: la ideología de un discurso se sustenta en el *valor* y el *valor* se instala inevitablemente en el lenguaje(3).

Analizar un film, entonces, no se reduce a reconstruir la historia que él refiere, como si se tratara de un suceso(4), de alguna manera, extraído directamente del mundo, para posteriormente valorar el "agregado" que el lenguaje coloca sobre él, a través de las connotaciones que ese mismo lenguaje propicia(5). No es que el cine "extrae" la realidad que es el "contenido" y luego la comenta(6) por medio de la "forma", sino que, como sostiene Giannetti (1972:5) forma y contenido son dos aspectos de una misma realidad hecha de lenguaje(7):

Inclusive los términos "forma" y "contenido" no son tan distintos como algunas veces lo parecen. En realidad, en muchos aspectos, los términos son sinónimos (...) La forma de una toma – la manera en la cual un sujeto es fotografiado – constituye su verdadero contenido, no necesariamente lo que se percibe del sujeto material en la realidad. El teórico de la comunicación Marshall McLuhan ha afirmado que el contenido de un medio es en realidad otro medio. Por ejemplo, una fotografía (imagen visual) que representa a un hombre que come una manzana (un sabor) comprende dos medios diferente – cada medio comunica una información – "un contenido" – de una manera diferente. Una descripción verbal de la fotografía del hombre que come una manzana involucraría una vez más otro medio (el lenguaje), el cual comunica información de otra manera. En cada caso, nuestra información está determinada por el medio aunque, superficialmente, todas las descripciones tienen el mismo "contenido".

Aún el sentido literal (8) (analógico) que proviene de la imagen y de la relativa identidad del ruido con los ruidos del mundo, derivan de un trabajo de descodificación: la denotación no es una operación literal, sino semiótica, es decir, una operación mediante la cual se construye el sentido. Tal como sostiene Roger Odin (1990:133) al comentar a Bloomfield:

En el lenguaje verbal, la denotación funciona arbitrariamente, no en virtud de la motivación: "existe una convención que fija el sentido denotativo () y que permite el funcionamiento del mecanismo referencial". En la imagen, pareciera que la denotación no se puede obtener sino por sustracción, el conjunto mínimo de elementos significantes que permite la identificación del objeto denotado, no puede ser obtenido sino a través de la eliminación sucesiva, "como cuando uno deshoja una alcachofa", de todos los agregados interpretativos.

Por todo lo antes dicho, analizar con pertinencia un film requiere hablar de su lenguaje – tanto como, por ejemplo, hablar de la novela requiere del conocimiento reflexivo de la lengua escrita – de sus posibilidades significantes, de sus vericuetos, de sus alcances y sus convenciones. Todo discurso analítico sobre el cine debe comenzar por preguntarse, con detenimiento, cómo está constituido su lenguaje

Algunas aproximaciones al estudio del lenguaje del cine

Una larga discusión ha precedido la denominación que utilizamos para referirnos a lo que hoy llamamos, con naturalidad, el "lenguaje cinematográfico", es decir, al conjunto (estructurado y operativo) de los recursos significantes que hacen posible construir un film como discurso. De tan minuciosa como dilatada discusión, pueden retenerse algunos aspectos esenciales:

Cine: lengua o lenguaje

Hablamos del *lenguaje* del cine y no de la *lengua* cinematográfica, porque *el cine se expresa en un lenguaje, no en una lengua*. Tal distinción, introducida por Christian Metz en un famoso artículo que lleva el mismo nombre de este parágrafo, no es puramente terminológica, sino que engloba varios problemas de fondo.

- • En primer lugar, desde los estudios lingüísticos fundadores del estructuralismo debidos a Ferdinand de Saussure(9) la *lengua* (objeto de estudio de la lingüística) es el componente social del lenguaje, un *tesoro depositado en cada cerebro*, que *abarca la suma de las imágenes verbales almacenadas en todos los individuos*. Para Saussure, *el código lingüístico consiste solamente en una multitud de signos aislados, cada uno de los cuales asocia un sonido a un sentido particular*(10). Como se ve, que el cine pudiera aceptarse como *lengua* – en este primigenio sentido de Saussure – implicaría que, tal como lo hacen las lenguas habladas, contaría con significantes capaces de correlacionarse firmemente con ciertos significados y dar lugar a un diccionario.
- • De lo anterior se sigue que, si el cine fuera una lengua, estaría exhaustivamente constituida por signos cinematográficos (en el mencionado sentido de Saussure) y, por tanto, sería posible descomponer dicha lengua en unidades mínimas, (como, por ejemplo, lo ha pretendido, sin éxito, Pasolini(11)).
- • Aunque el argumento esgrimido por Christian Metz de que el cine no se expresa en una *lengua* debido a que el lenguaje que utiliza no presenta una doble articulación (12) (como, de hecho, sí la presenta la lengua hablada) ha mostrado ser insuficiente(13), vale la pena señalar, que *la imagen no conoce nada homólogo a la segunda articulación de las lenguas naturales, es decir, a la articulación en fonemas*(14). Tampoco conoce nada parecido a los morfemas – es decir, a unidades de primera articulación que actúen como marcas gramaticales (de número, género, etc.) –, ni a los lexemas o palabras(15).
- • Por último, pensar que el cine es una *lengua*, equivale a pensar (sin demasiada propiedad) que el cine opera como un único *código* (ver más adelante) y no como una multiplicidad de *códigos*(16).

Afirmar que el cine es un *lenguaje* y no una *lengua*, implica, por el contrario, postular:

- • Que el *lenguaje* que hace posible la construcción de un film es el producto de una concurrencia de sistemas de significación.
- • Equivale también a decir que no es posible segmentar un texto fílmico atendiendo a unidades fijas que revistan una significación mínima(17).

Los códigos

La tradición semiológica ha denominado *códigos* a los diferentes sistemas de significación que conforman el lenguaje cinematográfico. El vocablo, sin embargo, remite a una conceptualización hasta cierto punto ambigua y no poco problemática. Por tal razón, es conveniente detenerse a examinarla, retomando una discusión desarrollada fundamentalmente por Umberto Eco (1984, 316).

Para el Diccionario de la Real Academia Española, un *código* es, por una parte, un *sistema de signos o señales y reglas para dar otra forma a un mensaje* y, por otra, un *cuerpo de leyes dispuestas según un plan metódico y sistemático*. El término designa, de entrada, tanto la estructura de correlaciones que hace corresponder, término a término, un significado a un significante, como la estructura organizadora de un conjunto de elementos los cuales pueden funcionar eventualmente como significados o significantes(18). La primera de estas dos acepciones es la que utilizamos cuando hablamos del código morse: el *código*, en este caso, es entendido como una regla que asocia los elementos de dos conjuntos organizados de ocurrencias: las letras del alfabeto y los signos conformados por puntos y rayas. Lo mismo sucede, por ejemplo, con la regla que relaciona las luces de un semáforo y las órdenes correspondientes de "alto", "siga" o "transición". La regla que asocia las posiciones de las agujas en un reloj analógico(19) y las correspondientes medidas temporales que se entienden por la "hora", constituye otro ejemplo de código en este primer sentido. En el segundo caso, el término es entendido como un conjunto de reglas (o normas) que confiere un orden interno a ciertas estructuras: como cuando se habla del *código de cortesía* o del *código caballeresco*. Ejemplos de códigos en este segundo sentido lo constituyen el conjunto de pautas que rigen la sucesión de los pasos de un determinado baile, las reglas que regulan los desplazamientos de las agujas del reloj de nuestro anterior ejemplo, las exigencias que condicionan la organización de las notas dentro de una melodía tonal o las reglas narrativas que organizan los relatos(20), incluyendo los relatos en el cine.

Es precisamente Eco(21) quien más ha logrado aclarar las relaciones entre el código entendido como correlación (al cual denomina propiamente *código*) y el *código institucional* o código entendido como principio de *organización* (al cual denomina *structural-code* o *s-código*). Mientras el *código* (correlacional) es una regla que asocia los elementos de dos *s-códigos*, dando lugar a un sistema bi-plano(22), el *s-código* constituye un sistema monoplano, sobre el cual no opera ninguna correlación. Umberto Eco (1984:289) postula que en la mayoría de los lenguajes, concurren códigos y *s-códigos* de una manera compleja y, que, inclusive, el aspecto institucional de los *s-códigos* conlleva aspectos que remiten a la correlación(23).

Los códigos en el cine

Dentro de los estudios teóricos del cine el uso del vocablo *código* ha corrido la misma suerte señalada y su significación se ha seguido manteniendo laxa y generalizadora. Cuando decimos que un film está altamente codificado, por ejemplo, podemos querer decir dos cosas. En primer lugar, que la relación que une las ocurrencias de lo que oímos y vemos (este plano o esta sucesión de planos, este gesto en el actor, esta tonadilla, esta iluminación) con lo que dichas ocurrencias significan, es convencional (estamos en la primera acepción del término). Podemos querer decir, en segundo lugar, que la estructura según la cual se organiza la historia (y/o la forma como ésta se manifiesta), resulta previsible, porque obedece, en su conformación, a ciertas reglas preestablecidas (tal tipo de acontecimiento está invariablemente seguido de tal otro, tal tipo de plano de tal otro tipo de plano). Estamos en la segunda acepción del término. En la práctica, una y otra acepción, son identificadas: siguiendo a Metz, utilizamos indistintamente la denominación de *código*, tanto para los *códigos* propiamente dichos o correlacionales (cuando incluimos en un análisis la consideración del código lingüístico o del código del montaje clásico), como para los *s-códigos* o *códigos organizadores*,

(cuando consideramos dentro de un estudio analítico los códigos del sistema tonal o los códigos narrativos). El código ha devenido en un (útil) concepto sacro que suele entenderse como cierto tipo de lenguaje "encastrado" en ese lenguaje "mayor" que es el del cine. El lenguaje del cine es, por tanto, *pluricódigo*(24).

La teoría se ha encargado de jerarquizar y organizar cada uno de los códigos que intervienen en la construcción de un film. Ensayos de esa taxonomía son los adelantados por Christian Metz (1973:87), para quien el lenguaje cinematográfico nace de la realización particular de códigos propios del cine (o *códigos filmicos cinematográficos*) y códigos no propios del cine (o *códigos filmicos no cinematográficos*); Emilio Garroni (1968, 332), para quien más bien concurren en los filmes códigos no propios del cine de una manera particular (es decir, todos los códigos son mixtos, en un sentido que se explicará más adelante); Casetti y Di Chio (1990:65), quienes recogen los resultados de Metz y conciben una versión de los *códigos cinematográficos* a los cuales denominan códigos "internos" (*códigos tecnológicos de base, códigos visuales, gráficos, sonoros y sintácticos*); Michel Marie (1975), quien propone – no los denomina *códigos* – un "inventario de parámetros a tener en cuenta en la práctica descriptiva", y Roger Odin (1990:139), cuya clasificación intenta sistematizar el trabajo de Metz, organizándolo en tres tipos de *códigos*: *Códigos filmicos no cinematográficos, códigos filmicos cinematográficos y códigos mixtos*.

Sin embargo, a pesar de la profusión de interpretaciones y refinamientos a que se ha sometido la propuesta de Metz (y al recurso obligado al concepto de código, dentro de las cátedras universitarias de análisis filmico), la utilización exclusiva del análisis "código" resulta, hoy en día, cuestionada. Aumont y Marie lo expresan en estos términos:

El interés teórico de la noción de código nos parece, todavía hoy en día, muy grande [] Por el contrario, el interés práctico de la noción de código es menos evidente: siendo que el principal interés que reviste dicha noción es, precisamente, su universalidad, la misma está lejos de constituir un instrumento que se muestre siempre como inmediatamente eficaz (25).

A partir de ahí los autores proceden a formular críticas específicas: *todos los códigos no son iguales [] y el concepto se hace heterogéneo; un código no se presenta jamás en estado puro* y, lo que parece más importante,

en la medida misma del valor artístico [de un] film analizado, la noción de código pierde, en mayor o menor grado, su pertinencia. Los "grandes" films son a menudo reputados como tales por sus efectos de originalidad, de ruptura: así, el análisis "código" sería, sobre todo, adecuado para un film de serie, un film "medio"

Pero a pesar de todos los reparos, el estudio de los códigos constituye, hasta la presente fecha, un insustituible recurso en términos didácticos. No solamente porque, como sostienen Casetti y Di Chio (1990:73), todavía es innegable que *en el cine existen conjuntos de posibilidades bien estructurados, en los cuales los elementos tienen valores recurrentes, y a los que se pueden hacer referencias comunes*, sino porque esas referencias comunes instituyen una suerte de alfabeto previo sobre lo cual el aprendiz de analista construye (y desconstruye) su saber posterior. La ciencia, se sabe, no parte sino de modelos, para desecharlos, afinarlos, empujarse hacia otros modelos. El análisis en términos de códigos, entendidos éstos no como sistemas preexistentes a los textos, sino como construcciones analíticas que permiten explicar más productivamente el funcionamiento textual, ha venido constituyendo hasta ahora (y parece que seguirá siendo así por mucho tiempo), un escalón obligatorio sobre el cual, muchas veces, el estudioso se empuja para dejarlo atrás, sin poderlo jamás remover del basamento.

(1) Andrew, Dudley (1976:206).

(2) ... existe un interés generalizado por escondernos algo en la imagen. Ese algo, podríamos añadir nosotros, no es sino su aspecto de lenguaje, su carácter de instrumento de persuasión, ya que no existen espejos que no sean deformantes, pues todo acto de lenguaje icónico es fruto (...) de una estrategia significativa y por tanto

persuasiva Carmona (1991,16).

(3) No hay ideología del autor en ningún discurso, tan sólo ideología del discurso (del autor). Claro que la ideología del autor, si por ella se entiende algo cercano a la escala de valores y concepciones que derivan de la pertenencia de este autor a un determinado grupo social, generalmente coincide con el sistema de valores que portan sus discursos: deseablemente lo que dice un film, debe coincidir con lo que suscribe quién o quiénes lo hacen. Pero también se puede ser hipócrita o manipulador. En último término, pensar que todo discurso es una cierta réplica de su autor desde el punto de vista de la ideología (apartando la necesaria confusión entre instancias textuales y contextuales en el análisis que una tal operación conlleva), presupone la pretensión de que las condiciones de producción del texto son recuperables a partir del análisis que podamos hacer del mismo, ambición que dibuja un analista que omnipotentemente es capaz de reconstruir la realidad a partir de algunos de sus datos. Dicho en otros términos, la distancia que hay entre un discurso y su autor, es la misma que existe entre cualquier individuo y sus palabras. Y tanto los refranes como las prometidas conocen todas las precauciones que debe tenerse para no confundir el dicho con el hecho.

(4) De esta sujeción a la instancia del lenguaje no está exento ni siquiera el film documental: Un noticiero es considerado verdadero, si es creíble. La verdad, en consecuencia, es el resultado de un efecto producido en el espectador mediante un proceso constructivo retórico, a través del cual la articulación de imágenes y sonidos adquiere estatuto de verosimilitud (Carmona (1991,172)

(5) Para un estudio detallado de la connotación en el cine véase Odin (1990:111–135).

(6) De la falacia que podríamos llamar contenidista, está lleno el análisis de las obras de creación. De acuerdo con la misma, se atiende a la veracidad de las historias que refiere el cine (o el teatro o la novela) y el análisis se reduce a la evaluación de cierta adecuación entre estas historias y las historias que se suponen reales. Pero toda historia narrada, puede decirse, siempre es también discurso: un film doblado, por ejemplo, ya no es el mismo film y de alguna manera, ya no cuenta la misma historia que el original.

(7) Traducción nuestra.

(8) El argumento de Giannetti (1972:7) va más allá, en una posición metacrítica que subscribimos por entero: Ningún crítico de la literatura o la pintura que sea inteligente valoraría una obra de arte por la importancia temática del asunto que ella trata. Proceder de esa manera lo colocaría a uno en la dudosa posición de preferir un mural de oficina, al retrato de una anciana horrible de Rembrandt, o a pronunciarse por una mediocre novela épica como *Lo que el viento se llevó*, por encima de una "historia doméstica de amor como **Orgullo y Prejuicio**. Un filme de Alfred Hitchcock es descartado como un mero *thriller*, a pesar de que Hamlet – en este nivel de la crítica – podría ser descartado de manera similar. Por el otro lado, algunos críticos celebran un mata tigres (potboiler) didáctico como **Ship of Fools** de Stanley Kramer debido a su tan importante tema, aunque en términos formales se trate de una película gris y sin inspiración.

(9) Saussure (1945:57).

(10) Ducrot y Todorov (1972:144).

(11) Véase por ejemplo *El rema*, en Urrutia (1976:299).

(12) De un inventario muy reducido de sonidos que en cada cultura el hombre emite al hablar, la lengua logra componer un universo inmenso de vocablos que permiten abarcar el vasto campo del sentido. Esto se logra mediante la doble articulación: componiendo palabras (o lexemas) y marcas semánticas (o morfemas, como la *s* en castellano para designar el plural) para formar las frases (esta es la llamada primera articulación) que a la vez provienen del acoplamiento de estas unidades sonoras o fonemas (esta es la segunda articulación). La primera articulación tiene lugar entre unidades dotadas de significación, la segunda articulación, por el

contrario, vincula unidades que, en sí mismas, carecen de significado).

(13) Umberto Eco (1968:253) ha demostrado que hay lenguajes de una, dos o más articulaciones, razón por la cual el número de articulaciones no es el único criterio para identificar a un lenguaje con la lengua.

(14) Odin (1990:65).

(15) No obstante, algunas figuras ópticas, como por ejemplo el fundido a negro o el fundido encadenado, ejercen a menudo la función de delimitadores sintácticos (es decir, unidades que marcan la finalización de una secuencia, de una parte, o la transición entre secuencias). Por tal razón Odin (1990:73) da a tales figuras la denominación de pseudomorfemas.

(16) Odin (1990:145) plantea esta discusión en otro sentido: para Arnheim, el lenguaje cinematográfico, en tanto lenguaje de imágenes animadas, es un todo coherente y homogéneo y, por esta razón es un arte. De allí proviene la idea de que existe un código cinematográfico al cual hay que guardar fidelidad. Odin se pronuncia en contra de lo que considera una confusión entre una aproximación sistemática y una aproximación estética formativa.

(17) No existe un diccionario de significaciones cinematográficas fijas y universales (tal como sí existe, por ejemplo, un diccionario de cada lengua hablada). Pensar en un lenguaje del cine, es pensar en que su modo de significación exhibe la variabilidad de un sistema más o menos laxo (tal como ocurre cuando se habla del lenguaje de los gestos naturales o el lenguaje de las flores e, incluso, del lenguaje de la música, nunca la rigidez sintáctica ni la economía léxica de la lengua hablada).

(18) Las reglas narrativas que, de acuerdo con una larga tradición implican que, después de la adquisición de la competencia (de la "prueba *cualificante*") tenga lugar la *performance* o realización (la "prueba definitiva"), exhiben una estructura de este tipo. También constituyen restricciones que podríamos llamar "gramaticales" las recomendaciones que operan sobre el montaje y que (relativamente) prohíben que un primerísimo primer plano vaya seguido de un gran plano general, etc.

(19) Tanto las posiciones del reloj, como la medida del tiempo, constituyen conjuntos fuertemente estructurados, sistemas de unidades definibles por sus posiciones recíprocas (Eco, 1984, 316). En el primer caso, la estructura matemática que describe las posiciones de las agujas se conoce en el álgebra como la de un grupo cíclico aditivo; en el segundo caso se tiene una estructura similar a la de los números reales positivos, imaginable como una recta que se extiende unidireccionalmente hacia el futuro y hasta el infinito. Metafóricamente digamos que la regla de la cual hablamos modela el avance infinito del tiempo (que actúa como contenido), mediante la infinita circulación de las agujas del reloj.

(20) Más adelante precisaremos este término.

(21) Véase Eco (1976:82) y sobre todo Eco (1984:289–333).

(22) Ya que conforma una estructura que consta de un plano del contenido y un plano de la expresión (Greimas y Courtés [1979:47]).

(23) La ruptura de un código organizador es significativa de por sí: la violación de una regla de etiqueta, por ejemplo, hace pensar inmediatamente en la mala educación del trasgresor; la desobediencia de un código estilístico o del código de un género produce, de inmediato, efectos semánticos de ruptura y de originalidad.

El código lingüístico, sin ir más lejos, es un código complejo, podría decirse un hiper-código, ya que en el concurren tanto códigos de denotación, como códigos de connotación. (Ver Eco, 1976:110). La complejidad del lenguaje cinematográfico, es una complejidad de complejidades.