

REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

Método para el análisis de la banda sonora de un filme

Autor: Adrián Terán Valdés

**Tesis presentada para obtener el título de:
Lic. En Ciencias de la Comunicación**

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar, organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación "Dr. Silvio Zavala" que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo "Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada", se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.





UNIVERSIDAD VASCO DE QUIROGA

LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACION

METODO PARA EL ANALISIS DE LA BANDA SONORA DE UN FILME



TESIS PROFESIONAL
PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACION

PRESENTA:
ADRIÁN TERÁN VALDÉS

MORELIA, MICHOACÁN NOVIEMBRE DEL 2000.

A MI FAMILIA:

**No hay nada que no pueda hacer sin ustedes,
no cambiaria nada de lo que tengo y de lo
que he vivido
con ustedes dos, son mi pilar, ustedes sostienen
lo que mi ser es, solo un esposo y un padre que las ama.**

A MI ESPOSA:

GRACIAS POR HABERME APOYADO ANTE TANTOS
TROPIEZOS Y DIFICULTADES A LOS QUE NOS HEMOS ENFRENTADO;
GRACIAS POR HABER CREÍDO EN MÍ; GRACIAS POR HABER SOPORTADO
TANTAS CARENCIAS; GRACIAS POR AMARME Y POR ESTAR CONMIGO A CADA
MOMENTO EN QUE SOÑÉ TITULARME ALGÚN DÍA. EUNICE, JUNTOS
SEGUIMOS CONSTRUYENDO NUESTRO FUTURO, GRACIAS A TÍ, SOY LO QUE SOY
Y ME SIENTO SATISFECHO. TE AMO!

A MI HIJA:

TUDO LO QUE HICE, HAGO Y SEGUIRÉ HACIENDO, SERÁ
POR TÍ Y POR TU MAMÁ; PAULA, TU ME DISTE FUERZAS PARA SALIR
ADELANTE Y CONCLUIR MIS ESTUDIOS, A TÍ TE DEDICO MI ESFUERZO
Y SUPERACIÓN PERSONAL. TE QUIERO MI NIÑA!

A MIS PADRES:

Por haber recibido su total y valioso apoyo a lo largo de toda mi carrera. Por haber creído una vez mas en mí y darme la oportunidad de demostrarles que gracias a ustedes soy capaz de ser una persona existosa.

A MI ABUELITA:

A tí mi dulce Delfinita, porque me sigues acompañando por mi vida, porque sé cuanto me quisiste y me apoyaste; porque sé mi querida viejita que donde estes, ahora descansas en paz y yo siempre te recuerdo, cada día de mi vida. Gracias por haberme hecho sentir especial, siempre, tú fuiste tambien muy especial para mí, y espero que asi lo hayas sentido en vida.
Te extraño abuelita y mi hija siempre sabrá de tí!

A MI TIO:

Tú sabes lo que vivimos y pasamos, tu nos apoyaste incondicionalmente a lo largo de mi carrera profesional y de mi vida matrimonial, te doy las gracias, tío Ricardo, porque siempre tuve un apoyo más en tí, porque seimpre estuviste al pendiente de mi familia y de mí. Gracias tío!

A MIS HERMANOS:

Héctor y Carlos, siempre he sentido ese fraternal apoyo, aunque estén lejos, nunca me he sentido solo, siento, que muchas veces las distancias no importan, sino el comprender que un hermano vale más que nada, siempre los apoyaré, aún en situaciones difíciles.

A MIS HERMANAS:

Gracias por su comprensión y respeto, la vida sigue y la familia crece, el estar cerca de ustedes, es sentir esa vitalidad, es pensar que nunca estaremos solos.

A MI FAMILIA:

Seguiremos juntos, mientras todos creamos en todos.
Dejar a un lado lo inoportuno y lo rechazable, caminar por donde debemos de caminar; hacer a un lado, todo aquello que sin querer a algunos nos lastimo. Papá, mamá, padres míos, unan a la familia, nunca la separen, crean en nosotros sus hijos, caminemos juntos. Gracias: Mirna, Héctor, Mónica, Carlos, Sergio y sobre todo Mariana, mi sobrina consentida!

A MIS COMPAÑEROS Y AMIGOS:

Nada hubiera sido lo mismo sin ustedes,
volvería a estudiar, sin tan solo me encontrara
con alguien parecido a lo que son.
Gracias, por aguantarme tantos años, yo tambien
los soporte bastante.

A MIS PROFESORES Y AMIGOS:

No podría mencionar, ni siquiera solo a uno,
porque todos, bueno, casi todos, no solo
fueron mis maestros, sino mis amigos, a ustedes
gracias por el apoyo y por estar conmigo
hasta mi titulación.

INDICE

INTRODUCCIÓN

a) PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	6
b) JUSTIFICACIÓN	8
c) OBJETIVOS	9
d) HIPÓTESIS	9
e) METODOLOGÍA	10

1. CAPITULO I: CINE

1.1 CINE: HISTORIA Y PERCEPCIONES	12
1.1.1 CINE MUDO	19
1.1.2 CINE SONORO	24

2. CAPITULO II: LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

2.1 DEFINICION DE LENGUAJE CINEMATOGRAFICO	26
2.2 CODIGOS	29
2.2.1 CODIGOS CINEMATOGRAFICOS	31

3. CAPITULO III: METODO PARA EL ANALISIS DE LA BANDA SONORA DE UN FILM CINEMATOGRAFICO

3.1 ANALISIS DE CONTENIDO DE UN LARGOMETRAJE	36
3.1.1 METODO DE ANALISIS DE CONTENIDO CINEMATOGRAFICO	43
3.2 ANALISIS DE LA BANDA SONORA DE UN LARGOMETRAJE	47
3.2.1 METODO PARA EL ANALISIS DE LA BANDA SONORA DE UN FILM	50
3.2.1.1 APLICACIÓN DEL METODO DE ANALISIS DE LA BANDA SONORA A UN FILM	60

CONCLUSIONES	70
---------------------	----

BIBLIOGRAFÍAS	74
----------------------	----

GLOSARIO	77
-----------------	----

INT

INTRODUCCION



INTRODUCCION

Al poder justificar la intención de este trabajo, por no tener una base sustentable para el conocimiento del cine, de su contenido, su intención, su significación y su estructura; para poder llevar a cualquier persona a un análisis de contenido con una fuente metodológica que no respete una norma determinadas, esta tesis muestra un método de análisis para llegar a percibir todos los elementos fundamentales de un filme, enfocándose al análisis de contenido en la banda sonora de una película.

La investigación de esta tesis al poder cumplir con los objetivos y metas planteadas, representa el compromiso de la comunicación como teoría de masas al analizar el contenido audiovisual y la expresión semiótica en códigos fílmicos para el entendimiento claro al momento del análisis. En este ultimo punto abordado en el capítulo II, es necesario hacer la aclaración de que aunque se haya estudiado y manejado la semiosis cinematográfica, fue solo para llegar a entender algunos conceptos y dudas a cerca de lenguaje cinematográfico y como este se manifiesta al momento de la intención del autor.

Para llegar a comprender el contenido audiovisual de in filme, hay que conocer su trayectoria, su vida, su recorrido en corto plazo durante un poco mas de cien años. Como esta evolución tan rápida, repercutió en el avance del ser humano, como va de la par con la ciencia y la tecnología, como el lente del cinematógrafo a captado y ha reflejado las crisis y los triunfos del hombre como ser creador y como ser destructivo. La historia del cine es y seguirá siendo una importante herramienta para sus análisis de contenido, cabe mencionar que la intención de este trabajo al no profundizar en el cine sonoro como tal, es por interpretar este ultimo en capítulos posteriores que fundamentaran teóricamente la investigación y el fin de esta.

Como ya se menciona, el lenguaje cinematográfico, requisito su conocimiento para su análisis, es un tema donde se tiene que tener en cuenta la semiótica cinematográfica, la interpretación de los signos y códigos en un filme, interpretación de lo que el autor o los autores intentan mostrar al público, pero que muchas veces no es percibido por el auditorio. En este capítulo se llegan a explicar algunas aproximaciones al estudio del lenguaje del cine, refiriéndose como ejemplo a la cuestión que genera si el cine es lengua o lenguaje, y aquí se vuelve a reiterar que en este tema, no se acentuó del todo, debido a que la intención de esta investigación es la de analizar el contenido audiovisual de los filmes, centrando su atención en la conclusión de llegar a poder crear un método de análisis para el estudio de la banda sonora de una película, y hay que hacer notar, que este trabajo será general, tendrá un uso no específico, ya que se pretende pueda servir para el análisis de cualquier filme.

Por otra parte, cabe mencionar que en el análisis cinematográfico se hicieron algunas aproximaciones e interpretaciones acerca del arte y como el cine como tal, cubre todas las aptitudes para representarse de forma bella y artística, como muchas veces la tecnología o el abuso de ciertos recursos literarios o fílmicos pueden afectar la obra del autor y como un filme termina siendo no una obra del denominado séptimo arte, sino solo imágenes y sonidos plasmados con la inquietud del director o productor.

Existen tantos métodos para el análisis de contenido cinematográfico, pero en esta tesis, se analizaron los que podían aportar más para esta investigación, ya que en su mayoría carecen de sentido común y de alto contenido que podría ser de gran utilidad en una tesis como esta. Sin embargo, el método aquí planteado, manifiesta un poco de todos estos, se tomaron en cuenta ciertos pasos que ayudaran al analítico o crítico a plantear un muy buen sentido al momento del análisis de una película, explicando cada uno y la intención de estos de forma clara y concisa.

El análisis de la banda sonora cinematográfica, representa un gran reto, al analizar un filme en general, se tiene en cuenta conceptos familiares para los involucrados en el arte fílmico; lo auditivo por su parte, no responde a una simplicidad, ni familiarismo con conceptos claramente expuestos, no responde a terminologías definidas o explicadas. Este trabajo intenta responder muchas dudas que surgieron al momento de investigar y que concluyeron, gracias a personas que han intentado analizar la intención de la banda sonora, de estas, por supuesto se tomaron los conceptos más claros que permitieran un acercamiento al estudio por medio de un método, de la banda sonora de un filme.

Algunos matices y precisiones se hicieron presentes a lo largo de la conjunción del método para el análisis de la banda sonora, por lo que se recomienda poner atención en conceptos que posteriormente estarán definidos en un glosario al final de este trabajo.

Retomando este último punto, cabe mencionar que a lo largo de toda esta investigación, recurriendo a ensayos y textos que no concluían en un claro método de análisis, se pudo reunir las mejores características y crear un solo proceso general, para el análisis de sonidos en un filme, expuesto en una aplicación de este a la banda sonora ya la intención de esta en un filme determinado.

Esta tesis representa una investigación concluida en una respuesta, alternativa podría ser el término utilizado, ya que la recopilación de los pocos autores en trabajos y libros de textos pudieron satisfacer las necesidades en esta tesis. La conclusión a lo que se llegó con este estudio, fue a presentar un modelo para el análisis del texto cinematográfico mediante recursos históricos, la interpretación y significación de contenidos audiovisuales por medio de signos y códigos en los filmes y la interpretación de lo que sería un modelo para llegar a realizar un análisis de la banda sonora de un filme, sin importar su género, su temática o su contenido, sin importar también su formato 8, 16 ó 35 milímetros, y si es corto, medio o largo metraje.

Así pues, esta investigación sustentada teórica y prácticamente, satisfacen la creación de un modelo representativo en el arte cinematográfico, por que hay mas de tras fondo. Las intenciones de los autores es digna de análisis, el arte ala admirarse, percibe valores, así el cine, al visualizarse y escucharse, comunica sentimientos, acciones, connotaciones que pueden ser captadas por cualquier persona que intuya en el arte, que se interese de lleno en su análisis, ya que es de vital importancia saber lo que en estos días los medios transmiten, qué recibimos de información, cómo la recibimos y cómo la interpretamos.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Existe un método para el análisis de la banda sonora de un film?

En México y el mundo el cine presenta una falta de conocimiento en su estructura y composición, esto se debe al margen en que se muestra de forma comercial y sin criterio a los espectadores.

Con base en esto, la necesidad de algunos investigadores y de personas interesadas en apreciar y analizar actitudes e intenciones de directores y autores de filmes se ha reflejado en libros y en improvisaciones textuales para llegar a entender un poco mas la arquitectura audiovisual de un filme.

El análisis y la percepción de filmes solo se pueden percibir por la intervención de conocimientos fílmicos que evalúan otro concepto acerca de cine y su composición. La contribución y aceptación de los filmes es descartada por la falta de conocimiento y de previsualización de películas especialmente de cine de autor, por mencionar un género.

Sin embargo, el cine se cataloga como una obra cultural dentro del 7° arte, por lo que la contribución cultural de los filmes es alta, pero como ya mencionábamos, solo la perciben personas familiarizadas con la apreciación de su estructura y por supuesto de la banda sonora.

Dentro de este rubro, el análisis del sonido en un film presenta un carácter distinto respecto a la captación singular de los filmes, muchas veces, rompe con normas cinematográficas y crea una atmósfera fílmica distinta gracias a su mezcla de sonidos, música y ambientación.

DELIMITACION

ESPACIO

Los pocos libros y análisis críticos fílmicos del cine y de la banda sonora, sustentarán la información. Además, estas fuentes de información fundamentarán el análisis y la percepción de conceptos. Sin embargo una fuente vital será la interactividad vía Internet.

ANÁLISIS SITUACIONAL

Dentro de los parámetros de análisis se cubrirá fundamentalmente teóricamente fuentes y argumentos presentados por personas interesadas en el análisis cinematográfico en su composición y evaluación, además de enfatizar en la estructura de significados y conceptos técnicos.

TIEMPO

Esta Investigación cubrirá de Febrero de 2000 a Septiembre del 2000.

JUSTIFICACIÓN

El tema elegido en este análisis e investigación manifiesta la inquietud del conocimiento de la arquitectura e interpretación de los elementos planteados como conceptos dentro del filme, despertando el interés por la banda sonora y sus características específicas dentro de este género.

La composición y significación de los conceptos audiovisuales dentro de los filmes muchas veces rompen con todo parámetro establecido, esto crea un conocimiento nuevo de planteamientos indefinidos dentro de la producción de un largometraje. La importancia de la investigación radica en que el análisis y la misma investigación creará conciencia crítica en los segmentos interesados con relación a esta complementación sonora en los filmes, por lo que contribuiría a la invitación de profundizar en el arte audiovisual dentro del área ya mencionado.

El sonido de un filme y la cinematografía en general captan un sentido muy amplio de interés en la gente, además de que el cine es considerado como uno de los medios masivos de comunicación mas aceptados en todo el público. La comunicación audiovisual generada por la producción de largometrajes, medimetrajes y cortometrajes manifiesta un estilo de vida, de ideas y de conceptos manifestados en una época específica.

Esta investigación y análisis se enfoca directamente con la comunicación y el estudio del contenido audiovisual, por que forma una parte esencial dentro del ámbito a investigar, además de cubrir la ciencia fílmica y la teoría de la comunicación como base fundamental de los conceptos a mencionar. En la presente abordaremos desde un punto de vista teórico - práctico las posibilidades de interrelación entre discurso musical y discurso cinematográfico, así como la descripción de los procedimientos técnicos que intervienen en el proceso de sonorización de una producción.

OBJETIVOS

GENERAL

- Sintetizar la forma y el contenido de la banda sonora de un filme para el análisis.

A1

- Conocer la estructura sonora de los filmes

A2

- Analizar el contenido audiovisual del cine

A3

- Interpretar la composición sonora de un filme.

A4

- Evaluar el contenido audiovisual de un filme para un análisis de contenido

HIPOTESIS

El análisis e interpretación de la estructura sonora que se presenta en los filmes, cumple el compromiso de la comunicación al analizar el contenido audiovisual.

HIPÓTESIS NULA

El análisis e interpretación de la estructura sonora que se presenta en los filmes, no cumple el compromiso de la comunicación al analizar el contenido audiovisual.

METODOLOGÍA

TIPO DE ENFOQUE

CUALITATIVO

Se mostrará un tipo de enfoque cualitativo, porque se interpretará el sonido y los elementos audiovisuales cinematográficos manifestando un análisis de contenido sobre los símbolos que muestra el cine.

TIPO DE ESTUDIO

- EXPLORATORIO: Porque ha existido muy poco acerca de un análisis de contenido sobre la banda sonora del cine.
- EXPLICATIVO: Porque se describirá los conceptos audiovisuales y se explicará la estructura sonora del cine.

MUESTRA

Profesores de cine y áreas especializadas en el medio audiovisual.

TIPO DE MUESTRA

No Probabilística: porque se va seleccionar específicamente fuentes de texto que tengan conocimiento de las materias audiovisuales y de la banda sonora en los filmes.

UNIDADES DE ANÁLISIS

- Fuentes literarias acerca del análisis y estructura de los largometrajes.
- Fuentes electrónicas que cubran el criterio de análisis fílmico.
- Ensayos o argumentos de especialistas en el análisis cinematográfico.

TÉCNICA E INSTRUMENTOS

- Investigación teórica

TEORIA DE LA COMUNICACIÓN

ESTRUCTURALISMO

Manifiesta que el hombre como individuo relacionado con el medio ambiente, mantiene una relación directa debido a la influencia de los mensajes comunicativos de los cuales se ha creado. Por otra parte modifica su comportamiento en función de la estructura de los mensajes recibidos. El estructuralismo propone identificar y definir las reglas y limitaciones en el seno de las cuales, el significado es generado y comunicado. Principales representantes:

Abraham Moles

Roland Barthes

Umberto Eco

Esta investigación se llevará a cabo, basándose en esta teoría de la comunicación ya que llevará a cabo un análisis de contenido cinematográfico enfocado a la banda sonora su estructura y composición, como esencia directa de mensajes audiovisuales completamente estructurados entre sí, para llevar a mostrar y ejemplificar un mensaje como un canal de comunicación diseñado por conceptos ampliamente definidos y establecidos como mensajes comunicativos que tratarán una relación directa con los expuestos al proyecto fílmico.

CAPITULO I



CAPITULO I: CINE

1.1 CINE: HISTORIA Y PERCEPCIONES

Inicialmente, el cine es una actividad que gira en torno a la imaginación y al esfuerzo de una sola persona, el director, que será el encargado de elaborar un guión, seleccionar los actores, preparar los decorados, buscar y realizar las tomas de exteriores, efectuar las proyecciones... El director es, por consiguiente, el único responsable de todas las fases del proceso cinematográfico: producción, realización y exhibición (en este estado, aún no podemos hablar de la comercialización del trabajo cinematográfico).

A partir de estas primeras realizaciones, el cine se va especializando, convirtiéndose progresivamente en un arte de amalgama en el que confluyen profesionales pertenecientes a diferentes ámbitos de la creación artística: guionista, fotógrafo, compositor, etc, dando lugar a un complejo engranaje de esfuerzos e intenciones complementarias.

El Cine se desarrolló hacia 1890 de la unión de la fotografía, la que registra la realidad física, con el juego de persistencia retiniana. que hacía parecer que los dibujos se movían. Cuatro principales tradiciones fílmicas se han desarrollado desde entonces. La Película narrativa de ficción, que cuenta historias sobre gente que plantea un contexto ficticio, se puede identificar porque su mundo parece familiar; películas documentales, no de ficción, que se enfocan en el mundo real en vez de instruir o revelar algún tipo de verdad sobre este; los dibujos animados, que hacen parecer que figuras dibujadas o esculpidas se mueven y hablan; y el cine experimental, que explota la habilidad del cine de crear mundos puramente abstractos, irreales como nunca antes se vió.

El Cine se considera como la más joven de las formas artísticas y ha heredado mucho de las artes más antiguas y tradicionales.

Como la novela, puede contar historias; como el drama, puede reflejar conflicto entre personajes vivos; como la pintura, compone el espacio con luz, color, sombra, forma y textura; como la música, se mueve en el tiempo de acuerdo a principios de ritmo y tono; como la danza, representa el movimiento de figuras en el espacio y es frecuentemente secundado por música; y como la fotografía, presenta una versión bidimensional de lo que parece ser una realidad tridimensional, usando la perspectiva, la profundidad y la sombra.

El cine, sin embargo es una de las pocas artes que es tanto espacial como temporal, que manipula intencionalmente tanto el tiempo como el espacio. Esta síntesis ha generado dos teorías conflictivas sobre el cine y su desarrollo histórico. Algunos teóricos, como Sergei M. Eisenstein y Rudolf Arnheim, arguyen que el cine debe tomar el camino de las otras artes modernas y concentrarse no en contar historias y representar la realidad, sino en investigar el tiempo y el espacio de una manera pura y conscientemente abstracta. Otros, como André Bazin y Siegfried Kracauer, sostienen que el cine debe por completo y cuidadosamente desarrollar sus conexiones con la naturaleza de modo que pueda retratar los sucesos humanos tan reveladora y excitantemente como sea posible.

Nacimiento del cine

Al final de los años 1880, los dos principios básicos se habían alcanzado (crear la ilusión del movimiento y analizar el movimiento), y la idea de cine estaba en el aire.

- *Edison*. Los primeros que lo lograron fueron el americano Thomas Alva Edison y su colaborador Willian Kenndy Laurie Dickson. Inventor del fonógrafo (1877).

Edison intentó realizar hacia 1887 lo que había hecho para el sonido. (Un primer dispositivo de Dickson se parecía de hecho a un fonógrafo: pequeñas fotografías inscritas a la largo de un cilindro eran "inmovilizadas al vuelo" por breves rayos luminosos.) Edison y Dickson utilizaron, como Marey, la película de celuloide. Pero introdujeron un perfeccionamiento decisivo: unas muescas regularmente espaciadas, abandonadas en 1889 por las perforaciones.

EDISON Thomas Alva

Inventor e industrial americano (Milan, Ohio 1847-West Orange, N.J., 1931). Obligado a trabajar desde los doce años, fue operador de telégrafo. Estudiaba y hacía experimentos fuera de las horas de trabajo y consiguió su primera patente nueve años más tarde. (¡Al final de su vida tendría más de mil!). A partir de 1876, los recursos que le habían procurado sus inventos en el campo de la transmisión telegráfica le permitieron dedicarse plenamente a la investigación. Inventó el fonógrafo (1877) y la lámpara eléctrica (1879). En 1887, comenzó a interesarse por el análisis y la síntesis del movimiento, incluyendo en esta tarea a su colaborador Dickson. Para garantizar la equidistancia de las imágenes, Edison y Dickson utilizaron la película Celuloide con muescas (1888) y más tarde perforada (1889), y pidieron a Eastman que fabricase para ellos películas de mayor longitud. (Los detalles que dio Edison -anchura de la película, disposición de las perforaciones número de perforaciones por imagen- son actualmente las correspondientes).

Debido a su fama, su éxito en difundir sus actividades, y su hábito de patentar máquinas antes en verdad de inventarlas, Thomas Alva Edison recibió buena parte del crédito de haber inventado el cine; allá tan temprano como en 1887, él patentó una cámara de imágenes en movimiento, pero esta no podía producir imágenes. En verdad, muchos inventores contribuyeron al desarrollo de la imagen animada. Quizás la primera contribución importante fue una serie de fotos en movimiento hechas por Eadweard Muybridge entre 1872 y 1877.

Contratado por el gobernador de California, Leland Stanford, para capturar en película el movimiento de un caballo a la carrera, Muybridge unió una serie de cables a lo largo de una pista y conectó cada uno al disparador de una cámara fija. El caballo, mientras corría, jaló los cables y logró una serie de fotos, que Muybridge entonces montó en un disco estroboscópico y proyectó con una linterna mágica para reproducir la imagen del caballo en movimiento. Muybridge tomó cientos de estos estudios y dió una conferencia en Europa, donde su trabajo interesó al científico francés E. J. Marey. Marey ideó un medio de disparar fotos en movimiento con lo que llamó una pistola fotográfica.

Edison se interesó en las posibilidades de la fotografía en movimiento después de oír la conferencia de Muybridge in West Orange, Nueva Jersey. Los experimentos de Edison con fotos en movimiento, bajo la dirección de William Kennedy Laurie Dickson, se iniciaron en 1888 con un intento de grabar las fotografías en cilindros de cera similares a los usados para hacer las primeras grabaciones fonográficas. Dickson hizo un avance mucho mayor cuando decidió usar en cambio la película de celuloide de George Eastman. El celuloide era recio pero supple y podía fabricarse en largos rollos, haciéndolo un medio excelente para la fotografía en movimiento que requería grandes longitudes de película. entre 1891 y 1895, Dickson tomó muchas películas de 15 segundos usando la cámara de Edison, o Kinetógrafo, pero Edison decidió en contra de proyectar las películas al público--en parte porque los resultados visuales eran inadecuados y en parte porque pensó que las imágenes en movimiento tendrían poco aprecio del público. En cambio, Edison difundió una máquina ver impulsada por electricidad que jalaba agujeros (el Kinetoscopio) y mostraba las maravillas registradas a un espectador a la vez. Edison pensó tan poco del Kinetoscopio que declinó extender sus derechos de patente a Inglaterra y Europa, una miopía que permitió a dos franceses, Louis y Auguste Lumiere, faricar una cámara más portatil y un proyector funcional, el Cinematógrafo, basado en la máquina de Edison.

La era del cine se puede decir que empezó oficialmente el 28 de diciembre de 1895, cuando los Lumiere presentaron un programa de breves películas a un público pagante en el sótano de un café de París. Inventores ingleses y alemanes también copiaron y mejoraron basados en las máquinas de Edison, Tal como muchos experimentadores en los Estados Unidos. A finales del siglo XIX un amplio número de personas, tanto en Europa como en Los Estados Unidos habían visto algún tipo de imágenes en movimiento.

LUMIERE Louis

Inventor y pionero del cine francés (Besançon, 1864-Bandol, 1948). Hijo de un fabricante de placas fotográficas (Antoine Lumiere), en menos de veinte años perfeccionó un nuevo tipo de placas de gelatino-bromuro cuyo éxito aseguró la prosperidad de la empresa familiar. En 1894, Louis Lumiere y su hermano Augusto (Besançon, 1862-Lyon 1954) que mantenían contactos con Marey , Demeny y Reynaud tuvieron la oportunidad de examinar el Kinetoscopio y se interesaron vivamente por la idea de poder proyectar imágenes animadas (mientras que el Kinetoscopio sólo permitía una visión individual). Tras probar diversos mecanismos, Louis Lumiere inventó el garfio que continúa siendo el mecanismo de avance intermitente de todas las cámaras actuales. En el verano de 1894, fue construida una primera cámara que desembocó en el Cinematógrafo, aparato reversible, es decir apto para la toma de vistas, para el positivado de copias, y para la proyección. Patentado en febrero de 1895, el Cinematógrafo fue presentado en marzo en París, calle de Rennes, tras una sesión de la Sociedad de impulso a la Industria nacional; después, a partir de junio, tras diversas conferencias científicas las representaciones públicas de pago comenzaron el 28 de diciembre de 1895. Mientras que en los Estados Unidos las demostraciones públicas de los proyectores Latham Armant – Jenkins sólo habían tenido una acogida moderada el Cinematógrafo logró inmediatamente un enorme éxito, esa resonancia mundial lleva a numerosos historiadores a considerar el 28 de diciembre de 1895 como la fecha del nacimiento del cine.

Tanto para mostrar y vender el Cinematógrafo como para rodar las películas necesarias a la constitución de su catálogo (1000 títulos desde 1898), Lumiere envió a sus agentes y operadores - como Promio o Mesguich - por el mundo entero creando así la primera colección de documentos de actualidades.

Pero el cine iba a evolucionar rápidamente hacia formas diferentes del espectáculo. Lumiere realizó también, en la Exposición Universal de París en 1900 proyecciones en pantalla grande (20 m) a partir de películas de 75 mm de ancho; después se dedicó a otras actividades, especialmente al perfeccionamiento de placas Autocromo, que hasta la Segunda Guerra Mundial constituyeron el único procedimiento disponible de fotografía en colores. (Este procedimiento adicional absorbía demasiada luz para prestarse a proyecciones cinematográficas y sólo se realizaron algunos intentos). Lumiere también experimentó varios procedimientos de cine en relieve con anaglyfos.

Las películas más antiguas presentan 15- to 60-second glimpses de escenas reales filmadas en exteriores (trabajadores, trenes, carros de bombero, botes, paradas militares, soldados) o representaciones escenificadas filmadas en interiores. Estas dos tendencias iniciales --grabar la vida tal como es y dramatizar la vida para efectos artísticos-- pueden verse como los dos caminos dominantes en la historia del cine.

Georges Melies fue el más importante de los primeros cineastas dramáticos. Mago de oficio, Melies mostró en películas como *"El viaje a la Luna"* (1902), cómo el cine podía realizar el más maravilloso truco de magia de todos: simplemente parando la cámara, añadiendo algo a la escena o quitando algo de ella, y luego arrancando la cámara de nuevo, hizo que las cosas simularan aparecer y desaparecer.

Los primeros cineastas ingleses y franceses como Cecil Hepworth, James Williamson, y Ferdinand Zecca también descubrieron como el movimiento rítmico (la persecución) y la edición rítmica podían hacer el tratamiento de espacio y tiempo del cine más emocionante. Debido a dos motivos particularmente, al referente cultural y a la actividad económica, el cine es objeto de atención prioritaria en los presupuestos culturales de diferentes Estados que, en ocasiones, se han visto obligados a arbitrar medidas proteccionistas para combatir políticas de comercialización (la americana) que ponen en peligro la subsistencia de la producción propia de numerosos países, el nuestro entre otros.

1.1.1 CINE MUDO

(1903-1928)

La película primitiva más interesante fue "*El gran asalto al tren*" (*The Great Train Robbery*) (1903), dirigida por Edwin S. Porter de la compañía Edison. Este western primario usó una edición y trabajo de cámara mucho más libre que lo usual para contar su historia, que incluía bandidos, a holdup, una persecución a chase by a posse, y un tiroteo final. When other companies (Vitagraph, el American Mutoscope y Biograph Company, Lubin, y Kalem entre estos) empezaron a producir películas que competían con las de la Edison Company, Edison los demandó por infringir sus derechos de patente. La tan mentada "guerra de las patentes" duró 10 años (1898-1908), terminando tan solo cuando nueve compañías líderes emergieron para formar la "*Compañía de Patentes de Imágenes en Movimiento*" (*Motion Picture Patents Company*).

Una razón para la formalización fueron las enormes ganancias que se derivaban de lo que había empezado sólo como una curiosidad barata. Antes de 1905 las películas se mostraban frecuentemente en una casa de vaudeville como uno de los actos en el programa. Después de 1905 n creciente número de pequeños teatros de fachada de almacén llamados "*nickelodeons*", con capacidad para menos de 200 feligreses, empezaron a mostrar películas exclusivamente.

Hacia 1908 un estimado de diez millones de norteamericanos pagaban sus *nickels* (5 centavos) o *dimes* (diez centavos) para ver estas películas. Jóvenes especuladores como William Fox y Marcus Loew vieron en cinco años crecer sus teatros, que inicialmente no costaron sino \$1,600 cada uno, a empresas que valían \$150,000 cada una. Llamado "el teatro del pueblo", las primeras películas atrajeron fundamentalmente a público obrero e inmigrante que halló en los *nickelodeon* una placentera diversión familiar. Puede ser que no hallan sido capaces de leer las palabras de novelas y diarios, pero entendieron el lenguaje silencioso de las películas.

La popularidad de las imágenes en movimiento condujeron a los primeros ataques contra estas, de parte de lo cruzadas de moralistas, policías y políticos.

Para eliminar material objetable de las películas se establecieron comités de censura locales. En 1909 la incipiente industria filmica de los estados Unidos elevaron un contrataque al crear el primero de muchos comités de auto-censura, el Comité National de Censura (*National Board of Censorship*), llamado después de 1916 el Comité Nacional de Revisión (*National Board of Review*), cuyo propósito era establecer los estándares morales para las películas y ahorrarles así una costosa mutilación. El programa de un Nickelodeon consistía en cerca de seis peliculitas de 10 minutos, usualmente incluían una aventura, una comedia, una película documental, una persecución y un melodrama.

En los años posteriores a la I Guerra Mundial, la industria cinematográfica se convirtió en uno de los sectores principales de la industria estadounidense, generando millones de dólares de beneficios a los productores que tenían éxito. Las películas de este país se internacionalizaron y dominaron el mercado mundial. Los autores europeos más destacados fueron contratados por los estudios y sus técnicas se asimilaron en Hollywood, que las adaptó a sus fines comerciales.

El star system floreció, y las películas utilizaron a las grandes estrellas, entre otras a Rodolfo Valentino, Greta Garbo, Clara Bow y Norma Shearer, como principal atractivo para el público. El periodo se caracterizó también por el intento de regular los valores morales del cine a través de un código de censura interna, creado por la propia industria de Hollywood en 1930 Este tipo de instrumentos de control político moral persistieron hasta 1968 en los Estados Unidos.

En los años veinte las películas estadounidenses comenzaron a tener una sofisticación y una suavidad de estilo que sintetizaba lo que se había aprendido de la experiencia. Los majestuosos westerns románticos, como *El caballo de hierro* (1924) de John Ford, mostraban la economía y maestría narrativas que marcarían la trayectoria de grandes directores clásicos como Frank Capra o George Stevens.

Las películas cómicas conocieron una época dorada en los años veinte. A Chaplin se unieron otros dos cómicos, Harold Lloyd y Buster Keaton, ambos continuadores de la tradición de las películas cómicas de payasadas, de una sola bobina. Durante este periodo, cada uno de estos cómicos dispuso del tiempo y del apoyo económico necesarios para desarrollar

El fenómeno de la persistencia retiniana, aparentemente conocido desde la Antigüedad, fue hacia 1820, el objeto de diversas experiencias. Una de ellas condujo a un médico londinense, el Dr. Paris, a inventar un juguete, el *Thaumatrope* (1926), en el que la veloz rotación de un cartón extendido entre dos cuerdas provocaba la superposición visual de los dibujos pintados en las dos caras del disco (por ejemplo el pájaro por un lado, la jaula por el otro).

El autor de la primera teoría de la persistencia retiniana, Joseph Plateau , inventó en 1832 el *Phénakistiscopio* (o *Phenakisticopio*) disco de cartón cuyo perímetro estaba agulereado por finas hendiduras radiales equidistantes, que llevaba, más cerca de su centro, una corona de dibujos representando las sucesivas fases de un movimiento cíclico. Haciendo rodar rápidamente el disco, se observaban los dibujos por reflexión en un espejo al colocar el ojo al nivel de las ranuras: estas solo permitían la visión durante un instante muy breve, los dibujos eran "inmovilizados al vuelo" y su visión sucesiva creaba la ilusión del movimiento. Fue comercializado con nombre de *Fantascopio*,

Y tuvo muchísimo éxito. Inventado por Simon Stampfer casi al mismo tiempo, el *Stroboscopio* sólo difería en la separación de las hendiduras y de los dibujos llevados por dos discos diferentes rodando en sentido contrario. Pero el más famoso a lo largo del siglo XIX fue el *Zootropo*, concebido por William George Horner en 1834 las hendiduras estaban en la parte superior de un cilindro negro y los dibujos eran llevados por una cinta amovible colocada en el interior del cilindro. Si los aparatos precedentes se quedaron en simples juguetes el principio de la "inmovilización al vuelo" fue explotado por numerosos inventores del siglo XIX: colocados en la periferia de un disco, las imágenes transparentes que debían ser animadas se descubrían a su paso ante una ventana iluminada por un corte inverso. (Derivados del aparato de Stampfer estos aparatos pueden agruparse bajo el término general de " *stroboscopios* ". El *Tachyscopio* de Ottomar Anschutz, en el que las vistas estaban "inmovilizadas" por muy breves haces luminosos, pertenece a esta familia.)

A partir de 1850, se realizaron de esta forma proyecciones animadas, desgraciadamente muy poco luminosas en razón de la extrema brevedad del tiempo durante el que las vistas eran descubiertas. (Se observará que Edison se valió en su *Kinetoscopio* del principio de la inmovilización al vuelo.)

- *Reynaud*. En algunos aparatos se mejoró la luminosidad gracias a un mecanismo de avance intermitente de las imágenes al inmovilizar éstas un instante ante la ventana. Aunque se trate en este caso del principio mismo de la proyección cinematográfica, la innovación no significó demasiado para la época: además de la mediocre calidad del resultado, estos aparatos sólo podían, como sus predecesores, repetir indefinidamente el mismo movimiento cíclico.

El francés Emile Reynaud fue el primero que consiguió, no sólo proyectar imágenes animadas en buenas condiciones, sino también proyectar movimientos no cíclicos.

En una primera época (1877-1880), inventó el *Praxinoscopio*, un *Zootropo*, mejorado en el que los dibujos eran observados por reflexión sobre una corona de espejos planos colocados a media distancia entre el eje y la periferia del cilindro y de esta forma la imagen de los espejos se encontraba visualmente en el centro del cilindro. En virtud de la rotación del aparato, esta imagen giraba un poco alrededor de su eje vertical pero el fenómeno no era en absoluto molesto, ya que inmediatamente era reemplazada en una especie de fundido encadenado, por la imagen del dibujo siguiente. Mientras que en el *Stroboscopio* y el *Zootropo* el movimiento de los dibujos era "detenido" por la extrema brevedad del tiempo de visión, en este caso había compensación óptica de ese movimiento.

Sustituyendo los dibujos opacos por una corona de imágenes transparentes, Reynaud realizó más tarde el *Praxinoscopio* de proyección, con el que por fin se podían realizar proyecciones animadas luminosas puesto que no existía obturación alguna del haz luminoso. En la última etapa (1888), tuvo la idea de montar esas imágenes unas después de las otras fijándolas sobre dos largas cintas de acero flexible y la banda obtenido de esta forma desfilaba contra un tambor cilíndrico perforado arrastrado por la misma banda gracias a un sistema de ojetes. De 1892 a 1900, el propio Reynaud realizó, con este "teatro óptico", más de 10.000 representaciones de diversos sainetes, en lo que cada uno tenía centenares de dibujos, que pintaba él mismo, y cuya duración variaba de unos 5 a 15 minutos. (La proyección se efectuaba por transparencia y los personajes dibujados sobre fondo negro evolucionaban en medio de un decorado proyectado por una linterna fija independiente).

Si él no inventó ni la cámara ni el proyector (aunque más tarde muchos aparatos hayan vuelto a tomar el principio del desfile continuo y el de la compensación óptica, debemos a Émile Reynaud el haber mantenido cada día, en público, tres años antes del cinematógrafo Lumiere, proyecciones animadas de movimientos no cíclicos, y también haber realizado los primeros dibujos animados diez años antes de Emile Cohly Stuart Blackton ANIMACION).

1.1.2 CINE SONORO

La incorporación de la música a la pantalla se produce de forma gradual. En primer lugar, lo hace como testigo sonoro de un cine que no ha encontrado su propia voz, a través de la interpretación musical en directo durante la proyección de la película. No toda la música que acompaña al cine mudo se debe a la improvisación musical de un pianista o a la interpretación de diferentes obras por la orquesta local. Son muchos los directores que encargan partituras a compositores para que sean éstas las que acompañen su obra cinematográfica.

En los años veinte todas las grandes producciones estaban acompañadas de una elaborada partitura interpretada en los cines de estreno por una orquesta sinfónica.

Las películas menos importantes se acompañaban con una lista de piezas conocidas que debían ser interpretadas en cada escena. La música de acompañamiento tenía una gran importancia y podía determinar el éxito de un film .

F.W. Murnau, autor de *Fausto* (1926), *Sunrise (Amanecer)*, (1927)... fue uno de los grandes maestros del cine mudo. Concedió una enorme importancia a la función que la música debía desempeñar en su obra y encargó partituras a compositores destacados de música cinematográfica, como Hans Erdmann (*Nosferatu*, 1921), Werner Richard Heymann (*Fausto*, 1926), Hugo Riesenfeld (*Sunrise*, 1927), etc.

Murnau había recibido formación musical de su madre y quería aplicar al tiempo cinematográfico las estructuras temporales musicales. Un film debía ser algo parecido a una sinfonía. Los ritmos de cada secuencia variaban dramáticamente y la música de acompañamiento debía apoyar este efecto.

Murnau filmó muchas de las escenas de sus películas mientras se ejecutaba música en directo, con el fin de crear, según las características del discurso narrativo, el clima psicológico adecuado a los actores. [En la fotografía: rodaje de Sunrise, de Murnau. El acordeón, fuera de campo, crea el clima psicológico a la actriz]. Esta práctica nunca ha llegado a desaparecer y directores como Federico Fellini y Stanley Kubrick la han utilizado frecuentemente.

En la década de los años 20 se producen en Alemania investigaciones de gran importancia para la aparición del cine hablado, investigaciones que inician la incorporación del sonido a la imagen en sus múltiples posibilidades (palabra hablada, recitada, leída, efectos de ambientación sonora, musical...). Vogt, filmó un antiguo proyecto de Ruhmer, sustituyó las células de selenio utilizadas por este último por células fotoeléctricas con revestimiento de potasio.

En el nuevo cine hablado y cantado las vibraciones sonoras se transforman en vibraciones luminosas que quedan, gracias a la fotografía, impresas en la película y traducidas de nuevo a sonido.

En EEUU, Edison y Pathé trabajan en el mismo objetivo. Será en el año 1926 cuando la Warner Bros. lleve a la pantalla la película musical Don Juan, en la que empleará por primera vez el sistema Vitaphone el cual permitirá la incorporación definitiva del sonido a la imagen en el mismo soporte material: la película fotográfica. Un año más tarde se estrena El cantante de Jazz, interpretada por Al Jolson y dirigida por Alan Crossland. Da comienzo una nueva etapa en la historia del cine como resultado de la fructífera colaboración entre sonido e imagen, que enriquecerá notablemente la composición audiovisual.

CAPITULO II



CAPITULO II: LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

2.1 DEFINICION DE LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

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). Aún 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 films 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).

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 párrafo, 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 (4) 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* (5). 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(6)).

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 (7) (como, de hecho, sí la presenta la lengua hablada) ha mostrado ser insuficiente (8), 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* (9). 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 (10).

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* (11). 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 (12).

2.2 CODIGOS

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 (13). 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 alfabetos 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 (14) 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(15), incluyendo los relatos en el cine.

Es precisamente Eco (16) 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 (17), 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 (18).

2.2.1 CODIGOS CINEMATOGRAFICOS

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 sacó 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* (19).

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 fílmico), la utilización exclusiva del análisis "códico" 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 (20).*

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 "códico" 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) Saussure (1945:57).

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

(6) Véase por ejemplo “El rema”, en Urrutia (1976:299).

(7) 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).

(8) 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.

(9) Odin (1990:65).

(10) 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 seudomorfemas.

(11) 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.

(12) 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).

(13) Las reglas narrativas que, de acuerdo con una larga tradición implican que, después de la adquisición de la competencia (de la "pruebas 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.

(14) 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.

(15) Más adelante precisaremos este término.

(16) Véase Eco (1976:82) y sobre todo Eco (1984:289-333).

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

(18) 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 transgresor; la desobediencia de un código estilístico o del código de un género produce, de inmediato, efectos semánticos de ruptura y de "originalidad".

(19) 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.

(20) Traducción

CAPITULO III



CAPITULO III: ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO

3.1 ANALISIS DE UN LARGOMETRAJE CINEMATOGRAFICO

La mayoría de las películas hoy en día, tienen una carencia artística en cuanto a estructura y forma, se han convertido solo en productos de consumo presentados por una amplia y compleja campaña publicitaria para vender muchas veces, ideas falsas sin el sentido cinematográfico y cultural del contenido de información que se envía a los receptores.

El cine es el arte de representar bellamente las imágenes en movimiento, así como la pintura es el arte de distribuir los colores sobre una superficie plana y la arquitectura que une la belleza a lo práctico de crear un espacio y cubrirlo con unos materiales. También la novela es el arte de escribir un relato, una historia interesante, o como hacen las novelas modernas, contar una historia o no contarla, esto no tiene demasiada importancia, pero si hacerlo de modo distinto a como se hacia antes. Pero ¿qué es el arte? No es fácil responder.

EL ARTE

El hombre se ha cansado de dar definiciones. Basta saber que el arte es una actividad humana. Hablar de obra de arte o de obra bella es lo mismo. La cuestión está en saber como es la belleza. Se han dado muchas opiniones. En cada época se dice algo distinto. Ocurre, simplemente, que se descubren nuevos campos para la belleza. Así, pues, la idea de belleza evoluciona, cambia, se amplía, eso es todo.

Se equiparo la belleza a lo grandioso, a la impresión de orden, al descubrimiento de la verdad que esta oculta en las cosas, a la representación de algo ideal, a lo que nos hace sentirnos mejores, a cuanto nos gusta y nos produce un placer desinteresado, una emoción. Hoy lo bello es lo original, lo realmente nuevo, la realidad presentada de forma distinta a como se hacia en el pasado. Pues bien: todos estos criterios continúan siendo válidos. Mañana habrá otros. El campo de lo bello se va haciendo, con el tiempo, más grande.

INDICACIONES PARA SABER SI UNA PELICULA ES UNA OBRA DE ARTE

No se van a especificar normas o reglas, porque en arte no se respeta este lineamiento además, tienden a ser monótonas y a confundir la idea central del concepto. En el arte hay reglas, pero hay que manejarlas con cuidado, ya que lo que vale para medir, para saber si una obra concreta es bella, no sirve para medir otra distinta a la anterior. Por eso hablamos de indicaciones, de señales, que podrán decir si una obra es bella o no lo es.

Lo grandioso es signo de belleza. Muchas películas impresionan por lo imponente de los acontecimientos: la magnitud de una guerra, de una batalla o una hecatombe; atraen las fuerzas que mueven a los hombres a obrar: la fe, su esperanza, su capacidad de lucha y sacrificio; a veces es el tamaño de los vicios y de las pasiones humanas. Pero, ¡cuidado!, se suele confundir grandiosidad con grandísimo, con monumental, que es lo que ocupa mucho espacio, mucha superficie o es de tamaño excesivo. Los críticos califican a estas obras como sublimes, como majestuosas.

También el orden, la simetría, son señales de belleza. Descubres, asombrado, en algunas películas, un plan, un modo de estar los hombres, los hechos y las cosas dispuestos, o una relación de medida entre las partes de la obra cinematográfica.

Es lo contrario de estar colocadas las cosas, los hechos humanos, sin orden ni concierto. El gran defecto de muchas obras modernas, hasta cierto punto interesantes, es que no tienen ninguna medida.

El arte es la imitación de lo real. En otras películas la verdad que se respira es indicio de belleza: verdad o autenticidad del relato; humanidad de los personajes; honradez del autor al tratar un tema, unos acontecimientos; fidelidad de los hechos a la verdad histórica; descubrimiento de la verdad oculta en los seres. No hay que confundir el arte con la realidad. El arte no es la realidad, es su imitación.

Realidad, conviene saber, no es un concepto fijo. Cambia según los tiempos. La perfección es indicio de belleza. Hay películas que pintan hombres y mujeres perfectos, tan acabados, tan ideales, que son modelos de belleza y de conducta moral. Antes el arte, las películas, pintaban la belleza, la bondad de las criaturas, personajes nobles y heroicos. Hoy se complacen en representar seres corrompidos, repugnantes, feos física y moralmente, cobardes, pero modelos de todos los vicios.

Lo perfectamente feo, es decir, la representación de lo feo natural, es también un tema del arte, motivo de una creación bella. Un producto artístico es un producto original. Las películas modernas son válidas para muchos críticos si son realmente nuevas. Se piensa que el mundo marcha y el arte también.

Arte y novedad son una misma cosa. La visión de la realidad que ofrecen estas películas es la misma que la que daría el primer hombre de la tierra. El profesor Lapesa Melgar indica que una cierta originalidad es imprescindible para que la obra artística posea algún valor. Hay arte en el juego de los sentimientos. Se piensa todavía que toda buena película debe emocionarnos. Es verdad, pero conviene no olvidar que el arte moderno, por lo general, está reñido con los sentimientos.

El arte actual es más bien frío, pide nuestra reflexión nada más. No se debe confundir emoción auténtica, seria, con sentimentalismo. Tampoco se pueden condenar, sin más, las películas poéticas, las de amor, solamente porque en ellas intervienen los sentimientos. Como hemos dicho ya, estos deben ser serios, auténticos y se han de representar con prudencia, sin excesos. El sentimentalismo, por el contrario, es el juego de los sentimientos en demasía, más allá de lo necesario, extralimitándose.

EL SENTIMENTALISMO ES EL ABUSO DE LOS SENTIMIENTOS

Una buena película es una película de contenido. Es decir, se piensa que el arte debe decir grandes cosas, tratar graves problemas de la humanidad o profundizar mucho en cuestiones pequeñas. Es cierto solamente en parte. Es verdad, por ejemplo, que en toda gran película se encuentra alguna verdad acerca de la naturaleza, de la condición humana, de la sociedad que, de no ser por esa obra cinematográfica, pasaría desapercibida a los hombres. También es cierto que el arte debe reflejar su época y los problemas de la misma. Pero una película no es buena por tratar problemas serios del mundo y de la vida sino, sobre todo, por tratarlos bien, o por presentarlos de manera interesante y honrada. Como ves, también importa la forma del contenido.

Estas películas no suelen dar soluciones, se limitan a presentar los problemas. En arte no es bueno presentar soluciones. También nos parece equivocado que todo el cine deba ser cine de contenido y que se diga de las demás películas que son falsas y productos comerciales. El cine también es diversión.

- Una película de argumento es buena si la historia y los personajes están conformes con la realidad. Las películas que cuentan una historia deben procurar los menos fallos posibles en su trama, es decir, cuanto más lógico y natural resulte el conjunto de acontecimientos, cuanto más enlazados estén entre sí, más perfecta será la película.

También los personajes de una buena película no deben parecer muñecos, seres de cartón, falsos, por el contrario, deben parecer seres vivos, Los personajes han de producir la impresión de que son libres para ser ellos mismos, como ocurre con todos nosotros, Una película es mala si los personajes parecen manejados por el autor, si reaccionan y piensan conducidos por los hilos invisibles de la mano de su creador.

- La verdad en una obra de arte depende de su forma. Ya se ha dicho antes, a propósito de las películas de problemas o de contenido. La verdad o la mentira de una obra de arte depende de la manera, de la forma, que el autor la presenta. No hay temas unos más verdaderos que los otros. Lo que hace verdadero un tema es la forma que lo da su autor.

- Las buenas películas de género hacen jugar a los espectadores. Los géneros son maneras de organizar algunos temas: el amor, la guerra, la lucha contra el crimen, la vida en el lejano Oeste, los acontecimientos recientes o de la vida real en la película documental, los grandes sucesos del pasado y sus celebridades en los filmes históricos los hechos del futuro en las cintas de ciencia-ficción, el miedo en las de terror, etc.

Si son maneras de organizar los temas, quiere decir que poseen sus reglas, sus normas. Las películas de género no pretenden, pues, parecer verdaderas. Ofrecen a los espectadores unas reglas de juego: las del género.

Si la película cumple a la perfección, y con ingenio, con esas reglas, el filme proporcionará un verdadero placer, pues el espectador habrá entrado en el juego y aceptará las normas del mismo, por ejemplo ésta, propia a la vez de las películas de aventuras y de los "westerns": creer que el héroe es invencible.

Pero hay buenas y malas películas de género. Las malas son rutinarias, simples copias, Se las llama películas de serie, por el contrario, las buenas poseen ingenio, parecen distintas, nuevas, aunque las reglas entre las que se mueven sean las del género. Muchos críticos se equivocan, creo, cuando piden a las películas de género lo que estas no pretenden. Los géneros, sus normas o hábitos, se modifican con el tiempo. Antes tenían la consideración de permanentes.

Analizar un film, entonces, no se reduce a reconstruir la historia que él refiere, como si se tratara de un suceso (1), 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 (2). No es que el cine "extrae" la realidad que es el "contenido" y luego la comenta(3) 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 (4):

□ ... *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 (5) (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

3.1.1 ANALISIS DE CONTENIDO CINEMATOGRAFICO

El método investigado a continuación es el mismo que dentro de unos años se aplicaría a la lectura de un texto literario. Por supuesto que existe este método y otros métodos, pero ha parecido conveniente poner sobre la pista poco de todos porque el cine es un arte como otro cualquiera y no se debe separar al cine del resto de la cultura.

El método tiene seis fases:

1.-Lectura atenta de la obra o conocimiento preciso de la misma.

2.-Localización de la obra cinematográfica. .

3.Determinación del tema o temas de la película.

4. Determinación de la estructura.

5. Análisis de la forma.

6. Conclusión.

1. Lectura atenta de la obra o conocimiento precise de la misma. Para la comprensión de la película se hace preciso:

- Fijar la atención en lo que estamos viendo y no ver distraídamente.
- Para ello conviene tomar algunas notas.
- De muchas películas importantes poseemos hoy día el guión, es decir, su texto escrito. Nos podemos ayudar del mismo a la hora de comenzar la explicación de la película.
- Una amplia descripción del argumento contribuye al mejor conocimiento de la obra cinematográfica. No se trata de un simple resumen o síntesis, sino de un desarrollo lo más completo posible, donde se fijen las distintas acciones, los acontecimientos en el mismo orden en el que han aparecido en la película.

Los personajes principales, sus atributos, gestos y palabras más importantes, así como los diálogos esenciales.

2. Localización de la obra cinematográfica. Localizar es fijar el lugar de una cosa. Por tanto,

localizar una película consistirá en precisar qué lugar ocupa en la obra total de su autor.

Se comienza por determinar quién es el autor de la misma. Fecha de la realización. Etapa en la que debemos clasificarla si el autor tiene distintas etapas en su obra cinematográfica, por ejemplo, Chaplin, Bergman, Berlanga o John Ford. Una simple frase no ayudará a describir esa fase o etapa del autor, por ejemplo, período azul, rosa, cubista, al hablar de Picasso o al referirnos a Chaplin, perteneciente a la serie Keystone, a la Essanay, a la Mutual, a la First National, a la United Artists,.. Interesa, en no pocas ocasiones, fijar el género cinematográfico y literario que pertenece la obra. ¿Estamos ante una tragedia o una fábula? ¿Es un documental o una película bélica? ¿Es un filme de fantasía o de ciencia-ficción?

3. Determinación del tema o temas de la película.

El asunto o tema de una obra cinematográfica es la trama de acontecimientos en que consiste la obra, una breve narración que conserva los detalles más importantes de la película. El tema o temas, pues puede haber varios, se fija disminuyendo al mínimo posible. Los elementos del argumento y reduciendo este a nociones o conceptos generales. Para expresar el tema basta una frase o dos.

4. Determinación de la estructura.

Una obra no es un caos. El autor construye la obra, la va componiendo. Componer es colocar las partes de un todo en un orden tal que puedan constituir ese todo. Toda obra, por pequeña que sea, posee una construcción, una composición o una estructura precisa.

No podemos olvidar que las partes de una película se relacionan entre sí. Nos interesa destacar, otra vez, la existencia en cualquier película de partes, de unidades narrativas. El tema está siempre distribuido entre las partes de la obra. Esta distribución es la estructura.

5. Análisis de la forma.

La explicación de una obra consiste en justificar cada rasgo formal de la misma como una exigencia del tema, pues son inseparables. Hay, pues, que realizar el análisis de la forma partiendo del tema. No hay que confundir forma con medios técnicos empleados.

6. Conclusión.

Es en esta donde se concentrara el análisis general, realizando especificaciones del filme y su estructura completa, para así formar un criterio único y autónomo de la obra cinematográfica.

(1) De esta sujeción a la instancia del lenguaje no esta 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)

(2) Para un estudio detallado de la connotación en el cine véase Odin (1990:111-135)

(3) 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.

(4) Traducción

(5) 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.

3.2 ANÁLISIS DE LA BANDA SONORA CINEMATOGRAFICA

Hablar de cine, empleando términos visuales, resulta factible aun no visionando la película, ya que existe un lenguaje preciso, una terminología abundante que nos permite una comunicación verbal positiva. Pero hablar de cine utilizando términos auditivos comporta siempre una serie de riesgos, motivados por la poca precisión terminológica y la falta de un *corpus* global de términos delimitados y definidos que nos permitan comunicar de manera verbal los mil y un recursos que nuestro oído percibe ante una película.

Algunos matices y precisiones

Un error común perpetuado hasta hoy, y que seguro permanecerá tras esta tesis, ha sido hablar de banda sonora como sinónimo inequívoco de música de cine. Nada más alejado de la realidad: podemos hablar de música de cine desde el primer acompañamiento musical que se realizó en una proyección de cine mudo; pero sólo podemos hablar de banda sonora a partir de la aparición del cine sonoro (1). De este modo podemos afirmar que TODAS las bandas sonoras musicales (véase el siguiente párrafo, que aclara este concepto, antes de sacar conclusiones precipitadas) son música de cine, pero que no toda la música de cine forma parte de una banda sonora, ya que la música cinematográfica anterior a la aparición del cine sonoro no fue grabada sobre el citado soporte físico y, por tanto, quedó reducida a partituras, hojas de indicaciones musicales, etc. que, en demasiadas ocasiones, se han perdido sin remedio (2).

Pero no termina aquí esta matización, ya que es necesario diferenciar también entre banda sonora musical (a partir de ahora BSM) y banda sonora no musical (simplemente BS), e intentar utilizar siempre con precisión ambos términos, de manera que no se confundan. Mencionar banda sonora no es mencionar la BSM, ya que la amplitud del primer término incluye también diálogos, ruidos e incluso silencios (3).

Decir que Nino Rota es el autor de la banda sonora de *Ensayo de orquesta (Prova d'Orchestra*. Federico Fellini, 1979) es tan falso como asegurar que la Capilla Sixtina es obra de Miguel Ángel: si en el segundo caso tenemos claro que Miguel Ángel sólo pintó los frescos que la decoran, en el primer caso hemos de tener igualmente claro que Rota se limitó a componer la parte musical (BSM), pero no el resto de sonidos (estructurados o no) que configuran la totalidad de la banda sonora, pista de sonido o *soundtrack*.

Todavía un matiz más: por lo que respecta al tema de las ediciones discográficas (4), tenemos que hacer notar que aquello que los aficionados escuchan en ellas es música de cine (MDC), pero tampoco BSM, ya que ellos disfrutan de su audición descontextualizada, desmembrada de la película que le da razón de ser y sin la cual no se habría creado. Aquí no existe el dilema sobre que fue primero, si el huevo o la gallina. La MDC es música funcional, música aplicada a una imagen, y este factor no puede ser obviado. Su audición fuera de contexto tiene total validez, tanta como la audición de una edición discográfica de *Aida*, *La Bohème*, *Turandot* o cualquier otra música operística extraída de su contexto escénico. Pero su análisis como BSM nunca puede hacerse sólo mediante esta edición discográfica, porque entonces se estaría analizando sólo como música, prescindiendo de su funcionalidad original y no teniendo en cuenta más características que las puramente captables por el oído, dejando a un lado toda interacción con la imagen. El análisis de la BSM debe ser siempre audiovisual y no sólo auditivo; en caso contrario, insistimos, nos hallaríamos ante el análisis, no de una BSM, sino de MDC. Pero es en este punto donde se inician los problemas:

La falta de unos parámetros de análisis y de una terminología adecuada y precisa que permita delimitar todos los recursos que son susceptibles de configurar una BSM, a la cual nos referíamos al iniciar este artículo, se hace aquí evidente.

Si bien algunos de estos recursos se hallan ya delimitados, se conoce el efecto que producen, porqué se utilizan, se ha hecho su historia, se conoce su origen e, incluso, gozan de un término propio, la mayoría acostumbran a mencionarse explicándolos o describiéndolos en su totalidad (5). Por otro lado, una buena parte de la bibliografía existente cita estos recursos ya definidos uno tras otro sin un criterio coherente que justifique su agrupación. Sucede algo similar que con los géneros cinematográficos que se citan en un mismo cajón de sastre sin atender al parámetro que define unos u otros, y poniéndolos además en compartimentos estancos, como si un *western*, por ejemplo, no pudiese ser un drama o una comedia, al mismo tiempo que ser una película de aventuras o un musical (6). Así, en el caso de los recursos musicales empleados a lo largo de una BSM, encontramos en un mismo nivel términos como *leitmotiv*, *mickeymousing*, música diegética, telón sonoro... sin ningún tipo de distinción jerárquica, cuando el parámetro que define cada uno de ellos es diferente, y el problema de los géneros se repite también en lo que respecta a la impermeabilidad de los recursos, como si un mismo fragmento musical sólo pudiese ser identificado con uno de los recursos definidos hasta hoy (7).

El profundo convencimiento que tenemos (y que ya hemos manifestado anteriormente) de la funcionalidad de la BSM y de la imposibilidad de analizarla descontextualizadamente, condujo de manera inevitable a la necesidad de definir los diferentes usos que se hacen de la música en un film, clasificarlos y agruparlos de un modo coherente y razonado de acuerdo a unos parámetros que les fuesen comunes, estableciendo una terminología que permita el diálogo, casi siempre difícil, entre compositor y director, o entre analista y lector. Todos estos parámetros y los recursos que a ellos se adscriben ayudan de manera notable a definir el estilo audiovisual (si lo tiene) de cualquier compositor cinematográfico, y a delimitar el grado de libertad con el cual ha trabajado. Las líneas que siguen no pretenden tanto ser un mero glosario de términos, como una exposición razonada de estos parámetros que hemos considerado operativos para analizar la BSM.

3.2.1 METODO PARA EL ANALISIS DE LA BANDA SONORA DE UN FILM

Parámetros para el análisis de la MDC

Sí quisiéramos enumerar los parámetros que pueden emplearse en el análisis de la MDC, ya que — dos de ellos— son los más utilizados por algunos de los críticos y presuntos estudiosos para el comentario y análisis (también presunto) de bandas sonoras. Además, hay que reconocer que estos dos más utilizados nos resultarán útiles como parámetros auxiliares para el posterior análisis de la BSM.

Tres son estos parámetros, que hay que tener en cuenta a la hora de analizar una música cinematográfica fuera de su contexto fílmico: el método de selección del bloque, su estructuración temática, y su carácter dominante. Explicarlos queda para otro trabajo más extenso que lleva por título *La banda sonora musical cinematográfica. Del proceso creador al proceso recreador* (8). Que sirva como avance, que los tres tienen sólo en cuenta la música, prescindiendo de la interacción audiovisual, lo cual permite el tradicional comentario basado en la simple audición discográfica, válido sólo como crítica musical, pero nunca, se insiste, como crítica o análisis audiovisual, es decir, de la BSM y destinado a explicar en muchos casos como es la música, y no de qué manera se utiliza.

Parámetros para el análisis de la BSM

En primer lugar es necesario que tengamos claro que la BSM se divide, desde el punto de vista estrictamente cinematográfico, en "bloques" (9), que a su vez se pueden dividir en temas, las posibles subdivisiones o la posible configuración de los cuales entran ya de pleno en el terreno musical, por lo cual no corresponde analizarlas aquí.

Los parámetros que usare se relacionan con el proceso creador de la BSM y, de hecho, de la misma película. Poco a poco iré avanzando, aunque no de manera necesariamente lineal, por el citado proceso, enfrentándonos a una serie de dilemas creativos que, al necesitar una respuesta, generan los citados parámetros.

En la fase de pre- producción, una fase en la cual no interviene necesariamente el compositor (10), se planifica la película, presencia musical incluida. Lo que es habitual es que la película contenga música *a posteriori*, como "acompañamiento" o "fondo musical", y que por tanto, lo que prevalezca sea la imagen. Pero en casos especiales (ópera y ballet filmados, películas musicales...) ocurre todo lo contrario, y es la música la que prima e, incluso, preexiste a la imagen (11). La funcionalidad en este caso se invierte y deberíamos hablar más de imagen funcional que de música funcional. Lo que cambia en ambos casos es la función articuladora de la música que, en el primer caso, estableceremos que es secundaria, mientras que en el segundo, el que pertenece al cine musical en cualquiera de sus formas, será protagónica, ya que las imágenes se estructuran, construyen y articulan en torno a la música y a partir de ella.

También en esta fase de pre- producción (en el guión, el *storyboard*, etc.) se plantea la justificación de la presencia musical en la película a dos niveles distintos: su justificación óptica y su justificación (o coherencia) argumental.

En lo que respecta a la justificación óptica, o presencia en pantalla, hace su aparición la tan citada música diegética (opuesta a lo que se acostumbra a denominar música incidental) (12). Entendemos que hay que tener en cuenta la presencia en pantalla no de la música en sí, sino de la fuente sonora que la produce, que podrá ser real o irreal (y que correspondería a la música diegética e incidental, respectivamente).

- La real es aquella cuya fuente sonora aparece en pantalla, y es, por tanto, una fuente sonora ópticamente real (un aparato de radio, un cantante, etc.) el sonido de la cual es sincrónico a la fuente (no a la imagen en movimiento).
- La irreal (la más común) es todo lo contrario, es música que proviene de la nada, música cuya presencia no tiene ninguna justificación física, ya que no hay ninguna fuente sonora que la produzca (no obstante, su presencia sonora es un convencionalismo que aceptamos).

El parámetro de coherencia argumental nos permite ver si la presencia del bloque musical está justificada o no por el argumento; si lo está, diré que su presencia está integrada, y si no, diré que es ajena. Se hace necesario recordar aquí que estoy indicando parámetros que tienen por objeto el análisis sólo de la música y no de la letra, y que, por tanto, si en una secuencia existe un bloque musical cantado, el que el texto de la canción tenga o no que ver con el argumento no implica que la presencia de música sea coherente, ya que el mismo texto podría haber sido declamado. A diferencia del parámetro anterior, lo que el guionista y el director pretenden justificar ahora es la presencia de música *per se*, integrando (o no) esta presencia en el argumento.

El hecho de que exista música diegética no implica una justificación argumental de la misma: que un personaje cante en pantalla es un caso claro de diégesis pero, si nos preguntamos qué es lo que justifica argumentalmente que cante, nos enfrentamos a un problema de coherencia argumental. Por poner un par de ejemplos muy claros y, al mismo tiempo, conocidos: que Gene Kelly en *Cantando bajo la lluvia* (*Singin' in the Rain*, Gene Kelly, Stanley Donen, 1952) cante y baile en la calle, chapoteando y subiéndose a una farola, tendría como única explicación "coherente" una locura transitoria del personaje que interpreta (o bien un exceso de alcohol, por supuesto).

Por otro lado, y bromas aparte, que Liza Minelli en *Cabaret* (*Cabaret*, Bob Fosse, 1972) cante y baile tiene coherencia, ya que la profesión del personaje que interpreta lo justifica, y nunca canta ni baila con profesionalidad fuera del escenario del cabaret donde su personaje actúa. En el ejemplo de Gene Kelly nos hallaríamos ante un bloque musical ajeno al argumento, mientras que en el de Liza Minelli, ante un bloque musical integrado en él (13).

La interacción semántica acostumbra a ser el parámetro de análisis cuyo control corresponde más al compositor que al director. Tanto si nos encontramos ante una BSM compuesta a propósito, como si hemos optado por un *poutpourri* de éxitos, piezas clásicas tópicas o similares (14), topamos con una cuestión capital: ¿cuál es el mensaje que debe llegar al espectador gracias a la conjunción de música e imagen? Aquí el compositor (o quien sea), ya en plena fase de producción, se encuentra limitado por el mensaje, que es algo que no le pertenece a él sino al director (o al guionista) de la película. El significado le viene dado por el guión y, como profesional al servicio de un proyecto colectivo, se debe supeditar a este. De todos modos, y en esta misma fase del proceso de creación, se proporciona al compositor una pequeña dosis de libertad, ya que es él (y sólo él) quien puede decidir cómo transmite musicalmente ese mensaje, qué tipo de música utiliza. Este es quizás el único punto en el cual el compositor es libre de utilizar su propio lenguaje: conceptos, materiales y técnicas que le son propios y habitualmente ajenos a los cineastas (armonía, contrapunto, fuga, instrumentación...). Esta es la fase en la que lo más importante es la interacción entre dos mensajes, el musical y el visual, que pueden reforzarse u oponerse entre sí según la intención creadora. Es decir, música e imagen pueden llevar mensajes convergentes o divergentes, aunque la pretensión final sea siempre una semántica (15). En la bibliografía tradicional sobre el tema se habla del uso de clichés musicales (ADORNO, 1976, págs. 31 a 34), aunque reduciendo esta utilización a ilustrar estados anímicos.

Se considera que existen también "clichés" musicales aplicables a acciones físicas o a determinados lugares, épocas o conceptos. Debe quedar claro que el cliché o estereotipo no lo constituye aquí la interacción audiovisual, sino el hecho de dotar a música e imagen de una significación determinada. Es decir, que no considero como cliché el uso de una música triste para una secuencia triste, sino el que esta música y esta secuencia sean catalogadas como tristes, lo cual puede ser razonable en lo relativo a la imagen (aunque muchas veces es gracias al argumento y no a necesariamente a sus valores visuales); pero poco menos que convencional en lo que respecta a la música.

Tres son las tipologías que se establece tanto de convergencia como de divergencia: anímica, física y cultural. Aunque las tres tienen un fuerte componente cultural, sólo una recibe este nombre. El motivo es simple, pero históricamente complejo: debemos tener en cuenta, de entrada, que el ámbito de análisis y de las ideas que en él se exponen queda circunscrito al cine y la música occidentales. Lo que puede ser una música o una imagen triste, para un guerrero batusi, un santón hindú o un nativo de la isla de Bali puede ser alegre, y viceversa. Pero tomándola como premisa básica, convendremos que todos nosotros identificamos determinados tipos de música (clichés) con determinados sentimientos (convergencia anímica), o con determinados movimientos y acciones (convergencia física). Por lo tanto, no es necesario tener una cultura musical específica para detectar los dos recursos citados, aunque sí será necesario tener una cierta sensibilidad "occidental". Pero la convergencia cultural sí que reclama una cierta educación que permita identificarlo y convertirlo en un recurso efectivo.

Como convergencia cultural se entiende aquella que usa música característica de una determinada región o ambiente físico para acompañar imágenes del mismo (convergencia cultural local), de una determinada época (convergencia cultural cronológica), o bien piezas musicales características que por sí mismas no tienen un significado, pero a las que la tradición ha dotado de sentido, y que se utilizan para ilustrar determinadas situaciones.

Es aquello a lo que Adorno (1976, pàg. 30-31) llama "stock music", citando como ejemplos todavía hoy perfectamente válidos la "Marcha Nupcial" de *El sueño de una noche de verano* de Mendelssohn para ilustrar una boda, la "Sonata Claro de Luna" de Beethoven para una secuencia romántica, nocturna, etc., que tanto Adorno como Kracauer consideran un defecto de la BSM (16).

Aquí se está dando un nuevo término a este recurso hablando de convergencia cultural conceptual, e incluyo la utilización de música en una secuencia por afinidad intelectual e ideológica con el argumento, como sucede en *La naranja mecánica* (*A Clockwork Orange*, Stanley Kubrick, 1971; música de W. Carlos), donde se utiliza música de Beethoven porque su protagonista siente por ella verdadera pasión.

Si veíamos ahora cómo la música podía interactuar con el mensaje visual, veamos a continuación como lo hace con los dos vehículos portadores de este mensaje: por un lado, con la narración en sí misma y, por otro, con lo que podemos entender que es el soporte estructural de esta narración, el montaje cinematográfico.

Teniendo en cuenta la relación del bloque con la línea argumental de la película —es decir, su ubicación en la narración— encontramos distintas formas narrativas como pueden ser el tema circunstancial, el *leitmotiv*, la elipse, la irrupción y la interrupción musicales, el número musical, y el *mickeymousing*. De todos ellos nos detendremos sólo ahora en el *leitmotiv*, ya que consideramos que se utiliza a veces de manera errónea.

Es bien sabido que el *leitmotiv*, del cual procede el cinematográfico, es un motivo o tema breve que se identifica con un personaje o con una situación concretos de la obra en la que aparece, de manera que cada vez que aparece o se alude a este personaje o situación, suena "su" *leitmotiv* (17).

Éste puede presentarse con distintas variaciones de timbre, ritmo, intensidad, etc. pero queda claro que una misma línea melódica no sirve para distintos personajes o situaciones. No obstante, muchos críticos y analistas de música cinematográfica hablan de *leitmotiv* cuando un mismo motivo o tema se utiliza a lo largo de una película como fondo para distintos personajes o diferentes situaciones, cambiando timbre, ritmo, intensidad... cada vez. Esto es lo que sucede, por ejemplo, en *Desayuno con diamantes* (*Breakfast at Tiffany's*, Blake Edwards, 1961, música de Henry Mancini) en la que el ahora popular tema "Moon River" aparece continuadamente a lo largo de toda la película, pero con distintos ritmos e instrumentación según acompañe una secuencia triste, alegre, dinámica, etc. Se ha dicho y se ha repetido hasta el cansancio que "Moon River" es el *leitmotiv* del film: y afirmando que "Moon River" no es sino un tema (en este caso el principal) que se podría convertir en *leitmotiv* si de la película se hiciese una segunda parte (18), pero que no actúa como *leitmotiv* dentro de "su" film.

Creo, sin embargo, que actúa como una especie de *leitmotiv* de la película, aunque fuera de su contexto fílmico, en la vida cotidiana, y por el poder evocador de la MDC, caracterizando así la película fuera del ambiente cinematográfico (19). Esta circunstancia, de todos modos, pertenece ya al proceso recreador y no al proceso creador, por lo que no nos detendremos más en ella.

Hasta aquí el compositor podía haber trabajado sólo con el guión, con notas, con indicaciones del director, podía incluso haber visto un premontaje sobre el cual tomar unas notas sobre papel pautado, aunque no fuesen definitivas. Pero es ahora cuando la música debe acotarse físicamente y debe ser ubicada dentro del montaje. Estamos, de hecho, en la fase de post-producción (en la cual las prisas para componer la música son habituales).

Manuel Valls decía que el cine "ha dictado la ley en lo que concierne a la creación musical, en cuya norma el cálculo substituye al concepto romántico de la inspiración y, por ello, no es ningún secreto que la música cinematográfica, pensada y creada para servir de fondo sonoro a unas secuencias, se compone y recompone con un centímetro en la mano y un cronómetro en la otra, pues el compositor, en su trabajo, ha de ceñirse con total precisión a la duración asignada a cada pasaje" (20).

Definidos por este parámetro de ubicación en el montaje, convendremos en señalar las tipologías siguientes: bloques genéricos (de entrada, salida o enlace), que corresponden a los títulos de crédito (21); bloque-secuencia (total o parcial), que coincidiría con el desarrollo de una secuencia (o parte de esta); bloque de transición, utilizado como paso de una secuencia a otra; bloque-plano, generalmente atemático y breve; y el bloque continuo, que podemos encontrar de manera singular en películas de los años treinta (como lastre todavía del acompañamiento musical ininterrumpido de la época silente) o en el cine de animación (22).

El último parámetro que tendremos en cuenta a la hora de analizar un determinado bloque de la BSM es el plano auditivo. Éste, por desgracia, se puede decidir (y se acostumbra a hacer así) en la fase de post- producción y a veces suscita la ira del compositor, que ve como su música queda oculta tras una cortina de ruidos y efectos que director, montador y/o ingeniero de sonido consideran más necesarios para la comprensión de la película. Debemos tener en cuenta los distintos elementos sonoros que configuran la totalidad de una BS (diálogos, ruidos y música) para determinar el plano auditivo.

Cualquiera de estos se puede situar en primer plano, en plano secundario o en un plano que nosotros llamaremos plano de figuración, y que corresponde, por lo que respecta a la BSM, a lo que tradicionalmente se ha llamado "telón sonoro" o "música de fondo" (23).

Para finalizar, conviene citar algunos de los defectos comunes de la BSM que hay que tener en cuenta a la hora de enfrentarse a ella mediante un análisis serio. Si bien algunos aparecen ya en el momento de la producción —bloqueo de recurso (24), falso *leitmotiv* (25), corte brusco, disminución del volumen —, otros son fruto de manipulaciones ajenas al proceso creativo hechas normalmente en el proceso de exhibición (alteraciones en el doblaje y uso de la música como censura). Debemos estar especialmente alerta ante estos dos últimos, ya que no sería la primera vez que un análisis de una BSM se basa en MDC que no tiene nada que ver con la que se compuso para el film original, hecho que vicia sin remedio las posibles conclusiones que, del citado análisis, pudieran derivarse. Aun entendiendo los problemas técnicos que se derivaban del doblaje, cabe pensar que se podría haber tenido más cuidado en seleccionar las piezas "suplentes" (26).

Como método para el análisis circunstancial en la banda sonora de un film, hay que considerar los siguientes puntos como parte del lenguaje audiovisual:

a) *Uso de bloques politemáticos.*

Esto como base del sustento y estructura en el análisis general de la BSM y MDC.

b) *Predominio del carácter físico de la música por encima del anímico.*

Previsualización de carácter general ante las respuestas plasmadas por el autor de la música y la intención del director del filme en los sonidos de este.

c) *Interacción semántica convergente: establece básicamente convergencias físicas.*

El sonido como forma de interactuar con el mensaje visual, con la narración en sí misma y, el soporte estructural de esta narración, el montaje cinematográfico.

d) Bloques largos, que abarcan preferentemente una secuencia entera o buena parte de ésta.

Análisis de los bloques genéricos que corresponden a los títulos de crédito; bloque-secuencia que coincidiría con el desarrollo de una secuencia; bloque de transición, utilizado como paso de una secuencia a otra; bloque plano, generalmente atemático y breve; y el bloque continuo.

e) Utilización de las irrupciones musicales como un recurso predominante.

Conceptualizar las irrupciones musicales en filmes que son utilizados frecuentemente como recursos predominantes y faltos de sentido y sincronía filmica.

f) Uso del leitmotiv para caracterizar un personaje, aunque sea en circunstancias distintas.

Definir el uso oportuno del leitmotiv al momento en que se caracteriza un personaje sin importar el filme o el género cinematográfico, resaltando la connotación del director.

Como mencionaba anteriormente, hablar de cine empleando términos auditivos o relativos al sonido resulta todavía difícil. Perder de vista las imágenes que aparecen ante nosotros intentando descontextualizar el sonido que las acompaña es una tarea árdua que pide horas y horas de visionado para llegar, precisamente, a prescindir de las imágenes para poder analizar sólo la BSM y definir el estilo de un creador (el compositor) supeditado a otro (el director).

3.2.1.1 APLICACION DEL METODO DE ANALISIS DE LA BANDA SONORA DE UN FILM

Análisis de una secuencia

Para ejemplificar este nuevo método de análisis se ha escogido una película fácilmente localizable, al tiempo que suficientemente conocida: *Cazadores del arca perdida* (*Raiders of the Lost Ark*, 1981, Steven Spielberg). No se ha querido analizar, sin embargo, el film entero, ya que habría sido poco operativo en tan poco espacio. Se ha preferido centrar el análisis en una secuencia, la secuencia prólogo, que en cierto modo presenta el personaje de Indiana y Belloch, su antagonista, y nos introduce de lleno en el género del film. De este modo se podrá entrar más en detalles que se podrían perder analizando todo el film (a no ser que ocupara aproximadamente cuarenta páginas más sólo para el análisis).

Descripción de secuencia prólogo

Argumentalmente, la secuencia prólogo es simple: un grupo reducido de personas caminan por la jungla. Distinguimos diversos porteadores, dos guías y un personaje, del cual se nos oculta el rostro, que es el que abre siempre la marcha. Al llegar a una especie de tótem los porteadores huyen despavoridos. La marcha continúa, conscientes todos, al encontrar un dardo envenenado en un árbol, que miembros de la tribu de los óbitos están cerca. Llegan a una cascada y entonces el misterioso personaje del rostro oculto coge un viejo papel que parece un mapa. Uno de los guías intenta una oscura maniobra con el revolver, pero es abortada a golpe de látigo por el misterioso personaje que, evidentemente, es Indiana Jones. Quedan juntos sólo uno de los guías e Indiana, que entran en una cueva llena de trampas mortales. Tras sortearlas todas llegan a una sala donde hay un ídolo de oro: el objetivo final del trayecto. Indiana lo coge y justo en ese momento la cueva empieza a desmoronarse, de manera que ambos deben huir precipitadamente.

En un punto en el que hay un abismo, Indiana y el guía quedan separados: el guía, que queda más cerca de la salida, tiene el látigo, y Indiana el ídolo. El guía propone un intercambio, pero huye con el ídolo dejando a Indiana abandonado. No obstante, Indiana consigue saltar al otro lado del abismo, donde el guía ha perdido la vida en una de las trampas, y recupera el ídolo. En ese momento, una gran piedra esférica se abalanza imparable contra Indiana que corre hasta salir de la cueva y volver al lado de la cascada. Allí, para sorpresa suya, le esperan los óbitos, que han matado al otro guía, y Belloch, el competidor que le quita el ídolo. Indiana huye corriendo perseguido por los óbitos, y recorriendo el camino del principio en sentido inverso llega a un hidroavión con el que consigue salvarse. Desde aquí se enlaza con la secuencia siguiente, en la universidad.

ANALISIS DE SECUENCIA

Musicalmente, la secuencia presenta tres bloques, de los cuales podemos decir (prescindiendo del contexto fílmico: MDC) que han sido compuestos por un compositor profesional de la música cinematográfica, en esta caso John Williams (27). Presentan una estructura politemática y un carácter predominantemente físico, aunque el primer bloque podría también ser considerado como anímico. Los tres bloques son:

- a) *Bloque 1 (4'02") (28)*. Acompañando el trayecto de Indiana, los guías y los porteadores primero, hasta la entrada de la cueva donde está el ídolo.
- b) *Bloque 2 (5'17")* Sigue el bloque anterior sin una clara solución de continuidad dentro de la cueva y hasta la salida de Indiana cuando ve que le esperan Belloch y los obitos.
- c) *Bloque 3 (2'03")*. Tras haberle sido quitado el ídolo, Indiana huye perseguido por los óbitos, hasta que llega y sube al hidroavión que despegue con el aventurero sano y salvo. Este bloque acaba en transición hacia la secuencia siguiente, en la universidad.

Enseguida se analizará los tres bloques atendiendo a los distintos parámetros que tenemos en cuenta. En lo relativo a la función articuladora, se puede decir que en todos los casos encontramos que ésta es secundaria y no protagónica, porque la música es sólo un acompañamiento de la imagen, adquiere una forma adjetiva y no sustantiva, como sucedería en el caso contrario. Es evidente que no es un número musical, y que aquí la música sirve a la imagen articulándose en torno a esta.

Si se atiende al parámetro de justificación óptica convendré en señalar que es irreal en todos los casos, ya que la fuente sonora de la cual procede la música ni aparece ni se intuye en ningún momento en la pantalla; es una música que proviene de la nada y, por tanto, tiene también una coherencia argumental ajena: ¿qué sentido tiene que suene música de orquesta en mitad de la jungla?

La interacción semántica que se establece es ligeramente más compleja: se establece en los tres casos una convergencia física, aunque en el primero podríamos intuir también una cierta convergencia anímica, ya que existe un cierto aire de misterio. Pero aquí se podría preguntar si las imágenes son realmente misteriosas o enigmáticas por sí mismas. Viendo el film desprovisto de su banda sonora, nos damos cuenta, de que el único elemento enigmático es la identidad del personaje que abre la marcha por la jungla, y que incluso éste es un enigma relativo, ya que todos sabemos *a priori* que se trata de Indiana Jones (Harrison Ford). Se debería aceptar que el misterio le viene dado, a la imagen, por la música que lo acompaña. La convergencia (ahora anímica y física: tensión).

Si se tiene en cuenta que la forma narrativa puede afectar a un bloque de manera unitaria, pero que también diversas formas narrativas pueden ser presentadas en un solo bloque, podremos ver con claridad como estos tres bloques presentan diversas formas narrativas cada uno.

Lo que hay que ver es cuál es la forma narrativa más común, y por tanto (y siempre según esta pequeña muestra) la más utilizada y característica del estilo de John Williams. Por un lado, se observa cómo los dos temas básicos que estructuran los bloques son temas circunstanciales, que no aparecen más a lo largo del film, y que se han utilizado sólo para estas situaciones o circunstancias concretas, y no para otras.

Aquí se hace difícil decir cuál es el plano auditivo en el cual se sitúa la música aunque se piensa que se sitúa en primer plano, ya que casi toda la información ambiental viene dada por la BSM. No se observan defectos de ningún tipo: el respeto a la obra de Williams ha sido total *a priori* y *a posteriori*, y por informaciones complementarias se sabe que Steven Spielberg y John Williams trabajan juntos desde el inicio del proyecto.

(1) Habría que matizar históricamente estas fechas: aunque se da, popularmente, *El Cantor de jazz* (*The Jazz Singer*, Alan Crosland, 1927) como primera película sonora de largometraje, hay que decir que el año anterior se hizo *Don Juan* (*Don Juan*, Alan Crosland, 1926) con música de William Axt y efectos de sonido sincrónicos, aunque todavía sin la presencia de la voz humana. *El Cantor de jazz* fue, y eso sí que es cierto, la primera película "hablada" (aunque sus fragmentos hablados son sólo un pequeño porcentaje del metraje total). No obstante, estas películas no tenían todavía el sonido incorporado al film, sino que éste iba en un disco de baquelita aparte: era el llamado sistema Vitaphone que duró sólo los primeros años del sonoro, hasta la llegada e implantación definitiva del sistema de sonido que hoy conocemos, ya inseparable de su soporte cinematográfico.

(2) La historia de la música en el cine mudo es mucho más rica y compleja de lo que popularmente se cree y, aunque queda todavía mucho por hacer, merece la pena prestar atención a algunos trabajos que sobre el tema se han escrito. Parece que desde el principio de la exhibición cinematográfica el acompañamiento musical estuvo presente. Sabemos, por ejemplo, que en algunas sesiones de los hermanos Lumière, todavía en el Grand Cafe de París, realizadas en 1896, se hallaba Monsieur Emile Maraval tocando un piano de la Casa Gaveau, aunque no se puede asegurar que su intervención fuese sincrónica con el film.

Se conservan partituras originales escritas ex profeso para el cine ya desde 1908: Camille Saint-Saëns compuso la música para el film *L'assassinat du duc de Guise*, de Charles-Gustave-Auguste Le Bargy y André Calmettes, y el ruso Ippolitov-Ivanov hizo la del film *Sten'ka Razin* de Aleksandr Drankov. La nómina sería demasiado extensa para tan poco espacio; para más información sobre este tema recomendaríamos la lectura de los primeros capítulos del libro de Gianni Rondolino (*Cinema e musica*, Torino, 1991).

(3) En este sentido Jean MITRY (*Estética y psicología del cine*. Madrid 1989, *Vol. 2: Las formas*, pág. 106) se expresa diciendo: "El peso del silencio no existe más que después del cine hablado, y como sabemos su poder expresivo no es un recurso de poca monta". El silencio cinematográfico es, sin embargo, una asignatura pendiente en muchos análisis, y sería necesario incidir más en este tema.

(4) Se ha incluido el término anglófono al final del párrafo anterior con toda la intención, ya que, por su inclusión en estas ediciones discográficas (donde aparece como reclamo comercial la expresión "original soundtrack") lo consideramos el principal responsable del mal uso del término banda sonora como sinónimo de música de cine al cual nos referíamos arriba.

(5) Imaginemos que cada vez que un director tuviera que pedir una panorámica dijese: "¿puedes hacer un movimiento de cámara de izquierda a derecha, haciéndola girar sobre su propio eje; pero sin que haya desplazamiento?" Absurdo ¿verdad? Igual de absurdo que escuchar cómo un director de cine le pide a un compositor: "Aquí colocas una música que dé miedo, como *tachán tatachán chun chun*, y que entre... de sopetón". Francamente, muy técnico (por desgracia, la frase es verídica).

(6) Hago notar que el *western* tiene como referencias básicas de identificación parámetros físicos que afectan más a continente que al contenido (un *western* lo podemos indentificar sólo con un fotograma); pero para identificar un drama debemos atender a parámetros psicológicos o anímicos (ahora relativos al contenido y no al continente). Una cierta mezcla de ambos parámetros nos resultaría útil para definir, por ejemplo, una película histórica, en la que entrarían en juego nuestros conocimientos culturales y no sólo nuestra sensibilidad o percepción.

(7) Haciendo una comparación con otra disciplina, imaginémosnos que en un estudio demográfico encontrásemos una clasificación de la población de un determinado país que hiciese cuatro grupos básicos: casados, parados, rubios y católicos. Es evidente la mezcla de criterios empleados para realizar esta clasificación, ya que se toman como parámetros válidos factores tan divergentes como el estado civil, la situación laboral, el color del pelo y la religión. Cualquier investigador rechazaría una clasificación como esta, y aún más si se tomaran como impermeables cada una de estas categorías, afirmando que un casado no puede ser ni rubio, ni católico, y que un parado no puede estar casado, etc.

Esto es lo que sucede al hablar de géneros cinematográficos, y música de cine, sin que esta mezcla arbitraria de criterios provoque el menor rechazo en los investigadores.

(8) Un esquema completo de las jerarquías establecidas en este trabajo tanto para el análisis de la MDC como para el de la BSM puede verse en las tablas de estructura que no se mencionaron, para no confundir la postura de mi texto.

(9) "Bloque" es el término que se utiliza en música cinematográfica para designar cada uno de los fragmentos musicales. Éstos van normalmente numerados y con la indicación de tiempo (en minutos y segundos) anotada de manera visible en la partitura.

(10) Aunque sería del todo deseable que interviniese, esto sólo acostumbra a suceder en contadas ocasiones, y este primer parámetro, junto con los dos que analizaremos a continuación, viene definido normalmente por la actuación del guionista y/o director. Sobre la conveniencia del trabajo en equipo, nos permitiremos adoptar como propias las palabras de Jean MITRY (*Estética y ...*, pág. 141) cuando decía que "si el guión técnico debe ser obra del director, no por ello debe de dejar de pedir ayuda al autor de los diálogos, al compositor, al operador y al decorador, puesto que cada uno de ellos tiene algo que decir y un papel que jugar en la ejecución del proyecto. *Sólo así la obra puede alcanzar cierta perfección...*" (el subrayado es nuestro).

(11) De hecho, el método de trabajo también cambia cuando se filma una película musical: la música (tanto la parte instrumental como la vocal) se graba previamente al rodaje y se utiliza como *playback* durante el mismo para obtener una perfecta sincronía, tanto en el movimiento de los labios, como en la coreografía.

(12) Los temas que se han empleado para definir ambos recursos se han multiplicado a lo largo de los años. Karel REISZ (*Técnica del montaje*, Madrid 1960) hablaba de música sincrónica en oposición a música asincrónica, siendo la primera la equivalente a la diegética; y más recientemente Michel CHION (*La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, Barcelona/Buenos Aires/México 1990) habla de "música de pantalla" en oposición a "música de foso".

(13) De hecho, hay opiniones enfrentadas sobre si se puede o no considerar *Cabaret* como una película musical o bien si es sólo un drama con presencia de algunos números musicales, precisamente por esta integración de los números en el argumento. Por otro lado, Rick ALTMAN (cfr. *Genre, The Musical*, Londres 1981, pág. 10) define el musical como el film en el cual las secuencias bailadas y cantadas no corten el curso de la acción y resulten imprescindibles para la narración. Sea como sea, no son estas líneas las óptimas para discutir sobre una definición del musical como género, aunque consideramos que la clasificación hecha teniendo en cuenta la coherencia argumental de los números (integrada o ajena) puede ser de utilidad.

(14) Aquí intervendría, como auxiliar, el parámetro de análisis de la MDC "Método de selección del bloque", por el cual delimitamos la responsabilidad del bloque musical, que puede ser de un compositor contratado expresamente para llevar a cabo el encargo, o bien puede ser obra del director, el montador o un director musical que se encarga de seleccionar piezas preexistentes y decidir su uso en el film. Por este motivo no hablamos de método de composición, si no de método de selección.

(15) Michel CHION (*La audiovisión...*, pág. 19) habla de "música empática" y "música anempática", pero esta terminología no nos convence. Para Chion la "música empática" (lo que nosotros llamamos convergencia) es aquella que participa de la emoción de la escena, mientras que considera música anempática (para nosotros divergencia) aquella que "muestra por el contrario una indiferencia ostensible ante la situación, progresando de manera regular, impávida e ineluctable, como un texto escrito. Y sobre el fondo mismo de esta "indiferencia" se desarrolla la escena, lo que tiene por efecto, no la congelación de la emoción sino, por el contrario, su intensificación, su inscripción en un fondo cósmico"; y añade que no participa de la citada emoción. Consideramos que el uso de una música de fondo que lleve una carga emotiva divergente de la que lleva la imagen no puede ser calificada de indiferente, ni se puede decir que no sea partícipe de la emoción que transmite visualmente. De hecho, el mismo Chion reconoce que intensifica la emoción. La música anempática, y por tanto *incapaz de reflejar la emoción de las imágenes*, existiría por una falta de oficio del compositor, el director o el montador que la usarían para llenar un vacío, sin ninguna intención creativa, y con una interacción semántica carente de contenido o con un contenido accidental y no fruto de ninguna voluntad creativa. Quien habla de paralelismo y contrapunto (quizás la terminología más extendida), no sólo refiriéndose a la música cinematográfica, sino a todo lo que es sonido en el cine, es Siegfried KRACAUER (cfr. *Teoría del cine. La redención de la realidad física*, Barcelona/Buenos Aires/México, 1989 [1960], págs. 139-203), pero sin llegar a establecer ninguna jerarquía derivada de ambas utilizaciones. Por su parte, el compositor Hanns EISLER (*Composing for the films*, Londres 1947, pág. 69) decía que "picture and music, *however indirectly or even antithetically*, must correspond to each other" (el subrayado es nuestro). Jean MITRY, por otro lado, es radicalmente contrario al uso del término contrapunto en este sentido (cfr. *Estética y...*, págs. 138-139), y propone emplear el término contraste.

(16) Concretamente KRACAUER (*Teoría del cine...*, pág. 185) dice que "este defecto cegador suelen producirlo sobre todo las partituras arregladas sobre la base de melodías con significados fijos; como las músicas populares que asociamos tradicionalmente con las actuaciones circenses, los funerales y otros hechos típicos de la vida real. Cada vez que estas melodías, convertidas en clichés desde hace mucho tiempo, se sincronizan con las imágenes que les corresponde, automáticamente provocan reacciones estereotipadas". Y añade en nota, en la página 186: "esas melodías archiconocidas o estereotipos visuales pueden justificarse como breves insertos en casos en que, de no ser por ellos, serían precisas fastidiosas disertaciones para hacer avanzar la acción."

(17) La definición de *leitmotiv* que da el prestigioso *The New Grove Dictionary of Music and Musicians* es muy clara: "A theme, or other coherent musical idea, clearly defined so as to retain identity if modified on subsequent appearances, whose purpose is to represent or symbolize a person, object, place, idea, state of mind, supernatural force or any other ingredient in a dramatic work, usually operatic but also vocal, choral or instrumental. The leitmotif may be musically unaltered on its return, or altered in its rhythm, intervallic structure, harmony, orchestration or accompaniment and also may be combined with other leitmotifs in order to suggest a new dramatic condition..." (WARACK, John. "Leitmotif" en SADIE, Stanley (ed.). *The New Dictionary of Music and Musicians*, Londres 1980. Vol. X, pág. 644).

(18) De hecho, sí que podemos hablar de *leitmotiv* de un film completo en series de largometrajes como las dedicadas a Superman, Indiana Jones, James Bond 007, etc., que ya asocian un tema a un personaje o a un grupo concreto de personajes que son los protagonistas de toda la serie. En TV hablaríamos de sintonía.

(19) Sucede lo mismo con piezas como "Raindrops Keep Falling On My Head" de *Dos hombres y un destino* (*Butch Cassidy and the Sundance Kid*, George Roy Hill, 1969, música de Burt Bacharach), "In the Windmills of Your Mind" de *El caso Thomas Crown* (*The Thomas Crown Affair*, Norman Jewison, 1968, música de Michel Legrand): clasificadas erróneamente como *leitmotiv* porque su audición evoca el film de origen, pero que aparecen sólo en una secuencia y, por tanto, no pueden actuar como *leitmotiv*, ya que para ello deberían repetirse en circunstancias idénticas a las cuales acompañan. Creemos que el *quid* de la cuestión, para justificar la presencia de estas piezas, está en el hecho que son piezas de fácil asimilación que se han hecho populares rápidamente, con el consiguiente éxito comercial y económico (amén de conseguir, en ambos casos, el Oscar a la mejor canción), lo cual posibilita que se conviertan en un *leitmotiv* fuera de contexto. Similar es el caso del "Tema de Lara" perteneciente a la BSM de *Dr. Zhivago* (*Dr. Zhivago*, David Lean, 1965, música de Maurice Jarre), que aparece en múltiples ocasiones a lo largo de la película en situaciones diferentes, sin una adscripción regular, pero cuya audición nos evoca inevitablemente el film de origen.

(20) VALLS, Manel; PADROL, Joan, *Música y cine*, 1986, pág. 16-17.

(21) Los bloques genéricos de enlace se encuentran en contadas ocasiones y sólo en determinadas películas de largometraje que disfrutaban (!) de un descanso durante el cual se paraba la proyección y aparecía un rótulo anunciando el intermedio, mientras una música, compuesta exprofeso para acompañar aquel rótulo, sonaba en la sala. Recordemos ejemplos como *Lo que el viento se llevó* (*Gone With the Wind*, Victor Fleming, 1939, música de Max Steiner), *Los diez mandamientos* (*The Ten Commandments*, Cecil B. De Mile, 1956, música de Elmer Bernstein), *Espartaco* (*Spartacus*, Stanley Kubrick, 1960, música de Alex North), *Lawrence de Arabia* (*Lawrence of Arabia*, David Lean, 1962, música de Maurice Jarre), o *La conquista del Oeste* (*How the West was won*, Henry Hathaway, John Ford y George Marshall, 1962, música de Alfred Newman).

Todavía hoy en Italia se mantiene la costumbre de interrumpir la película para realizar un descanso independientemente del metraje del film, que, además, si es de producción italiana contiene ya el rótulo indicativo del descanso. También encontramos bloques genéricos de enlace en películas de episodios, entre un episodio y otro. A veces, mucho más esporádicamente, encontramos un bloque musical anterior a la aparición de los títulos de crédito de entrada, que puede o no ir acompañado de imagen en la pantalla. Citamos sólo como ejemplos *Camelot* (*Camelot*, Joshua Logan, 1967) o *Creemos en el amor* (*Three Coins in the Fountain*, 1954, Jean Negulesco, música de Víctor Young), con sendas oberturas: en el primer caso un bloque instrumental, y en el segundo un bloque cantado. Estas oberturas las podríamos también calificar como bloque genérico de enlace, ya que actúan como una especie de enlace entre la realidad de la sala y la ficción de la pantalla.

(22) Siegfried KRACAUER (*Teoría del cine...*, pág. 184) habla de *continuum*, del cual dice que su "único polo viene señalado por una música que apunta o transmite el carácter particular de todo un relato; más que a subrayar cualquier secuencia concreta". Si tenemos en cuenta que este *continuum* (para nosotros bloque continuo) puede ser politemático, y que cada tema puede tener un carácter dominante distinto, esta afirmación pierde validez, ya que mezcla criterios que nosotros separamos.

(23) Lo cierto es que, a veces, resulta muy difícil diferenciar entre el plano secundario y el plano de figuración cuando sólo aparecen dos elementos auditivos; pero la experiencia nos ha hecho ver la necesidad de mantener ambos.

(24) Son los "agujeros" a los cuales aludía el compositor Maurice Jaubert cuando decía: "¿Qué le piden a la música la mayoría de nuestros directores? En primer lugar tapar los "agujeros" sonoros, bien porque consideren demasiado silencioso tal pasaje, bien porque el director no haya sabido encontrar en su realización un sonido verdaderamente plausible, sobre todo, si no se lo ha sugerido la imagen" ("La musique de film", en *Esprit*, 1 de abril de 1936, citado por MITRY, *Estética y...*, vol. 2, pág. 139).

(25) Sería el caso ya citado en la nota 19, de *Dr. Zhivago*, donde el "Tema de Lara" se convierte en una especie de comodín musical empleado para todo.

(26) El poco respeto que se ha tenido hacia la música cinematográfica no se ha limitado, no obstante, a justificables problemas técnicos de doblaje: ya en la época del cine mudo, Josep Palau se lamentaba de que *Entr'acte* de Rene Clair se había visto en Barcelona con el acompañamiento de la "Rhapsody in blue" de George Gershwin, y que nunca se había podido escuchar la música original de Erik Satie (cfr. PALAU, J. "Després de la sessió Mirador", en *Mirador*, nº 222, 4 de mayo de 1933).

(27) John Williams (New York, 1932) compositor formado en la Julliard School of Music y en la UCLA. Sus inicios en el terreno musical lo sitúan como intérprete de piano clásico y de jazz, al tiempo que ejercía como arreglista. Desde 1958 toma contacto con el audiovisual, componiendo música para TV y, desde 1960, también para el cine donde ha logrado su fama. Simplificando mucho, podemos decir que su música cinematográfica ha evolucionado desde un estilo próximo al de Henry Mancini —con comedias como *Como robar un millón y...* (*How to steal a million*, William Wyler, 1966) o *Cuidado con el mayordomo* (*Fitzwilly*, Delbert Mann, 1967)— hasta un retorno al sinfonismo que tiene como primera gran obra *Tiburón* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1977) o *La Guerra de las Galaxias* (*Star Wars*, Georges Lucas, 1977), momento en el cual ya se empezará a hablar del "sonido Williams", imitado por muchos otros compositores: retorno al sinfonismo de las grandes orquestas, utilización del *leitmotiv*, casi omnipresencia de la música creando largos temas (sobre todo en los genéricos de salida, que se alargan considerablemente), etc.

CONCLUSION



CONCLUSION

Partiendo del cine mudo como documento histórico y subrayando el valor artístico de la música que lo acompaña, esta tesis planteo la relación existente entre discurso musical y discurso cinematográfico. El análisis de los elementos que facilitan el diálogo entre ambos discursos permitirá al autor y al espectador describir procedimientos de creación audiovisual, así como las posibilidades de intervención educativa que de esta actividad se derivan.

Cabe mencionar que el conocimiento del tema escogido, cubrió las expectativas de análisis, argumentación e investigación, encontrando principalmente, las denominaciones de signos cinematográficos, plasmados en códigos explicando el lenguaje fílmico, que ante años de definiciones en proceso, ahora se interpretan con el puro objetivo de comprender y buscar mas allá de la simple investigación en el conocimiento del cine como arte.

Manifestar los conceptos encontrados en este trabajo, podrá re-definir criterios fundamentados en la teoría acerca del cine, su lenguaje y su función, esto permite, llegar a analizar el contenido audiovisual, centrando la atención en la banda sonora, ya que esta cubrió la necesidad y por lo tanto parte de las metas al conocer su estructura e identificación como parte fundamental en el proceso creativo de los filmes. Ante esto se podría mencionar la capacidad de comprensión que se plasmó para el que este expuesto a una película, en un amplio criterio analítico, pero también, en un sentido practico de atender a las necesidades del ser humano, siendo critico en lo que se ve y se escucha.

Comprender el cine, implica un compromiso de tiempo y gusto, de deleite a priori y a posteriori, por que se menciona esto, porque es el disfrutar, como se citó, lo que uno observa y lo que uno percibe auditivamente, se capta el verdadero significado, la meta y la intención en toda la extensión de la palabra de lo que el arte cinematográfico presenta, eso mismo arte, cultura, tiempo, espacio y muchas veces, nada de todo esto, pero igualmente plasmado como arte, como fuente de creatividad en sincronía.

Reiterando el verdadero objetivo de esta tesis, al comprender el valor y sentimiento del cine, la objetividad de lo que es el tratamiento de la música en un filme, entendida ésta como representación sonora de un objeto visualizado, requiere una esmerada atención pues, de lo contrario, pueden aparecer disfunciones manifiestas entre algunos de los elementos que conforman el concepto de narrativa audiovisual, definido este criterio en dos conceptos:

- 1) La facultad o capacidad de que disponen las imágenes visuales y acústicas para contar historias, es decir, para articularse con otras imágenes y elementos portadores de significación hasta el punto de configurar discursos constructivos de textos, cuyo significado son las historias, debe de representarse en la sincronía y la intención del autor para con su obra cinematográfica sonora y visual.
- 2) La analítica narrativa la cual, observa e identifica en un texto audiovisual dado las unidades mínimas del sistema y del proceso narrativo, reflexiona sobre su comportamiento funcional e interactivo.

Por otro lado, se puede concluir que la música aplicada a la imagen constituye una clasificación y ciertas características de estas, las cuales considero que se manifiesta en la banda de sonido de una producción cinematográfica la que a su vez, contempla tres apartados bien diferenciados:

- a) Los diálogos: se pueden grabar en estudio o mediante toma de sonido directo, posibilidad ésta que consiste en grabar simultáneamente sonido e imagen. Esta práctica tiene defensores y detractores: los primeros consideran que aporta a la producción autenticidad, realismo; por el contrario, sus detractores consideran que, por motivos técnicos o por ruido ambiental, la toma de sonido directo siempre presenta perturbaciones en la grabación, por lo que los diálogos en mal estado deberán ser doblados en estudio.
- b) Los efectos sala: una vez realizadas las tomas de imagen se procede en estudio a la sonorización de todos aquellos ruidos que, por su propia naturaleza, deben quedar presentes durante el visionado de la película: una puerta que se cierra, los pasos al caminar...
- c) La música de ambientación: es aquella cuyo objetivo fundamental es reforzar las características poéticas, expresivas o dramáticas de la imagen; es una música compuesta al servicio del discurso cinematográfico.

La realización de las mezclas en el estudio, fase final del proceso de sonorización, exige un cuidado especial en el tratamiento de las diferentes fuentes que configurarán la banda sonora con el fin de lograr un equilibrio entre ellas, destacando un plano sonoro u otro según las necesidades expresivas de la narración cinematográfica. Es importante señalar que en esta tesis se identificó la música de ambientación, también denominada música aplicada, de acompañamiento o música incidental, la cual puede ser clasificada en dos grandes apartados que se abordaron en esta investigación: Música diegética: la que ha sido compuesta para ilustrar una imagen cinematográfica en la que existe una fuente visible de emisión de sonidos (un tocadiscos, una orquesta de baile, un violinista...)

La música compuesta para ilustrar una secuencia de estas características debe contener, necesariamente, el objeto emisor o los instrumentos que figuran en la imagen; por otro lado la Música no diegética, la cual, su composición no está sujeta a la presencia en la pantalla de ninguna fuente sonora.

Por consiguiente, el compositor goza de libertad en la elección de la plantilla instrumental. La música no diegética tiene como finalidad principal subrayar el carácter poético y/o expresivo de las imágenes proyectadas.

Para concluir, y al subrayar ciertas aclaraciones pertinentes en estos últimos párrafos, es necesario dejar en claro, los objetivos de esta tesis a nivel personal, como una satisfacción representada en el valor autentico del denominado séptimo arte. La cinematografía, cumple y seguirá cumpliendo todas las expectativas como comunicador, y es en este punto donde se reitera el compromiso con la carrera, la necesidad de conocer más acerca del arte cinematográfico llevo al punto de visualizar un análisis, se hace la aclaración, satisfactorio a nivel personal, el cual responde y seguirá profundizándose más, como reiterativo de un comunicador al analizar el contenido audiovisual, en este caso del cine. Comprender la música es un tema inquietante, tal vez para algunos de poco interés, pero conocer y analizar la música y los sonidos, plasmados en un filme como mi tesis lo muestra, representa un trabajo de observación e interpretación de los códigos y mensajes que el lenguaje audiovisual presenta en cada uno de sus proyectos.

Se puede mencionar, que después de haber recolectado información necesaria para llevar a cabo un método, que pueda servir a cualquiera para ser más analíticos, comprendiendo lo que uno ve y escucha, sin dejar el placer por un lado, es un proyecto ambicioso que se llevara a cabo en un ensayo o en alguna otra tesis, profundizando cada vez más hasta llegar a manifestar métodos y parámetros que lleven al ser humano a valorar la calidad de los mensajes audiovisuales, comprendiendo su estructura y función.

La banda sonora, seguirá siendo el todo auditivo y el complemento fundamental del arte cinematográfico, la complejidad de su arquitectura y desempeño dará pauta a seguir investigando y analizando su función como tal.

BIBLIOGRAFIA



BIBLIOGRAFÍA

- VV.AA., Historia del cine español, Madrid, Cátedra, 1997.
- VV.AA., Historia general del cine, Madrid, Cátedra, 1995-1998 (12 volúmenes).
- Allen, Robert C., and Gomery, Douglas, *Film History: Theory and Practice* (1985)
- Arnheim, Rudolf, *Film as Art* (1957; repr. 1971)
- Aumont, Jacques, *Estética del cine*. Barcelona: Paidós, 1985.
- Aumont, Jacques, y Michel Marie. *Análisis del film*. Barcelona: Paidós, 1990.
- Bazin, André. *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp, 1990.
- Bazin, Andre, *What is Cinema?* 2 vol., trans. by Hugh Gray (1967, 1971)
- Bordwell, David, y Kristin Thompson. *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1995.
- Brownlow, Kevis, *The Parade's Gone By* (1968)
- Casetti, Francesco. *Teorías del cine*. Madrid: Cátedra, 1994.
- Costa, Antonio. *Saber ver el cine*. Barcelona: Paidós, 1991.
- Cook, David A., *A History of Narrative Film, 1889-1979* (1981)
- Cowie, Peter, ed., *Concise History of the Cinema*, 2 vols. (1970)
- Deleuze, Gilles. *La imagen-movimiento*. Barcelona: Paidós, 1984.
- Deleuze, Gilles *La imagen-tiempo*. Barcelona: Paidós, 1985.
- Downing, John D., *Third World Cinema* (1988)
- Eisenstein, Sergei M., *Film Form* (1949; repr. 1969)
- Eisenstein, Sergei. *Teoría y técnica cinematográficas*. Madrid: Rialp, 1989.
- Ellis, J.C., *A History of Film*, 3d ed. (1990)
- Kracauer, Siegfried. *Teoría del cine*. Barcelona: Paidós, 1989.
- Mast, Gerald, *A Short History of the Movies*, 4th ed. (1986)
- Mast, Gerald, and Cohen, Marshall, *Film Theory and Criticism*, 3d ed. (1985)

- Metz, Christian. *Psicoanálisis y cine. El significante imaginario*. Barcelona: Gustavo Gili, 1979.
- Mitry, Jean. *Estética y psicología del cine*. México: Siglo XXI, 1989.
- Romaguera, Joaquim, y Homero Alsina, eds. *Textos y manifiestos del cine*. Madrid: Cátedra, 1989.
- Halliwell, Leslie, *Filmgoer's Companion*, 6th ed. (1977)
- Jowett, Garth, *Film: The Democratic Art* (1976)
- Kael, Pauline, *Reeling* (1976), *5,000 Nights at the Movies: A Guide from A to Z* (1982)
- Movie Love: Complete Reviews, 1988-1991* (1991)
- Kracauer, Siegfried, *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality* (1960)
- Leff, Leonard J., and Simmons, Jerold L., *The Dame in the Kimono: Hollywood, Censorship, and the Production Code, from the 1920s to the 1960s* (1990)
- Medved, Michael, *Hollywood vs. America: Popular Culture and the War on Traditional Values* (1992)
- Monaco, James, *How to Read a Film* (1977)
- Peary, Danny, *Cult Movies* (1981);
- Robinson, David, *The History of World Cinema* (1973).

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- ALSINA THEVENET, H. y ROMAGUERA, J., eds., (1989), *Textos y manifiestos del cine*, Madrid, Cátedra.
- BURCH, Noël (1986), *Praxis del cine*, Madrid, Fundamentos (1ª ed. 1970).
- BURCH, Noël (1987), *El tragaluz del infinito*, Madrid, Cátedra.
- MARINIELLO, Silvestra (1992), *El cine y el fin del arte*, Madrid, Cátedra.
- Monaco, James, *How to Read a Film* (1977)
- Peary, Danny, *Cult Movies* (1981);
- Mast, Gerald, and Cohen, Marshall, *Film Theory and Criticism*, 3d ed. (1985)
- Allen, Robert C., and Gomery, Douglas, *Film History: Theory and Practice* (1985)
- Arnheim, Rudolf, *Film as Art* (1957; repr. 1971)
- Henry. 1962. *Estética del cine*. Buenos Aires, Editorial Universitaria de Buenos Aires.

Bettetini, Gianfranco. 1975. Cine: Lengua y escritura. México, Fondo de Cultura Económica.

Chiarini, Luigi. 1968. Arte y técnica del film. Barcelona, Ediciones Península.

Duca, Lo. 1960. Historia del cine. Buenos Aires, Editorial Universitaria de Buenos Aires.

May, Renato. 1962. El lenguaje del film. Madrid, Ediciones Rialp, S.A.

Sandoul, G. 1960. Las maravillas del cine. México, Breviarios. Fondo de Cultura Económica.

The Film Encyclopedia (3rd Ed) Ephraim Katz, Fred Klein, Ronald Dean Nolan, Ronald Dean Nolan 3rd Rev edition (March 1998)

HERNANDEZ SAMPIERI, Roberto. Metodología de la investigación. Edit. Mc Graw Hill

FUENTES ELECTRONICAS

Cine de autor

<http://www.cinematk.com/>

THE FILM IN THE NEW CENTURY

<http://www.geocities.com/Hollywood/Studio/9647/>

The City of Absurdity

<http://www.geocities.com/~mikehartmann/losthighway/>

The Mysterious and Disturbing Films

<http://www.netmediapro.com/maninblack/DavidLynch/index.html>

FILMOTECA DE LA UNAM

<http://www.unam.mx/filmoteca/>

GLOSARIO



GLOSARIO

Banda sonora o soundtrack, denominado así a todo sonido involucrado en un filme.

Bloques es el término que se utiliza en música cinematográfica para designar cada uno de los fragmentos musicales.

Bloque Continuo que podemos encontrar de manera singular en películas de los años treinta (como lastre todavía del acompañamiento musical ininterrumpido de la época silente)

Bloque Genérico de enlace se encuentran en contadas ocasiones y sólo en determinadas películas de largometraje

Bloque Plano primera intención auditiva entre imagen y sonido.

BS Banda Sonora no musical

BSM Banda Sonora musical

Bloque Secuencia(total o parcial), que coincidiría con el desarrollo de una secuencia (o parte de esta)

Bloque Transición utilizado como paso de una secuencia a otra generalmente atemático y breve

Bloque de Recurso Son los "agujeros" a los cuales aludía el compositor Maurice Jaubert cuando decía: "¿Qué le piden a la música la mayoría de nuestros directores? En primer lugar tapar los "agujeros" sonoros.

Clichés estereotipo, modelo establecido.

Código 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.

Código Cinematográfico significante que estructura el lenguaje cinematográfico, este puede ser mixto, que contiene signos visuales o auditivos.

Código Correlacional es una regla que asocia los elementos de dos *s-códigos*, dando lugar a un sistema bi-plano.

Convergencia Cronológica

Convergencia Cultural Local aquella que usa música característica de una determinada región o ambiente físico para acompañar imágenes del mismo

Convergencia Cultural Cronológica aquella que usa música característica de una determinada época

Corpus cuerpo o estructura de bloques, ideas, o fase de pre-producción de un filme.

Edición Rítmica sincronía entre imagen y sonido, incluyendo la musicalización, tomando en cuenta el ritmo que el autor de un filme, pretende dar a su obra.

Estilo Audiovisual concepto del autor del filme ante la presentación de imagen y sonido.

Escena lugar determinado donde se filma una o varias tomas.

Estructura incluye como esta construido un filme, su arquitectura en general.

Estructuración Dramática es la manera en la que están organizados los elementos básicos del drama o historia.

Falso Leitmotiv se convierte en una especie de comodín musical empleado para todo.

Forma se refiere al esquema general de la obra filmica

Fuente Sonora Real aquella cuya fuente sonora aparece en pantalla, y es, por tanto, una fuente sonora ópticamente real

Fuente Sonora Irreal es música que proviene de la nada, música cuya presencia no tiene ninguna justificación física, ya que no hay ninguna fuente sonora que la produzca

Función Articuladora pretende la representación real para la estructura coherente de sonidos y musicalización en un filme.

Géneros Cinematográficos variedad de categorías previamente instituidas en la teoría del cine.

Guión Cinematográfico implica el contenido general de un filme, donde se toma en cuenta principalmente secuencias, escenas y tomas.

Leitmotiv tema, o conjunto musical, claramente definido para identificar la aparición de un personaje y simbolizar a una persona, objeto, lugar, idea o estado mental. El leitmotiv es una herramienta dramática que es utilizada en films de genero principalmente.

Lenguaje Cinematográfico conjunto (estructurado y operativo) de los recursos significantes que hacen posible construir un film como discurso.

MDC Música De Cine

Música Diegética la que ha sido compuesta para ilustrar una imagen cinematográfica en la que existe una fuente visible de emisión de sonidos

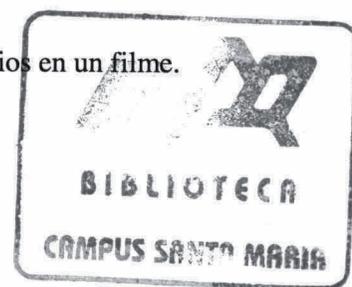
Música no Diegética su composición no está sujeta a la presencia en la pantalla de ninguna fuente sonora.

Nickelodeons pequeños teatros de fachada de almacén para la proyección de cortometrajes a principio del siglo.

Persistencia Retiniana juego de persistencia retiniana, percibido por el ojo y la mente humana que hacía parecer que los dibujos o fotografías se movían mediante repetir un ciclo de estatica .

Perspectiva de donde se observa y con que motivo se pretende se ha visto un punto de vista en alguna toma y esecena.

Plano auditivo representación audiovisual de la percepción de sonidos primarios en un filme.



Plano de Figuración nombrado en otros términos como telón sonoro, viene a representar la música de fondo.

Pluricódigo podría decirse un hiper-código, ya que en el concurren tanto códigos de denotación, como códigos de connotación

Praxinoscopio, un *Zootropo*, mejorado en el que los dibujos eran observados por reflexión sobre una corona de espejos planos colocados a media distancia entre el eje y la periferia del cilindro y de esta forma la imagen de los espejos se encontraba visualmente en el centro del cilindro

Pre-producción realización previa a la obra fílmica, incluye, guión técnico, sotryboard, etc. Matiza el contenido, la forma y la estructura.

Profundidad se refiere principalmente a profundidad de campo, esto en cuanto a fotografía cinematográfica.

Producción realización del filme en tiempo real, incluye la filmacion total y el contenido general de la película.

Secuencia contiene principio, desarrollo y final

Semiosis Cinematográfica o semiótica cinematográfica, que refiere a la connotación de signos, codigos o símbolos en los que el autor pretende interpretar algo, mediante imágenes y sonidos.

Star System sistema utilizado por productores que por medio de la contratación de estrellas de Hollywood principalmente favorecía su propósito de comercialización.

Stock Music

Storyboard historia y estructura de un filme, plasmado en imágenes que simulan las tomas y escenas.

Soundtrack banda sonora, constituye, toda la música, los sonidos, ruidos y silencios dentro de un filme.

Thaumatrope (1926), en el que la veloz rotación de un cartón extendido entre dos cuerdas provocaba la superposición visual de los dibujos pintados en las dos caras del disco.