

ANÁLISIS CINEMATográfico

Comprender / Analizar / Interpretar

Autor: Francisco Hervada Martín
(director de cine y guionista)

Director: Francisco Javier Domínguez Burrieza

ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO

Un mismo texto permite incontables interpretaciones: no hay una interpretación "correcta" (Nietzsche)

La verdad es: Un ejército móvil de metáforas, metonimias, antropomorfismos, en una palabra, una suma de relaciones humanas que han sido realzadas, extrapoladas, adornadas poética y retóricamente y que, después de un prolongado uso, a un pueblo le parecen fijas, canónicas, obligatorias: las verdades son ilusiones de las que se ha olvidado que lo son, metáforas que se han vuelto gastadas y sin fuerza sensible, monedas que han perdido su imagen y que ahora ya no se consideran como monedas, sino como metal (Nietzsche)

ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO

Códigos cinematográficos:

- Conjunto de signos productores y transmisores de mensajes emitidos a los espectadores a través de un discurso audiovisual.
- Análisis de la disposición de los elementos de la imagen, plano a plano, en busca de la estructura y de los signos portadores de mensaje hasta configurar tanto el sentido como la autoría

ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO

Hecho fundamental: el film construye sus códigos en el interior del discurso, cada película genera su propia codificación (coincidente o no con los parámetros dominantes).

El proceso de análisis e interpretación está, pues, íntimamente ligado al descubrimiento de ese mecanismo autocodificador.

Descripción + interpretación.

Niveles de análisis del contenido fílmico (1)

Los italianos Casetti y Di Chio centran su análisis en la búsqueda de códigos visibles (icónicos, gráficos, sonoros y sintácticos)

Siguiendo la definición propuesta por Casetti y Di Chio podemos entender el análisis como “aquel conjunto de operaciones sobre un objeto determinado y consistente en su descomposición y en su sucesiva recomposición, con el fin de identificar mejor los componentes, la arquitectura, los movimientos, la dinámica, etc.”

ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO

El método de Casetti y Di Chio consiste en determinar las tres instancias básicas que debe contener el análisis fílmico: la *representación*, la *narración* y la *comunicación*.

La representación es definida como la puesta en marcha de una reproducción, analizable a partir de la puesta en escena, la puesta en cuadro (encuadre) y la puesta en serie (el montaje)

La narración debe estudiarse partiendo de sus componentes: *acontecimientos*, *personajes*, *situaciones* y *transformaciones*.

El análisis de la comunicación se basa en el estudio del emisor como *narrador*, del receptor como *narratario* y el *punto de vista*.

Componentes narrativos visuales (1)

PLANO: (correlativo) bajo un mismo concepto se designa una doble fragmentación: como unidad espacio-temporal (parte conformante de una secuencia) o como escala de los campos (primer plano, plano medio...)

TAMAÑO DE PLANO: se clasifican en función de la cantidad de espacio representado y de la distancia focal de los objetos filmados. Debe haber una perfecta adecuación entre el tamaño del plano y su contenido material, por un lado (el plano es tanto más amplio o cercano cuantas menos cosas haya que mostrar), y su contenido dramático, por otro (el plano es más cercano cuanto más dramático es su aporte o cuanto mayor es su significado ideológico).

Componentes narrativos visuales (2)

POSICIÓN DE LA CÁMARA: dónde está situada la cámara en ese espacio dado. Se comenta además si la cámara se ha dispuesto de forma frontal u oblicua con respecto a las coordenadas espaciales de referencia, lo que sirve a su vez como trabajo previo a la detección de los elementos compositivos.

ANGULACIÓN: percepción subjetiva: un *contrapicado* sirve para engrandecer y enfatizar el personaje, mientras que un *picado* quiere significar debilidad, opresión, etc.

Componentes narrativos visuales (3)

MOVIMIENTO DE CÁMARA: se pueden establecer dos tipos básicos de movimientos: sobre el *propio eje* de la cámara o por *traslación*.

Al primer tipo corresponderían los movimientos llamados *panorámicos*, que describen arcos en cualquier dirección, permitiendo la descripción visual del sujeto. Por otro lado, al segundo tipo de movimiento, al de traslación, correspondería lo que comúnmente se entiende por *travelling*, o traslado de la cámara en el espacio, que permite el acercamiento, alejamiento o seguimiento de los sujetos.

A estos dos movimientos externos de la cámara cabe añadir el *zoom*, movimiento interno de las lentes del objetivo, que hace posible el pasar de una visión en gran angular a una visión de teleobjetivo, sin solución de continuidad.

Este campo admite una mayor flexibilidad para dar entrada a variaciones (barridos, por ejemplo), características de los movimientos (fluido, lento, rápido, breve, etcétera.) e incluso funciones (expresiva, descriptiva...)

Componentes narrativos visuales (4)

EFECTOS ESPECIALES: también llamados *trucos cinematográficos*:

- La *cámara lenta*, resultante de haber acelerado la toma, que nos dará la sensación de que los sujetos se mueven suavemente y a mucha menos velocidad de la normal. En el plano dramático, permite percibir movimientos muy rápidos que no se pueden ver a simple vista, pero, además, puede dar una singular impresión de poder.
- La *cámara rápida o acelerado*, que se consigue espaciando el ritmo de obtención de los fotogramas, en el que la sensación, a proyección normal, será la de que los sujetos aceleran sus gestos. Fuente muy recurrente de efectos cómicos.
- El *flou*, es decir, la filmación desenfocada que se obtiene mediante un procedimiento que el cine comparte con la fotografía.

Efectos especiales generados por ordenador o mediante el uso de maquetas y los trucajes conseguidos por medio del montaje de la película.

A este respecto Metz propone una clasificación de los trucos basada en el modo en que los percibe el espectador, distinguiendo entre:

- *trucos imperceptibles*, por ejemplo, la utilización de un doble.
- trucos invisibles pero perceptibles, como ocurre con el truco del “hombre invisible”, que el espectador no puede ver pero percibe su existencia.
- trucos visibles, caso del fundido encadenado, que se percibe claramente como manipulación explícita de la imagen.

Componentes narrativos visuales (4)

- TRANSICIONES: Señales que actúan a modo de signos de puntuación:
- los *fundidos*, usados para pasar de unas escenas a otras suavemente, en vez de reducir el cambio a mero corte. Podemos destacar dos tipos básicos de fundidos: el *fundido encadenado*, en el que una imagen se desvanece y aparece otra; el *fundido en negro*, la imagen se esfuma en el vacío o aparece a partir de él.
 - la *cortinilla*, línea divisoria entre dos imágenes que se mueve lateral o verticalmente reduciendo una imagen o dejando paso a otra.
 - el *iris*, círculo negro que se cierra progresivamente sobre la imagen.

Componentes narrativos visuales (5)

TONO: El uso de la luz, de su tono y de su color, suele tener una gran carga simbólica en el cine. Hay una estrecha correspondencia entre el color de la luz y las pasiones y emotividades, empleándose el color rojo esencialmente en aquellas escenas de violencia, sexo, pasión, mientras que la frialdad de carácter, los nervios de acero, la serenidad, la razón suelen teñirse de azul.

ILUMINACIÓN: se deberá atender básicamente a aspectos lumínicos referidos a si la secuencia se desarrolla en *espacios interiores* o en *exteriores* o si la acción transcurre de *día* o de *noche*.

Otro apartado esencial a tener en cuenta, además de los *fenómenos naturales*, es el de las *condiciones atmosféricas* bajo las que se ha rodado la escena (lluvia, niebla, nieve, sol...), condiciones que inciden naturalmente sobre la luminosidad y el valor significativo –simbólico– de la luz dentro del filme.

Componentes narrativos visuales (6)

ENCUADRE Y COMPOSICIÓN: se estudia aquí la dinámica de las líneas de fuerza, las dominantes cromáticas, la disposición de los personajes y objetos en los distintos términos o las características del encuadre, con especial énfasis en la estabilidad o inestabilidad del mismo.

Componentes narrativos sonoros (1)

PALABRA: es un elemento de identificación de los personajes, en la misma medida que el vestuario, la conducta general, etc. Hay, pues, una adecuación necesaria entre lo que dice un personaje y cómo lo dice, y entre su situación social e histórica.

El diálogo reduce las ambigüedades de los enunciados visuales.

Componentes narrativos sonoros (2)

MÚSICA: se define según su intencionalidad. Se distingue entre las músicas llamadas implícitas y las ambientales y significativas.

Entre las primeras están aquellas que hacen audible lo que ocurre visualmente: un compositor tocando el piano, pongamos por caso, o una marcha militar durante un desfile.

En el segundo grupo estarían aquéllas que ayudan a crear un clima, tanto por su ritmo como por el timbre o la tonalidad, adelantando o anunciando lo que va a suceder en las imágenes y cobrando, por consiguiente, un valor propio, una significación propia.

Componentes narrativos sonoros (3)

AMBIENTE

RUIDO: Se recogen los diferentes sonidos no verbales ni musicales presentes en cada plano. Se considera irrelevante especificar el procedimiento técnico con el que puede haberse obtenido cada uno de ellos (si de forma directa o bien mediante determinados efectos), limitándonos a considerar que son ambientales (pertenecientes al ambiente que estamos contemplando en la imágenes) y señalando los casos en que, por estar añadidos con algún fin determinado, pueden entenderse como ‘de efecto’.

Instancias narrativas (1)

PERSONAJES: Se deberá atender a la división entre actores principales, secundarios y extras, así como también al papel que les ha sido asignado a cada uno en el filme, siguiendo a Casetti y Di Chio, desde tres puntos de vista: el actor como personaje, como actante y en función del rol que desempeña:

a) Como *personaje*, el papel que los protagonistas pueden desempeñar será:

- Plano o redondo, o sea, simple y unidimensional o, por el contrario, complejo y variado.
- Lineal o contrastado, es decir, uniforme y bien calibrado o, por el contrario, inestable y contradictorio.
- Estático o dinámico, esto es, constante y estable o, por el contrario, en continua evolución.

b) Como *actante*, el papel asignado a los actores puede ser de:

- Sujeto/Objeto. El sujeto designa a la persona que se mueve hacia el objeto para conquistarlo y a la vez actúa sobre él y el mundo que lo rodea, mientras que el objeto representa la meta que la persona desea alcanzar.
- Destinador/Destinario. El destinador designa el punto de origen del objeto y el destinatario quien recibe el objeto.
- Adyuvante/Oponente. El adyuvante será la figura o figuras que ayuden al destinatario a superar las pruebas impuestas para conseguir el objeto, mientras que el oponente se dedicará a impedir el éxito del protagonista.

c) en *función del rol*, el papel que habrá de interpretar el actor podrá ser:

- Activo/Pasivo.
- Influenciador/Autónomo.
- Modificador/Conservador.
- Mejorador/Degradador.
- Protector/Frustrador.
- Protagonista/Antagonista.

Atender a otros elementos visuales, pertenecientes también a la realidad plástica del cine, como el *vestuario*, el *maquillaje* y el *atrezzo*, que juegan un papel decisivo en la ambientación, contribuyendo a la credibilidad de la película y dándole a ésta visos de realidad.

- 1) *Realista* conforme a la realidad histórica, propio de aquellas películas en las que el sastre se remite a documentos de época
- 2) *Pararrealista*, aquella para la cual el sastre se ha inspirado en la moda de época pero ha procedido a una estilización, esto es, los trajes poseen una elegancia intemporal
- 3) *Simbólica*, en ella la exactitud histórica no tiene importancia y el traje tiene antes que nada la misión de traducir simbólicamente caracteres, tipos sociales o estados de ánimo.

Instancias narrativas (2)

ACCIÓN: El espectador es llevado a través del relato fílmico, desde un punto inicial en el que se plantea un problema o una situación crítica a un punto final en el que ésta se resuelve, pasando por toda una serie de momentos intermedios en los que se superan los numerosos e imprevistos impedimentos que se interponen a lo largo de la solución deseada.

Pueden distinguirse tres etapas:

- Tratamiento del problema
- Superación de impedimentos
- Resolución

ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO

- Tratamiento del problema: se establecen los rasgos generales de la trama argumental planteándose el conflicto y la solución. Ésta última puede darse de manera clara y precisa desde el primer momento o, por el contrario, aparecer solamente esbozada o apuntada en un cierto sentido.
- Superación de impedimentos: se pone en funcionamiento todo un repertorio de obstáculos que es necesario sortear para llegar a la resolución de la crisis planteada. Las dificultades que surgen de manera inesperada entorpecen, distancian, o demoran la consecución de lo que ya parecía próximo. La solución deja así de estar al alcance de la mano. Es la fase más extensa e importante del discurso fílmico, de la que depende en gran medida su eficacia narrativa y emocional.
- Resolución: se llega a la resolución del problema y se descubre la solución, concluye la intriga y todas las situaciones vividas quedan justificadas.

Dentro de la primera etapa (*tratamiento del problema*), Casetti y Di Chio establecen una relación de las distintas situaciones iniciales:

a) *Privación*: esta situación suele tener lugar al inicio de la historia y consiste en que alguien o algo sustrae a un personaje cosas que le resultan muy queridas, cuyo remedio constituirá el *leiv motiv*.

b) *Alejamiento*: Se trata de una acción doble, puesto que, por un lado, confirma una pérdida (el personaje es separado de su lugar de origen) y, por otro, permite la búsqueda de una solución (el personaje se encamina hacia un posible remedio).

c) *Viaje*: la acción comienza o transcurre en un viaje, teniendo en ocasiones una fuerte carga psicológica.

d) *Prohibición*: el personaje se encuentra limitado por obstáculos precisos que no puede traspasar. Su actitud ante este hecho podrá ser o de respeto a las normas impuestas o de infracción a las mismas.

e) Obligación: el personaje se enfrenta a un deber que ha de cumplir, a una tarea que ha de realizar o a una misión que ha de llevar a cabo. Las posibilidades de respuesta son, al igual que en la prohibición, o cumplir con el deber o evadirse de él.

f) Engaño: el personaje se ve movido a actuar ante el engaño del que ha sido objeto.

g) Prueba: dentro de esta función puede darse un doble caso: la prueba preliminar, dirigida a la obtención de un medio que permitirá al personaje equiparse con vistas a la “batalla” final; o la prueba definitiva, que permite al personaje afrontar de una vez por todas la causa de la falta inicial.

Estas acciones pueden -y suelen- sufrir a lo largo del relato cinematográfico importantes *variaciones estructurales*.

a) *Saturación*: en la que la situación de llegada representa la conclusión lógica, o por los menos predecible, de las premisas propuestas en la situación inicial.

b) *Inversión*: la situación inicial se convierte en su opuesta al final. Es el caso de las narraciones con final sorpresa.

c) *Sustitución*: cuyo estadio de llegada no parece tener relación alguna con el de partida. No hay evolución predecible ni trastorno, sino una variación total de la situación en juego.

d) *Suspensión*: la situación de partida no encuentra su resolución en un estadio de llegada, sino que el final queda abierto.

e) *Estancamiento*: correspondería a la situación de “no variación”. Se da en este caso una insistente permanencia de la situación inicial.

En lo que se refiere al *modelo de acción*, hemos de tener también en cuenta la diferencia que se establece entre una película de estructura lineal, donde la acción es única, y otra de estructura compleja, en la que a partir de un núcleo inicial la acción parte en varias direcciones o, a la inversa, una serie de acciones tienden a confluir en un punto final único.

En el caso de la estructura lineal, el discurso progresa por yuxtaposición o ilación de fragmentos, con un orden cronológico natural y una acción unitaria, mientras que en las películas de estructura compleja no existe una línea única de progreso de la acción ni un único sentido de progresión. Aparecen así obras que tienen varias líneas de acción que se entrecruzan, se acompañan, coinciden o divergen.

Instancias narrativas (3)

ESPACIO: puede ser real o ficticio.

El entorno en el que actúan los personajes, esto es, el decorado en el que se mueven. Podemos hacer una distinción básica entre:

- ambiente pobre, sin apenas decorado
- ambiente rico, con un escenario denso, recargado y muy minucioso
- ambiente armónico, en el que se mezclan elementos decorativos distintos
- ambiente disarmónico, construido sobre una continua variabilidad y duros contrastes del decorado.

Instancias narrativas (4)

TIEMPO: época, el año o el período histórico que recrea el filme. Momento del día (amanecer, mañana, mediodía, tarde, atardecer, noche). Es importante detallar cualquier ruptura que exista en la linealidad temporal del relato, producidas por fenómenos como el flashback, el flashforward o la elipsis.

Puede tratarse de una temporalidad concreta o de una temporalidad abstracta, entendiendo por esta última la sucesión de distintos acontecimientos en un mismo instante, aunque el espectador los perciba cronológicamente.

El relato no tiene por qué ser siempre lineal, por el contrario, pueden darse dentro y a lo largo de él escenas retrospectivas que evocan un acontecimiento o sentimiento que ha intervenido previamente en la diégesis, o en contrapartida escenas que llevan más allá, al aludir a un estado que el personaje sitúa en un futuro. Igualmente, en el filme se pueden dar saltos temporales que nos lleven de una época narrada a otra.

a) El *flashback* o vuelta atrás en el tiempo, esto es, la evocación a posteriori de un acontecimiento anterior al momento de la historia en que nos hallamos. El flashback sirve para completar una carencia u omisión o para retrasar artificialmente los acontecimientos que han de ocurrir de forma inminente

- b) El *flashforward* o salto hacia delante en el tiempo, es decir, la alusión a un acontecimiento que llega antes de su orden normal en la cronología del relato.
- c) La *elipsis o resumen*, por abreviación temporal mensurable o por abreviación temporal no mensurable.
- d) El *ralentí*, es decir, cuando el tiempo de la representación ostenta una duración mayor que el propio tiempo real.

Concepto de *frecuencia*:

- a) *simple y múltiple*, cuando se representa una sola vez o muchas lo que ha sucedido una sola vez o muchas veces
- b) *repetitiva*, cuando un acontecimiento se representa distintas veces desde diferentes puntos de vista, dilatándose artificialmente su duración
- c) *iterativa*, frecuencia poco usual, con ella se intenta expresar la circularidad de un mismo acontecimiento o acción, que termina y vuelve a empezar.

En función de su orden temporal, el relato fílmico puede ser:

- *Circular*, cuando el punto de llegada del filme resulta ser siempre idéntico al de origen.
- *Cíclico*, cuando el tiempo viene determinado por una sucesión de acontecimientos ordenados de modo que el punto de llegada del filme resulta ser análogo al de origen, aunque no idéntico.
- *Lineal*, orden propio de aquellas películas en las que se da una sucesión ordenada de acontecimientos siendo el punto de llegada del filme siempre distinto al de partida. La ordenación lineal puede ser vectorial, cuando el orden es continuo y homogéneo, o no vectorial, si el orden viene fracturado por un flashback (retroceso al pasado) o por un flashforward (anticipación al futuro).
- *Anacrónico* o privado de relaciones cronológicas definidas, es decir, cuando se dan continuos saltos hacia atrás o hacia delante en el tiempo.

Instancias narrativas (5)

NARRADOR:

1. Es un sujeto con un nombre, una identificación, que vive en tal país y en tal ciudad, que ha tomado la iniciativa de escribir una historia, es el “autor”.
2. El narrador representa una cierta conciencia total, aparentemente impersonal, es interior a los personajes y exterior a ellos. Es un narrador omnisciente.
3. El narrador está limitado por las propias limitaciones de sus personajes, como si cada personaje fuera el emisor del relato.

Categorías de narrador:

- a) Un narrador omnisciente, sabe más que los personajes (focalización cero)
- b) Un narrador que no sabe más que lo que sabe un personaje (focalización interna)
 - Una focalización *fija*. En esta nunca se abandona el punto de vista del personaje. El relato aparece limitado por lo que implica la restricción de su campo de visión
 - Una focalización *variable*, donde la voz narrativa pasa de un personaje a otro.
 - Una focalización llamada *múltiple*, que se utiliza para que el autor pueda pasar de un personaje a otro y de este al siguiente, en una sucesión de puntos de vista.
- c) Un narrador que sabe menos que un personaje (focalización externa)

Instancias narrativas (6)

ORDENACIÓN (MONTAJE): Cómo se organiza la sucesión de imágenes:

Eisenstein y el montaje soberano
vs
Bazin y el cine de la transparencia

Semiótica (1)

El análisis del relato y de las estructuras narrativas ha correspondido durante años al campo semiótico, comenzando por Propp, Levy-Strauss, las escuelas de Greimas y de Barthes, hasta llegar al estudio semiótico de la trama con Bremond, Metz, Todorov, Genette, y Eco.

Bremond, por ejemplo, argumenta que el análisis del relato debe centrarse en la búsqueda de una lógica de los posibles narrativos y aclara que “el estudio semiológico puede ser dividido en dos sectores: por una parte, el análisis de las técnicas de narración y, por otra parte, la investigación de las leyes que rigen el universo narrado”

Reglas de la narrativa:

Ley de la construcción o estructura dramática

Ley de la progresión continua

Ley de la Unidad (Aristóteles)

Ley de la repetición

Ley del punto de vista

Conceptos de significado y sentido.

El primero es «producto del código, independientemente de todo sujeto, el sentido, en cambio, sólo existe en relación con un sujeto: es, por decirlo así, el significado que algo tiene para alguien, la manera en que se integra en su experiencia, en su relación con el mundo» (González Requena).

El último procedimiento se centra en la interpretación de los resultados para extraer aspectos culturales, representados en las imágenes. Es necesario recordar que toda imagen es un signo y todo signo es un instrumento cultural. Como bien lo expresa Eco (1994), para elaborar un signo icónico –como la imagen– hace falta que la cultura defina objetos reconocibles, basándose en algunas características destacadas o rasgos de reconocimientos presentes en el contenido del film.

El cine, como instrumento cultural, representa los conocimientos humanos y las facultades intelectuales del ser humano. Reproduce elementos originados de la práctica histórica, social y política para que tengamos referencia de nuestro lugar y de nuestro papel en la sociedad en la cual nos ha tocado vivir.