ICONOS

Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura

PROPUESTA DE MODELO DE ANÁLISIS DEL MEGALENGUAJE DEL CINE, DESDE LA COMPARATIVA DE PELÍCULAS COMERCIALES Y DE AUTOR

TESIS

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN CON MEDIOS VIRTUALES

PRESENTA:

IVÁN JONATHAN ANAYA ARELLANO

ASESOR:

DR. JOSÉ RAFAEL MAULEÓN RODRÍGUEZ

CIUDAD DE MÉXICO JULIO, 2017

RECONOCIMIENTO DE VALIDEZ OFICIAL DE ESTUDIOS DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA SEGÚN ACUERDO NO. 2005625 DE FECHA DE 22 SEPTIEMBRE DE 2005. Clave 2012

Índice Pág.

Introducción 5

Capítulo I. El lenguaje cinematográfico 12

1.1 Definición del lenguaje cinematográfico 13

1.2 Evolución del lenguaje cinematográfico 26

1.3 Relaciones de los lenguajes que integran lo cinematográfico 32

1.3.1 Visual 33

1.3.2 Sonoro 44

1.3.3 Técnico 50

1.3.4 Temporal 62

1.4 Preliminares 65

Capítulo II. Técnica y metodología 67

2.1 Técnica de investigación 69

2.2 Muestra de películas ganadoras del Oscar y la Palma de Oro 70

2.2.1 Películas ganadoras del Oscar 71

2.2.2 Películas ganadoras de la Palma de Oro 75

2.3 Metodología de investigación 79

2.4 Preliminares 80

Capítulo III. El análisis 81

3.1 *Gladiator* (*Gladiador*. Scott 2000) 81

3.2 *Crash* (*Crash: Alto impacto*. Haggis 2004) 91

3.3 *King´s speech* (*El discurso del rey*. Hooper 2010) 98

3.4 *Spotlight* (*En primera plana*. McCarthy 2015) 106

3.5 *Dancer in the dark* (*Bailando en la oscuridad*. Trier 2000) 113

3.6 *L´enfant* (*El niño*. Dardenne y Dardenne 2005) 121

3.7 *Loong Boonmee raleuk chat* (*La leyenda del tío Boonmee*. Weerasethakul 2010) 129

3.8 *Dheepan* (*Dheepan*. Audiard 2015) 137

3.9 Preliminares 144

Capítulo IV. Diagnóstico e interpretación de datos 145

4.1 Premio Oscar 145

4.2 Palma de Oro 155

4.3 Interpretación de datos: entre el estilo clásico y el estilo experimental 161

4.4 Interacciones de los diversos lenguajes en el megalenguaje del cine 168

4.5 Preliminares 170

Conclusiones 171

Fuentes de consulta 177

Introducción

Cuando se elige ver una película se ponen en relación varias cosas tales como: el tiempo invertido en observar la obra, el pacto entre espectador y creador para entender que lo mostrado puede ser irreal pero verosímil, bajo las reglas del mundo planteado por el director; y muchas veces, la inversión económica que implica acceder a este espectáculo. La fascinación que ha creado el cine a través de los años no ha decrecido, por el contrario, ya se ha creado una industria, géneros y sub géneros cinematográficos; la tecnología avanza e influye en el cine, pero también la industria cinematográfica exige de la tecnología que esté a la altura para poder crear mundos tan grandes, como la imaginación de sus creadores.

El cine es un medio atrayente e incrustado en nuestra vida, que provoca lágrimas, risas, emociones de impacto e incluso, reflexiones profundas; es una fuente de comunicación importante, pero no todo filme es igual. En el siglo XXI es posible entender el código cinematográfico, lo cual crea una relación entre el creador, la obra cinematográfica y el espectador. En dicha relación ocurre un fenómeno interesante, ya que se presume que muchos pueden entender el código, pero no todos pueden generarlo (tema que no es de interés para esta investigación).

La evidencia de lo anterior es el crecimiento de las salas cinematográficas, lo cual permite suponer que cada vez hay más personas que se relacionan con el lenguaje cinematográfico, e incluso pareciera que con los otros lenguajes entrelazados con el cine. La pregunta es si se sabe a cabalidad cómo combinar los elementos de cada lenguaje, dentro del lenguaje cinematográfico.

Esta investigación ahonda en las relaciones entre los lenguajes que conforman lo que se llama en este trabajo megalenguaje del cine, concebido como los lenguajes inmersos en el cine y los elementos de cada uno puestos en funcionamiento para crear una película. Aquí se rescatan las posturas de diversos teóricos sobre el desarrollo del lenguaje cinematográfico, para hacer una revisión cronológica de la evolución del cine, desde sus balbuceos con los juguetes ópticos, su nacimiento formal con los hermanos Lumière, se transita la etapa donde se comienza a cuestionar si este medio es en realidad un lenguaje, y para aclarar este último punto, se necesita revisar qué es lenguaje bajo la perspectiva de Ferdinand de Saussure y entender cómo se forma el lenguaje cinematográfico. Y finalmente se llega a la época donde el cine es un medio de comunicación y entretenimiento, inmerso profundamente en muchos casos en la vida cotidiana de las personas.

Desde esta lógica evolutiva, se llega a los teóricos clásicos de cine como Bela Baláz, quien es muy claro en poner el punto de inflexión respecto a cuestionamientos con los cuales surgió el cine. Como: si el cine ¿es arte o mero registro mecánico de fenómenos visuales?, ¿es lenguaje o un sueño?, ¿es arte, comercio o ambos? Por su parte, el investigador Robert Stam señala que, estas dudas surgieron con el cine y algunas aún son pertinentes en la actualidad. (Stam 43) Pero si se retoma a Baláz, se puntualiza que el cine encuentra su propio lenguaje cuando se aparta del lenguaje del teatro.

También se abordan los trabajos de George Meliés y David W. Griffith, dos cineastas que experimentaron con el nuevo medio, al primero se le atribuye crear los géneros cinematográficos al realizar historias narrativas explícitas y mundos fantásticos, más allá de solo registrar

fragmentos de la realidad. Y David W. Griffith redimensionó las posibilidades del lenguaje cinematográfico, con su tipo de montaje estableció que se creaba algo más y que el público era capaz de entender las situaciones paralelas en el tiempo de la película.[1]

Incluso, se puede mencionar, al hablar de cuestiones cinematográficas, el reconocimiento de Griffith por cineastas soviéticos de la talla de Sergei Eisenstein, quien dijo que todos los cineastas le debían algo a Griffith.

Este trabajo pretende ser una guía que sirva de base a estudiantes, profesionales, investigadores o cualquier persona, interesada en proyectos audiovisuales y que quiera tener un acercamiento sobre la construcción y la transmisión de un mensaje por medio del cine, dicho acercamiento es desde la perspectiva de dos tendencias de interés, que son apoyadas por festivales, en específico Hollywood con el premio Oscar y el Festival de Cannes con el galardón de la Palma de Oro, en otras palabras: cine comercial[2] y cine de autor.

El objetivo general de la investigación es encontrar las categorías fundamentales que forman el lenguaje cinematográfico, mediante el desglose de lenguajes. Pare entender cómo se estructura el mensaje fílmico desde diferentes perspectivas: cine comercial y cine de autor. Y responder a las preguntas de investigación: ¿cuáles son los elementos

[1] Aunque es complicado reconocer a Griffith por sus contenidos racistas mostrados en sus filmes. "… periódicos afroamericanos como el California Eagle, publicado en Los Ángeles, protestaron contra el racismo de películas como El nacimiento de una nación, de Griffith." (Stam 41)

[2] Se entiende que el fin de todo filme es ser visto por el mayor número de personas por lo que tiene un carácter comercial, el término no se toma en un sentido negativo sino que se emplea este término como el principal fin de este tipo de cine más allá de la experimentación personal, la búsqueda de nuevas formas de expresión, o ver a la película como una obra de arte; el principal objetivo es que sea redituable económicamente.

básicos que se necesitan para la creación de filmes y cuáles son las principales diferencias o coincidencias en la realización de películas desde las posturas más conocidas, cine comercial y cine de autor?

La hipótesis general de investigación es que el cine comercial utiliza estructuras rígidas, que se repiten película a película y que el cine de autor tiene una construcción flexible, que buscan expresiones singulares para narrar sus historias.

Para ello en el primer capítulo se tiene como objetivo definir qué es lenguaje para la presente investigación y encontrar los diferentes lenguajes que forman parte del cine. Para ello se responde a la pregunta ¿cuáles son los elementos que forman parte del cine y cómo funcionan? La hipótesis del primer capítulo es que los elementos que componen el lenguaje cinematográfico son: lo visual, lo sonoro, lo técnico y temporal; los cuales subordinan sus funciones individuales como lenguajes para crear un todo dentro de la película.

Se explora cada elemento, su función para construir un filme y cómo debe ser usado para la unión de imágenes. Se hace un recorrido histórico de la aparición del cine y se destacan varios cineastas y teóricos que han contribuido para explicar el fenómeno fílmico. Se desglosan y definen las categorías que conforman cada lenguaje (visual, sonoro, técnico y temporal), para lograr un acercamiento integral de cómo se constituye una película, lo que aporta a la misma cada lenguaje y entender que no todos los elementos se utilizan en cada obra cinematográfica.

El segundo capítulo se refiere a la técnica y la metodología de la investigación. El objetivo es mostrar y justificar la elección de los grupos

representativos de películas de los dos estilos de filmes el comercial y el de autor, para relacionarlos al estilo de cine de más habla y estilo más lengua. La manera de utilizar este método, es tener en cuenta la idea de la existencia de dos grandes formas de hacer cine, y se hace un símil con la propuesta de Saussure, películas de más lengua, es decir obras normadas con una estructura definida, con parámetros a seguir; y por otra parte, obras de más habla, donde hay mayor libertad creativa, se da una expresión individual en cada obra y la forma de narrar es flexible, sin perder el foco que ninguna de las dos posturas es totalmente excluyente de la otra. Se mencionan las técnicas y metodologías de investigación para abordar estas películas y se explica cómo se realiza el análisis, se dividen a las películas en cuatro lenguajes visual, sonoro, técnico y temporal.

En el tercer capítulo se aplica el modelo de análisis propuesto con base en el acercamiento teórico sustentado en el primer capítulo, y se muestra el cuadro de análisis que retoma las categorías de los lenguajes que son parte del megalenguaje del cine. Se han seleccionado dos festivales de mayor difusión, y mayor trascendencia, al menos en el mundo occidental, el premio Oscar y el Festival de Cannes, ya que ambos galardonan año con año, de acuerdo a sus estándares, a las mejores obras. Se retoma desde el inicio del presente siglo, con un lapso de cinco años de diferencia entre película y película, lo cual deja 8 obras como objetos de análisis:

Gladiator/Gladiador, (Scott 2000), *Crash/Alto impacto* (Haggis 2005), *The King Speech/El discurso del rey* (Hooper 2010), *Spotlight/En primera plana* (McCarthy 2015). Por el lado de el Festival de Cannes, *Dancer in the Dark/Bailando en la oscuridad* (Trier 2000), L'enfant/*El*

niño (Pierre y Dardenne 2005), *Lung Boonmee* Raluek/*La leyenda del tío Boonmee* (Weerasethakul 2010), y *Dheepan*/*Dheepan* (Audiard 2015).

En el capítulo cuatro se observa que una vez realizado este análisis se da un diagnóstico por lenguaje de cada obra cinematográfica, se explica el porqué y con qué fin se usan los elementos de cada lenguaje dentro de la película. La pregunta de este capítulo es ¿si hay una estructura marcada por las películas comerciales que no se encuentra en filmes de cine de autor? A lo cual se tiene por hipótesis que de las dos formas analizadas para realizar películas en la de cine de más lengua, es decir, en el cine comercial se encontrarán más constantes que en el cine de autor que ofrece una amplia variedad para la realización de filmes. Se explica el uso y porqué de algunos datos, así como la forma de presentarlos. Cada película es desglosada de la misma manera para detectar si es que existen coincidencias entre filmes o para encontrar la forma particular en que cada obra fue construida.

Y para comparar cada certamen se cotejan los resultados de los dos grupos de películas, las ganadoras del Oscar y las ganadoras de la Palma de Oro. Se retoma la base teórica del primer capítulo para conformar los resultados con base en el modelo de análisis propuesto, se reflexiona sobre el uso de ciertos elementos y cómo es que afectan la narración de la historia. Se da a entender el efecto que ciertos elementos provocan al ser dominantes o ausentes a lo largo de los filmes y entender qué estilo es más fácil de entender y por qué ocurre este fenómeno. Y desde luego se contrastan las dos formas de hacer películas para entender si es que de verdad son propuestas contrarias o en realidad tienen marcados puntos de encuentro.

Finalmente se exponen los resultados del análisis y se mencionan los alcances obtenidos mediante esta investigación, así como comparar los resultados obtenidos con las hipótesis propuestas al inicio de la investigación, y sobre todo se deja el tema como una puerta que se abre para futuras investigaciones de diferentes alcances que pueden profundizar en el tema, aplicarlo a otros medios audiovisuales, a otro grupo de películas, para debates y análisis del lenguaje cinematográfico.

Capítulo I. El lenguaje cinematográfico

Para iniciar la "proyección" –para hacer un símil con el cine–, de la presente investigación, es necesario saber la esencia de lo que nos atañe, en este caso, el lenguaje cinematográfico. El objetivo de este capítulo es definir los diferentes lenguajes que están imbricados dentro del cine, para analizar ¿cuáles son los elementos que forman parte del cine y cómo funcionan? Se revisan cada lenguaje por separado con la consideración de que están expuestos desde su función cinematográfica.

Y para lograrlo se ha optado por hacer un recorrido por la genealogía de este término y sus diferentes etapas de desarrollo; mencionar las posturas de teóricos de cine es indispensable, desde aquellos que no ven un lenguaje en el quehacer cinematográfico seguido por quienes sí encuentran un lenguaje cinematográfico, y basan su argumento al recurrir a categorías del lenguaje verbal.

Una vez realizada esta revisión se toma en cuenta lo que es lenguaje en sí desde la perspectiva de Ferdinand de Saussure, y se muestra lo que está investigación encuentra de característico del lenguaje cinematográfico.

La hipótesis del presente capítulo es que los elementos de los cuales se compone el lenguaje cinematográfico son: lo visual, lo verbal, lo sonoro y lo técnico, los cuales subordinan sus funciones individuales como lenguajes para crear un todo dentro del mensaje cinematográfico. Por ello es necesario exponer y definir sus elementos para entender cómo funcionan dentro de una película.

1.1 Definición del lenguaje cinematográfico

Cuando se habla del nacimiento del quehacer cinematográfico con un orden lógico de sus elementos, es que surja el nombre del cineasta inglés David W. Griffith, quien para algunos teóricos es el "Padre del lenguaje cinematográfico".

> Esta progresión de acumulación, ganancia y decantación va a desembocar en la formulación de un lenguaje cinematográfico articulado y coherente, suficientemente afín para la organización de una industria cinematográfica destinada a servir como reflejo y recreación del mundo y de la vida. Es aquí en donde aparece la figura fundamental de quien debemos de considerar como el verdadero inventor del cine, tal como hoy se nos proyecta en las pantallas: David Walker Griffith. (Pulecio 21)

Obviamente existían trabajos de Edwin S. Porter y el propio George Meliés quien de forma ingeniosa creaba narraciones que perfilaron el género de ficción, como fue en 1902 *El viaje a la Luna*. Pero no se puede olvidar tampoco al cineasta soviético Sergei Eisenstein, estudioso y creador cinematográfico, y pilar de una columna que encumbró el cine de montaje. Pero incluso el propio Eisenstein reconoció los grandes aportes de Griffith al referirse a Griffith como "… el padre de todos nosotros…" en relación con los cineastas y afirmar que: "No hay ningún cineasta en el mundo que no le deba algo. Lo mejor del cine soviético ha salido de *Intolerancia.* En lo que a mí concierne se lo debo todo." [Eisenstein] (en Pulecio 26)

Esta declaración ayuda a entender la importancia que tuvo Griffith para el desarrollo del cine, ya que los soviéticos teorizaron sobre el montaje cinematográfico pero en la práctica ya muchas cosa habían sido mostradas en la pantalla grande.

> David W. Griffith, piensa Balázs, inicia la creación del nuevo lenguaje al decidirse a recortar las escenas en fragmentos alterando las distancias y los ángulos de la cámara, y tejiendo el filme no sobre el principio de las escenas, sino del montaje de fragmentos. La relación entre tema y forma técnica permitió el desarrollo del cine al configurar progresivamente un lenguaje que a su vez exigía temas específicos. (Lizarazo B 2004 88-89)

Por su parte, Eisenstein siempre trabajó con el montaje como guía para sus películas y para su conformación teórica del cine. Es decir, para Eisenstein era reflejar una realidad mediante el cine, pero hay una intervención, se muestra un punto de vista; lo cual pone en evidencia que concebía al cine como un discurso, más que como una representación neutra de la realidad.

Una reflexión a la cual se avoca el crítico y teórico cinematográfico francés Jean Mitry, quien se da cuenta que parte de esta discusión viene de no entender que el cine es diferente de la comunicación lingüística, ya que el cine se basa en imágenes visuales. Con esa premisa, se marca una notable diferencia, que no por estar al alcance es obvia, ya que ello implica algunas diferencias desde la misma naturaleza de cómo se compones las imágenes y sobre todo las imágenes en movimiento.

Una vez enfatizado que se ha discutido mucho sobre la forma de entender la construcción cinematográfica, hay quienes consideran inútil acercar conceptos de lingüística hacia el cine. Como los estudiosos del cine Jean Mitry en su *Semiología en tela de juicio*, y Rudolph Arnheim en *El Pensamiento visual*. Si bien se ha avanzado en la discusión y se reconoce que el cine se entiende como la génesis del audiovisual y necesita ciertas reglas para expresarse. Reglas que se han vuelto convenciones y que los espectadores, ya con cierto bagaje visual, saben identificar sin ser conscientes de ello.

Es por eso que para iniciar con este tema, resulta necesario hablar de lenguaje en su concepción y definición primigenias. En la búsqueda de dicho propósito es necesario recurrir a Ferdinand de Saussure, para quien el lenguaje es formado por la parte social que se remite a la lengua, a las normas, y por la parte individual, es decir, el habla que se relaciona con el uso de la lengua para expresar el pensamiento individual. (De Saussure 39)

El lenguaje se entiende como la capacidad humana de expresar pensamientos y sentimientos por medio de signos, en ese sentido el audiovisual se vale de palabras y en ocasiones de un guión para estructurar ideas e imágenes. Pero también recurre a otros lenguajes como el musical, el arquitectónico e incluso el matemático. En este sentido, escribe la especialista Yolanda Fernández, con base en el pensamiento saussuriano: "El lenguaje no es un proceso, sino un proceso psíquico; y estudiar este proceso es estudiar la psiquis humana." (Grijelmo 20) O la definición de Gianfranco Bettetini, quien menciona que lenguaje es un conjunto de signos organizados y que sean aptos para tener intercambios comunicativos dentro de un grupo social. (Bettetini 31)

Al tener algunas definiciones o concepciones de qué es el lenguaje, ahora se puede avanzar sobre lo que atañe a esta investigación, que es el lenguaje cinematográfico, pero con las consideraciones necesarias para entender que los elementos a tomar en cuenta son diferentes. Sin embargo, los primeros escritos que intentaron definir un lenguaje cinematográfico, tratan de empatar categoría por categoría las del lenguaje escrito con las del lenguaje cinematográfico. Cabe aclarar que, como todo lenguaje, el cine buscó sus apoyos y símiles con teorías ya existentes. Pero al día de hoy, esto ya no es el mejor enfoque, aunque fue un punto de partida para comenzar a teorizar sobre el tema del lenguaje en el audiovisual. Y para ver esa *psiquis,* se necesita conocer el medio y sus reglas, conocer de qué elementos se compone el cine, pero primero hay que establecer los elementos del lenguaje.

Como ya se ha mencionado, para Saussure el lenguaje se divide en dos componentes, lengua y habla.

> Al separar la lengua *[langue]* del habla *(parole)* 22 se separa al mismo tiempo: 1° lo que es social de lo que es individual; 2° lo que es esencial de lo que es accesorio y más o menos accidental.
>
> La lengua no es una función del sujeto hablante, es el producto que el individuo registra pasivamente; no supone jamás premeditación, y la reflexión sólo interviene en ella para la actividad de clasificación […]
>
> El habla es, por el contrario, un acto individual de voluntad y de inteligencia, en el que conviene distinguir: 1.º) las combinaciones por la que el sujeto utiliza el código de la lengua con vistas a expresar su pensamiento

> personal; 2.º) el mecanismo psico-físico que le permite exteriorizar esas combinaciones. (De Saussure 40-41)

Bajo los planteamientos de Saussure, el lenguaje es la capacidad universal del ser humano para expresar pensamientos y sentimientos por medio de signos. Con base en lo dicho y de acuerdo a los escritos iniciales de los primeros teóricos de cine, Ricciotto Canudo y Louis Delluc, en la década de 1910 a 1920 y los formalistas rusos, que versaban sobre cine, se perfilar la idea de un lenguaje cinematográfico comparado con el lenguaje verbal.

Entonces, se plantea la definición de lenguaje como una capacidad de expresar pensamientos y sentimientos valiéndose de signos donde existen lineamientos para una correcta significación, pero a la vez cada usuario del lenguaje pone en práctica esos lineamientos. Y el caso del cine no es la excepción, debido a que hay reglas en el lenguaje y cada director o cineasta decide qué camino tomar en relación a cómo combinar esas reglas y de ese modo encontrar su propia forma de expresarse. Así es como se crea una película, lo cual implica seguir dos caminos primordialmente, uno es apegarse a la lengua, es decir, a las reglas que existen para dicho lenguaje o la otra es más próxima al habla, que se refiere a la manera en que se trastocan esas reglas. Lo cual implica un cine más formal y otro más experimental, según lo dicho.

Cabe decir que, los intentos por equiparar el lenguaje escrito con el lenguaje cinematográfico no son nuevos, ya que se ha tratado de identificar similitudes de un lado como del otro. Sin embargo, este enfoque no ha sido aceptado por todos, porque se requiere profundizar más en la pertinencia del enfoque con el fin de entender sus similitudes

y diferencias y no caer en el modo simplista de embonar elementos a la fuerza. Es preciso señalar, que desde muy temprano en la historia del cine hay escritos sobre el lenguaje cinematográfico que tratan de comparar el lenguaje escrito con el lenguaje audiovisual. Como la propuesta de Bela Balázs, teórico húngaro de cine, quien subrayó el carácter lingüístico del cine en su obra, planteamiento surgido desde los años veinte del siglo XX, y decía que los espectadores cinematográficos tienen que aprender la "gramática", del nuevo arte, sus conjugaciones, uso de planos y montaje. (Stam 46)

Balázs, reflexionó sobre el lenguaje del cine y se preguntó, en qué momento crea su distancia con otras formas de expresión como el teatro, para crear su propio lenguaje. Y como respuesta propone cuatro elementos que caracterizan este lenguaje.

— En el cine se da una distancia variable entre el espectador y la escena representada, lo que crea una dimensión variable de la escena que se da en el cuadro y la composición de la imagen.
— Toda la imagen de la escena se subdivide en planos detalle (planificación).
— Se dan variedad de encuadre (ángulo, perspectiva) de los planos detalle dentro de la misma escena.
— El montaje asegura la inserción de los planos, en forma ordenada, no sólo en escenas sino en planos detalle. La escena parece yuxtaponerse en el tiempo a los elementos de un mosaico temporal. (en Aumont 165)

El cine ha avanzado y ha explorado caminos diversos por varios medios audiovisuales. Sin embargo, la reflexión teórica se ha concentrado más en el cine, seguramente porque es el primigenio de estos medios,

además de que permite crear, así como analizar las obras y sus fines comunicativos, lo cual sirve de guía a los otros medios afines. Ya que hay "… una tendencia general de las sociedades modernas a presentar cada vez más información en forma de secuencias temporales de imágenes audiovisuales en movimiento, en vez de en forma de texto." (Manovich 129) Y también se debe a que se vincula el análisis de un lenguaje con un estilo narrativo, que es lo que ha dominado el cine influenciado por el estilo hollywoodense, ya que al necesitar ser monosémicos o lo más claros posibles, se juntan los elementos necesarios para dejar un mensaje con sentido en el espectador. Si bien subyace un estilo propio en cada realizador, quien se basa en las reglas ya exploradas y conocidas. A este respecto el autor Rodríguez Bravo dice:

> El lenguaje audiovisual "es un conjunto sistematizado y gramaticalizado de recursos expresivos que han sido siempre previamente imaginados por un narrador, y que permiten estimular en el público series organizadas de sensaciones y percepciones que se transformarán en mensajes concretos y complejos." (en Castillo 1)

En esta visión se asocia claramente el estilo narrativo con el lenguaje cinematográfico y desde donde es muy prudente considerar al destinatario final, ya que el cine vive de ser mostrado, de ser visto y a la par de trastocar emociones o sentimientos en los espectadores. Pero no por ese propósito, se debe olvidar que hay otro tipo de cine que se construye bajo otros postulados sin recurrir a una narrativa explicita. Desde esa otra óptica, cabe mencionar que el lenguaje se utiliza como sea necesario para la creación audiovisual.

Por otro lado, el crítico de cine James Monaco menciona que sí es válido utilizar la metáfora del lenguaje cuando se hace mención del filme, pero es claro al decir que éste no tiene una gramática similar a la del lenguaje lingüístico, aunque la sintaxis cinematográfica se desarrolle en el tiempo y en el espacio. (en Pellicer 121-142)

Una postura más reciente también retoma la parte de un lenguaje compuesto de lengua y habla, pero menciona que en el caso del cine estas fronteras se permean.

> En el cine los límites entre lengua y habla tienden a deshacerse: la película es el habla cinematográfica, erigida en un constante rompimiento con las reglas y convenciones que ocupan el lugar de la lengua. […] Estos planteamientos comienzan a revelar que las categorías estrictamente saussurianas no permiten describir satisfactoriamente el fenómeno fílmico. (Lizarazo B 2004 141)

Si bien es cierto que los autores cinematográficos pueden estar en contacto con obras ya concluidas y con usos lingüísticos definidos, no dispone de un sistema de signos que tenga referencias constantes y definidas, si hacen uso de un grupo de signos para conseguir crear significado en un discurso expresivo con una clara intencionalidad. (Bettetini 35)

A diferencia de lo que menciona Diego Lizarazo y también Bettetini, cabe acotar que el mundo del cine se ha decantado fuertemente por dos formas de realización, y se presume que tienen mucha relación con las categorías saussurianas. Estos tipos son: el llamado cine clásico al estilo

Hollywood, que es un cine normado, muy estudiado, efectista, estructurado y se puede asociar a la noción de lengua saussuriana. En este tipo de cine, inclusive desde su concepción a través del guión, se intenta someter al espectador a una montaña rusa de emociones para que al concluir el filme, el público quede satisfecho con dicha proyección. Y aunque intervienen aspectos como historia, narrativa, edición, actuación, en un goce total de la película, el mensaje se construye al seguir reglas y formas muy estrictas, las cuales son aprobadas por los inversionistas.

Desde luego existen cineastas que no se alinean a dicha forma de hacer cine, que buscan tener mayor libertad de expresión individual e incluso intentan experimentar nuevas formas de realización. Cabe agregar que, el mayor punto de exposición mediática de este tipo de cine son los festivales y bajo esa premisa, por historia y prestigio, *Cannes* es el referente indicado para dar cabida a este tipo de propuestas, más cercanas a la noción de habla de Saussure. De ese modo, es posible diferenciar entre un cine de lengua y otro de habla, con sus debidas combinaciones entre uno y otro; tal y como ocurre con el lenguaje lingüístico.

Sumado a esta idea de encontrar coincidencias del lenguaje del cine y con el lenguaje verbal, quizá se deba a que uno de los grandes teóricos del cine así lo manifestó. Este es uno de los hombres referentes en cuando a análisis, realización y teoría se refiere, se trata del ya citado Sergei Eisenstein. Al cineasta soviético se le atribuye comentar que el plano cinematográfico es como la palabra fílmica, la escena como la frase y la secuencia como el párrafo cinematográfico. (en Frago 57) En otras palabras, la unidad mínima que requiere un lenguaje la encuentra

Eisenstein en el plano. Y con base en esa premisa estructura su teoría sobre la existencia del lenguaje cinematográfico.

Bajo ese supuesto, quizá lo más adecuado no sea tratar de embonar el lenguaje verbal con un posible lenguaje cinematográfico o audiovisual, porque no son un perfecto símil, sin embargo, eso no indica que no sea un lenguaje con sus propias características. En ese sentido, son códigos diferentes con un claro objetivo de comunicar y trasmitir significado, ya sea denotativo o connotativo. Inclusive: "Si examinamos el cine como una práctica discursiva con muchos niveles, y no simplemente como un lenguaje significante, podemos ver el cine y el lenguaje como incluso más profundamente imbricados, de lo que la cine-semiología consiguió sugerir." (Stam, Burgoyne y Flitterman-Lewis 85)

Es de ese modo que se perfila la separación del cine con el lenguaje verbal; porque en el lenguaje del cine existen elementos significantes diferentes y si bien como los detractores de la definición de Eisenstein proponen que el plano no puede ser la unidad mínima, ya que dentro de él hay elementos significantes, en tanto existentes en los movimientos de cámara y encuadres; así se reivindica con esta visión el análisis de signos complejos dentro del audiovisual. Esta postura se vincula con lo que decía Pier Paolo Pasolini que el cine es un lenguaje de la realidad.

Otra gran diferencia marcada entre uno y otro lenguaje es la doble articulación, ausente en el lenguaje cinematográfico.

> La doble articulación lingüística, por la que se instaura lo arbitrario de la lengua y que estructura la relación de significación, indica que la cadena fónica puede segmentarse en unidades de dos rangos. Los primeros

> tienen un significado que les es propio: son la *unidades significativas.* Los segundos no tienen significado propio, pero sirven para distinguir unas de las otras unidades significativas, son las *unidades distintivas.* (Aumont 184)

Así, se instaura la idea de que para entender al lenguaje audiovisual es necesario primero separarlo del lenguaje verbal, con el fin de identificar sus elementos y su función, para crear significado y comunicar. Y se reafirma la idea de que un lenguaje que puede mostrar pensamientos y conductas, puede mostrar la realidad, pero también es capaz de transcribir sentimientos, emociones e ideas complejas.

Uno de los acercamientos teóricos más reconocidos al lenguaje del cine ha sido el trabajo de Christian Metz, quien consideró que lenguaje es cualquier unidad definida a partir de su materia de expresión, basándose en la teoría de Hjemslev, quien designa que el material a través del cual el significado se manifiesta a sí mismo. Y para Metz "… el lenguaje cinematográfico es el conjunto de mensajes cuya materia de expresión consiste en cinco pistas o canales: la imagen fotográfica en movimiento, el sonido fonético grabado, los ruidos grabados, el sonido musical grabado y la escritura (títulos de créditos, intertítulos, materiales escritos en el plano)." (en Stam 136)

Pero Metz también es consciente de que en una película intervienen otros elementos no propios del filme que son elementos de lenguaje verbal, o escrito; lo cual dota a este arte con la capacidad de ordenar y reproducir fragmentos de la realidad que pertenecen al paradigma de la cultura. (en Lizarazo B, 2004 147) Pero en este sentido el crítico es muy cuidadoso, ya que menciona que el cine trabaja principalmente con

las imágenes que representan esa realidad, no directamente con las cosas reales.

De nuevo se retoma la noción de la transmisión de un mensaje para definir al lenguaje: "Lo que sí hace el lenguaje cinematográfico es comunicar significado." (Frago 57) Pero aquí la cuestión es un poco más compleja, porque el cine es considerado un producto artístico y el restringirlo a un lenguaje estricto, pareciera que puede coartar esa creatividad y pureza como producto artístico[3].

> … cuando el cine-lenguaje se limita a ser un simple vehículo de ideas o sentimientos oculta en sí mismo los fermentos de su propia destrucción como arte, pues tiende a convertirse en un medio que carece de un fin en sí mismo. (Aumont 173)

Entonces el hablar de lenguaje cinematográfico es más complejo porque se pone una doble función del cine, por una parte se considera como medio de expresión y de comunicación que se basa en ciertas reglas para ser entendido de mejor forma. Reglas que no nacieron con el cinematógrafo de los hermanos Lumière, sino que se fueron construyendo con el uso y desde luego, con la aparición del cine narrativo. Y por otra parte, se da una consideración de obra de arte libre, donde el fin de la obra será con el arte, más allá de ser comprendida por el espectador.

[3] Se entenderá dentro de este contexto al arte por el arte, comprometido solo con él mismo y fuera de clasificaciones hegemónicas.

En la práctica, desde su formación como un arte, el cine ha encontrado por lo menos dos vertientes importantes respecto a la consideración del lenguaje cinematográfico, de acuerdo con André Bazin.

> … la evolución del lenguaje cinematográfico desde sus orígenes, esquematizando un poco es posible distinguir en los realizadores dos enfoques fundamentales del mundo. Uno, más bien cerebral y conceptual (Eisenstein, Dreyer, Gance, Welles, Bergman, Visconti, Bresson, Resnais, Godard, Tarkovsky, Duras), y el otro más bien sensorial e intuitivo (Griffith, Chaplin, Dovjenko, Flaherty, Murnau, Ozu, Mizoguchi, Renoir, Buñuel, Rossellini, Antonioni, Angelo-poulos, Wenders). (en Martin 259,260)

Lo anterior es una formulación utilizada para decir que el lenguaje del cine es diferente del lenguaje verbal y sus límites no son tan claros, y como sostiene Lizarazo, son más permeables sus fronteras respecto a lo denotativo y lo connotativo. Por el uso de varios elementos o signos propios del cine, y otros que no lo son y que tienen su propio lenguaje como lo es la palabra hablada.

Tras este recorrido por diferentes posturas sobre si existe o no un lenguaje en el cine, se establece aquí que sí lo hay; después viene la discusión sobre si es equiparable al lenguaje verbal y en este sentido es válido usar solo como analogía dicha comparación. En otras palabras y para términos de este trabajo, se considerará al lenguaje cinematográfico como el conjunto de técnicas y ordenamiento de medios significantes, que de forma estética o artística pretenden transmitir un mensaje, ideas o pensamiento. Con la diferencia fundamental que utiliza imágenes, sonidos, lenguaje verbal y el tiempo. Pero su característica

principal es el uso de imágenes en movimiento. Sin embargo, es preciso señalar que se aborda el estudio del cine desde la perspectiva que sigue a Saussure, de ubicarlo como una construcción de lengua, una obra normada y la contraparte de habla que será, cómo se construye de forma más libre y personal una película.

1.2 Evolución del lenguaje cinematográfico

Un poco antes en el presente trabajo, se han presentado las características de un lenguaje y los estudios realizados a lo largo de la evolución del cine. Para entender que el lenguaje cinematográfico posee sus propias características y sus elementos significantes, que si bien transmiten mensajes al utilizar los lenguajes que forman parte del cine, pero que al combinarse y estar entretejidos entre ellos y con la característica principal del cine que son las imágenes en movimiento se encuentran sus alcances, características y forma de crear mensajes entendibles. Al asumir esta característica de contenedor de varios lenguajes que le brindan significado a su mensaje final, hacen que se considere al cine como un megalenguaje[4].

Pero este proceso para que dentro del cine se identificase un lenguaje propio, no fue inmediato. Pasaron varias etapas para que se concretara este lenguaje y fuera aprendido por la gran mayoría de los realizadores. Esto sucedió al encumbrarse el cine narrativo como el eje del cual parte

[4] Se considerará en este trabajo al cine como un megalenguaje por englobar otros lenguajes:
-Visual
-Temporal
-Sonoro
-Técnico

dicho lenguaje; los otros tipos de cine, incluyendo el cine experimental, tomaron ese lenguaje como base para sus diversas formas de realizar películas. Es en se contexto donde la presente investigación cobra sentido, ya que ese cine narrativo clásico se convirtió en estructura, en una forma con reglas, lo cual es la lengua de este lenguaje cinematográfico y las películas que optan por romper esas normas, experimentan saliéndose de la estructura clásica y es justo ahí donde se muestra el habla cinematográfica.

Son varias las etapas más relevantes para llegar a ese lenguaje cinematográfico, y con base en la idea de Balázs, se creó el siguiente cuadro con los períodos más destacados del avance del cine.

Etapa	Período	Características
Prehistoria del cine	Indefinido hasta antes de 1895	Los juguetes ópticos ya intentaban mostrar historias. Reproducción mecánica y elementos tomados del teatro.
Nacimiento del cine primeros pasos.	De 1895 hasta 1910	Se hacían vistas y se mostraba. La historia era continua se filmaba todo un proceso generalmente sin montaje.

Aparición de la narración.	1910 -1915	Se comienza a formalizar el lenguaje al tratar de mostrar historias entretenidas y emocionantes.
Montaje soberano	De la década de los 30 a los 40 aproximadamente.	El desarrollo del cine soviético, la influencia del materialismo dialéctico, y las vanguardias artísticas, dan estudios y ejercicios narrativos basados en la especificidad del montaje.
Cine contemporáneo	De la década de los 50 a los 90 aproximadamente.	Cine ya con lenguaje establecido, pero surgen otras tendencias como el cine independiente y el cine *underground*, que rompen las reglas del código clásico narrativo.

Cine digital	Surge con el cambio de siglo en 2000 aproximadamente.	No es solo el soporte lo que cambia, sino las cámaras, formatos, que posibilitan nuevos encuadres y formas de narración, las secuencias ya no se limitan a la duración del rollo de película. Se retoman recursos de lenguaje del video, de la televisión y de internet.

Cuadro 1. División de la evolución histórica del cine, es de mi autoría alimentado de varias fuentes.

Cabe señalar que Balázs presenta un punto de quiebre y es cuando el cine se separa de la forma expresiva del teatro, para adquirir la propia.

> … alude al momento en que empleó un lenguaje-forma totalmente diferenciado del teatro fotografiado. Este último es para Balázs solamente una reproducción técnica y aquel [el cine] un arte creativo independiente.
> Es la primera vez que se interpreta al cine como un lenguaje. (en Cañizares 92)

Sin embargo para su creación y forma expresiva el cine se alimenta de diversos signos y medios de expresión. Por tal motivo, su lenguaje también es heterogéneo formado por varios elementos que al estar

articulados de forma conjunta, dan un todo al que se llama película. En ese sentido, se asume que el lenguaje cinematográfico se compone de cinco elementos clave, la imagen en movimiento, el sonido fonético, los ruidos, el sonido musical y lo lingüístico. Y Jacques Aumont deja claro el aporte del cine y lo hace específico como lenguaje: "Sólo una de estas materias es específica del lenguaje cinematográfico: la imagen moviente." (en Martin 267)

En síntesis y como ya se dijo anteriormente, el lenguaje cinematográfico comparte muchas características con otros lenguajes; por su puesto incluye al lenguaje verbal, pero lo que lo distingue es el uso de imágenes en movimiento, que se complementan con sonidos, además se hace uso del lenguaje escrito y el musical. Por eso, al poner dos imágenes juntas en movimiento, se inicia una narrativa propia y es solo entonces cuando se vislumbra el lenguaje cinematográfico.

Entonces, lo cinematográfico es un lenguaje que se compone de diversos elementos y se conforma de varios lenguajes (visual, temporal, sonoro, técnico). Pero para entender cómo funciona este megalenguaje y qué elementos significantes se ponen en relación, para crear un mensaje cohesionado y coherente, es necesario revisar primero cuáles son esos elementos. Con ese fin se hizo un recorrido puntual de la génesis del cine, para entender que la unión de varios lenguajes no es fortuita, por el contrario, el cine se creó al unir estos elementos en su medio y a la vez, estas formas de expresión conservan su particularidad dentro del filme.

Para Metz el cine está obligado a componer y se fortalece con lenguajes anteriores, a los cuales engloba en su formación y encuentra dos planos semióticos para acercarse al cine.

> *a) Discurso fílmico:* es un discurso específico por su composición. Conforma la totalidad del filme (música, imágenes, diálogos). En la medida que alberga lenguajes primarios se proyecta hacia el terreno del arte.
>
> *b) Discurso de imágenes:* la secuencia de imágenes constituye un lenguaje peculiar. Para Metz el discurso de imágenes es un vehículo específico, inexistente antes de la aparición del cine. (en Lizarazo B, 2004, 139)

Metz da importancia a la sucesión de imágenes, refiriéndose a la aparición del cine, como el momento en que surge una narrativa y ello genera reflexiones teóricas a ese respecto, desde su punto de vista no existía un desarrollo igual hasta antes del nacimiento del cine, lo cual es parcialmente cierto, ya que dentro de la misma prehistoria del cine se encuentran los juguetes ópticos que ya rozaban una narrativa visual de sucesión de imágenes. Algunos de esos juguetes fueron el mutoscopio, desarrollado en el siglo XIX que desplegaba velozmente imágenes en movimiento sobre una fila de tarjetas frente a una mirilla; o el zootropo, un dispositivo que imprimía imágenes en una tira de papel colocada en un tambor que se hacía girar para crear la impresión del movimiento. (Bordwell y Thompson 3) E incluso en la pintura hay ejemplos de ello.

> *… estudiar la forma de un filme* consistiría en estudiar la totalidad de ese filme adoptando como pertinencia la[5]

[5] El discurso es el cómo se narra algo. Para Austin y Searle el discurso no puede concebirse solo como una serie de proposiciones, sino también como una secuencia de acciones que propician transformaciones en las relaciones intersubjetivas.

> búsqueda de su organización, de su estructura: sería hacer el análisis estructural del filme, siendo esa estructura tanto de imágenes y sonidos (=forma del significante) como de sentimientos e ideas (forma del significado). (Metz 111)

En síntesis y para entender mejor el cine se dividirá en los lenguajes que integran este megalenguaje:

-Visual.
-Sonoro.
-Técnico.
-Temporal.

1.3 Relaciones de los lenguajes que integran lo cinematográfico

Al identificar que la creación de cualquier película requiere comprender que la imagen es la materia esencial, fundamental y diferenciadora de este medio; existen otros elementos que enriquecen el significado y la misma obra del cine. No es solo la relación de estos elementos, también hay que considerar los niveles de realidad y significación independientes de estos elementos.

El lenguaje es el resultado de la lengua y el habla, en otras palabras lenguaje es un conjunto de signos con significados específicos, resultado de convenios y con reglas gramaticales para hacer una correcta combinación de los signos; y el discurso es un texto (no necesariamente escrito) elaborado que sigue las reglas gramaticales con un contenido específico que pretende expresar algo concreto.

Incluso para comprender o crear un filme es necesario cierto bagaje cultural, no solamente audiovisual. Si dentro de una película se manejan elementos musicales, es necesario entender qué transmite la música, interpretar correctamente los sonidos, los efectos y los ruidos, así como los silencios dentro de la película. También es fundamental entender un lenguaje verbal sea que se hable el idioma o la capacidad de leer los subtítulos.

La suma de esos lenguajes, e incluso las uniones mismas, crean unidades de significado complejas, que permiten transmitir sentimientos, emociones y pensamientos complejos de mejor manera. En la medida de codificar bien estos elementos, para que el espectador esté en condiciones de recibir y descodificar los lenguajes, no con el fin de agotar el tema de cada lenguaje (perspectiva que haría perder el punto focal de la presente investigación), es necesario mencionar y retomar algunas de las características de cada lenguaje, para analizar cómo son subordinadas y combinadas en un filme, para crear el discurso cinematográfico.

1.3.1 Visual

"El científico, o el filósofo, piensan
realmente con todo el cuerpo,
«ven» el mundo con todo su cuerpo,
y lo ven con una mirada deseante,
interesada y afincada en la vida."
Michel Henry.
(en Fernando Zamora 250)

Lo visual ha sido entendido por mucho tiempo como la esencia del cine, si bien lo que percibimos son imágenes en movimiento, en realidad es un movimiento aparente dado por la velocidad de reproducción.

Pero para hablar de las imágenes se debe entender cómo son percibidas esas imágenes, ya que no es solo una cuestión fisiológica, sino que intervienen factores endógenos y exógenos al ser humano. Donald Lowe distingue tres elementos que conforman la percepción de imágenes: los medios de comunicación, la jerarquía de los sentidos y las presuposiciones epistémicas que sirven para ordenar y clasificar lo percibido. Esta estructura perceptiva se observa en lo que conocemos como el mundo occidental. (Lowe 12)

Con base en lo anterior, se hace un rastreo de cómo han influido los medios de comunicación en la forma de percibir y consumir imágenes. Uno de los ejemplos más claros lo protagoniza la imprenta, la cual posibilitó un cambio de paradigma, y con ella las culturas comenzaron a despersonalizar los contenidos, con la impresión de textos ya no era necesario escuchar al autor se podían leer sus investigaciones u observaciones sin tener al autor presente. Este evento genera un cambio en la jerarquía de los sentidos, de la supremacía del oído a la supremacía de la visión. El caso del cine es lo contrario nace de lo visual, de las imágenes en movimiento y posteriormente se incorpora la parte sonora.

En el caso del cine, hay una distancia obligada entre la proyección de la imagen y el espectador, donde la visión se centra en las imágenes proyectadas. El cine se ha vuelto un medio que parece emular a la vida, lo cual surge porque sus proyecciones son de un alto nivel de iconicidad.[6] Otra característica es que frecuentemente se crea una simpatía con los personajes presentados. Entonces el cine es un medio

[6] Revisar tabla de escala de iconicidad decreciente de Moles, mostrada más adelante.

de comunicación dinámico, que abarca lenguajes basados principalmente en la imagen, en el sentido de la visión como el más alto en la jerarquía y que crea semejanzas.

Respecto al carácter fisiológico de cómo se producen las imágenes en la visión tiene un sustento común en los seres humanos.

> … los objetos producen en el ojo una cierta distribución de la luz, que entra por la pupila, se filtra a través de la lente del cristalino y se proyecta en la retina, donde una red de fibras nerviosas transmite este gradiente de luminosidad por medio de un conjunto de células hasta los receptores, sensibles a la luz y al color, desde donde se transportan al cerebro. (González 13,14)

En este sentido, respecto a la parte fisiológica, si bien hay una universalidad de creación o sensación de imágenes, esta no es solamente fisiológica, porque la percepción visual antes de formar una imagen existen prejuicios y a la vez, hay un juicio en el proceso de observar la imagen. En ese sentido, la percepción visual no es algo aislado.

> Ver […] es comparar lo que se espera ver con lo que realmente se percibe. […] una imagen nunca puede representar todo, el espectador tienen que llenar las lagunas de la representación […] facultad de proyección del espectador se sustenta en la existencia de ciertos esquemas perceptivos almacenados en la memoria de cada uno de nosotros. (González 15)

Percibir imágenes pone en funcionamiento un engranaje de procesos entre los que influye la capacidad de organizar la realidad de los individuos y sobre todo, ver es comparar, comparar lo que se ve con lo que se espera y comparar con los datos que se tenían previo a la observación de la imagen. Ver imágenes no es una acto simple es un proceso complejo.

Si se consideran los procesos cognitivos y fisiológicos que conlleva ver una imagen, es más fácil tirar la creencia de que una fotografía muestra lo que vemos; esa aseveración es errónea desde el momento que se debe tener en cuenta que la cámara ve con un lente, es decir, el ser humano tendría que ver con un solo ojo. En el proceso de captar imágenes fotográficas se incluye el tipo de lente utilizado, la configuración para dar profundidad de campo, ya que el ojo humano ve en forma de *spot*, o dicho de otra forma, un punto específico definido y la imagen se difumina conforme se aleja de ese punto. El proceso de captar imágenes con una cámara es un proceso muy diferente a lo que ocurre cuando el ser humano ve imágenes.

A este respecto quizá se puede hablar de nivel de iconicidad de una imagen, tal como lo propone Abraham Moles. "Llamaremos *grado de iconicidad* al opuesto de grado de abstracción, la condición de identidad de representación en relación con el objeto representado." (Moles 35)

Escala de iconicidad decreciente

	Definición	Criterio
12	El objeto mismo para designarse.	Puesta eventual en el sentido de Husserl.

11	Modelo bi o tridimensional a escala.	Colores y materiales arbitrarios.
10	Esquema bi o tridimensional reducido o aumentado. Representación concebida bajo la anamorfosis.	Colores y materiales escogidos según criterios lógicos.
9	Fotografía o proyección realista sobre un plano.	Proyección perspectiva rigurosa (medias tintas y sombras).
8	8.Dibujo o fotografía llamados "desviados" (operación visual de universal aristotélico). En dibujo los perfiles.	Criterios de "continuidad" del contorno y de "cerrazón" de la forma.
7	Esquema anatómico o de construcción.	Apertura del cárter o del sobre. Respecto de la topografía de valores arbitrarios, cuantificación de elementos y simplificación.
6	Vista "deslumbrada".	Disposición perspectiva y artificial de las piezas según sus relaciones de vecindad topológica.

5	Esquema de principio (electricidad y electrónica).	Reemplazo de los elementos por símbolos normalizados. Paso de la topografía a la geometrización.
4	Organigrama o block esquema.	Los elementos son cajas negras funcionales, unidas a través de conexiones lógicas. Análisis de las funciones lógicas.
3	Esquema de formulación.	Relación lógica y no topológica en un espacio no geométrico entre elementos abstractos. Los vínculos son simbólicos; todos los elementos están visibles.
2	Esquema de espacios complejos.	Combinación, en un mismo espacio de representación de elementos esquemáticos (flecha, recta, plano, objeto), pertenecientes a sistemas distintos.
1	Esquema de vectores en los espacios puramente abstractos.	Representación gráfica en un espacio métrico abstracto de relaciones entre magnitudes vectoriales.

0	Descripción en palabras normalizadas con formas.	Signos puramente abstractos sin conexión imaginable con el significado.

Cuadro 2. Escala parcial propuesta por Moles. (Moles 104)

Como se observa, tanto González Ochoa como Abraham Moles, ven a la percepción de la imagen como un proceso activo, selectivo y de comparación, aunado al proceso fisiológico que conlleva captar las proyecciones lumínicas que permiten ver. Por ello, se toma esta perspectiva de los autores, para entender que las imágenes requieren de una interpretación, y se acepta lo que dice Gombrich respecto a que no existe un ojo inocente, siempre hay una parte activa del lado de quien percibe las imágenes.

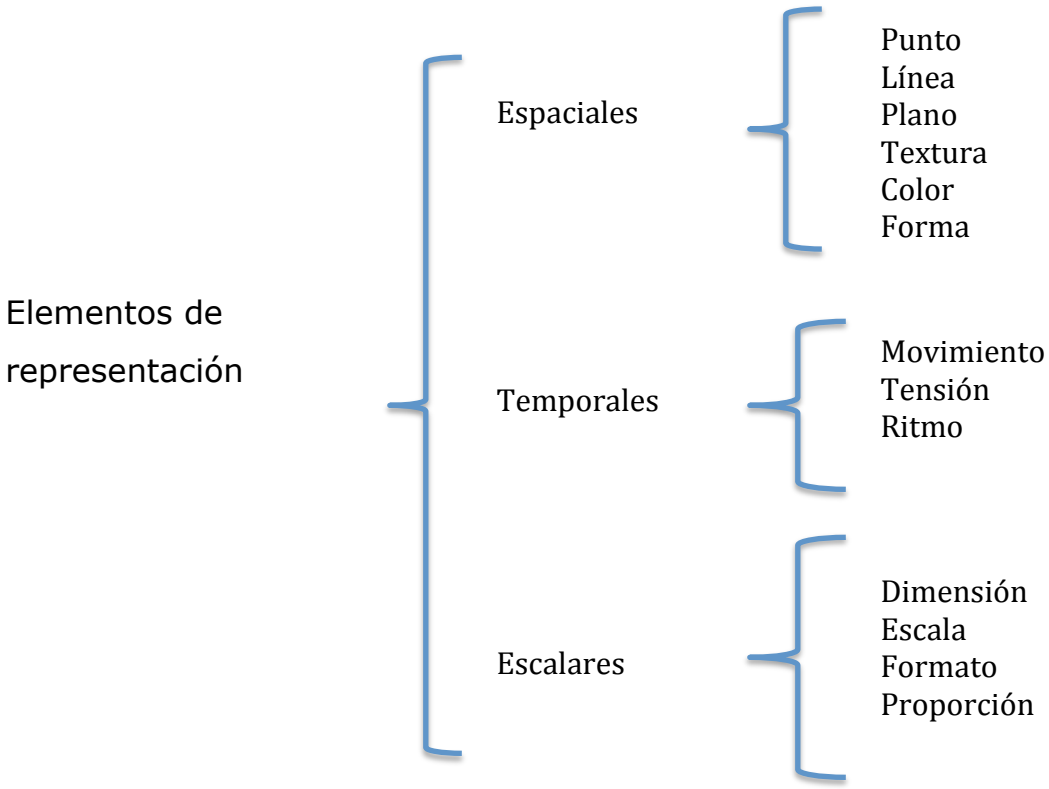
Es preciso señalar que las imágenes conllevan varias características, y más allá de sus elementos, que pueden ser cuantificables como su grado de figuración, iconicidad o abstracción; o la misma complejidad, también se puede considerar elementos de cualidades como la trama y grano, su técnica, el ruido que puede existir, el color, sus niveles estéticos o su contexto. Ver una imagen lleva diferentes dimensiones pero depende tanto del objeto (figura, fotografía, esquema, dibujo, etc.), como de quien percibe la imagen.

Para Gombrich la lectura correcta de una imagen depende de tres variables el código, el texto y el contexto. (Gombrich, Woodfield 45) En este punto se retoma mucho de la composición, el color, nitidez, la iluminación son categorías de la pintura o de la fotografía de las cuales se nutre el cine.

Pero se ha elegido dividir la imagen fija de la imagen en movimiento, que si bien el cine combina ambas, sus niveles de representación son diferentes.

> La imagen es un soporte de la comunicación visual que materializa un fragmento del entorno óptico (universo perceptivo), susceptible de subsistir a través de la duración y que constituye uno de los componentes principales de los medios masivos de comunicación (fotografía, pintura, ilustraciones, esculturas, cine, televisión). El universo de las imágenes se divide en imágenes fijas e imágenes en móviles, estas últimas derivadas técnicamente de las primeras; lo que nos interesará aquí es la imagen fija, siendo la representación del fenómeno del movimiento profundamente distinta. (Moles 24)

Para hacer un análisis de la parte visual del cine y entender, cómo este lenguaje es utilizado en las películas seleccionadas, se han mostrado las categorías de la imagen visual para su mejor entendimiento, se divide en elementos espaciales, los cuales pueden percibirse en primera instancia, después los elementos temporales dentro de la misma imagen, que aunque esté estática o para entenderlo mejor, se dirá que se encuentran en una pausa; y elementos escalares que es como se presenta la imagen, emparentado con el soporte en el cual se le presenta al espectador.



Esquema 3. Categorías de la imagen visual. (Villafañe 170)

Para un análisis que pretende esta investigación se da prioridad, en la parte visual del cine al grado de iconicidad, al color, al ritmo y se señalará el formato de proyección original de la película. Porque debido a la transcodificación del mensaje en diferentes soportes estos

elementos permanecen inherentes a la transmisión del mensaje esencial, por parte del cineasta.

Como el mismo Moles señala, para propósitos de análisis el texto escrito, se considera dentro de lo visual y se le otorga una escala de iconicidad 0, ya que no hay un referente icónico real entre la palabra y lo que esta significa.

Para referirnos a la parte de la escritura no podemos limitarnos al tipo de escritura que utilizamos, incluso para realizar este texto de investigación, será necesario observar los demás sistemas que existen, y de acuerdo con Saussure solo hay dos sistemas de escritura.

> 1.º El sistema ideográfico, en el que la palabra es representada por un signo único y extraño a los sonidos de que se compone. Ese signo se refiere al conjunto de la palabra y, de ese modo, indirectamente, a la idea que expresa. […]
>
> 2.º El sistema comúnmente llamado «fonético» que apunta a reproducir la serie de sonidos que se suceden en la palabra. Las escrituras fonéticas pueden ser silábicas o alfabéticas, es decir, basarse en los elementos irreductibles del habla. [7] (De Saussure 55)

[7] Saussure marca estos dos sistemas (ideográfico y fonético) pero también se encuentra el pictográfico. Koestler señala que "«... la escritura fonética emergió [...] de los símbolos pictóricos y jeroglíficos.»[...] La evolución del lenguaje comenzó con imágenes, progresó a los pictógrafos o viñetas autoexplicativas, pasó a las unidades fonéticas y finalmente al alfabeto, que R. L. Gregory llama acertadamente, en *The Intelligey Eye,* «la matemática del significado»." (Dondis 11) Y, también se encuentran las combinaciones de estos sistemas entre sí.

Saussure se enfrenta a la tarea de discernir entre la escritura y el lenguaje hablado, y se refiere a que la escritura tiene una gran valoración, debido a que deja un registro y puede ser estudiado a través del tiempo, sin embargo la considera como un elemento que no forma parte de lo interno que es el lenguaje verbal hablado.

En el cine se usan ambos lenguajes ya sea al expresarse verbalmente los personajes o la voz de algún narrador, y existen intertítulos, textos escritos, en caso de ser una película que no está en el idioma nativo, se recurre al doblaje o al subtitulaje, incluso dentro de las escenas pueden aparecer letreros de avenidas, de puertas, menús, etc., un sin fin de posibilidades para lo cual, si no existe un apoyo verbal requiere que el espectador sepa leer el código escrito.

Por último, cabe señalar que la intuición[8] de espacialidad es incluida dentro del lenguaje visual, ya que es mediante ella que se hace evidente para el espectador, la vivencia o representación de espacio dentro del filme.

> Lo común a la abigarrada experiencia humana de trazar imágenes es el espacio. La imagen marca el espacio, el espacio se signa en las imágenes. Si como ha indicado Ricoeur, el relato nos permite problematizar nuestra experiencia del tiempo, hemos de señalar, correlativamente, que las imágenes constituyen una forma primordial de procesar y abordar la vivencia humana del espacio. (Lizarazo a 196)

[8] "El espacio no es un concepto discursivo o, como se dice, un concepto universal de relaciones entre cosas en general, sino una intuición pura. [...] La originaria representación del espacio es, pues, una *intuición a priori*, no un concepto. " (Kant 69)

Por ello no se asigna el espacio como un lenguaje independiente que tenga categorías que se integren al megalenguaje cinematográfico, sino que se encuentra insertado dentro del lenguaje de lo visual

1.3.2 Sonoro

"El ojo incitado a solas vuelve
impaciente
al oído. El oído incitado
a solas vuelve al ojo impaciente."
Robert Bresson.
(en Bordwell y Thompson 317)

Cabe mencionar que no siempre estuvo presente el elemento sonoro en el filme, que si bien existían acompañamientos de alguna pianola a la par de la proyección, fueron las necesidades económicas y los avances tecnológicos los que permitieron la aparición del cine sonoro. Pero motivados por necesidades expresivas crecientes en el cine.

Sergei Eisenstein, cineasta que realizó películas en la época del cine mudo, entendió el por qué surgió el cine sonoro, más allá de las posibilidades técnicas de la época. "El sonido no se introdujo en el cine mudo: salió de él. Surgió por la necesidad que incitaba a nuestro cine mudo a superar los límites de la pura expresión plástica." (en Martin 121)

La parte sonora influyó notablemente en la concepción de realizar películas, sin retrotraerse de forma excluyente a los elementos expresivos del sonido, sino en la preproducción y el guión, ya que liberaba la parte creativa y expresiva del cine. Un medio que ya había

aprendido a gesticular, se encontraba listo para ser escuchado, y crece, en la parte sonora, hasta crear *soundtracks* de gran valor artístico.

Marcel Martin, indica puntualmente los aportes más significativos del sonido dentro del cine:

El realismo.- o la *impresión de realidad* el sonido aumenta el coeficiente de autenticidad de la imagen; el espectador tiene mayor nivel de compenetración con los registros perceptivos. La continuidad sonora.- el cine son una serie de fragmentos, por lo que el sonido ayuda a generar un entorno de conjunto, sobre todo la música ayuda a generar una continuidad. El empleo normal de la palabra.- libera a la imagen de su función explicativa y le permite enfocarse en su papel expresivo. La voz *off*.- posibilita la interiorización de ideas más íntimas. Se prescinde de los intertítulos. El silencio.- como elemento dramático. La elipsis del sonido.- es posible entender escenas sin la necesidad de escuchar todo un diálogo. La yuxtaposición de imagen y sonido.- también asincronismo o contraste que crean metáforas o contrasentidos. La música.- es un elemento expresivo, más allá de que la música existe y cuenta con un lenguaje muy especializado, dentro del cine es un elemento expresivo muy rico. (Martin 124-126)

En cuanto a la voz se piensa que en el cine actual y respecto al ámbito sonoro, la mayor prioridad son las voces, los diálogos, pero no siempre es así; por ejemplo, en las películas de acción las explosiones o sonidos expresivos tienen un gran peso en la narrativa. Y los usos de la voz dentro del cine son: **voz *in*** una voz cuya fuente está a cuadro, es decir, la fuente o el emisor se observa en pantalla, y puede ser producto del sonido directo o un doblaje en sala de grabación. **Voz *out***, cuando la fuente no se visualiza en pantalla, por ejemplo en un diálogo que

sabemos hay dos personas, pero se observa al receptor no al emisor de la fuente sonora. **Voz *off*** aquella cuya fuente no está encuadrada en ese momento. **Voz *trough*** Serge Daney la define como "… emitida por alguien presente en la imagen, pero al margen del espectáculo de la boca." (en Carmona 108) Y por último, encontramos la diferencia con la "… **voz *over,*** la que proviene de una fuente excluida de manera radical, en cuanto perteneciente a otro orden de la realidad…" (Cassetti 102)

Es preciso señal que dentro del elemento sonoro de la voz, está la parte lingüística en el cine hablado, donde se tiene que el lenguaje es común a todos los seres humanos y se aprende de forma natural desde la niñez.

> … oyendo a los demás es como aprendemos nuestra lengua materna; ésta sólo llega a depositarse en nuestro cerebro tras innumerables experiencias. […] es el habla lo que hace evolucionar la lengua: son las impresiones recibidas oyendo a los demás las que modifican nuestros hábitos lingüísticos. (De Saussure 46)

Se debe tener en cuenta las características de la fonética, esta tiene que estudiar la producción de sonidos del habla, desde el punto de vista fisiológico. Saussure reconoce que es incompleto un análisis fonológico si solo se atiende la parte de producción de sonidos, también la recepción, el oído con la función de captar los estímulos sonoros y el cerebro trabaja al encontrar las diferencias entre las letras. (De Saussure 67) Y de ese modo se distinguen palabras y las funciones de esas palabras.

Por otra parte, hay varios aspectos que el lenguaje considera para sus combinaciones que al ponerse en relación crean significado, y dentro del cine funcionan de igual manera, pero sus relaciones se amplían y no se ponen solo en interacción con lo verbal sino con otros lenguajes que forman el cine.

Respecto a los incidentales, son elementos sonoros de cierta neutralidad expresiva, considerados como sonidos plebeyos cuya función principal es dar realismo, corporalidad o presencia física a los personajes. Son redundantes en términos narrativos y casi neutros en términos expresivos e informativos, si se usan de manera "realista", pero si tienen un tratamiento especial adquieren muchas cualidades expresivas. (Larson 163,164)

Efectos. Existe gran variedad de efectos sonoros dentro del cine y su función puede ubicarse en realista, naturalista, cómico, espectacular, subjetivo, hiperrealista, inquietante, tranquilizador, agradable etc. O se pueden clasificar por el contexto que cumplen dentro del texto fílmico, de guerra, de industria y por su función, puede llegar a ser narrativo o musical. Cuando hay un tratamiento no realista se puede colocar a un nivel musical, mientras que al ser realista es redundante al ponerlo en el nivel narrativo, pero al ubicarse fuera de cuadro (no diegético) se puede utilizar de forma narrativa o para guiar la atención del espectador. (Larson 163-165)

Ambientales. Proveen de realismo a los espacios visuales, los dotan de profundidad. Se sitúa por lo común en la parte expresiva del sonido. Puede llegar a crear atmósferas no solo espaciales sino emocionales.

Música. Cumple muchas funciones dentro de una película, puede ser **extradiegética,** que es la música para la escena. La no diegética, de índole principalmente emocional, cuya función es crear atmósferas emocionales. Puede ayudar a situar dentro de un contexto específico determinada escena. La llamada ***Mickey mousing***, usada como efecto musical que es un término acuñado por las películas animadas del cine estadounidense, en los cuales la música se sincroniza con los movimientos del personaje, así se sustituyen los efectos realistas. Música **diegética**[9], la música sucede dentro de la escena y puede ser escuchada por los personajes. Tiene impacto expresivo y emocional en el espectador, por lo regular tiene una función narrativa. Crea referencias y contextos. (Larson 164-168) La música **metadiegética**, es la música que un personaje, imagina, sueña o evoca dentro de su cabeza, sucede dentro de la cabeza del personaje y los demás no la escuchan. (Larson 152)

Parece oportuno acotar el porqué se considera a la música como un elemento del lenguaje sonoro y no como un lenguaje aparte (el cual sin duda existe, es sin equívoco un lenguaje especializado y perfectamente identificable), y es porque en el cine su función puede ser desde convertirse en un acompañamiento o anclaje auditivo, hasta llegar a erigirse como un elemento de evocación, anclaje o incluso generar atmósferas que sumergen al espectador en un mundo en particular. (Martin 130)

[9] Diégesis. Término griego usado desde los tiempos de Aristóteles para denominar aquello que es relatado por un narrador, a diferencia de la mimesis, que es aquello que se muestra. (Larson 151)

Un valor añadido por la música, está imbricado con la parte emocional del espectador. Y la música llega a ese punto emocional en el escucha mediante el uso del tono, el ritmo y el fraseo.

> Podemos hablar entonces de *música empatía* (de la palabra empatía: facultad de experimentar los sentimientos de los demás). […]
>
> En el otro, 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.(Chion 15)

Silencio. Como señala acertadamente Larson, la ausencia de sonido o no oír nada, es prácticamente imposible que exista, el silencio absoluto es una abstracción, pero la sensación de silencio ocurre cuando un sonido constante cesa súbitamente. (Larson 215) En el cine se utiliza para servir de marco para nuevos sucesos, para destacar algo o como un descanso después de un sonido muy intenso, es decir, también genera atmósferas. Por su parte, John Cage describía al sonido como identificable por su longitud temporal, su cualidad expresiva radica en el tiempo o duración que tenga ese silencio. (Cage, Kostelanetz 81)

Todos estos elementos de lo sonoro se estudian por separado, para clasificar las funciones que cumplen dentro del cine, pero en realidad funcionan de manera simultánea. Y esa es la razón por la cual en este caso la música no puede separarse de lo sonoro, porque al sumarse a

las voces, silencios, ambientes o efectos: "Resulta útil pensar en la banda sonora no como un conjunto de discretas unidades de sonidos, sino como una corriente de información auditiva continua. Cada evento de sonido toma su lugar un patrón específico, el cual enlaza sucesos en el tiempo y los «coloca» en cualquier momento dado." (Bordwell y Thompson 297)

Para un análisis de la presente investigación y debido a sus alcances como lenguaje, lo sonoro si bien funciona como una unidad que combina ruidos, ambientes silencios y música que acompaña y enriquece el mensaje y sobre todo las voces, se debe entender que en un medio donde se ven lenguajes entrelazados, se tomará la voz, la música y los silencios como eje base de lo sonoro.

1.3.3 Técnico[10]

> En el lenguaje, la sintaxis significa la disposición ordenada de palabras en una forma y una ordenación apropiadas. Se definen unas reglas y lo único que hemos de hacer es aprenderlas y usarlas inteligentemente. Pero en el contexto de la alfabetidad visual, sintaxis sólo puede significar la disposición ordenada de partes…
>
> (Dondis 24)

En otras palabras, la sintaxis se refiere a las normas que regulan la asociación de los signos, para ir constituyendo unidades progresivamente más complejas, que presiden la constitución de los

[10] Se debe resaltar que estas reglas del lenguaje técnico, se mencionan para el cine clásico ampliamente difundido por Hollywood, porque estos elementos pueden alterarse de acuerdo a la intencionalidad del autor depende el objetivo, si quiere experimentar o incluso hacer una crítica o parodia a estos elementos del cine clásico.

nexos, vacíos y articulan los signos en una trama extendida entre la continuidad y la discontinuidad. (Cassetti 105)

Efectivamente, la lingüística de nuevo sirve en este caso, para entender la estructura fílmica, porque los planos y las tomas que se registran durante el proceso de grabación deben unirse con una coherencia narrativa en la postproducción. Por tal razón la forma de explicar cómo deben enlazarse las diversas partes del filme y el análisis para dar coherencia, toma de ejemplo a la sintaxis y a la gramática para ordenar cada elemento. Por ello, a continuación se mencionan los elementos que forma la estructura del lenguaje del cine y cómo son usados.

Planos. Para hacer una precisión del plano se debe pensar no como un fotograma o cuadro aislado, ya que siempre aparecerá para el espectador junto con otros fotogramas y así también lo planea el realizador. "… conjunto de condiciones: dimensiones, cuadro, punto de vista, pero también movimiento, duración, ritmo, relación con otras imágenes, es lo que forma la idea más amplia de «plano»." (Aumont 38) También hay un uso del término coloquial o técnico que alude a el punto de visión que se fabrica con la cámara. Es fundamental el plano como unidad, ya que en las teorías que tratan de analizar el lenguaje del cine, parten del plano en una analogía con el enunciado, por ello se le considera la unidad base del lenguaje cinematográfico.

A continuación, se enlistan los diferentes tipos de planos y ángulos de cámara que son utilizados en la narración fílmica, para conocer la variedad de opciones que dispone un cineasta al realizar una película, al elegir el plano u ángulo de cámara, que funciona mejor para narrar de cierta manera su película.

Long shot. Es un plano general una toma abierta que sirve para ubicar un lugar o una situación. "Encuadre en que la escala del objeto mostrado es pequeña ..." (Bordwell y Thompson 442)



Imagen. 4 *El bueno, el malo y el feo.* 1966. Sergio Leone

Full shot. Tiene como límites la cabeza y los pies del personaje, muestra las características físicas del personaje.



Imagen 5. *El bueno, el malo y el feo.* 1966. Sergio Leone

Medium long-shot. Hace que un objeto de aproximadamente metro y medio de altura llene verticalmente la pantalla. Cuando este encuadre se usa para figuras humanas generalmente se le llama *American shot*. Muestra el personaje desde la cabeza hasta las rodillas, muestra la cara y las manos del personaje.



Imagen 6. *El bueno, el malo y el feo.* 1966. Sergio Leone

Medium shot. Presenta al personaje de la cabeza hasta la cintura, permite observar un poco las emociones del personaje. "Encuadre en el que la escala del objeto mostrado posee tamaño moderado; una figura humana vista de la cintura hacia arriba llenaría la mayor parte de la pantalla." (Bordwell y Thompson 442)



Imagen 7. *El bueno, el malo y el feo.* 1966. Sergio Leone

Closed up. Muestra el rostro del personaje, se pueden observar sus emociones y reacciones a detalle.



Imagen 8. *Por un puñado de dólares.* 1965. Sergio Leone

Tight shot. Se muestra un objeto en particular o un detalle del sujeto (ojo, nariz, boca) dándole valor expresivo y narrativo.



Imagen 9. *El bueno, el malo y el feo.* 1966. Sergio Leone

Ángulos. Puede explicarse como el punto de vista y su clasificación toma como referencia, una línea imaginaria perpendicular que nace del lente de la cámara y cruza su objetivo, por lo general un rostro de algún personaje. Puede clasificarse como normal, picado, contrapicado o inclinado (llamado plano holandés). También se considera la altura del encuadre: "Distancia de la cámara sobre el piso sin tener en cuenta el ángulo del *encuadre.*" (Bordwell y Thompson 439) A continuación se enlistan y se brinda una explicación de los tipos de ángulos cinematográficos.

Normal. Se sitúa a la altura de los ojos del personaje.



Imagen 10. *Gladiador.* 2000. Ridley Scott.

Picado. La cámara tiene una inclinación, se observa al personaje desde arriba, lo cual indica que el espectador es situado en una situación de superioridad respecto al personaje.



Imagen 11. *Crash: alto impacto.* 2004. Paul Haggis

Contrapicado es un encuadramiento de abajo hacia arriba, respecto del personaje, se sitúa al espectador en una situación de inferioridad respecto al personaje encuadrado.



Imagen 12. *El discurso del rey.* 2010. Tom Hooper.

Plano holandés. Es un ángulo inclinado que provoca en el espectador la sensación de desequilibrio o de inestabilidad.



Imagen 13. *Bailando en la oscuridad.* 2000. Lars von Trier.

Composición. Para hablar de composición es necesario primero entender, que se va a «componer» dentro del encuadre. "Uso de los bordes del cuadro de la película para seleccionar y componer lo que será visible en pantalla." (Bordwell y Thompson 440*)* Composición heredada de las reglas de la pintura y la fotografía, la organización de elementos dentro del espacio.

Profundidad de campo. Tiene relación con el grado de nitidez para lograr la ilusión de profundidad en la imagen. "Lo que se define como profundidad de campo es la distancia, medida según el eje del objetivo, entre el punto más cercano y el más alejado que permite una imagen nítida (para un ajuste determinado)." (Aumont 34)



Imagen 14. *Gladiador.* 2000. Ridley Scott.

Ritmo. Si bien se puede llegar a asociar con el ritmo musical, el ritmo cinematográfico es totalmente diferente y se puede presentar como la combinación y la superposición de dos tipos de ritmo. Ritmos temporales, muy guiados por la banda sonora pero no exclusivo de ésta; como lo demuestran los ritmos visuales de películas experimentales, y ritmos plásticos que resultan de la organización de las superficies en el cuadro. El autor italiano Ricciotto Canudo define al ritmo cinematográfico como "juego de planos". (en Pulecio 55)

Existen dos corrientes teóricas al menos al hablar del ritmo cinematográfico, quien dice que se puede otorgar mediante el montaje o la edición al "jugar" con la duración y frecuencia de planos. (Pulecio 176) Y quien sostiene que, el ritmo es dado por la misma historia y el desarrollo del tiempo dentro del plano.

También se habla que los acontecimientos o sucesos marcan el ritmo narrativo. Tal y como sostiene el cineasta y teórico ruso Andrey Tarkovski: "El factor dominante y todopoderoso en la imagen cinematográfica es el ritmo, expresando con esto el flujo del tiempo dentro del plano." (Tarkovski 127) Las dos posturas son válidas y de ahí la pertinencia de un análisis de lenguaje complejo, no se puede entender una sola dimensión del cine, ya que por su naturaleza es un lenguaje que se complementa de otros y a la vez, esas relaciones ayudan a crear un lenguaje propio del cine.

Continuidad. La continuidad o *raccord*, interviene a diversos niveles para mantener verosímil la narración para el espectador. El *raccord* de mirada (*eyeline match* o eje de mirada), se pasa de un elemento a otro al seguir la ojeada que hizo el primero. El *raccord* de acción (*match on action*) es mostrar dos momentos distintos de una misma acción, relacionado con las elipsis coherentes de una acción, lo que se suprime no es esencial en la narración y la acción se entiende. Como una personaje que comienza a subir unas largas escaleras hay un corte y después se muestra al final de las escaleras, el trayecto de las escaleras se suprimió pero no es relevante para la narración.

También se encuentra el *Raccord* engañoso (*cheat cut*), es cualquier elemento que sirva como nexo entre dos encuadres para hacer pasar inadvertidos los saltos los de tiempo, o de lugar. Un ejemplo es el hueso en la película *2001: Odisea al espacio* de Stanley Kubrick, donde se da un salto temporal enorme pero el hueso sirve como elemento que llama la atención y enlaza las dos temporalidades. (Cassetti y di Chio 115)

Es fundamental para la narración, tener una continuidad en el vestuario; como el cine se filma de forma discontinua es común que el vestuario, maquillaje o algún accesorio falte, o se añada de una toma a otra. Lo mismo ocurre con el escenario, no se puede cambiar sin una justificación narrativa; tampoco la iluminación si no hay cambio permitido de temporalidad o lugar, y lo mismo aplica para el manejo del tiempo.

Movimiento. Percibido en el plano puede ser interno o externo. En el primer caso, es aquel que sucede dentro del plano mismo: individuos, animales, cosas, medios de transporte, etc. El movimiento externo es aquel realizado por la cámara. En sus desplazamientos la cámara puede ejecutar cinco tipos:

Travelling. Movimiento sobre rieles: adelante, atrás, en diagonal.

Panorámica. También llamado paneo. La cámara se mueve sobre su propio eje, desplazándose, ya en sentido horizontal o vertical.

Cámara al hombro. Cuando la cámara es llevada por el camarógrafo sobre los hombros, de esa forma se pueden realizar aquellos movimientos que él mismo pueda ejecutar.

Steadycam. La cámara se ha suspendido de cuerdas elevadas que como las líneas funiculares se desplazan adelante o atrás, de esa manera se logra un movimiento extremadamente amortiguado.

Zoom. Es el movimiento que se realiza en el juego interno de la óptica del lente y permite alejarse o acercarse del objetivo sin movimiento de la cámara.

Como puede suponerse, es posible realizar todas las combinaciones posibles entre el movimiento interno y el externo de un plano así como también entre las diversas modalidades de los movimientos propios de la cámara.
(Pulecio 170, 171)

Transiciones o signos de puntuación[11]

Corte en seco: cambia de plano directamente, sin ningún elemento intermedio. Es la forma más usual de unir imágenes en movimiento en el cine.

Fundido en negros: disuelven la última imagen hasta que llega al negro total. Produce la sensación de que finaliza un período de tiempo.

Apertura en negros: de una pantalla oscura emerge la imagen cada vez de forma más luminosa.

Cortinillas: se cierran sobre la última imagen o se abren sobre la primera imagen de la siguiente toma.

[11] Las transiciones en un filme realizan la conexión entre los diferentes planos, son elementos visuales pero pueden ir acompañados de algún elementos sonoro como refuerzo. Funcionan como los signos de puntuación del lenguaje escrito, la como el punto, el punto y seguido para dar unidad y coherencia en pasos de tiempo, o cambios espaciales.

Encadenamiento: fundido encadenado mientras una imagen se difumina, otra imagen aparece progresivamente. Indica un paso rápido de tiempo.

Desenfoque: se cierra el plano con la imagen en fuera de foco y se abre el siguiente a partir de un nuevo desenfoque que se corrige.

Congelación: la imagen se inmoviliza hasta dar paso a otra imagen.

Barrido: la cámara hace un desplazamiento muy rápido y da paso a otra escena un tiempo después.

Para ver como se fusionan esos elementos con las otras categorías que conforman el mensaje cinematográfico, se requerirá analizar planos, y las transiciones, es decir los elementos base y su duración o ritmo dentro del discurso cinematográfico

1.3.4 Temporal[12]

"STAVROGUIN: — En el Apocalipsis el Ángel jura que ya no habrá tiempo.
KIRÍLOV: — Lo sé. Es cierto, y está dicho con mucha claridad y mucha exactitud. Cuando el hombre haya alcanzado la felicidad, ya no habrá tiempo, porque ya no será necesario; es absolutamente cierto.
STAVROGUIN: —¿En dónde lo pondrán?
KIRÍLOV: — En ningún lado. El tiempo no es una cosa, es una idea: se diluirá en la mente."

Fiódor Dostoievsky, Los Poseídos, II,5.
(en Adrey Tarkovski)

[12] Se considera la intuición temporal y no la parte especial, porque se sigue la línea de imagen-tiempo de Deleuze sobre la imagen-movimiento. "Si la imagen-movimiento implica la exploración del espacio físico, la imagen-tiempo expresa los procesos mentales de la memoria el sueño y lo imaginario. [...] si la imagen –movimiento clásica relaciona la parte con el todo en un conjunto orgánico, la imagen-tiempo engendra planos autónomos cuya causalidad es incierta o está ausente, en un proceso no totalizado donde se rompen los puentes de la continuidad ..."(Stam 299)

Cuando se habla de cine es ineludible mencionar la historia a contar y del tiempo en que ocurre dicha historia, que no es el mismo al tiempo que tarda en narrarse el relato, por ello es necesario entender que este tiempo es el que le da cohesión a todo, a las tomas, a la narración, a los diálogos y a la música, porque conforme avanza la narración se entiende más el porqué se usan ciertos recursos y con qué fin se utilizan.

Sin embargo, para este trabajo hablaremos del tiempo narrativo, que de acuerdo con Gérard Genette se distingue en dos dimensiones: el tiempo del discurso, que es como el narrador presenta los acontecimientos y el tiempo de la historia, que es como suceden los hechos en forma cronológica. (en Alvarez 3)

Dentro del tiempo narrativo se identifican características que ayudarán a constituir el análisis de esta dimensión, y definir categoría que son de acuerdo con Genette: orden, duración y frecuencia. (en Alvarez 3-5)

a) Orden, se refiere a la colocación de los elementos de acuerdo a su lugar temporal dentro del relato. Conforme a esta categoría los acontecimientos se pueden presentar de dos maneras: relato lineal, en el cual la lógica de orden parte del inicio de los acontecimientos y se desarrolla linealmente hasta el final; relato fragmentado, es el momento en que existen anacronías en el mismo, es decir, discordancias entre el orden de la historia y el orden del relato.

La forma de presentar estas anacronías puede ser por analepsis o lo que es lo mismo, una evocación de un acontecimiento previo al momento en que se encuentra el relato, ya sea desde un punto previo al inicio del

relato (analepsis externa) o un punto posterior al inicio del relato, (analepsis interna), o iniciar antes de que comience el relato pero terminar en un punto que se enlace con el relato (analepsis mixta).

Pero la anacronía también puede presentarse por prolepsis, cuando el narrador da a conocer con anticipación un acontecimiento e igual puede, o no estar dentro del relato (interna y externa).

b) Duración, Genette considera que corresponde a la relación entre el tiempo que duran los acontecimientos expuestos dentro de la historia y la extensión del texto, en este caso la película.

Dentro de la duración se encuentran varios elementos que brindan ritmo mediante cuatro anisocronías:

Pausa descriptiva. Aquí el texto o película se dedica a dar una descripción, pensamiento o recuerdo, ocurre una máxima desaceleración.

Escena. Hay una completa correspondencia entre el tiempo del relato y el tiempo de la historia, muy difícil de comprobar, se aprecia en los diálogos, hay un avance normal.

Sumario. El tiempo del relato es más corto que el tiempo de la historia, hay una aceleración.

Elipsis. Se refleja en el relato que ha pasado un tiempo pero se muestra de modo sutil, es quizá la más utilizada en el cine. Hay aceleraciones pequeñas y se regresa al ritmo normal.

c) Frecuencia, se refiere a la periodicidad con que se relatan los acontecimientos.

Relato singulativo. Se puede contar algo único solo una vez.
Relato singulativo tipo anafórico. Contar algo las veces que sucedió.

Relato repetitivo. Contar varias veces un acontecimiento que ocurrió una sola vez.

Relato iterativo. Contar una vez acontecimientos idénticos que se repiten con cierta frecuencia. (en Alvarez 3-7)

1.4 Preliminares

Entonces, tras esta revisión de los elementos que integran el cine queda expuesto el sentido de llamar lenguaje al cine, en donde las imágenes, sonidos, incluida la parte lingüística, se unen mediante el lenguaje técnico para crear expresiones y ser entendidos por el espectador. Sin embargo, bajo las reglas expuestas y aprendidas, existen dos fuertes tendencias para realizar películas con los mismo elementos. La primera se califica en la investigación al seguir los planteamientos de Saussure, como cercano a la lengua y es el cine de lineamientos, con reglas definidas, como ocurre en la industria hollywoodense. Por otro lado, está el cine de habla, de expresión personal, menos normado y que puede ser visto por ejemplo en el Festival de Cannes, entre otros.

Con base en lo anterior, se evidencia que el objetivo de este capítulo se cumplió, al revisar los lenguajes que forman parte de lo que denominamos un megalenguaje propio del cine y se enlistaron los

elementos que conforman cada uno de esos lenguajes. También se mencionó cuáles son los elementos esenciales, cuya relación determina el grado de indexación de cada uno dentro de lo cinematográfico.

Respecto a la pregunta del capítulo ¿cuáles son los elementos que forman parte del cine y cómo funcionan? se responde que el cine es un megalenguaje, que engloba otros lenguajes, y sí existen las reglas, normas y un código, para la creación cinematográfica donde reside la parte social del lenguaje cinematográfico, y también se haya la expresión que se hace de forma individual de los elementos y categorías de los lenguajes es donde se expresa el pensamiento del cineasta, o sea, la parte individual. En otras palabras, hay un lenguaje cinematográfico tendiente a dos posturas cine de más lengua, películas relacionadas con el quehacer hollywoodense o cine comercial, respecto a la hipótesis del capítulo sobre que las películas utilizan elementos de lenguajes visual, sonoro, técnico y temporal, pero no es simplemente el uso de elementos es la combinación de los mismos lo que crea ese megalenguaje, y la frecuencia con que se utilicen puede ayudar a definir el estilo que los coloca dentro de las dos categorías propuestas, el cine de más habla relacionado con filmes del Festival de Cannes o el llamado cine de autor, dos formas de realización de películas de las cuales se ahondará más en la presente investigación.

Al final del presente capítulo se observa que el lenguaje cinematográfico será entendido como el conjunto de técnicas y ordenamiento de medios significantes, que de forma estética o artística transmiten un mensaje, ideas o pensamiento. Así el megalenguaje utiliza imágenes, sonidos, temporal y un lenguaje técnico. Que de acuerdo a la guía desde la perspectiva de Saussure, se ubica a este medio como una construcción

de lengua, una obra normada y la contraparte de habla que será, cómo se construye de forma más libre y personal una película.

Capítulo II. Técnica y metodología

Hasta este punto, se ha revisado al lenguaje del cine como un megalenguaje, ya que engloba diversos lenguajes y que a su vez, estos tienen algunas categorías que se suman entre sí, para crear el mensaje cinematográfico.

El objetivo de este capítulo es comparar el uso de los elementos significantes que conforman al lenguaje cinematográfico, en películas donde domina la "lengua" y películas donde domina el "habla". Y, para encontrar las diferencias entre cada tipo de esos filmes, es necesario saber ¿cómo se unen los elementos del lenguaje audiovisual, en la construcción del mensaje en la búsqueda de la estructura expresiva? Es decir, cada lenguaje tiene sus elementos y entre ellos se suman como partes de un cubo Rubik[13], donde lo "normado" es cuando cada cara está de un solo color, pero puede existir quien quebrante esa norma y experimente combinar por filas, hileras o poner una cruz de un color en cada lado. Así, los elementos de cada lenguaje pueden tener múltiples combinaciones.

Bajo está lógica, la hipótesis del capítulo señala que los elementos del lenguaje cinematográfico son elementos de otros lenguajes (visual, sonoro, técnico y temporal), que no solo se combinan con otras categorías de su mismo lenguaje, sino que crean enlaces de significado, lo cual da orden y estructura a la narración cinematográfica. Por ello, los directores de cine, usan elementos para que lo expresado tenga sentido,

[13] Un cubo de Rubik clásico, posee seis colores uniformes (tradicionalmente blanco, rojo, azul, naranja, verde y amarillo). Un mecanismo de ejes permite a cada cara girar independientemente, de esa manera se obtiene una mezcla de colores. (Wikipedia)

lo cual le da el estilo a la película y es posible clasificarla como: más cine tipo "lengua" o más cine tipo "habla".

Para encontrar cómo se construyen estos dos estilos de realización, se comparan las películas ganadoras tanto del premio Oscar como de la Palma de Oro de los años 2000, 2005, 2010 y 2015. Se considera necesario hacer una revisión de los filmes realizados en el presente siglo, se toma cada lustro como período significativo, por tal razón se eligieron esos cuatro años puntuales. Se habla de las obras de forma independiente, sus características más destacadas, así como la historia y su estructura narrativa. Dentro de las películas ganadoras del Oscar son: *Gladiator/Gladiador*, (Scott 2000), *Crash/Alto impacto* (Haggis 2005), *The King Speech*/*El discurso del rey* (Hooper 2010), *Spotlight/En primera plana* (McCarthy 2015). Mientras que los filmes ganadores de la Palma de Oro son: *Dancer in the Dark/Bailando en la oscuridad* (Trier 2000), *L'enfant*/*El niño* (Pierre y Dardenne 2005), *Lung Boonmee* Raluek/*La leyenda del tío Boonmee* (Weerasethakul 2010), y *Dheepan*/*Dheepan* (Audiard 2015).

Una vez seleccionadas las obras se analizan las películas galardonadas con el Oscar, con las categorías de una matriz de análisis y se observa, si es que efectivamente aparecen esas constantes que las pueden catalogar como películas cercanas más a la lengua. El mismo proceso se efectúa a los filmes ganadores de La Palma de Oro y se analiza con las mismas categorías, para identificar si en efecto son más las variaciones en su estructura y narración, lo que las coloca como películas de más habla, donde parece ser más importante la expresión personal por parte de los directores.

2.1 Técnica de investigación

Para validar el supuesto planteado en el presente capítulo, es necesario analizar un grupo de películas seleccionadas, ganadoras al Oscar y otras premiadas con la Palma de Oro en el Festival de Cannes.

El acercamiento a los filmes será desde el punto de vista semiótico, porque lo que interesa conocer son los elementos que aportan sentido a el mensaje fílmico. Como ya se ha planteado, una película es un mensaje complejo compuesto de diversos lenguajes que aportan diferentes niveles de significación a la película.

> El film […] presenta signos, fórmulas, procedimientos, etc., bastante distintos entre sí, a menudo extraídos de otras áreas expresivas, y que se entrelazan, se alternan, y se funden formando un flujo bastante complejo: por ello, más que un lenguaje parece un concentrado de diversas soluciones. […] no posee la compacticidad y sistematicidad […] parece un laboratorio siempre abierto. (Casetti 65-66)

Y dentro de esos lenguajes ya hemos encontrado los elementos que los conforman. Sin embargo, para el presente trabajo se han seleccionado las categorías fundamentales, sin las cuales el mensaje cinematográfico no se entendería. Dichas categorías, surgen de cinco lenguajes considerados en el estudio: visual, sonoro, técnico y temporal.

La matriz de análisis utiliza las siguientes categorías:

Visual	Sonoro	Técnico	Temporal
Grado de iconicidad	Voz	Planos	Orden
Elementos espaciales: -Forma -Color	Ambientes	Ángulos	Duración
Elementos escalares -Formato -Proporción	Música	Transiciones	Frecuencia
Escritura	Silencio		

Cuadro 15. Modelo de análisis propuesto en la presente investigación.

Este cuadro servirá para identificar el uso de las categorías en el filme y arrojar un resultado cuantificable, para exponer el uso que cada película hace de las categorías propuestas. En cuanto a los planos, se opta por dividirlos en tres grupos ya que se enfatiza su nivel comunicativo más allá de precisar el tipo de plano.

2.2 Muestra de películas ganadoras del Oscar y la Palma de Oro

Para realizar la presente investigación se recurre a un muestreo por conveniencia, es decir una técnica que consiste en un muestreo no probabilístico que por accesibilidad o proximidad conviene al investigador. "Se selecciona con base en lo que algún experto considera

cerca de la contribución que esos elementos de muestreo en particular harán para responder la pregunta de investigación inmediata.” (Taylor 406)

Se utiliza este tipo de muestreo, porque se considera pertinente seleccionar y elegir por periodos de cinco años las películas del presente siglo, con lo cual se obtiene una cantidad representativa de filmes para el estudio, la muestra aglutinará películas ganadoras del Oscar y de la Palma de Oro.

2.2.1 Películas ganadoras del Oscar

El premio que otorga la Academia de Ciencias y Artes Cinematográficas, de Estados Unidos de América; en la actualidad es quizá el galardón más difundido a nivel mundial y por diversas razones, se ha vuelto un premio muy cotizado por las personas inmersas en el medio del cine comercial. El glamour, la parafernalia, la expectativa, la derrama económica y comercial que conlleva ganar esta cotizada estatuilla, hace que se observen trabajos con una estructura probada. Pero esto no siempre fue así.

La primera entrega de los premios Oscar, fue el 16 de mayo de 1929, bajo la dirección del presidente de la Academia, Douglas Fairbanks. (Oscars 8) Esta primera ceremonia fue protocolaria, ya que tres meses antes de la celebración, ya se habían dado a conocer los ganadores. Con el paso de los años diversos intereses económicos se han colocado alrededor de este evento, por lo cual se favorecen ciertas obras sobre otras como ganadoras y de igual manera, se ponderan temas cruciales para los Estados Unidos de América, para encumbrar a esta nación

como el líder del poder cultural quizá más difundido del mundo. Es tan mediático el evento que incluso los discursos son trascendentes para expresar una posición política. Como el caso del mexicano Alejandro González Iñárritu en febrero de 2015.

> Solo quiero tomar un segundo, quiero aprovechar esta oportunidad para dedicarle este premio a mis compatriotas. Los que viven en México, ruego porque podamos encontrar y construir el gobierno que nos merecemos. Y para aquellos que viven en este país [EE.UU.] que son parte de la más reciente generación de inmigrantes en este país, rezo para que puedan ser tratados con la misma dignidad y respeto que los que llegaron antes y construyeron esta increíble nación de inmigrantes. [La traducción es mía][14] (Oscars 6)

En el presente siglo ya hay 16 películas galardonadas y estas son las que se seleccionaron, eligiéndolas con base en un periodo de cada cinco años (ver cuadro 6). De ese modo se tomó una muestra representativa del estilo y narrativa, que premia la Academia de ciencias y Artes Cinematográficas de Los Estados Unidos de América.

Año	Película	Director
2000	***Gladiator/ Gladiador***	**Ridley Scott / Reino**

[14] *I just want to, I want to take one second. I just want to take the opportunity. I want to dedicate this award for my fellow Mexicans. The ones who live in Mexico, I pray that we can find and build the government that we deserve. And the ones that live in this country who are part of the latest generation of immigrants in this country, I just pray that they can be treated with the same dignity and respect of the ones who came before and built this incredible immigrant nation.*

	EE.UU	**Unido**
2001	*A Beautiful Mind*/ *Una mente brillante*/ EE.UU	R. Howard/ EE.UU
2002	*Chicago*/ *Chicago* EE.UU	Rob Marshall / EE.UU.
2003	*The Lord of the Rings: The Return of the King* /El señor de los anillos el retorno del rey / Nueva Zelanda	Peter Jackson/ Nueva Zelanda
2004	*Million Dollar baby*/ EE.UU	Clint Eastwood/ EE.UU
2005	***Crash/ Crash: Alto impacto/* EE.UU**	**Paul Haggis / Canadá**
2006	*The Departed*/ Los infiltrados/ EE.UU	Martin Scorsese/ EE.UU
2007	*No Country for Old Men*/ Sin lugar para los débiles/ EE.UU	Joel Coen/ EE.UU Ethan Coen/ EE.UU
2008	*Slumdog Millionaire* / *Quisiera ser millonario*/ Reino Unido-India	Danny Boyle/ Reino Unido
2009	*The Hurt Locker*/ *Zona de miedo*/ EE.UU	Kathryn Bigelow / EE.UU
2010	***The King speech* /El discurso del rey / Reino Unido**	**Tom Hooper/ Reino Unido**
2011	*The artista*/ El artista / Francia	M. Hazanavicius / Francia
2012	*Argo*/ Argo/ EE.UU	Ben Affleck / EE.UU.

2013	*12 years of slave*/12 años de esclavitud/ EE.UU-Reino Unido	Steve McQueen/ Reino Unido
2014	*Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)* /Birdman o la inesperada virtud de la ignorancia/ EE.UU.	A. G. Iñarritu/ México
2015	***Spotlight /En primera plana/*** **EE.UU**	**Tom McCarthy/ EE.UU.**

Cuadro 16[15]. Información recopilada del sitio web www.oscars.org

Se presume que los galardones manifiestan la esencia de la mentalidad del evento, esto es, premiar productos de un gremio que considera un estilo probado y definido. En esas películas premiadas, se observa que todas fueron producciones de habla inglesa, es decir, los directores están muy vinculados a la formación y estilo hollywoodense.

Por lo antes dicho, se infiere que, es un estilo surgido en Hollywood y cuya estructura es replicada una y otra vez, sin embargo su modo de narración ha alcanzado otras latitudes, prácticamente todo el mundo, y en particular Australia con *Mad Max 2: The Road Warrior* (Miller 1981), que es una película realizada bajo el concepto hollywoodense. Incluso este estilo de narrativa surgido en filmes de ficción, ha sido utilizado en diversos trabajos de corte documental. Aunque se sabe que las posibilidades narrativas de un filme sea ficción o documental son ilimitadas, se ha privilegiado el estilo denominado narrativa clásica.

[15] Las películas ganadoras del año 2016 tanto de la Palma de Oro como del Oscar no se mencionan porque serán premiadas en el año 2017.

> Tal concepción de narrativa parte de suponer que la acción principal saldrá de los *personajes individuales como agentes causales.* Las causas naturales (inundaciones, terremotos) o las sociales (instituciones, guerras, depresiones económicas) pueden servir como catalizadores o condiciones previas para el desarrollo de la acción; pero invariablemente la narrativa se centra en causas psicológicas personales: decisiones, opciones y rasgos del personaje. (Bordwell y Thompson 76)

El estilo narrativo de Hollywood se ha fundado bajo ese principio, el de un personaje que busca conseguir algo y tiene una motivación, que puede ser miedo, amor, deseo, entre otros. Pero el camino no es fácil y el protagonista debe enfrentar una oposición a la de su objetivo, que es una fuerza considerable que pone en duda si logrará su meta. Por ello, al final del camino el protagonista es otro, ha cambiado respecto al inicio de la narración. Otra característica es que solo se muestran los momentos trascendentes de la narrativa, tales como enfrentamientos, cambios en la trama, decisiones trascendentes, muertes, descubrimientos, etc.

2.2.2 Películas ganadoras de la Palma de Oro

El Festival de Cannes es un evento de gran prestigio entre los cineastas o cualquier persona involucrada al séptimo arte, y cuyo máximo galardón a la mejor película del año es la Palma de Oro.

Con la idea de Jean Zay, ministro de Educación Pública y Bellas Artes de Francia, por una motivación de crear un evento cultural internacional que compitiera con el *Mostra* de Venecia, surgió la idea de este evento. Cuenta con una larga historia desde el lejano año de 1939, ya que con Louis Lumière se intenta organizar, pero por la Segunda Guerra Mundial fue imposible llevarlo a cabo y por eso razón hasta el 20 de septiembre de 1946, tuvo lugar la primera edición del Festival en Cannes.(festival-cannes 1,2)

"El objetivo del Festival es fomentar el desarrollo del arte cinematográfico bajo todas sus formas y crear y mantener un espíritu de colaboración entre todos los países productores de películas." *(*extracto del reglamento, 1948 en festival-cannes 7*)* Desde su génesis el festival surge con la intención de honrar al cine como un arte, por lo cual para este festival no hay predilección por alguna forma de expresión o de narrativa, cualquier expresión es válida y loable, pero sobre todo es indistinto el origen del filme.

Al igual que se presenta con las obras cinematográficas que premia Hollywood, las películas galardonadas por el Festival de Cannes se renuevan año con año y el criterio para seleccionar las películas fueron películas ganadoras con punto de partida en el inicio del siglo y con un intervalo de un lustro, ver cuadro 7 donde se muestran las películas ganadoras a la Palma de Oro desde el año 2000.

Año	Película	Director
2000	***Dancer in the dark/ Bailando en la oscuridad/*** **Dinamarca**	**Lars von Trier /Dinamarca**
2001	*La stanza del fligio/ La habitación del hijo/* Italia	Nanni Moretti/ Italia
2002	*The pianist*/El pianista/ Francia	Roman Polanski/Francia
2003	*Elephant* / Elefante/ EE.UU.	Gus Van Sant /EE.UU.
2004	*Farenheit 9/11/ Faenheit 9/11/* EE.UU.	Michael Moore/ EE.UU
2005	***L'enfant*** **/El niño/ Francia**	**Jean-Pierre y Luc Dardenne / Bélgica**
2006	*The Wind that Shakes the Barley* / El viento que acaricia el prado/ Irlanda	Ken Loach / Reino Unido
2007	*4 luni, 3 saptamini si 2 zile* /4 months, 3 weeks and 2 days/ Rumania	Cristian Mungiu / Rumania
2008	*Entre les Murs* / La clase/ Francia	Laurent Cantet / Francia
2009	*Das weisse band*/ The White Ribbon/ Alemania	Michael Haneke / Alemánia
2010	***Lung Boonmee Raluek Chat/ La leyenda del tío Boonmee/*** **Tailandia**	**Apichatpong Weerasethakul / Tailandia**
2011	*The Tree of Life* / El árbol de la vida/ EE.UU.	Terrence Mallick /EE.UU

2012	*Amour* / Amor/ Francia	Michael Haneke / Austria Francia
2013	*La Vie d'Adele*/Blue is the Warmest Colour/ La vida de Adele/ Francia	Abdellatif Kechiche Francia Bélgico España
2014	*Kis Uykusu*/ Winter sleep/ Sueño de invierno/ Turquía	Nuri Bilge Ceylan / Turquía
2015	***Dheepan/ Dheepan/* Francia**	**Jacques Audiard/ Francia**

Cuadro 17. Información recopilada del sitio web www.festival-cannes.com

En este festival, la diversidad de nacionalidades de los directores como de los países de origen de los filmes, salta a la vista al hacer una comparación con las películas premiadas con el Oscar. Por ello no es pertinente hablar de un solo estilo narrativo, si bien se parte de que en la construcción técnica de la película, quizá sea posible encontrar coincidencias, que permitan prefigurar la estructura que prefiere el Festival de Cannes, para otorgar la Palma de Oro. Con ese interés se trata de encontrar, mediante el análisis de la muestra elegida formada por 4 de las 16 películas premiadas en dicho certamen durante el siglo XXI, dicha estructura.

Muestra seleccionada de Películas ganadoras del premio Oscar

Año	Película	Director
2000	*Gladiator*/ *Gladiador* EE.UU	Ridley Scott / Reino Unido
2005	*Crash*/ *Crash: Alto impacto*/ EE.UU	Paul Haggis / Canadá

2010	*The King speech* /El discurso del rey / Reino Unido	Tom Hooper/ Reino Unido
2015	*Spotlight /En primera plana/* EE.UU	Tom McCarthy/ EE.UU.

Cuadro 7. Selección para análisis de películas ganadoras del Oscar.

Muestra seleccionada de Películas ganadoras de la Palma de Oro.

Año	Película	Director
2000	*Dancer in the dark/ Bailando en la oscuridad/* Dinamarca	Lars von Trier /Dinamarca
2005	*L'enfant* /El niño/ Francia	Jean-Pierre y Luc Dardenne / Bélgica
2010	*Lung Boonmee Raluek Chat/ La leyenda del tío Boonmee/* Tailandia	Apichatpong Weerasethakul / Tailandia
2015	*Dheepan/ Dheepan/* Francia	Jacques Audiard/ Francia

Cuadro 18. Selección para análisis de películas ganadoras de La Palma de Oro.

2.3 Metodología de investigación

Cada película se analiza mediante las categorías seleccionadas de los cuatro lenguajes que conforman el cine, se colocan e identifican los elementos que se utilizaron en su realización. Una vez realizado el

análisis, se exponen los resultados y se pasa al diagnóstico de cada categoría. Después se da la interpretación, por lenguaje que ha arrojado el análisis de todas las películas de cada grupo. Finalmente, se hace una interpretación general para tratar de encontrar coincidencias en la creación de los grupos de filmes y qué indican esos resultados.

Es necesario señalar que las categorías pertenecientes al sonido, el resultado se expondrá en porcentaje y la suma de ellas no arrojará un 100%, debido a que conviven o incluso pueden estar dos o más categorías presentes casi todo el filme. Y las elipsis, si bien se señala si son utilizadas u omitidas, no se expondrá en porcentaje, debido a que no se puede cuantificar que porcentaje de la historia se omitió, ya que en pantalla es solamente un paso de imagen a otra, entonces no dura más que un cuadro.

2.4 Preliminares

Durante el capítulo dos del presente trabajo se expone la forma de analizar el fenómeno planteado y se vislumbra el porqué se han elegido estos dos festivales con objetivos diversos, y con preponderancia de diferentes expectativas respecto a la excelencia del cine, muestra de ello es la poca coincidencia en películas galardonadas en un universo que puede premiar una u otra sin ningún problema.

Pero para eliminar la especulación son necesarias categorías de análisis que servirán para arrojar datos tangibles y comparables, lo que servirá para la posterior interpretación al tener en cuenta dichas categorías e ir recopilando los datos de frecuencia de uso de cada una dentro de los filmes seleccionados.

Capítulo III. El análisis

El capítulo anterior muestra la forma en que se abordará el objeto de estudio, en este caso las películas seleccionadas y explica la manera en que se toma la muestra de filmes; en el presente apartado se aplica el análisis a las obras elegidas, se da contexto con la ficha técnica básica de cada una, así como una sinopsis condensada, para que se entienda el estilo de la película, se menciona el género y con ello completar el objetivo que puede perseguir el director. Datos como el país de realización sirven para contrastar la diversidad de los festivales, los cuales pueden premiar a una película de cualquier país.

Este capítulo es la parte "dura" del análisis, por ello se muestra en el cuadro propuesto para este trabajo de investigación, pero también se explica en prosa lo que se detectó con la aplicación de este cuadro a cada una de las películas; el eje guía es entender al cine como un megalenguaje y desglosarlo entre los lenguajes que conforman este medio. Y para mayor comprensión se muestran los resultados en gráficas que resulten de mayor claridad a cualquier lector.

3.1 *Gladiator* (*Gladiador*. Scott 2000)

Ficha técnica.
Título: *Gladiador*
Título original: *Gladiator*
Director: Ridley Scott
País: EE.UU. - Reino Unido
Año: 2000
Género: Acción. Drama.

Gladiador, es una película que narra una parte de la vida de Máximo, un general romano elegido por el emperador Marco Aurelio como su sucesor, incluso por encima de su propio hijo Cómodo. Por fuertes disputas familiares y la lucha por el poder, la familia de Máximo es asesinada, él también es condenado a muerte; por circunstancias del destino cae esclavo y se vuelve gladiador. Con la motivación de la venganza en mente lucha para poder acercarse al hombre que le quitó a su familia.

Análisis de *Gladiador*

Visual	**Sonoro**	**Técnico**	**Temporal**
Grado de Iconicidad 12,11,9 y 0	**Voz** Elemento principal de lo sonoro (diálogos) en más del 71.76% de la película.	**Planos** De corta duración con poca profundidad de campo excepto en encuadres abiertos. Un 52.19% de encuadres expresivos, centrados en los personajes principales. Planos medios ocupan 31.52% y abiertos 16.27%	**Orden** Relato fragmentado.
Elementos espaciales: **-Forma** Predomina la figura humana y arquitectura romana. **-Color** contraste de colores ocres y azules	**Ambientes** Se usan ambientes de estilo realista y dramáticos para enfatizar golpes o escenas de acción. Como audio principal 53.78% aproximadamente.	**Ángulos** 81.94% de planos normal y en ocasiones especificas 6.82%plano picado y 11.23 %contrapicado.	**Duración** Escena70% Elipsis 7% Pausa descriptiva 12% Sumario 11%

Elementos escalares: **-Formato** 35 mm Proporción 2.35 : 1	**Música** Presencia expresiva de la música, 60.36%	**Transiciones** Usa corte directo. En un porcentaje de 90% Disolvencias o *fade* 10%	**Frecuencia** Singulativo 90% Anafórico 10% Repetitivo 0% Iterativo 0%.
Escrito (subtítulos, intertítulos, textos a cuadro) Uso de intertítulos para explicar cosas y dar contexto al espectador. En inglés. 3%	**Silencios** Muy escasos. 0.42%		

Cuadro 19. Análisis de película *Gladiador.*

Diagnóstico por lenguaje

- Visual

Grado de iconicidad de *Gladiador*.

Gladiador es una película de época con actores que representan personajes, combina partes históricas con partes ficticias, intencionalmente modificadas para exponer el drama y la acción que impacte en el espectador. Recurre a escenarios físicos reales, combinados con paisajes diseñados digitalmente por computadora e incluso personajes creados, (como el caso de un tigre que enfrenta en batalla al protagonista) lo cual da una combinación de elementos en escala de iconicidad. De acuerdo a la clasificación de Moles desde un grado 12, que es cuando un objeto se designa a sí mismo, en este caso se utilizan actores o cuando muestra objetos reales. También contiene un grado de iconicidad de 11, al recurrir a modelos tridimensionales como los escenarios digitales, las estructuras y por los personajes

generados por un *software* de computadora. Todo eso se muestra a través de un grado 9, que es algo como una fotografía, para ser más específicos, varios fotogramas en movimiento.

Hay presencia de texto escrito, aunque éste es mínimo, (sin tomar en cuenta los subtítulos para otros idiomas diferentes al inglés o los créditos de realización de la película), en un grado de iconicidad 0, de acuerdo con Moles.

Incluso en algunos intertítulos donde se explica el contexto o se precisa la ubicación del desarrollo de la trama, se muestran en inglés, estos solo aparecen contadas veces. Las partes donde se muestra texto escrito corresponde a un 3% de toda la película.

Elementos espaciales.
En cuanto a la categoría forma, la película muestra como elemento principal a las figuras humanas, se privilegian objetos y arquitectura asociados a la cultura romana, por ejemplo, grandes columnas, coliseos o utensilios como copas metálicas para beber vino. Respecto a la vestimenta de los personajes, muestran túnicas de diferentes estilos, mientras que los gladiadores visten con: cascos, atuendos de cuero, campestras (que son una especie de falda alrededor de la cadera), espadas, escudos, y se privilegia la figura humana.

En relación a la categoría de color, ésta juega un papel importante en la película, se tiende a tonos ocres, para las escenas donde se observa al protagonista ya sea como un gladiador; en su convivencia con sus compañeros, en batallas, hay colores cálidos; en contraste en el caso que el antagonista se muestra hay colores más oscuros, marcadas sombras y los colores son fríos. Caso aparte ocurre cuando hay escenas

de una visión recurrente del protagonista, una especie de sueño donde ve a su esposa fallecida; los colores blancos están saturados, la imagen en general está con un filtro de *glow*[16], de esa manera se indica al espectador que esa escena corresponde a un aspecto diferente a la narración principal.

Elementos escalares.

Gladiador es una película que el original todavía fue realizado en el formato de cinta 35 milímetros, con proporción anamórfica[17] y su relación de aspecto original es 2.35:1[18], lo que da una imagen de estilo panorámico.

---

[16] *Glow* es un efecto de brillo difuminado.

[17] Formato anamórfico: brinda al director de fotografía un lienzo amplio y propicio, bastos exteriores para situaciones de intimidad emocional. Este formato no presenta los errores posibles del formato pantalla grande a la hora de la proyección, pues el fotograma se plasma correctamente. (López y Valentín 688)

[18] Las películas en 35mm, en color o en blanco y negro, ocupaban con imagen todo el espacio disponible en el negativo –excepto el reservado a la pista de sonido- y se proyectaban de la misma manera, lo que ofrece imágenes con una relación de aspecto de **1.37:1**, muy cercana al 1.33:1 de los televisores convencionales 4/3 previos a la estandarización del formato 16/9.

De acuerdo con los diseños de un inventor francés llamado **Henri Chrétien**, Bausch and Lomb construyó para la Fox un juego de lentes que, durante el rodaje, comprimían la imagen verticalmente en el negativo con una tasa de compresión de 2 a 1 exclusivamente en este eje, de modo que la imagen mantenía la misma altura pero, al proyectarse en el cine a través de una lente opuesta, que la descomprimía, se obtenía una imagen de prácticamente el **doble de ancho** que en el formato 35mm convencional (2.55:1 primero, reducido posteriormente a 2.35:1), da inicio a toda una

Este formato panorámico, es muy socorrido por los cineastas ya que presenta gran rango al plasmar imágenes con diversas composiciones tanto para exteriores como en interiores.

- Sonoro

Voz

El elemento que se privilegia en la película, es el uso de la voz, esta situación se manifiesta en el uso de diálogos, que se encuentran presentes en prácticamente todo el filme, para ser más precisos en un 71.76% en relación con la duración de la película.

El tipo de lenguaje lingüístico predominante que se usa en *Gladiador*, es fonético verbal, y se rige bajo las reglas del idioma inglés en lugar de usar Latín o alguna lengua del Imperio Romano, sin importar que se trate de una película cuya historia se ubica en la época del Imperio Romano, en el año 180 A.D.

Ambientes

Respecto a sonidos ambientales, se usan para darle un toque realista a la película; entre otras funciones, se emplean para acompañar movimientos de objetos, pisadas de personajes o el trote de los caballos. Sin embargo, en escenas de batalla, se enfatiza el choque de espadas, el esfuerzo de los personaje y los gritos de dolor.

época de experimentación y diversos formatos panorámicos. (Harmónica, *Guía de ópticas de cine (IV) El formato anamórfico, 1,2)*

Un elemento narrativo del sonido ambiente en esta película, es que ayuda a dirigir y enfocar la atención en lo que el director quiere enfatizar, al colocar en primer plano algún ruido y dejar otros como fondo de la escena. Se usa este recurso como elemento principal del sonido un 53.78%.

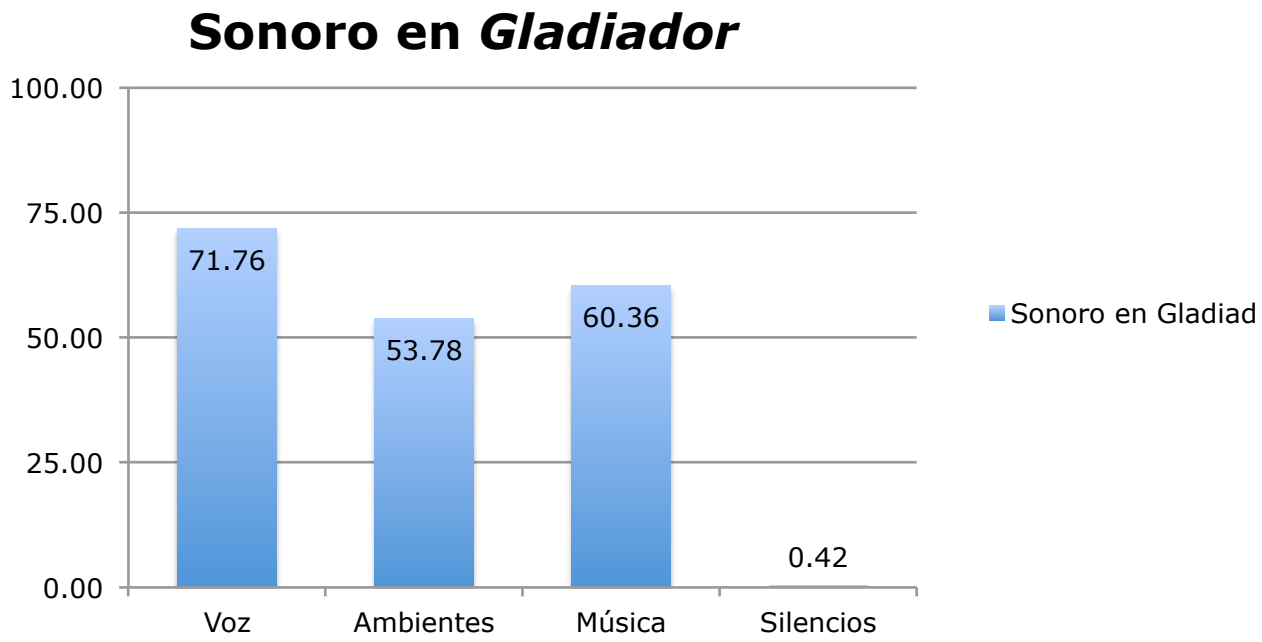
Música

No pasa desapercibido, dentro del análisis de sonido de *Gladiador*, que el uso de la música es con fines dramáticos. Mediante este recurso se juega con los planos sonoros, ejemplo de ello, es el caso en que la música de fondo pasa a ocupar el primer plano en escenas como el asesinato del emperador Marco Aurelio a manos de su hijo primogénito. O cuando acompaña las imágenes oníricas del protagonista de la reunión con su familia, imágenes que son visualizadas por el protagonista mientras agoniza.

Silencios

En lo que atañe a los silencios, cabe resaltar que son sumamente escasos[19]. Cumplen una función dramática en la narrativa cuando no hay música, ni diálogo o ambientes, se recurre a ella para crear tensión y expectativa. Un 0.42% de uso.

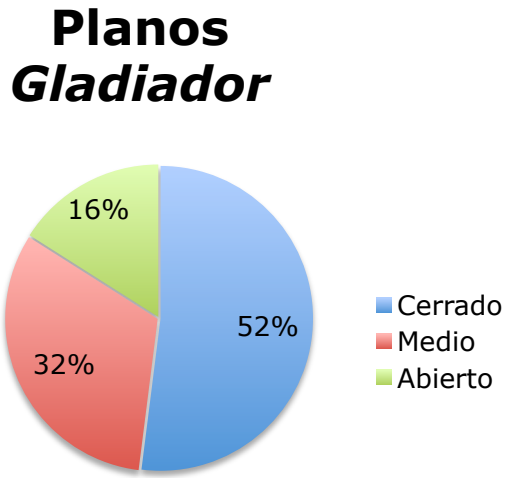
[19] Cabe recordar, que se tomará como silencio la ausencia de elementos distinguibles auditivamente, porque se entiende que el silencio absoluto no existe, sea por el ruido de ambiente o la cinta proyectándose, etc.



- Técnico

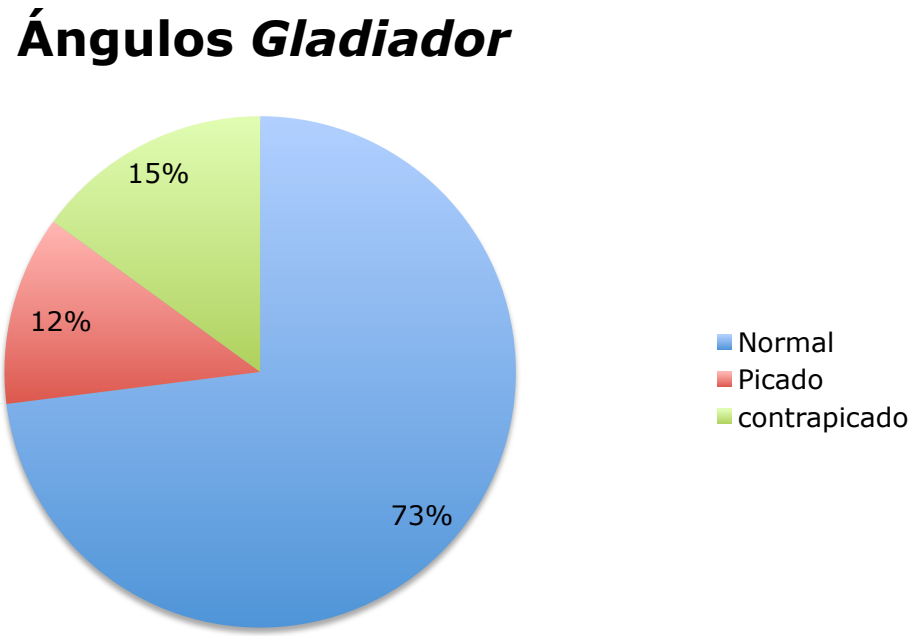
Planos

Se usan encuadres expresivos en un 52%, es decir, centrados en los personajes y sus expresiones corporales; cuando requiere mostrar los brazos o acciones en planos medios, se usa un 32%. Los planos son cortos, excepto en encuadres abiertos de ubicación, que revelan el entorno donde se desarrollará la escena y esos planos ocupan un 16% de la duración del filme.



Ángulos

Se observa un uso predominante de ángulo normal, a la altura de la mirada de los personajes 73%. Cuando se quiere enfatizar el poder o posición jerárquica de alguno se recurre a mostrarlo mediante un ángulo contrapicado, y a la inversa en un ángulo picado para poner en cuestión de inferioridad a algún personaje en un porcentaje de 12% de ángulo picado, y 15% contrapicado.

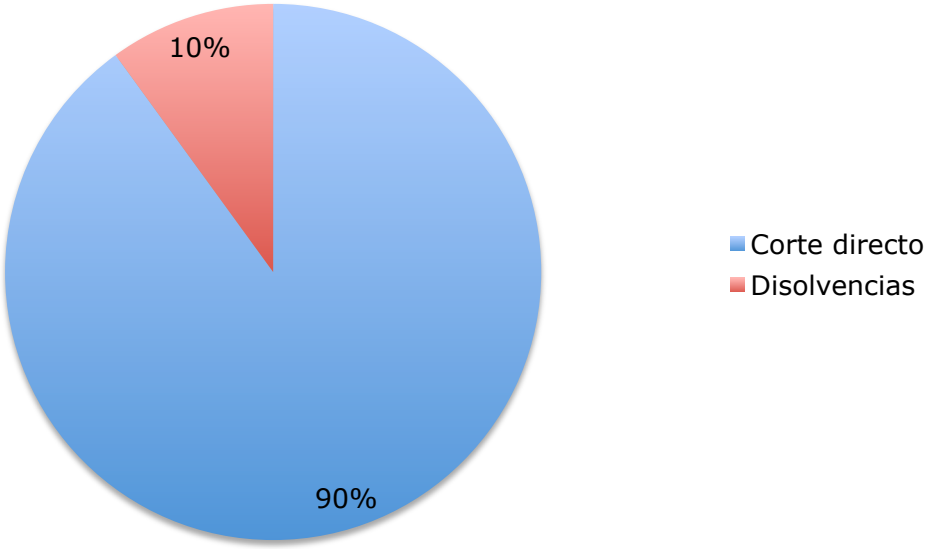


Transiciones

La película acreedora al máximo galardón que otorga la Academia de Ciencias y Artes Cinematográficas de Estados Unidos en el año 2000, muestra una edición tradicional, al unir imágenes y escenas, mediante el corte directo, sin necesidad de transiciones visuales en un 90%, lo cual, le da fluidez a la narrativa y requiere que el espectador esté atento a los

cambios de escena en contra de un 10% de uso de disolvencias o fundido a negros.

Transiciones *Gladiador*

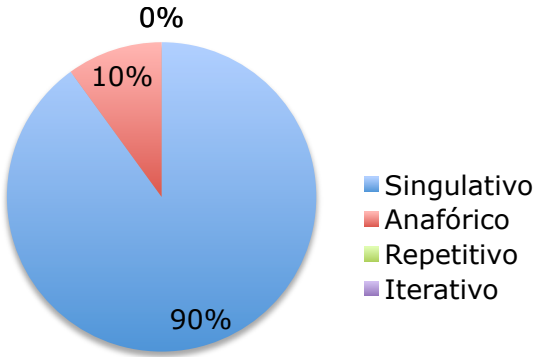


- Tiempo

Se muestra en una construcción lineal los acontecimientos ordenados de manera secuencial, y se suprimen los acontecimientos poco relevantes por lo que la historia dura más que el relato, que da saltos temporales lo que le permite suprimir esas temporalidades.

El relato muestra los acontecimientos las veces que sucedieron, excepto en una escena recurrente que es con la familia del protagonista, dicha escena por su significado se repite varias veces a lo largo del relato, de manera anafórica, pero este recurso narrativo es utilizado el 10 por ciento de la duración del relato.

Frecuencia *Gladiador*



3.2 *Crash* (*Crash: Alto impacto.* Haggis 2004)

Ficha Técnica.

Título: *Crash: Alto Impacto*

Título original: *Crash*

Director: Paul Haggis

País: EE.UU.

Año: 2004

Género: Crimen. Drama. Thriller.

Crash, muestra a la ciudad de Los Ángeles por un periodo de 36 horas. Se narran las actividades de varias personas de diferentes razas y condiciones sociales, que conviven en la ciudad en medio de prejuicios con tensiones racistas. Se entrelazan las historias de poder, ayuda y desconfianza; se exhiben los miedos del ser humano, se expone el odio del de las personas por lo extraño y desconocido, pero también la esperanza en la solidaridad y humanidad.

Análisis de *Crash*

Visual	Sonoro	Técnico	Temporal
Grado de iconicidad **Grado** 12, 9 y 0	**Voz** Es el elemento sonoro que predomina, con una presencia de 85.15% durante toda la película.	**Planos** Planos de corta duración, divididos en: 70% cerrados, 20% medios y 9.4% abiertos.	**Orden** Relato fragmentado.
Elementos espaciales: **-Forma** La figura central es la humana. **-Color** Filme a color con uso neutro de filtros.	**Ambientes** Son ambientes realistas y con fines dramáticos, enfatizan explosiones; y es el elemento sonoro principal en un 4.46%.	**Ángulos** 89.3% de ángulos normales, en ángulo picado 4.5% y contrapicado un 6.1% de la duración total de la película.	**Duración** Escena 83% Elipsis 10% Pausa descriptiva 7%. Sumario 0%. La historia dura 36 horas y el relato tiene una duración de 1hora 45 minutos.
Elementos escalares: **-Formato** 35mm Proporción 2.35: 1	**Música** La música se usa con fines dramáticos y de ambientación a lo largo del filme, y se encuentra como elemento principal en un 37.54% de la obra.	**Transiciones** La edición está constituida de corte directo. Solo un 1% de disolvencias y fundido a negros.	**Frecuencia** Singulativo 100%. Anafórico 0% Repetitivo 0% Iterativo 0%.

Escrito (subtítulos, intertítulos, textos a cuadro) Uso de intertítulos para explicar cosas y dar contexto al espectador. En menos del 1% es 0.6%	**Silencios** No hay silencios como elemento principal en la película.		

Cuadro 20. Análisis de película *Crash*

Diagnóstico por lenguaje

- Visual

Grado de iconicidad de *Crash.*

Durante el filme, se muestran personas, objetos edificios tal cual son; por ello se considera la escala de Moles en el grado 12, objetos designándose a sí mismos. Está presente un grado 9 porque el medio que se analiza son imágenes en fotogramas, como una serie de fotografías que se catalogan con ese grado de iconicidad. Y aunque es muy escaso, se usa texto escrito que tiene una escala de 0 de acuerdo con Moles.

Elementos Espaciales

La figura humana es el elemento central en la película, pero no un solo fenotipo, por el contrario, se muestra una multiplicidad de etnias con rasgos, colores y vestimenta estereotípica de cada raza. La ciudad de Los Ángeles también es un elemento secundario, porque es el contexto donde se desarrolla la historia, de ahí la necesidad de mostrar las calles y casas de dicho lugar.

Elementos escalares

El original se realizó en cinta de 35mm, anamórfico, con una relación de aspecto de 2.35 : 1.

- Sonoro

Voz

Es el elemento central de acuerdo a lo sonoro, mediante los diálogos se cuenta la historia, y están presentes en un 87% del filme. Cuando se usa otro idioma diferente al inglés, no es fundamental entenderlo para comprender la historia[20], ya que dicho idioma funge como elemento dramático de la imposibilidad de comunicación por esa vía.

La parte lingüística que se maneja en *Crash* es fonético verbal, en idioma inglés (en la versión original) pero por la temática multilingüe se insertan otros idiomas, dichos idiomas son: persa, español, coreano; para dotar de credibilidad a la película y exponer la diversidad cultural que existe en Los Estados Unidos de América.

Ambientes

Son elementos realistas que pretenden dar veracidad a las escenas, pero también cumplen una función dramática. Ejemplo de ello, es la exageración del nivel de audio en el rechinido de llantas, o en el sonido del fuego o de una explosión. Incluso el elemento verbal, las voces, se utilizan en ocasiones como ambientes ya que son audibles pero no se distingue alguna conversación en particular.

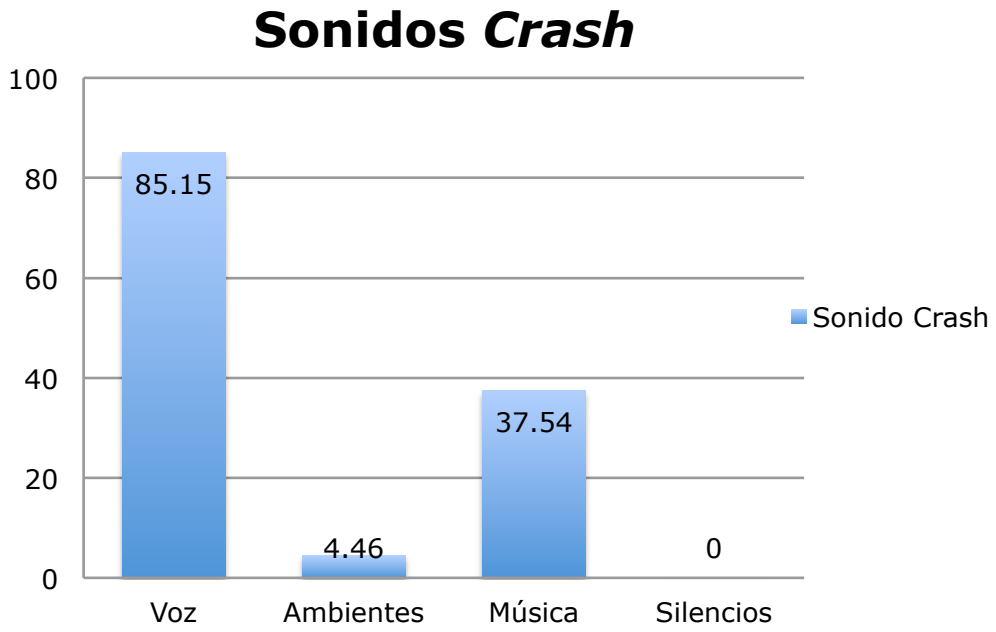
[20] Incluso en la versión con subtítulos en español (versión de Netflix), no se traducen esas palabras en idiomas como persa, mandarín, español, o coreano.

Música

La música en *Crash* cumple una función dramática, se emplea para crear atmósferas pero sobre todo, para transmitir emociones al espectador, como en el clímax de la película, donde se usa la música para anticipar una tragedia, acompañada de pocos o nulos diálogos y ambientes de fondo.

Silencios

La película sigue la edición de sonido no *gaps*, o lo que es lo mismo, de no dejar partes en silencio. En todo momento o hay presencia de voz, de ambientes o de música. No hay silencio como elemento central.



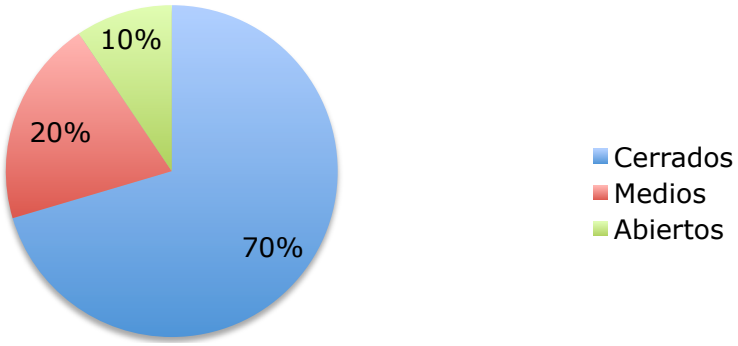
- Técnico

Planos

La conformación técnica de la película es con base en planos expresivos, con un 70% de planos cerrados, un 20% de planos medios y un 9.4%

de planos abiertos, estos últimos para mostrar ubicación y dar contexto a la historia.

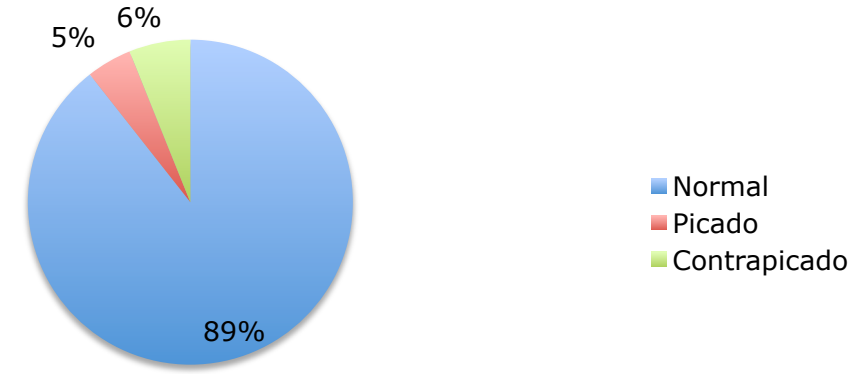
Planos *Crash*



Ángulos

La distribución de este elemento técnico se hace con la presencia de ángulos normales como guía de la narración con un 89.3%, el uso de ángulo picado en un 4.5% y el contrapicado de 6.1%.

Ángulos *Crash*



Transiciones

La edición de *Crash* es a corte directo con esporádicos usos de disolvencias y fundido a negros o blancos. Las disolvencias se emplean para marcar pausas más largas o enfatizar el paso del tiempo. Pero solo llega a un 0.6% el uso de disolvencias y fundidos.

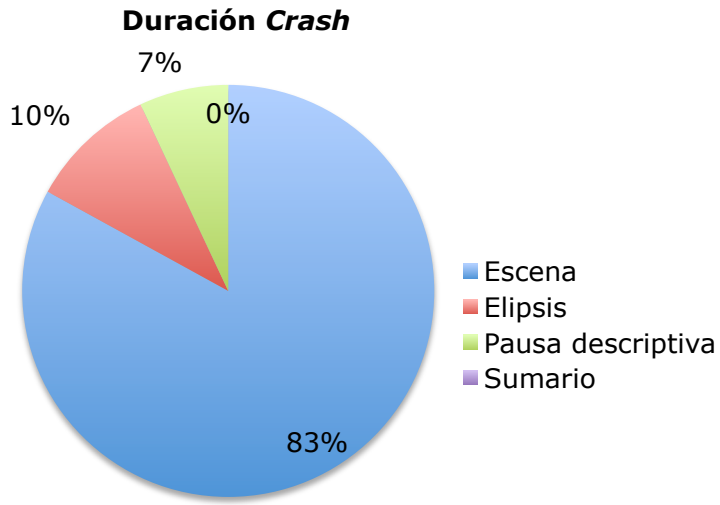
Transiciones *Crash*

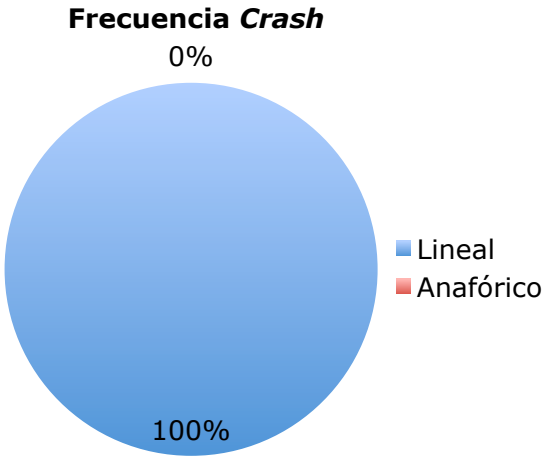


Temporal

La narración de los acontecimientos es lineal en un 80%, no se encuentran *flashbacks,* pero sí se recurre a las elipsis para suprimir acciones que el director no considera relevantes de mostrar en el relato, pero solo un 10% de la duración de la película aparece. Existe una pausa descriptiva, o una desaceleración narrativa que ocupa un 7% de la duración de la película.

Respecto a la frecuencia, se narran los acontecimientos las mismas veces que sucedieron, no hay una reiteración particular de algún hecho.





3.3 *King's speech* (*El discurso del rey*. Hooper 2010)

Ficha técnica.

Título: *El discurso del rey*

Título original: *King's speech*

Director: Tom Hooper

País: Reino Unido - EE.UU. - Australia

Año: 2010

Género: Biografía. Historia. Drama. Romance.

El discurso del rey, es una película que narra la problemática de quien se convertirá en el Rey George VI, después de que su hermano abdicara al trono. Pero este hombre tiene un problema, es tartamudo; y en medio de su reinado se desata una guerra, mientras toda la nación requiere que su rey se manifieste mediante un discurso radiofónico pronunciado en vivo, por ello su esposa lo convence de ver a un terapeuta del lenguaje con métodos muy poco convencionales, en medio de las sesiones se crea una amistad entre terapeuta y el rey, ambos con la imperiosa necesidad de éxito para que el discurso pueda ser correctamente emitido.

Análisis de *El discurso del rey*

Visual	**Sonoro**	**Técnico**	**Temporal**
Grado de iconicidad **Grado** 12,9,0.	**Voz** Elemento central del audio de la película, 93.8%.	**Planos** Planos de mediana duración distribuidos de la siguiente manera: cerrados 33.8%, medios 48.4% y abiertos 17.8%.	**Orden** Relato

Elementos espaciales: **-Forma** Realista con la figura humana como elemento central. Y ambientes de principios del siglo XX **-Color** Color filtro azul colores fríos. Blanco y negro. Realista.	**Ambientes** Ambientes de estilo realista y dramáticos. 15.09%	**Ángulos** Distribución de angulación de cámara: 77% normal, 10.4% picado y 11.8% contrapicado.	**Duración** Escena 90% Elipsis 7% Pausa descriptiva 3% Sumario 0%. La historia dura más que el relato. Historia dura 19 años, relato 1hora 51 minutos.
Elementos escalares: **-Formato** 1.85 : 1	**Música** La música acompaña a la imagen con fines dramáticos y ambientales. 30.75%	**Transiciones** Edición a corte directo 99.7% y solo para inicio y fin de la película hay fundido a negros. 0.3%.	**Frecuencia** Lineal.
Escrito En varias ocasiones aparece el texto como elemento principal de la imagen pero por cortos lapsos. 0.6%	**Silencios** Sí hay presencia de silencio. 2.04%		

Cuadro 21. Análisis de película *El discurso del rey.*

Diagnóstico por lenguaje

- Visual

Grado de iconicidad de *El discurso del rey*, una película de época, dramatiza partes históricas para realizar una película que fue digna de obtener el Oscar en el año de 2010. En la escala de iconicidad de Moles, propuesta para este análisis, utiliza el grado 12 por mostrar objetos reales, un grado 9 por estar en el soporte fotográfico y un grado 0 porque en varias ocasiones se muestra texto escrito en pantalla.

El elemento del texto escrito se usa, no de forma constante pero sí en algunos lapsos, es mostrar el texto, varias veces del mismo discurso escrito en torno al cual gira la trama del filme; su uso se identifica un 0.6% para lo escrito, dentro de ello se cuentan letreros de ubicación espacial y temporal.

Elementos espaciales.

La película pone como elemento principal a la figura humana pero los espacios son importantes porque se habla de la realeza inglesa y de un terapeuta del lenguaje que exige se sigan sus reglas para que el tratamiento funcione y el contraste de escenarios es importante en la historia. La vestimenta y los elementos decorativos deben de ir acorde a la época de las primeras décadas del siglo XX.

Elementos escalares

Filme fue impreso en 35mm, una relación de aspecto de 1.85 : 1.

- Sonoro

Voz

Elemento central en la obra, con uso de diálogos para narrar la historia, obviamente por el título es importante el elemento de la voz, y se encuentra presente un 93.8% de la duración total de la película.

Hay presencia de lenguaje fonético verbal, en el idioma inglés, y solamente 8 segundos se habla en alemán, en este caso que se utilice el inglés, corresponde con el idioma histórico de la narración donde ocurrieron los hechos.

Ambientes

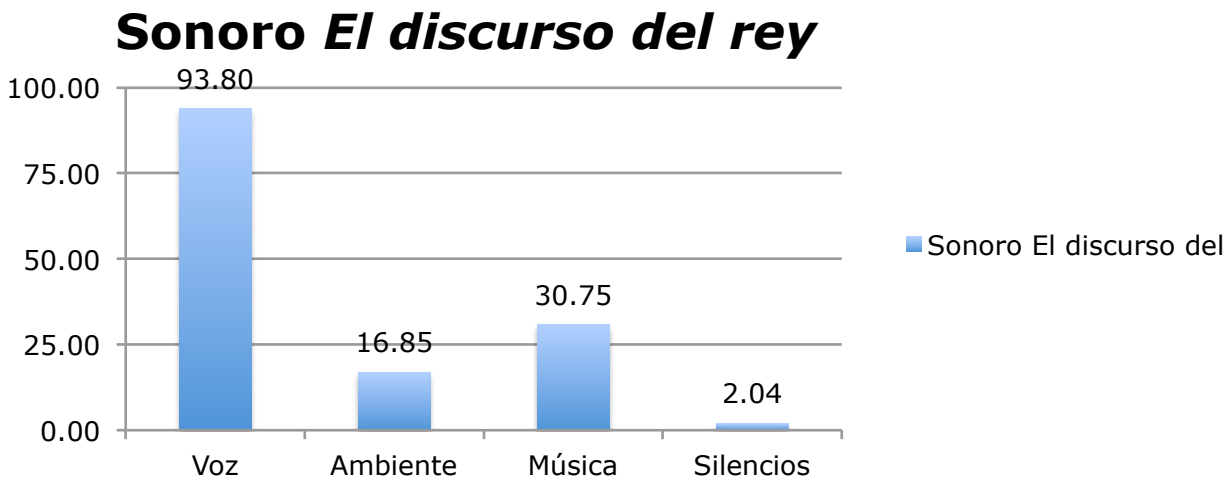
El sonido ambiente es utilizado con un toque realista, para acompañar movimiento de objetos, el sonido que se produce en los diferentes escenarios ya sean interiores o exteriores y se encuentran en el 15.09% de la película como elemento central.

Música

La música se utiliza para avanzar en lapsos de tiempo, y con fines dramáticos, y se encuentra presente en el 30.75% del filme.

Silencios

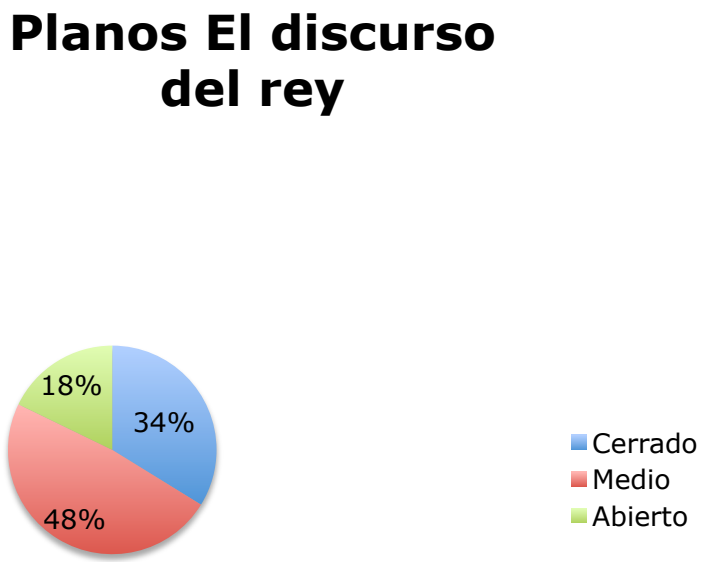
El silencio también es otro elemento dramático y de tensión en esta obra, y ocupa el 2.04% de la duración en esta película.



- Técnico

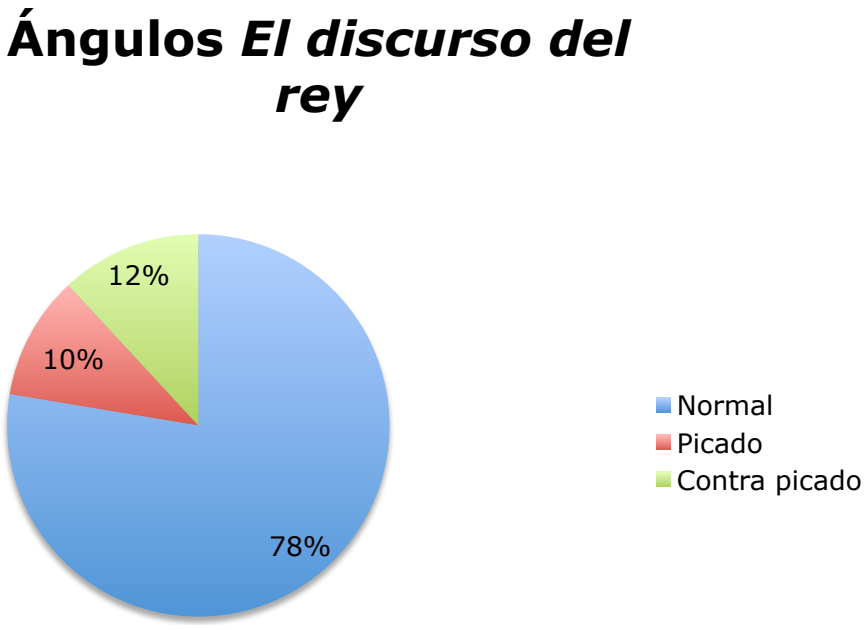
Planos

La construcción visual de *El discurso del rey*, es con una base de planos medios, con un 48.4% planos cerrados ocupa el 33.7% y planos abiertos tienen una presencia de 17.8%; hay un equilibrio en la distribución de planos, aunque no sea completamente parejo ninguno ocupa más de la mitad de la película.



Ángulos

La angulación de la cámara en este filme, a diferencia de los planos, sí arroja un predominio en una orientación de la cámara, hay un predominio del plano normal con un porcentaje de uso de 77.6% y el uso de planos picado y contrapicado es muy similar con un 10.4% para el primero y un 11.8% para el segundo.



Transiciones

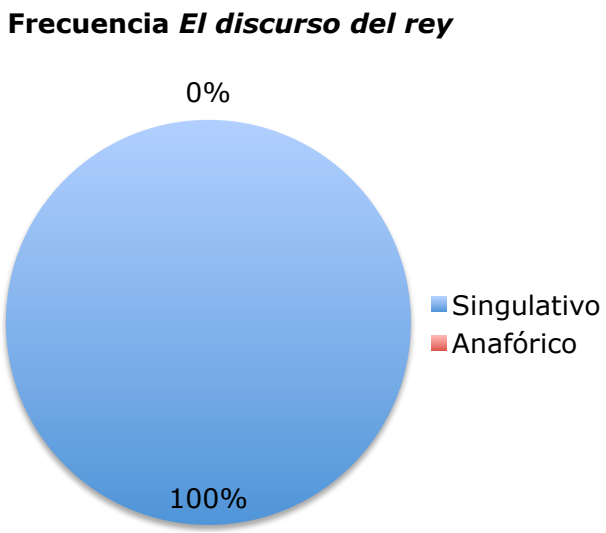
Para el uso de transiciones hay una clara tendencia de hacer una edición limpia y tradicional, al unir las secuencias y los cambios de toma mediante el corte directo y solamente se emplea un fundido a imagen y a negros al inicio y al fin de la película.

Transiciones *El discurso del rey*



Temporal

El relato es secuencial, pero el director recurre al uso de la elipsis para suprimir acciones que a su parecer no son fundamentales, y estas elipsis ocupan el 7% del relato, hay pausas descriptivas con fines dramáticos con un 2.9% de duración de la película y el resto es una narración lineal en 90%.



3.4 *Spotlight* (*En primera plana*. McCarthy 2015)

Ficha técnica.

Título: *En primera plana*

Título original: *Spotlight*

Director: Tom McCarthy

País: EE.UU. – Canadá

Año: 2015

Género: Biografía. Crimen. Drama. Historia.

El filme *En primera plana,* narra la historia del equipo de reporteros pertenecientes al periódico *Boston Globe*, y su investigación especial sobre abusos sexuales por parte de clérigos de la iglesia católica hacia niños de la comunidad, la investigación devela un encubrimiento que va más allá de uno o dos casos aislados y en donde se encuentran involucrados diversos sectores más allá de la alta jerarquía católica, que pretenden ocultar dicha información no solo a Boston sino al mundo entero.

Análisis de *En primera plana*

Visual	Sonoro	Técnico	Temporal
Grado de iconicidad **Grado** 12,9, 0	**Voz** Está presenta en prácticamente toda la película. 92.5%.	**Planos** La distribución de planos es la siguiente: 27.67% cerrados, 52.07% medios y 20.26 abiertos.	**Orden** Relato lineal, el orden de la historia es el orden del relato.
Elementos espaciales: **-Forma** Realista con la figura humana como eje principal, y las calles y edificios de la ciudad de Boston. **-Color** Se muestra colores realistas.	**Ambientes** El sonido ambiente es utilizado con fines dramáticos y estilo realista, se encuentra presente en un 20.79% de la obra.	**Ángulos** Hay un predominio del ángulos normal de 95.88%, contra un 2.86% picado y 1.26% contrapicado.	**Duración** Escena 88.13%. Elipsis 9.42%. Pausa descriptiva 0.6%. Sumario 1.85%.
Elementos escalares: **-Formato** 1.85 : 1	**Música** La música es un sonido importante en este filme y es usada un 17.10%.	**Transiciones** La edición es a corte directo son presencia de un par de fundido a negros y una disolvencia en toda l película.	**Frecuencia** Singulativo 100%. Anafórico 0%. Repetitivo 0%. Iterativo 0%.
Escrito Si bien se tratan temas de prensa escrita en la película, texto escrito hay el 0.18%.	**Silencios** Prácticamente nulo el uso de este recurso dramático. 0.06%.		

Cuadro 22. Análisis de película *En primera plana.*

Diagnóstico por lenguaje

- Visual

El grado de iconicidad de la película *En primera plana* utiliza los grados 12, porque se muestran objetos reales que se representa a ellos mismos, se observan figuras humanas, que son los personajes de la película, objetos con los que interactúan, escritorios, plumas, computadoras, periódicos, documentos, botellas, tazas, etc. Hay también un grado 9 porque todo lo que se muestra es por medio de fotogramas y finalmente un grado 0 debido a que en varias ocasiones se muestra texto escrito.

Por el tema de la película, es frecuente que se muestren documentos o texto, aunque de corta duración en pantalla, y estos texto escritos solo ocupan el 0.18% de la duración del filme.

Elementos espaciales

La película, como ya se ha mencionado gira, al hablar de manera figurativa, en torno a seres humanos, así como los lugares donde se desarrolla la historia como oficinas de un periódico, calles de Boston, cafeterías, y recintos eclesiásticos de la misma entidad.

Elementos escalares

La película fue impresa para su proyección final en D-cinema[21], y con una relación de aspecto de 1.85 : 1.

[21] El **cine digital** (o **D-Cinema**) es un formato estándar de proyección de cine totalmente digitalizado para proyecciones comerciales. La norma D-Cinema ha sido creada por el consorcio *Digital Cinema Initiatives, LLC* (DCI), cuyos miembros son los principales estudios de Hollywood - Walt Disney Pictures, Fox Broadcasting Company, Paramount Pictures, Sony Pictures Entertainment Universal Studios y Warner Bros. Studios. El consorcio DCI emitió un documento detallado sobre el estándar *D-*

- **Sonoro**

Voz

Los diálogos, o monólogos como elementos en que se refleja el uso de la voz, es muy socorrido en esta película con una presencia dominante de un 92.5%.

En la narración de la historia, se encuentra presente el lenguaje fonético verbal, en idioma inglés, en este caso el idioma corresponde con el contexto histórico y geográfico.

Ambientes

Dentro del sonido de la película, los ambientes son usados con fines de ubicación espacial y a su vez son un elemento dramático durante la narración de *En primera plana* con una presencia de 20.79%.

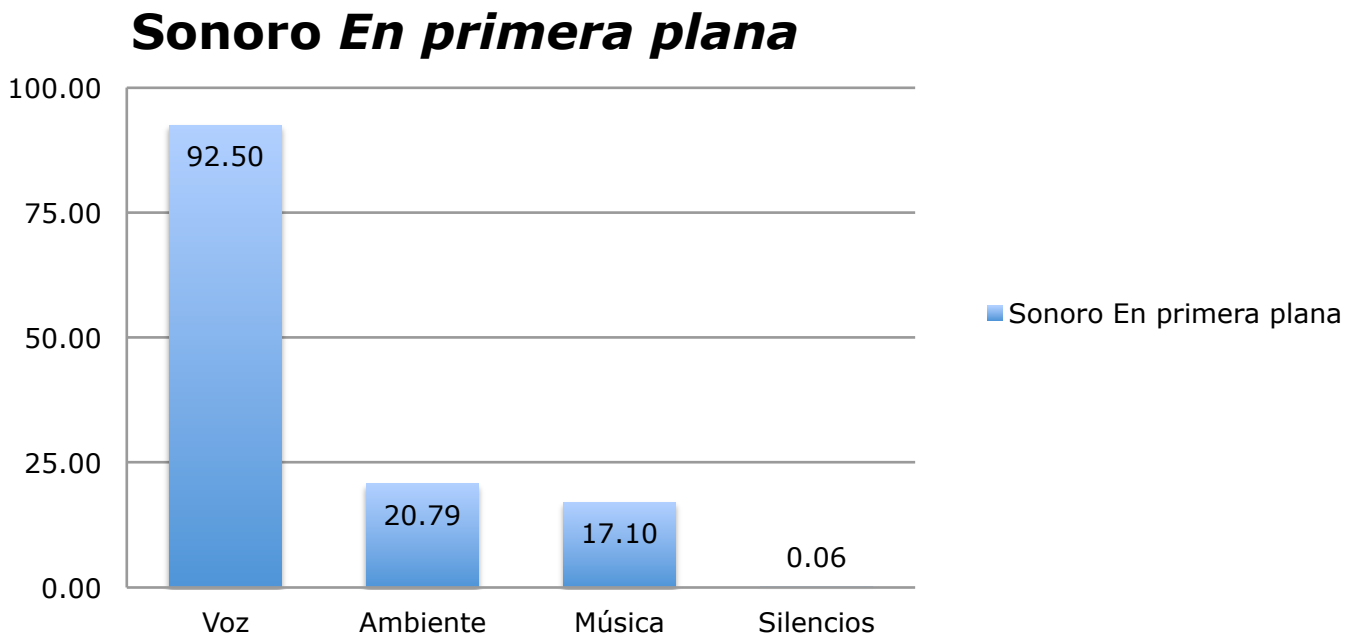
Música

La música es un elemento dramático esencial en este filme, se utiliza a lo largo de la película, en diferentes momentos pero con una intención de expresar mejor el mensaje hacia el espectador, y este recurso sonoro está presente un 17.10%.

Silencios

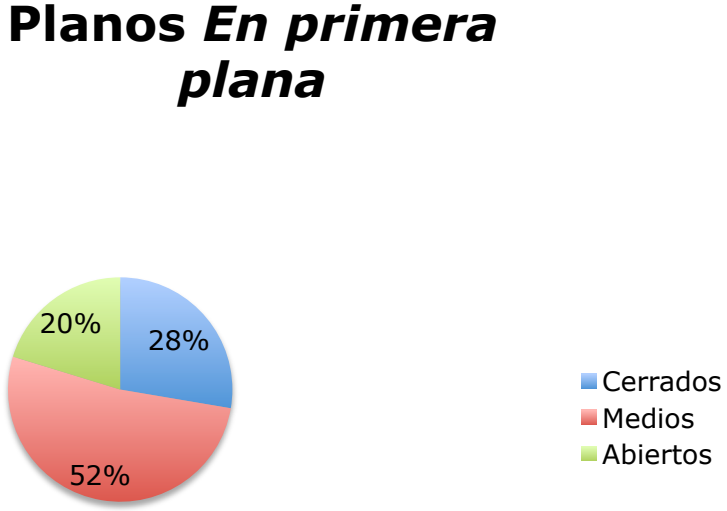
Es un recurso poco o casi nulo en la película, no es común su uso pero se puede encontrar en un 0.06%, a lo largo del filme.

Cinema, que lleva por nombre *Digital Cinema System Specifications*(especificaciones del sistema de cine digital). (https://es.wikipedia.org/wiki/Cine_digital 1)



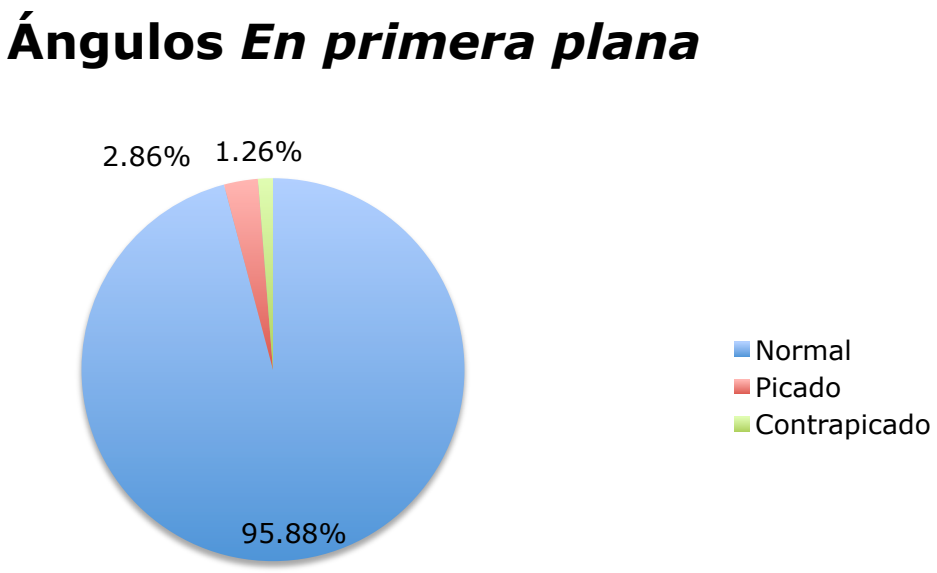
- **Técnico**

El uso de planos se hace con una base de planos medios, que superan a los demás, se utilizan un 52.07% de los planos totales, mientras que el plano cerrado es utilizado un total de 27.67%, y los planos abiertos de ubicación se emplean un 20.26%, es decir, se da prioridad a los personajes y sus acciones. No se opta por mostrar sus gestos o mostrar los lugares, del desarrollo de la historia.



Ángulos

La angulación de la cámara es poco arriesgada, se construye con base en ángulos normales o a nivel de la mirada del personaje en un alto porcentaje, 95.88%. El ángulo picado se encuentra presente un 2.86% y el ángulo contrapicado se detecta un 1.26%, en esta película.



Transiciones

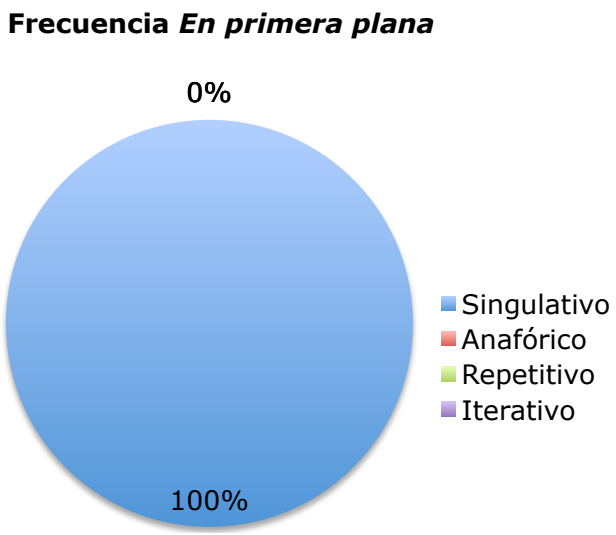
La concatenación de secuencias y tomas es a corte directo durante todo el desarrollo del filme y solamente se utilizan dos fundidos o *fade*, así como una disolvencia; lo cual es casi imperceptible pero toda la construcción de la edición es a corte directo.

Transiciones *En primera plana*



Tiempo

El relato sigue un orden lineal que corresponde con el orden de la historia. En cuanto a la duración, la escena ocupa un 88.13%, el recurso de suprimir acciones que no son importantes de acuerdo al director, es decir, la elipsis ocupa el 9.42%, hay pocas pausas descriptivas 0.6% y el recurso del sumario se detectó un 1.85%.



3.5 *Dancer in the dark* (*Bailando en la oscuridad*. Trier 2000)

Ficha técnica.

Título: *Bailando en la oscuridad*

Título original: *Dancer in the dark*

Director: Lars von Trier

País: Dinamarca – España – Germania – Holanda – Italia – EE.UU. – UK – Francia – Suecia – Finlandia – Islandia - Noruega

Año: 2000

Género: Crimen. Drama. Musical.

Bailando en la oscuridad, narra la historia de Selma, una mujer proveniente de Europa del Este, quien se encuentra con su hijo en Los Estados Unidos de América, ella es obrera y trabaja de sol a sol con el fin de ganar dinero y ahorrar para poder pagar la operación de su hijo, el cual padece de una enfermedad hereditaria que le hará quedarse ciego, mientras la protagonista tiene el mismo mal y pierde poco a poco la vista. Pero Selma tiene una forma muy particular de afrontar las

dificultades, y es imaginarse dentro de un musical, género que ella ama, porque dice que en un musical nunca pueden pasar cosas malas.

Análisis de *Bailando en la oscuridad*

Visual	Sonoro	Técnico	Temporal
Grado de Iconicidad 12, 9 y 0	**Voz** Se encuentra presente en casi todo el filme 85.36%	**Planos** La distribución de planos es la siguiente: 50.22% cerrados, 29.59 de planos medios y 21.19 abiertos.	**Orden** Relato lineal, el orden de la historia corresponde al orden del relato
Elementos espaciales: **-Forma** Realista, con la figura humana como elemento principal **-Color** Colores realistas	**Ambientes** Se utiliza como elemento dramático y se encuentra presente en un 28.40% de la película.	**Ángulos** La distribución de ángulos: 65.18% normal, 20.28% picado y 11.20 contrapicado. Y en esta película por la presencia constante se ha tomado el ángulo inclinado u holandés y se encuentra en un 3.34%.	**Duración** Escena 91.17% Elipsis 7.58% Pausa descriptiva 0% Sumario 0%
Elementos escalares: **-Formato** 2.35 : 1	**Música** Está presente en un 24.43% del filme.	**Transiciones** Hay un ligero uso de transiciones y barridos 1.53%.	**Frecuencia** Singulativo 89.03% Anafórico 0 Repetitivo 0 Iterativo 10.97%
Escrito Es casi nulo el uso de texto escrito 0.38%.	**Silencios** Es un elemento dramático que casi no se utiliza solo el 1.68%		

Cuadro 23. Análisis de película *Bailando en la oscuridad.*

Diagnóstico por lenguaje

- Visual

Bailando en la oscuridad, es una película de imagen realista, utiliza personas como actores, no recurre a personajes creados por computadora y se muestran escenarios físicos, por ello, se le cataloga con un grado de iconicidad 12, pero al igual que las demás películas analizadas es un 9, en dicha escala, por estar en un soporte similar a la fotografía y aunque es un porcentaje mínimo, se encuentra presente el texto escrito que es un grado 0.

Hay un bajo uso del texto escrito, aunque sí se encuentra presente con un 0.38%.

Elementos espaciales

Son lugares reales físicamente o han sido adaptados para ello con objetos reales y acorde al lugar que pretenden representar, al igual que los personajes. Se muestran exteriores o lugares amplios para captar las coreografías del musical.

Elementos escalares

La película tiene un aspecto diferente porque fue grabado en formatos de video aunque finalmente se imprimió en 35 mm con una relación de aspecto de 2.35 : 1.

- Sonoro

Voz

El elemento sonoro de mayor presencia es la voz, ya sea en diálogos o monólogos con una presencia de 85.36%.

En la película se utiliza el lenguaje fonético verbal, en idioma inglés, ya que la historia transcurre en Estados Unidos de América, y sí corresponde el idioma con el contexto narrativo y geográfico.

Ambientes

Este recurso sonoro tiene una función de ubicación para dar realismo a la imagen, y de esa forma ayudar a contextualizara; pero también para crear atmósferas y despertar emociones, es decir con fines dramáticos y su presencia es en un 28.40% del filme.

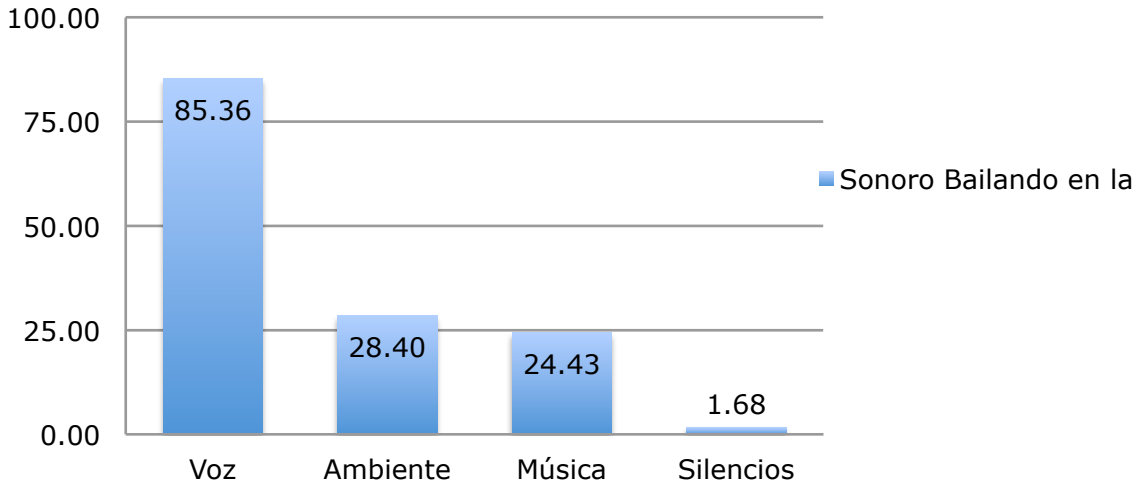
Música

A pesar de ser un musical atípico, pero musical al fin, se encuentra este elemento sonoro en un 24.43%, es un elemento que ayuda a cambiar el ritmo y la emoción de la película, evidentemente un uso dramático que contribuye a la protagonista a revertir una calamidad, ya que en un musical no puede pasar nada malo.

Silencios

Aunque algunas películas dejan de lado el recurrir a los silencios, aquí sí se encuentra presente pero en un porcentaje bajo, ya que su fuerza dramática de este elemento sonoro, reside precisamente en ser inesperado, por ello no se puede gastar ese recurso porque en dado caso ya no funciona

Sonoro *Bailando en la oscuridad*

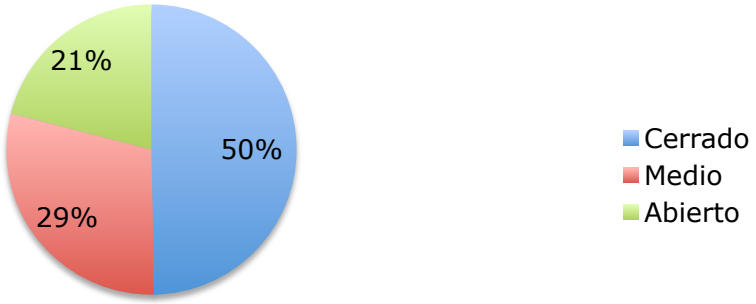


- Técnico

Planos

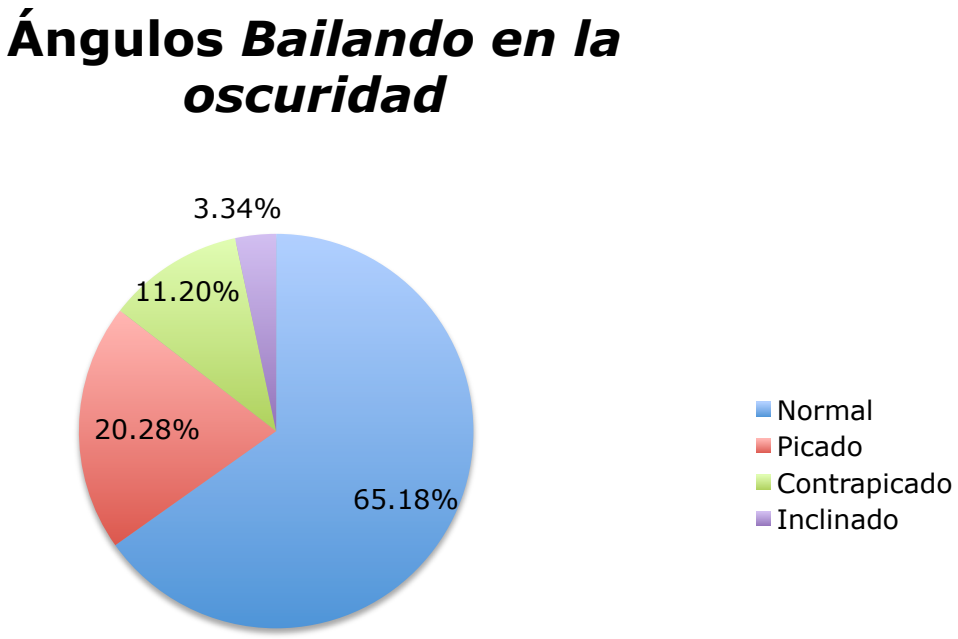
Bailando en la oscuridad por momentos es una película con cambio de planos constante y muy rápida, como en las partes donde hay bailes y coreografías, pero aún así el dominio de planos está en los planos cerrados que ocupan el 50.22%, seguido de los planos medios con un 29.59% y un 21.19%, en otras palabras, el director deja ver que le importan las reacciones, los gestos de los personajes, su movimiento, lo importante son ellos y sus interacciones. Los planos abiertos ayudan a tener una ubicación espacial y contexto, pero eso no es lo primordial dentro del filme.

Planos *Bailando en la oscuridad*



Ángulos

Para la conformación del lenguaje técnico dentro de la película, se distribuye al tener en cuenta un ángulo normal más de la mitad de las veces, o lo que es lo mismo un 65.18%, pero el ángulo picado es frecuentemente recurrido, ya que al grabar la película con más de 100 cámaras en algunas escenas la angulación es variada y este recurso se encuentra un 20.28% y un contrapicado se detecta el 11.20% en la película y como se ha mencionado, hay una presencia considerable del ángulo inclinado que se ha contado en un 3.34%.



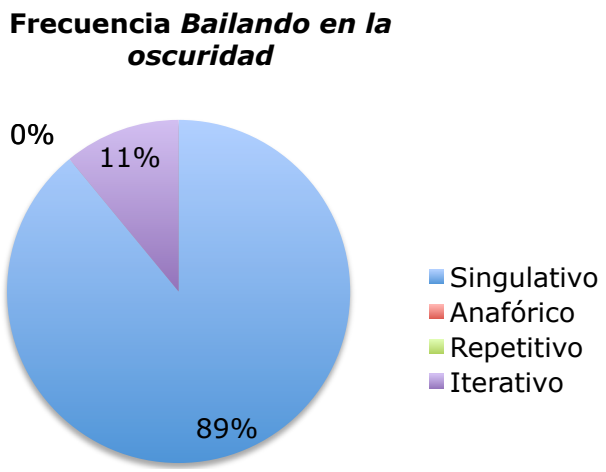
Transiciones

Como se ha observado en ejemplos anteriores, la concatenación de secuencias se hace a corte directo y en contadas ocasiones se emplea alguna disolvencia o como en este caso, barridos de cámara que sirven como transición, y a dichos recursos se les atribuye una presencia de un 1.53% a o largo del filme.



Temporal

En la película el relato sigue un orden lineal y va en el mismo sentido que el orden de la historia. La categoría escena, es la base de la narración y ocupa un 91.17%, mientras que al suprimir situaciones que no son relevantes para el relato se le dedica un 7.58% porque hay cortes o cambios de escena; se suprimen eventos que el director no considera relevantes. En cuanto a frecuencia, el filme es singulativo con un 89.03% y es iterativo un 10.97%



3.6 *L'enfant* (*El niño*. Dardenne y Dardenne. 2005)

Ficha técnica.

Título: *El niño*

Título original: *L'enfant*

Director: Jean-Pierre Dardenne, Luc Dardenne

País: Bélgica - Francia

Año: 2005

Género: Crimen. Drama. Romance.

Esta película es la historia de una joven pareja de novios que no tienen trabajo fijo, Bruno, comete robos pequeños con un cómplice que no pasa los 15 años de edad, los protagonistas se muestran distantes de sus familias y reciben ayuda social para mantener al bebé, pero por complicaciones económicas y quizá por su juventud, Bruno un día sin consultar a Sonia, decide dar en adopción al infante de forma ilegal, situación que desata una reacción negativa en Sonia por lo que Bruno intenta recuperar al niño a toda costa.

Análisis de *L'enfant*

Visual	Sonoro	Técnico	Temporal
Grado de Iconicidad 12, 9 y 0	**Voz** Si bien es un elemento importante no domina en la película. 60.29%.	**Planos** Hay planos secuencia largos pero la distribución de planos es la siguiente: 31.85% de planos cerrados, el 46.02% de planos medios y un 22.13% de planos abiertos.	**Orden** Relato lineal, el orden de la historia corresponde al orden progresivo del relato.
Elementos espaciales: **-Forma** La figura central es el ser humano, es una imagen realista **-Color** Los colores realistas	**Ambientes** En este filme, el elemento sonoro eje o dominante es el sonido ambiente que ocupa el 92.20%.	**Ángulos** La distribución de ángulos es: 79.46% de ángulos normales, 17.86% de ángulo picado y 2.68% de ángulo contrapicado.	**Duración** Escena 36.29% Elipsis 63.71 % Pausa descriptiva 0 Sumario 0
Elementos escalares: **-Formato** 1.66 : 1	**Música** Este elemento es muy poco utilizado en *El niño* con solo un 1.06%	**Transiciones** No usa transiciones toda la película está estructurada con corte directo.	**Frecuencia** Singulativo 99% Anafórico 0 Repetitivo 0 Iterativo 1%.
Escrito La película recurre poco al lenguaje escrito solamente un 0.50%.	**Silencios** Es utilizado como elemento dramático es utilizado en un 1.39%		

Cuadro 24. Análisis de película *El niño.*

Diagnóstico por lenguaje

- Visual

Para comenzar con el lenguaje visual de *El niño* se ha analizado que dentro del grado de iconicidad, de acuerdo a la escala de Moles, se clasifica en un 12 por utilizar personas y objetos reales, un 9 por ser fotografías o fotogramas y un 0 que si bien se encuentra en menor proporción sí existe texto escrito que se muestra a lo largo del filme. La parte escrita se detecta solo un 0.50%.

Elementos espaciales

La película, muestra calles de Europa, no pasan desapercibidos los contrastes de personas con dinero y quienes viven al margen de esas zonas, el filme se desarrolla en exteriores para mostrar ese contexto y en interiores cuando es requerido para mostrar un departamento pequeño donde vive la pareja protagonista.

Elementos escalares

Fue impresa en formato 35mm pero se grabó en cinta de súper 16mm, y finalmente se proyectó en formato 1.66 : 1.

- Sonoro

Voz

El elemento sonoro de la voz, si bien es importante como se ha visto en otros ejemplos, en este caso no es el eje dominante del sonido, no está presente todo el tiempo y eso, exige que el espectador atienda a otros recursos a los que quizá no está tan acostumbrado. Se utiliza un 60.29%.

Se basa en el lenguaje fonético, se habla en francés que es el idioma de origen tanto del filme como del contexto de la historia. Y, de igual manera, se ha observado no es la parte lingüística la que domina en el filme.

Ambientes

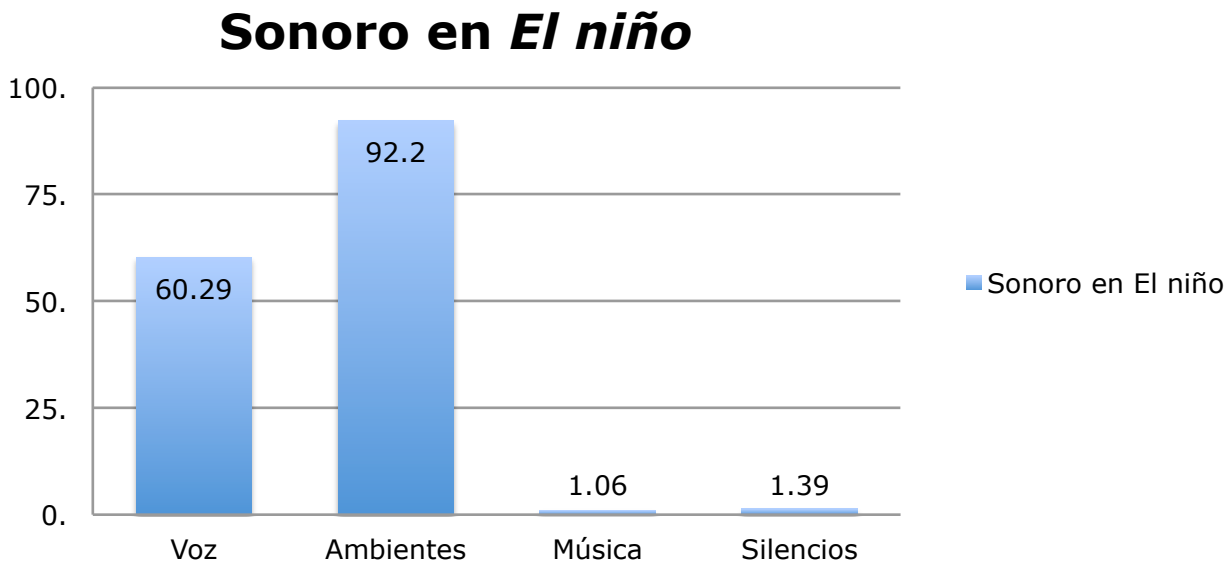
Este es el elemento sonoro fundamental en la película, ayuda a crear atmósferas, para dar realismo a la ubicación espacial, e incluso para auxiliar en el entendimiento del proceso mental de los personajes mientras se desarrollan en escena. Una de las principales características, es que esta película aprovecha el sonido no con diálogos o monólogos, sino con ambientes, y estos se encuentran presentes un 92.20% de la película.

Música

En este elemento sonoro también se muestra que la construcción del filme es muy diferente, en comparación con otras obras aquí analizadas, la música se encuentra muy poco en comparación con otros filmes, es el elemento que prácticamente se olvida o deja de lado en la banda sonora, y su porcentaje de aparición es 1.06%.

Silencios

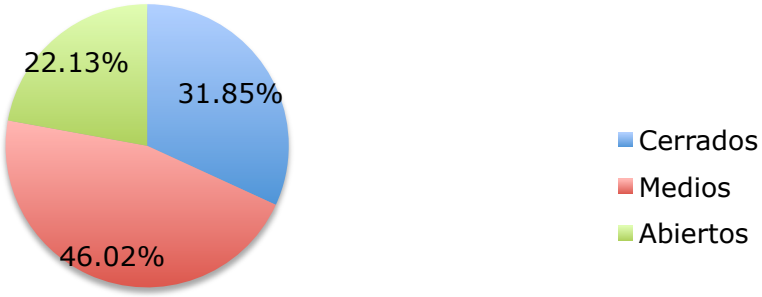
Este recurso sigue como en otros ejemplos un uso moderado, pero es el único caso que supera a la música en porcentaje de uso, ya que tiene un 1.39%. Que es superior al porcentaje de la música.



- Técnico

En cuanto a la construcción de *El niño*, cabe destacar los largos planos secuencia de los que se compone la película, para entender que desde su concepción y forma expresiva ya muestran diferencias con las películas que hasta ahora se han analizado. Su constitución por planos es la siguiente: planos cerrados 31.85%, medios 46.02% y abiertos 22.13%, se da un equilibrio entre el uso de planos, pero dominan los planos medios porque de esa forma se entienden las acciones de los personajes y se alcanza a percibir sus reacciones durante los planos secuencia.

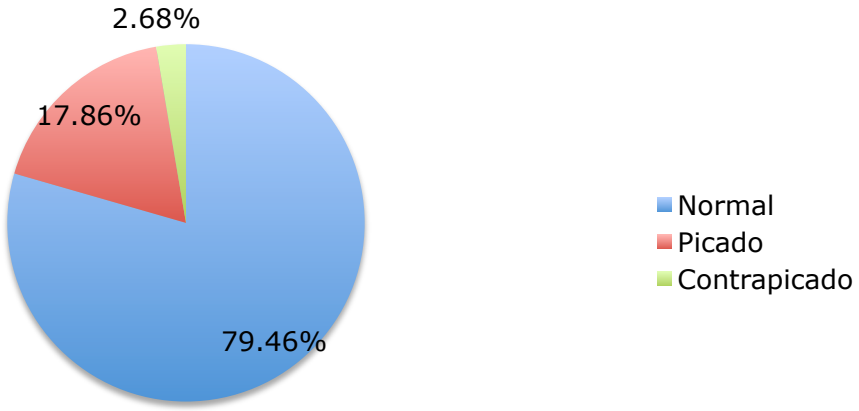
Planos en *El niño*



Ángulos

Respecto al uso de ángulos en la película se muestra que si bien se utiliza cámara en mano, se trata de mantener una estructura para mostrar las escenas ya que se conforma de 79.46% de ángulo neutro o normal, un 17.86% de ángulo picado y un 2.68% de contrapicado, se busca crear una igualdad entre el espectador y los personajes, mostrarlos tal cual quizá un poco en sentido de inferioridad y por ello, el recurso del ángulo picado; pero en su gran mayoría se pone al mismo nivel el punto de vista de la cámara.

Ángulos en *El niño*



Transiciones

Otro rasgo distintivo de esta película con el resto de las obras hasta aquí analizadas es que no utiliza otra manera de unir secuencias o imágenes que no sea el corte directo, todo el tiempo se muestra como una película realista, limpia sin pretender embellecer o agregar elementos más que lo que capta la cámara.

Transiciones en *El niño*



Temporal

En esta obra cinematográfica, se narra un relato que va en el mismo sentido de desarrollo que la historia, el tiempo transcurre en ~~el mismo~~ sentido progresivo. Hay una gran correspondencia en tiempos ya que la historia muestra unos días en la vida de los personajes, no hay grandes cambios en el lapso de tiempo. La escena ocupa un alto porcentaje del filme pero hay elipsis, en los saltos entre las largas escenas, por lo que la película adquiere otra dimensión narrativa, y de acuerdo a nuestra propuesta de análisis, sube su porcentaje por que al existir menos cambios de tomas cuando las hay casi todo el tiempo son elipsis. Y por eso se obtiene que la escena ocupe un 36.29%. Respecto a la frecuencia, la obra es muy constante con un 99% singulativo y un 1% iterativo.



3.7 *Loong Boonmee raleuk chat* (*La leyenda del tío Boonmee*. Weerasethakul 2010)

Ficha técnica.
Título: *La leyenda del tío Boonmee*
Título original: *Loong Boonmee raleuk chat*
Director: Apichatpong Weerasethakul
País: Tailandia – Reino Unido – Francia – Alemania – España - Holanda
Año: 2015
Género: Comedia. Drama. Fantasía.

La película muestra la historia del tío Boonmee, un hombre que sufre un mal hepático aparentemente terminal y decide pasar sus últimos días en la casa de campo, pero pronto se dará cuenta que sus seres queridos fallecidos regresan, como su esposa ausente hace ya varios años, viene para cuidarlo, y su hijo perdido regresa en una forma no humana. La historia se muestra, entre reflexiones y el ambiente se crea una atmosfera de reflexión y contemplación.

Análisis de *La leyenda del tío Boonmee*

Visual	**Sonoro**	**Técnico**	**Temporal**
Grado de iconicidad **Grado** 12, 10, 9, 0	**Voz** Una película que no se basa en los diálogos o monólogos, pero sí tiene una presencia de voces en un 56.08%.	**Planos** La distribución de planos dentro de la película es: 12.10% planos cerrados, 40.53% planos medios y un 47.37 de planos abiertos.	**Orden** Relato en mayor medida lineal y por instantes específicos es fragmentado. El orden del relato es alterado por breves momentos al recordar cosas o narraciones oníricas en un 4.7% El resto corresponde el orden del relato con el orden de la historia.
Elementos espaciales: **-Forma** En este caso se muestran escenarios que se revelan a la vista, la iluminación cambia gradualmente, y de inicio hay formas que parecen icónicas **-Color** La película es a color, pero tiende a colores fríos y contrastes de sombras	**Ambientes** Es el elemento sonoro que mayor presencia tiene en el filme con un 93.96%	**Ángulos** La angulación e cámara es de la siguiente manera: 82.35% normal, 10.70% picado y 6.95% contrapicado.	**Duración** Escena es el sustento de la película. Elipsis un uso de 66 veces en la película. Pausa descriptiva se usa un 3.09% Sumario se usa un 2.81%.

Elementos escalares: **-Formato** 1.85 : 1	**Música** Es una película que no basa el cambio de atmósferas o emociones por la música ya que se usa un 4.74%.	**Transiciones** Se crea la película con el uso de corte directo a lo largo de todo el filme.	**Frecuencia** Singulativo 100. Anafórico 0. Repetitivo 0. Iterativo 0.
Escrito Es de muy escaso uso este recurso solo un 0.37%	**Silencios** Si recurre a este elemento dramático y se encuentra presente en un 2.50%		

Cuadro 25. Análisis de *La leyenda del tío Boonmee.*

Diagnóstico por lenguaje

- Visual

El grado de iconicidad va desde un 12 porque la película muestra personas reales que interpretan a un personaje, en escenarios reales y objetos que corresponden a la escena, sin embargo, al ser una historia con tintes de fantasía y pasajes oníricos, se utilizan efectos y trucos por lo que se encuentra presente una escala 10 de esas representaciones, ya sean luces o imágenes superpuestas o en transparencia. Aquí hay un grado 9, no solo porque el soporte en el que se muestra son fotogramas sino que dentro de la misma película se muestran fotografías. Y hay un grado 0 que corresponde a las partes donde se observa escritura.

Respecto a la escritura, aunque sí se encuentra presente, no se pide que el espectador lea o detecte este recurso, por ello solo está en pantalla un 0.37% del tiempo del filme.

Elementos espaciales

El filme pone especial importancia en mostrar el ambiente, el entorno del lugar cercano a la casa que prácticamente se convierte en otro personaje, que aporta silencios que muestra u oculta intenciones y con ello a sus personajes, pero se aprovechan los espacios exteriores para crear sensaciones en el espectador.

Elementos escalares

La película se crea en 16 mm pero se imprime para su proyección en 35mm con una proporción de aspecto de 1.85 : 1.

- Sonoro

Voz

Este elemento sonoro se encuentra presente pero no es fluido en todo el filme ya que por momentos solo hay imagen y sonido ambiente, el protagonista reflexiona y comienza ver sus errores del pasado, mientras que las personas que están con él, o los seres que lo visitan están ahí pero no necesariamente mediante el diálogo. Este elemento sonoro se encuentra presente un 56.08%.

La leyenda del tío Boonmee hace uso del lenguaje fonético para narrar la historia, pero no lo utiliza en todo el filme; incluso el lenguaje escrito llega a pasar desapercibido en la obra.

Ambientes

El análisis detectó que este es el elemento central del lenguaje sonoro, ya que su presencia está en gran parte del filme, y por medio de él, el espectador siente que está realmente en el campo con sonidos de grillos, del viento, de pájaros y sin voces o ruidos de motores, se puede

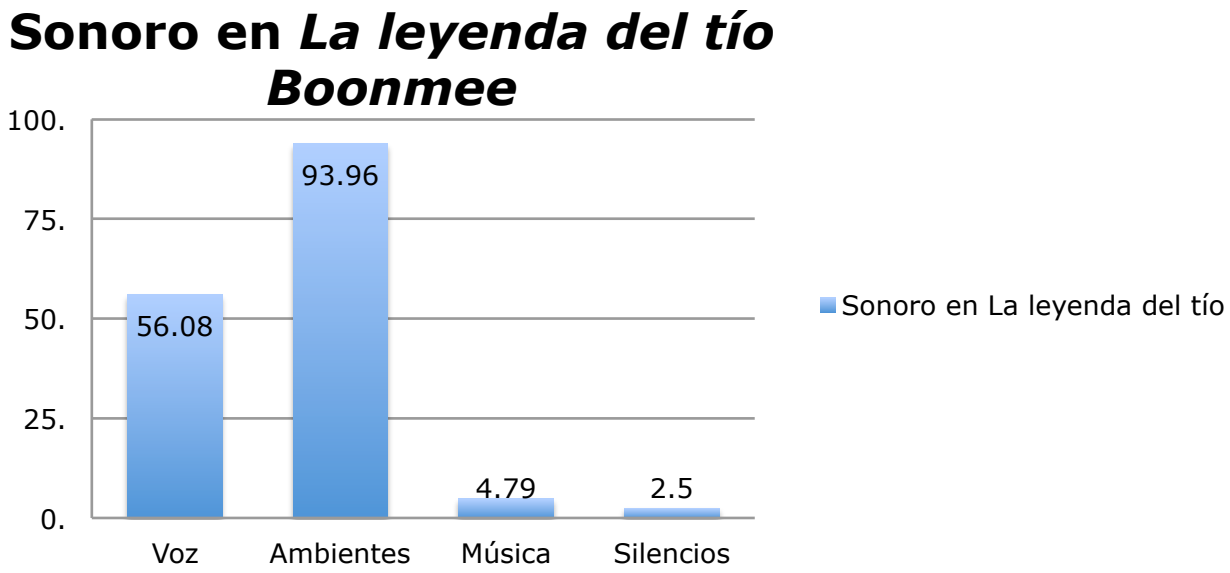
reflexionar y encontrar esa conexión con el pasado y el presente. Su presencia es de un 93.96% en la película.

Música

Contrario a lo que ocurre con películas hollywoodenses, en este filme la música juega un papel secundario, no lleva el peso dramático ni la función de crear atmósferas espaciales y/o emocionales. Su uso es de un 4.79% en el filme.

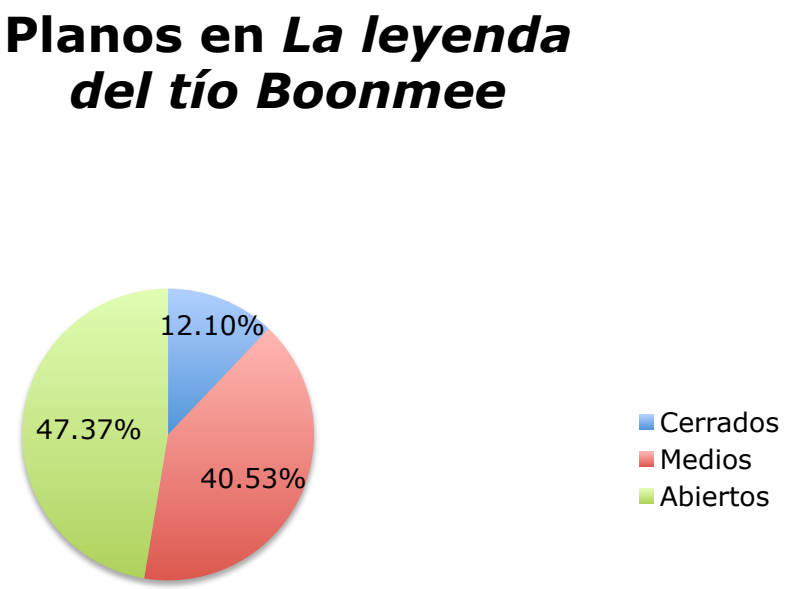
Silencios

Si bien los ambientes crean la atmosfera del lugar o las situaciones emocionales, el silencio no es dejado de lado y se encuentra presente en *La leyenda del tío Boonmee*, en un 2.50%.



- Técnico

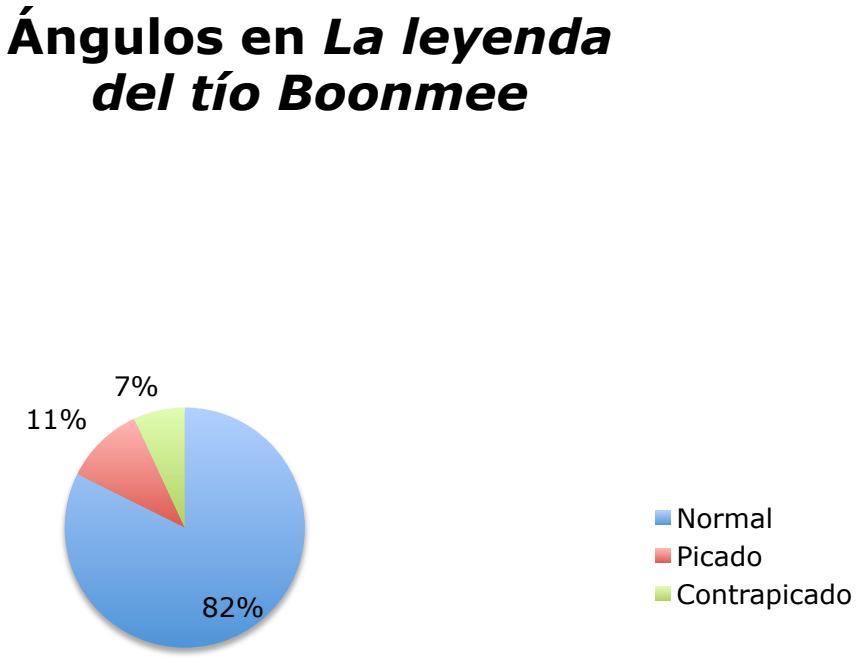
Esta película esta construida con largos planos secuencia, y como remite a lo onírico y a la reflexión mediante la creación de ambientes, es muy acertado el uso de tomas abiertas como el eje sobre el que se narra la historia. Por ello, la distribución de planos es 47.37% para los planos abiertos, seguido de un 40.53% de planos medios y un 12.10% de planos cerrados, ya que aquí no se enfoca en la expresión de las reacciones de los personajes sino lo que viven y en dónde lo viven, qué ocurre y cómo el entorno, envuelve poco a poco tanto a los personajes como al espectador en una progresión de sucesos que asemejan más a un sueño o realismo mágico que a realidades y hechos cotidianos.



Ángulos

El ángulo de la cámara pretende hablar al espectador en igualdad de condiciones ponerlo en el lugar como un espectador que se adentra en estos espacios y ambientes mágicos que se deja llevar por el audio y entrar al mundo que se le presenta, por ello se utiliza de forma mayoritaria el ángulo normal en un 82.35%, que no esté influenciado

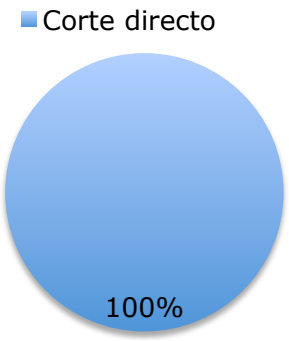
para juzgar a los personajes pero que también tenga otro punto de vista por ello, el ángulo picado se muestra un 10.70% y el contrapicado un 6.95%.



Transiciones

La historia es narrada mediante largas secuencias que dan un ritmo pausado, junto con el sonido, y la acción dentro del plano, pero la unión de secuencias es a corte directo con lo cual se pretende ser lo más neutro posible, de esa manera se anclan el inicio y fin de cada secuencia en la película.

Transiciones en *La leyenda del tío Boonmee*

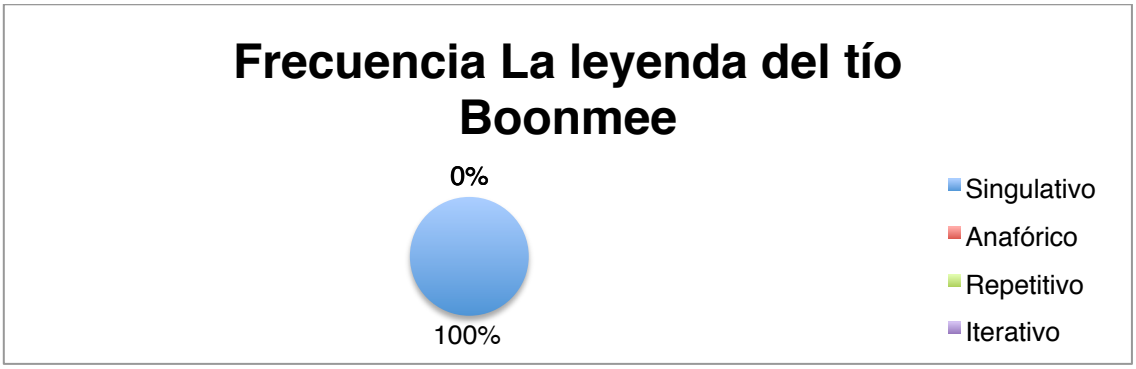


Temporal

Se muestra una historia pero dentro del propio filme hay narraciones de sueños o recuerdos lo que altera el relato con respecto al orden de la historia, y esto ocurre un 4.7% del tiempo total de la película, el resto sí corresponden el orden relato y el de la historia, al tratarse de un género de fantasía es necesario estas alteraciones del tiempo.

En cuanto a la categoría frecuencia, se detecta que hay un uso de la escena para narrar los sucesos, pero existen elipsis que se emplean 66 veces, que no se pueden medir en porcentaje pero es un recurso para omitir acciones irrelevantes en el relato para que se entienda la historia, también está presente el recurso de pausas descriptivas, el tiempo se altera para observar una foto o para adentrarnos en la descripción de un sueño; por otro lado, también se agrupan elementos como sumario para acelerar el tiempo de la historia y mostrar ciertos elementos que no

deben demandar mucho tiempo de su exposición. Y la forma de presentar los hechos es singulativa es decir, una vez se presentan los hecho como sucedieron, no se muestran más veces ni hay a alguno en particular.



3.8 *Dheepan* (*Dheepan*. Audiard 2015)

Título: *Dheepan*
Título original: *Dheepan*
Director: Jacques Audiard
País: Dinamarca – Francia
Año: 2015
Género: Crimen. Drama.

La película va de un hombre que huye de la guerra civil en Sri Lanka, y para migrar toma la identidad de otro, junto a una mujer y una niña completamente desconocidas que fingen ser una familia, encuentran refugio en Francia, hasta que Dheepan, el protagonista encuentra trabajo en un complejo de edificios en los suburbios, como conserje, y los tres personajes se comportan como una verdadera familia. Pero ese lugar está controlado por pandillas que escenifican escenas de violencia

constantemente, eso despierta temores e instintos en la familia de refugiados.

Análisis de Dheepan

Visual	Sonoro	Técnico	Temporal
Grado de Iconicidad 12, 9 y 0	**Voz** Este elemento se encuentra en un 57.13% de la película. La parte hablada ocupa el 57.13% de la película pero el 6.47% es idiomas diferentes al francés, o sea tamil e inglés.	**Planos** La película muestra una distribución de planos como: 57.16% cerrados, 33.10% medio y 9.74% abiertos.	**Orden** Relato lineal, la película se narra mediante el relato la historia, pero hay recuerdos que no van en ese orden y eso es el 4.06% del tiempo, cuando se fragmenta el relato.

Elementos espaciales: **-Forma** La película tiene imágenes realistas, utiliza actores y objetos y escenarios reales **-Color** Es un filme a color que con contrastes en colores fríos y ocres.	**Ambientes** Es el elemento sonoro de mayor presencia en *Dheepan* con un 76.90%.	**Ángulos** Utiliza un 79.45% de ángulos normales, 11.14% picado y 9.41% contrapicado.	**Duración** Escena es el sustento de la película. Elipsis con un uso de 280 veces en la película. Pausa descriptiva se usa un 2.33% Sumario se usa un 2.04%.
Elementos escalares: **-Formato** 2.35 : 1	**Música** Se utiliza como elemento dramático con un uso de 20.47%.	**Transiciones** La película esta editada con cortes directos y el uso de disolvencia y fundido a negros es en un 0.78%.	**Frecuencia** Singulativo 100%. Anafórico 0. Repetitivo 0. Iterativo 0.
Escrito Este recurso es solo de el 0.05% del total de la película.	**Silencios** Es poco usado este recurso dramático del sonido. 0.71%.		

Cuadro 26. Análisis de *Dheepan.*

Diagnóstico por lenguaje

- Visual

Dheepan es una película que utiliza actores y escenarios reales, para mostrarlos y que se desarrolle la historia, por ello se detecta un grado 12 de iconicidad. Estos objetos, y en sí toda la película, son exhibidos al público mediante la proyección de fotogramas, o lo que equivale a entender que son una sucesión de cuadros, por ello se considera el grado 9 de iconicidad y el 0 de la misma escala, por los textos

mostrados en la película. El texto escrito se encuentra presente un 0.05%.

Elementos espaciales

En el filme lo trascendental es lo que le ocurre a los personajes, por ello la figura humana y su contexto, zonas de conflicto, vivienda, etc. son importantes para mostrar y que ayude a narrar la historia. Con un sentido realista, se muestran la figura humana como elemento central.

Elementos escalares

La película para su proyección estuvo en soporte digital en un DCP[22], y su relación de aspecto es de 2.35: 1.

- Sonoro

Voz

Es un elemento sonoro muy importante, ya que mediante diálogos o monólogos se entiende la situación que ocurre, y lo que viven los personajes en la película, este recurso está presente un 57.16%.

La película utiliza un lenguaje fonético el idioma más utilizado es el francés, pero también hay otros dos idiomas presentes, el inglés y el

[22] *Digital Cinema Package,* DCP por su siglas en inglés. Es un paquete digital para cine, o una serie de archivos digitales para trasmitir películas en formato digital.

tamil; estos dos últimos en conjunto ocupan el 6.47% de la duración total de la película y en general la parte hablada ocupa el 57.13%.

Ambientes

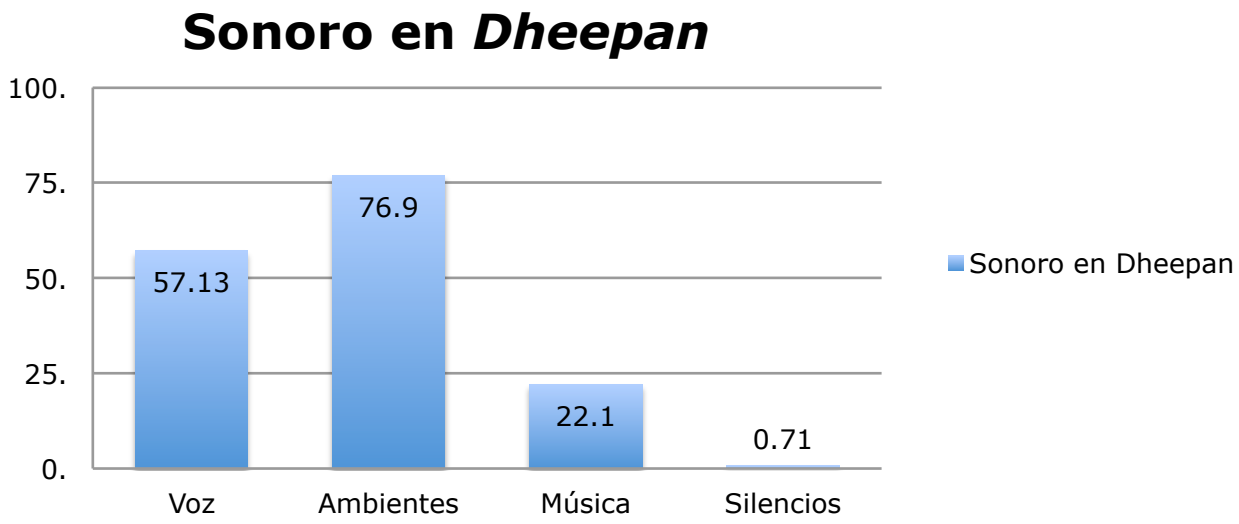
Este elemento sonoro cobra relevancia en el filme, se le otorga la mayor presencia en audio con un 76.90%, ya que mediante su uso se vislumbra la situación y el contexto, que aunado a la imagen trasmite al espectador las situaciones narradas.

Música

A diferencia de otras películas que ha galardonado Cannes con la Palma de Oro y que se han analizado en el presente trabajo, la música sí tiene un peso y una presencia significativa en *Dheepan.* Este recurso sonoro ocupa el 22.10% de la duración de la película.

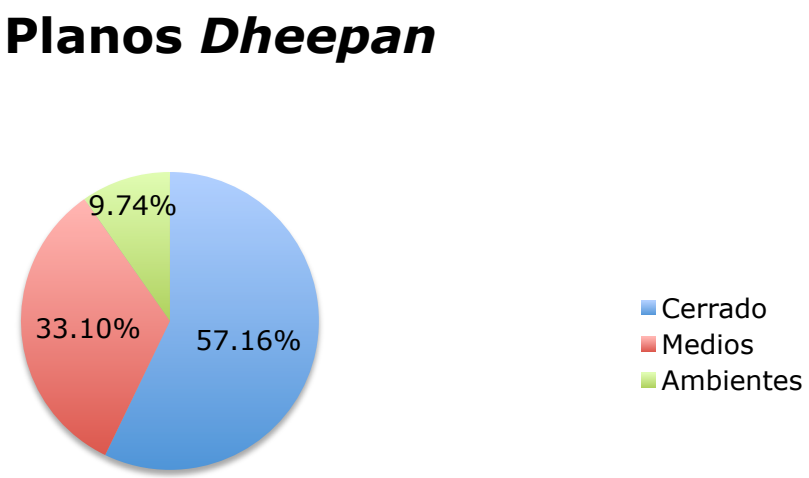
Silencios

Esta obra cinematográfica tiene una estructura similar a los estándares de Hollywood, e igual que en los ejemplos que se han analizado el silencio es poco socorrido, si bien en todos los ejemplos es el elemento menos utilizado, en ciertos casos es aún menor, 0.71%.



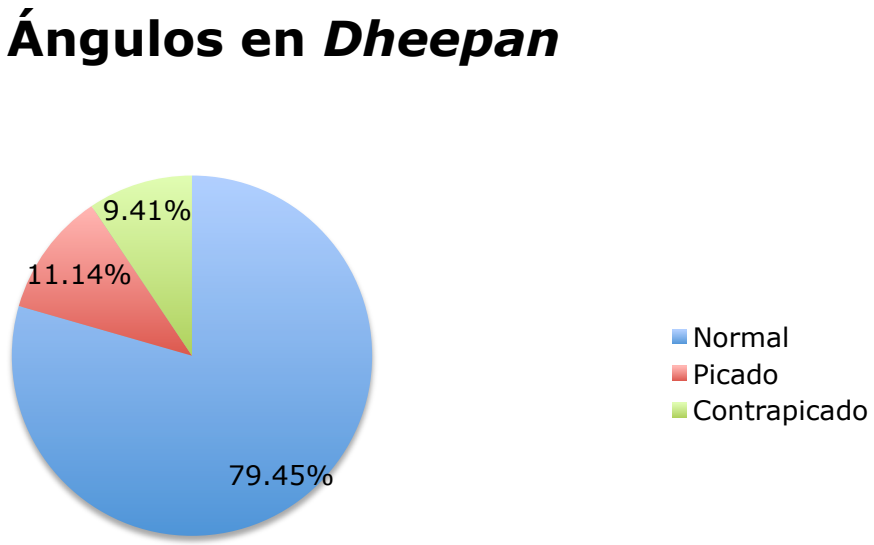
- Técnico

El lenguaje técnico en *Dheepan* está basada en personajes, es importante mostrar sus reacciones y por tal motivo, los planos cerrados ocupan el 57.16%, los planos medios un 33.10% y planos abiertos en un 9.74%.



Ángulos

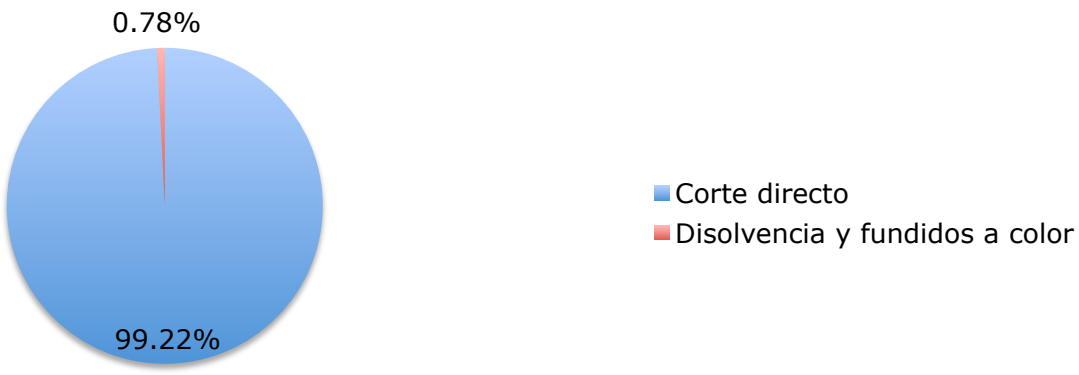
Respecto a los ángulos de la cámara su conformación es predominantemente neutra, sin inclinar demasiado la cámara y se muestran a los personajes al mismo nivel, así el espectador se siente como un igual a ellos, 79.45% normal, 11.14% ángulo picado y 9.41 contrapicado.



Transiciones

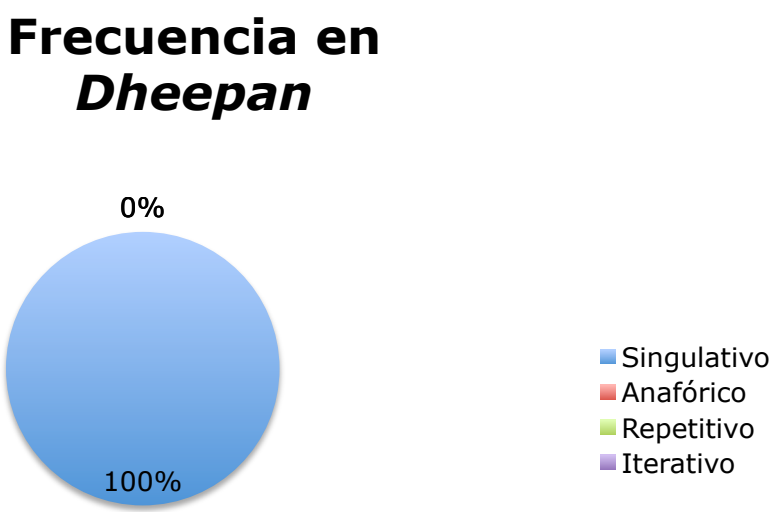
La construcción de la película es con base en secuencias y las tomas a corte directo son la constante en *Dheepan*, otros recursos de transiciones ocupan el 0.78% con disolvencias y fundidos a negros.

Transiciones en *Dheepan*



Temporal

La película tiene un relato que avanza en el tiempo de la historia, aunque hay momentos en que ese tiempo se altera, al igual que el orden del relato, por ejemplo en momentos se narran sueños o recuerdos que ya pasaron en la historia incuso están en temporalidad fuera de la duración del relato y esto ocurre un 4.06% de la duración del filme. La forma de narrar la película es con el uso de la escena, se detecta la presencia de elipsis unas 280 veces para suprimir acciones que no aportan información relevante al relato; hay alteraciones del tiempo como pausas descriptivas en un 2.33% y sumario con 2.04%. En cuanto a la frecuencia con que se muestran los acontecimientos es una vez, como ocurrieron, es decir, singulativo 100%.



3.9 Preliminares

El análisis de los dos grupos de películas ofrece los datos cuantitativos que brindan el sustento para poder afirmar o desmentir las estructuras que se repiten de película a película galardonada. El análisis por lenguaje permite plasmarlo en gráficos para tener mayor claridad al momento de realizar una comparación, bajo la óptica de la matriz de análisis se puede entender mejor las constantes de cada filme, y no solo eso sino que es posible vislumbrar las similitudes entre cada grupo de películas.

Capítulo IV. Diagnóstico e interpretación de datos

En este capítulo se retoman los datos obtenidos en el análisis previo para interpretar qué indican las constantes encontradas, para dar el diagnóstico de acuerdo a los datos obtenidos, y así comparar las dos muestras de películas y entender qué es lo que privilegian en cada festival o si en realidad hay una diferencia entre las películas pertenecientes al mismo grupo.

En esta sección de la investigación se responde a la pregunta ¿si hay una estructura marcada por las películas comerciales que no se encuentra en filmes de cine de autor? Para encontrar esa respuesta ya se deben analizar a fondo los resultados del análisis previo, la hipótesis del capítulo es que de las dos formas analizadas para realizar películas en la de cine de más lengua, es decir, en el cine comercial se encontrarán más constantes que en el cine de autor que ofrece una amplia variedad para la realización de filmes. Así la comparación es entre ambos grupos de películas pero cotejando dentro de cada grupo las constantes o las diferencias.

4.1. Premio Oscar

Después de realizar el análisis de películas seleccionadas y de haber desglosado los resultados por lenguaje estudiado, es posible observar ciertas coincidencias en las gráficas de resultados. Entre ellas se detectan similitudes en la estructura de construcción, uso y relevancia de las diferentes categorías que constituyen cada lenguaje.

Estas películas vinculadas de acuerdo al presente análisis a cine de más lengua o bajo una fórmula, después de ser revisadas se detecta que presentan las siguientes constantes, de las cuales se dará una explicación a continuación.

A). Grados de iconicidad 12, 9 y 0.
B). Figura humana elemento central en lo visual.
C). Películas a color.
D). Voz como elemento que domina lo sonoro.
E). Edición construida con base en corte directo.
F). Relato fragmentado mostrado en forma de Sumario (Historia dura más que el relato.)
G). Narración singulativa.
H). Ángulo normal (nivel de acción o de mirada).
I). Música como segundo elemento sonoro.
J). Se narra mediante escenas.
* El silencio prácticamente no existe.
* Poco uso de ángulo picado y contrapicado.
* Tomas de corta duración.

A). Respecto al grado de iconicidad las películas analizadas muestran objetos y personas que se representan a ellos mismos, pero toda película es un grado 9 ya que lo que vemos no son los objetos reales sino imágenes, ya sean fotogramas o cuadros de video que representan a los objetos, y en todos los casos aparecen letras que pertenecen a lo visual y para estas películas ocupan un papel con poca presencia, pero siempre se encontraron.

B). La figura humana como elemento central es muy importante ya que permanentemente se muestra al o los protagonistas de la película, nada raro en un sistema que aún conserva la ideología del *Star System*[23] por ello ocupan tanto tiempo en pantalla y de esa lógica se entiende la búsqueda de actores y actrices cercanos al estereotipo de belleza occidental, para protagonizar películas.

C). El color es un elemento visual que apela al realismo en las películas, dicho recurso también les puede otorgar a los filmes, una carga emocional más allá de la historia y de los diálogos, pero al parecer estas películas utilizan el color para mostrar sus historias y que sean más "reales" para el espectador.

D). La voz es el elemento primordial en lo sonoro, mediante el uso de este recurso se narra la historia, se entiende el desarrollo, interactúan los personajes, incluso como *voz off* es un recurso que acompaña a la imagen y ayuda al espectador a entender qué sucede en la película. Los diálogos son la manera en que de forma constante se manifiesta este

[23] Estrategia de los estudios cinematográficos para promocionar y basar sus obras en las estrellas que los protagonizan.

recurso sonoro, y de ahí la importancia de que sea verosímil para el espectador este desarrollo de diálogos.

E). La edición como elemento que une las tomas, las escenas, para el estilo clásico lo mejor es que no se note la edición, o al menos esa es línea que sigue Hollywood, por ello el elemento con mayor presencia para enlazar tomas, encuadres e incluso escenas, es el corte directo la unión de una toma a otra sin transiciones, disolvencias u otro elemento.

Pero para unir tomas mediante el corte directo lo que importa es el encuadre, explicado de otra forma, será no unir imágenes del mismo encuadre, justificar un cambio de lugar, personaje, emplazamiento de cámara o apertura de la toma, ya que de otra forma es un *jump cut* y no se cataloga dentro de la definición de corte directo utilizada en la presente investigación.

F). Otro elemento que se detectó como una constante en las películas de Hollywood, es que la duración de la historia es mayor a la duración del relato, incluso se muestran historias que duran años, que representan batallas, muertes, caídas de imperios, pero se narra en poco más de dos horas, y por ello es que la elipsis es tan socorrida en las películas para suprimir elementos no necesarios desde el punto de vista del director, y que aun así se entiende la narración del relato.

G). La forma en que se expone la historia es lineal y singulativa en otras palabras, solo se muestran los hechos las veces que sucedieron, sin repetir o reiterar algún acontecimiento en particular, lo cual demanda del espectador estar atento a toda la narración.

H). El ángulo que predomina es el ángulo normal, situado al nivel de la mirada de los personajes, no se les mira ni de abajo ni de arriba, de esa forma parece que el espectador se siente a la par y en el mismo nivel que los personajes, lo cual crea mayor cercanía con ellos.

I). La música es un elemento sonoro muy presente en los filmes solamente después de la voz en orden de importancia, se utiliza para crear atmósferas, o enfatizar emociones, así como para acompañar acciones de los personajes y enlazar escenas, es un elemento muy importante en la banda sonora.

J) La escena entendida desde la categoría del tiempo, es la correspondencia del tiempo del relato con el tiempo de la historia y así mediante fragmentos que coinciden en tiempo que se narra la historia de la película.

Y más allá de las coincidencias que se detectaron en todos los filmes hay tres elementos más que cabe destacar y que se consideran relevantes en la construcción del estilo clásico.

El elemento del silencio es prácticamente nulo, como si se considerara un error utilizarlo en una película, es preferible cubrir con ambiente, música o voz, pero su presencia es extremadamente rara en película ganadora al Oscar. Otro elemento a destacar, es la escasa presencia de tomas picadas y contrapicadas en los filmes porque no se arriesgan a crear una narrativa a partir de jugar con el ángulo de cámara, y por último la duración de las tomas, es muy corta, se pretende dotar de dinamismo a las películas con cambios contantes de ángulos y encuadres, pero eso impide que el espectador analice a profundidad los elementos mostrados en pantalla.

Pero, si bien es posible encontrar coincidencias por lenguaje, es necesario ir más allá para saber si son coincidencias o, por el contrario, esas similitudes responden más a estructuras o fórmulas de creación que rigen ciertas políticas de narración y de estilo, para que correspondan con la idea sobre lo que debe ser una buena película, de acuerdo a la mentalidad emanada de Hollywood, tanto en los cineastas como en el público.

Expuesto de otra manera, se plantea que el grueso de los cineastas siguen una estructura narrativa, con un guión técnico y con un principio, un desarrollo, seguido de complicaciones que atraviesa el protagonista para conseguir sus objetivos y un final cerrado, se expresa que ya hay un lenguaje para las tomas, por ejemplo las tomas abiertas sirven de ubicación o para mostrar escenas de acción, las tomas medias para ver las acciones de los personajes y tomas cerradas para observar expresiones o miradas. Por su parte, el público no conoce de manera explícita este lenguaje técnico del cine, pero su cultura visual le permite entender que lo que observa en pantalla, es la representación de historias y acciones, entiende que existan elipsis para no mostrar toda la acción, y se identifica con los personajes cuando se les muestra en pantalla.

Visual en películas ganadoras del Oscar

Existen constantes en las películas galardonadas con el Oscar, en su grado de iconicidad, al menos en las del presente siglo, es que todas

usan los grados de iconicidad 12, 9 y 0. Solo en un caso se detectó el uso de un grado 11, que son modelos tridimensionales, pero que tratan de simular un grado 12, o lo que se refiere a, objetos reales representándose a sí mismos.

También se destaca que la figura central son seres humanos, personajes en torno a los que gira la historia y sus colores tienden a simular un color realista en la imagen.

El formato más utilizado es el de 35mm, aunque la relación de aspecto se divide en dos entre 2.35, 1; 1 85 : 1. Ambos son formatos rectangulares que funcionan para mostrar planos medios y cerrados, para colocar al o los personajes a cuadro y que se observe un poco el lugar donde se desarrolla la acción, y cuando se muestren tomas abiertas se pueda apreciar mejor el panorama.

El recurso de texto es bajo en comparación con la voz, se asume, que las personas deben saber leer y sobre todo leer en inglés, ya que al momento de mostrar textos para conceptualizar, reforzar o dar información al espectador no se preocupa por hacer alguna traducción. Y también es usado como un recurso de contexto al inicio de algunas escenas que lo requieren, como en películas históricas, o en un cambio geográfico dentro de la historia, pero debe ser un texto breve en pantalla y sobre una toma de ubicación que no distraiga la atención del espectador con algún elemento importante en la narración. Hay muy poca presencia de texto que no llegan ni a un 3% de la duración total de la película, no se le exige al espectador estar leyendo, ni se le cansa, solo se muestra como elemento de pruebas y a cambio se le narra con voz.

Sonoro en películas ganadoras del Oscar

En el uso del lenguaje sonoro, el análisis detecta varias constantes en su construcción. La primera y quizá la más evidente, es que el uso de voces se destaca como el elemento esencial en la narración de un filme perteneciente a esta industria cinematográfica. El siguiente elemento es la música, aunque en este caso no es tan dominante, como sí lo demuestra la voz. La música compite con el sonido ambiente, aunque este último se presenta como el tercer elemento en orden de presencia dentro del análisis.

Otro elemento que es una constante en todos los resultados, es la categoría del silencio, donde su presencia es muy escasa o prácticamente nula, ya que como elemento dramático es poco socorrido. Debido a que, ante la ausencia de diálogos o monólogos, hay música que enfatiza el momento: sea de drama, tensión o alegría; o en su defecto, un sonido ambiente muy perceptible, que deja al silencio con muy poca presencia en los filmes.

Por ser dirigidas principalmente a un público occidental o vinculado con la cultura de occidente, Hollywood crea sus obras en un lenguaje fonético y no solo eso, sino que emplea el idioma inglés para difundir sus mensajes sin importar que sea una película de época de la cultura romana donde no se hablaba en inglés.

El recurso más usado es la voz, las películas están constituidas y narradas mediante diálogos o monólogos, por medio de este elemento

sonoro el espectador conoce la historia, la motivación y el carácter de los personajes de cada película.

> Quiero decir que la misma escena que en la vida real tendría que durar 20 minutos, por ejemplo, en una película debe durar dos y medio. Hay que concentrar el diálogo, sin perder la autenticidad ni la verdad que le dan verosimilitud. (Fernández 4)

Las películas muestran un alto porcentaje de la presencia de la voz, se apoyan mucho en este recurso sonoro para explicar situaciones o dar contexto, se preocupa solo por crear filmes en idioma inglés y ya las traducciones o doblajes serán responsabilidad de las diferentes regiones donde se distribuya la película y que no pertenezcan a habla inglesa.

Técnico en películas ganadoras del Oscar

Después de cotejar los resultados de los análisis, se observa que los estándares de las obras que premia Hollywood, respecto a los planos más utilizados son los planos expresivos, es decir el uso de planos cerrados y medios, los cuales se mantienen como preponderantes en la conformación técnica de una película. En dos casos dominan los planos cerrados y en otras dos los planos medios, pero sí es una constante que los planos abiertos son los menos utilizados y no sobrepasan el 20% de los planos totales.

En la distribución de ángulos, son más evidentes y lógicas las tendencias de uso de las diversas inclinaciones de cámara. Se detectó una gran

mayoría de ángulo normal probablemente para crear empatía y estabilidad emocional con el espectador; los cuatro ejemplos seleccionados son muestra de ello, *Gladiador* se coloca como el filme con menor uso de ángulo normal, quizá por la dinámica de las batallas y la necesidad de mostrar los diferentes punto de vista de la acción de los contendientes. Y el que mayor uso de este ángulo se refleja *En primera plana*, un drama basado en hechos reales, que parece no requerir de tanto dinamismo en la angulación de cámara.

Respecto al uso de las transiciones, que ya se ha mencionado se pueden equiparar con sus debidas reservas, a los signos de puntuación del lenguaje escrito, se detectó un uso de corte directo marcadamente superior en comparación con cualquier otro recurso ya sean transiciones o fundidos a color. Se utilizan las transiciones para marcar cambios largos de tiempo, pero sobre todo cambios en la historia, como el cierre o la apertura de un capítulo dentro de la narración, el resto de la película, la narración parecería más limpia y fluida con el uso de corte directo.

Tiempo en películas ganadoras al Oscar

El uso o representación del tiempo en las películas que se han analizado, muestra como elemento narrativo central que el tiempo sea consecutivo, por supuesto que en todos los casos el tiempo de la historia supera al tiempo del relato, porque se pretende contar más de lo que se muestra, esa es una de las razones por las que sí se detectó el uso de elipsis, que permite obviar acciones que no son relevantes para la narración y que el hecho de suprimirlas no afecta en nada la

comprensión de la historia, este elemento sí está presente en los filmes para ahorrar tiempo de narración en el relato.

La frecuencia se muestra que es singulativa, como ya se ha mencionado esta categoría se refiere a mostrar las veces que ocurrieron los acontecimientos, no hay una reiteración de algo en particular (salvo en el caso de Gladiador que se repite varias veces un sueño o alucinación), pero por lo demás el dominio de la frecuencia singulativa es la que marca la tendencia.

> Las diversas maneras en que el argumento de la película manipula el orden, la duración y la frecuencia de la historia ilustra cómo el espectador debe participar activamente al dar sentido a un filme narrativo. El argumento proporciona indicios sobre la secuencia cronológica, la duración de las acciones y el número de veces que ocurre un evento; depende del espectador suponer, inferir y crear expectativas. (Bordwell and Thompson 67)

Al menos en este sentido las películas analizadas no han requerido gran trabajo nemotécnico por parte del espectador para recordar o suponer acontecimientos, ya que su presentación ha sido lineal, de forma cronológica. Quizá se demanda la atención en el sentido de que los acontecimientos no se vuelven a mostrar y no se reitera en ellos aunque tengan un peso específico en la historia.

4.2. Palma de Oro

Los resultados que arroja el análisis de las películas de los años 2000, 2005, 2010 y 2015, deja ver que hay coincidencias que conectan los filmes premiados, pero también permite detectar las particularidades de cada filme. Cabe destacar que las películas galardonadas provienen de diferentes latitudes y con ello, se suman a cada filme las particularidades culturales que cada país aporta a la creación cinematográfica.

Para detectar si es que hay puntos de encuentro o quizá estructuras de creación y narración fílmicas, se va a utilizar el mismo desglose de las películas, en otras palabras, ir lenguaje por lenguaje en las obras cinematográficas de este festival.

Si bien este tipo de películas muestrea constantes no son las mismas que se detectaron en el premio Oscar.

Para este festival se detectó que las constantes son:
A). Grados de iconicidad 12, 9, 0.
B). Ambiente como elemento sonoro principal.
C). Películas a color.
D). Edición a corte directo.
E). Historia dura más que el relato.
F). Se narra mediante escenas.

Visual en películas ganadoras de la Palma de Oro

Al igual que se encontró en las obras ganadoras al premio Oscar, el grado de iconicidad es una constante, se premian películas realistas, o al

menos con actores reales, o sea seres humanos que interpretan un papel dentro de la película, lo cual coloca a la imagen en un grado 12 acorde a la escala de Moles. Lo anterior supone que van dirigidas a un público que ya tiene en mente un contexto y aprendizaje por ver este tipo de mensajes.

> El esquema es producto de un acto de comunicación; implica un emisor que crea el esquema y un receptor que lo lee y lo entiende; ambos se encuentran reunidos por la utilización común de un mismo repertorio de elementos, signos o símbolos conocidos *a priori* (es decir antes del acto de comunicación), combinables entre sí a partir de ciertas reglas. (Moles 105)

En concordancia con la escala de Moles, se detectó que el grado 9 también es otra constante, pero ello se debe a la naturaleza misma del medio ya que el cine se compone de imágenes impresas o grabadas en algún soporte, por ello se le coloca en este grado de iconicidad donde se ven las imágenes; porque no vemos personas u objetos sino imágenes de personas, de objetos o de lugares.

El formato de impresión para ser proyectado domina el 35mm, aunque no hay uniformidad respecto a cómo fue grabado o el soporte, ya que en el caso de *Dheepan* el soporte es un disco duro un DCP.

Los formatos elegidos en relación de aspecto son: 2.35 : 1, también el 1.66 : 1, 1.85 : 1, o sea no hay una uniformidad ya que son 3 formatos diferentes en 4 películas. Porque algunas pretenden centrarse en mostrar a los personajes pero para otras es fundamental que luzcan los

escenarios, así que cada relación de aspecto es diferente depende del objetivo de la película.

El lenguaje presentado de forma escrita, es casi nulo en todas las películas, parece que se deja de lado salvo en situaciones muy puntuales, no se da el detalle de algún documento o nombres de calles. No parece necesario en estas películas, el mostrar texto escrito como elemento o como prueba, se entienden las narraciones sin una presencia importante de este recurso.

Sonoro en películas ganadoras de la Palma de Oro

Quizá este es el lenguaje que mayores consistencias en el uso de sus diferentes categorías u elementos muestra, porque es una constante que el silencio es el elemento menos implementado en la creación de películas, lo cual indica la preocupación en este tipo de cintas para que el espectador combine sonido e imagen. Un cambio es que cuando hay un elemento dominante es por un alto porcentaje y en los casos analizados hay tres obras donde el sonido ambiente se coloca como el elemento sonoro dominante; excepto en la película premiada en el año 2000, *Bailando en la oscuridad,* donde la voz ocupa el papel protagónico en cuanto a sonido se refiere.

> Una vez que el rey (la palabra) ha sido destronado, las voces plebeyas de los cuerpos, de los objetos, de los artefactos y del entorno; es decir, los incidentales, efectos y ambientes, logran adquirir una significación y una expresividad que normalmente les es vedada. (Larson 202)

Otra constante es que la música no llega a ocupar ni la mitad de la duración de la película, en todos los casos es el tercer elemento en cuanto a porcentaje de uso, de las categorías del lenguaje sonoro, y va desde el 1.06% en el menor caso de uso y hasta el 24.43% en el mayor porcentaje.

Las obras cinematográficas que han sido seleccionadas fueron realizadas en lenguaje fonético, si bien al ser un festival internacional y dar cabida para cualquier país con lenguajes diversos, los casos de 2000, 2005, 2010 y 2015 son películas fonéticas, no en el mismo idioma pero sí con un sistema fonético.

Cabe destacar, que la parte hablada no es la forma principal en la que se expone el relato, por el contrario, se exploran otros recursos cinematográficos como encuadres o los mismos ambientes, pero aún así la parte hablada se encuentra presente y tiene un peso importante dentro de la narración.

Técnico en películas ganadoras de la Palma de Oro

En la comparación de planos en las creaciones cinematográficas se observa que no hay una tendencia, hay una alternancia de obra a obra en el dominio de sus planos sean cerrados, medios e incluso abiertos, lo cual va muy de la mano con la narración y la historia que se presenta. Destaca la importancia de mostrar cómo reacciona el protagonista ante las circunstancia, las decisiones que toma para lograr sus objetivos y observar un avance o un aprendizaje a lo largo del filme, se utilizan primordialmente planos expresivos, lo que equivale a planos cerrados. En disonancia, cuando se necesita reflejar las situaciones, el contexto o

entorno y cómo se ven afectados los personajes por él, se opta por planos medios, y finalmente al momento que el entorno crea atmósferas tan importantes que pretenden comunicar o hacer reflexionar al espectador en ese caso se utilizan planos abiertos.

Al no existir una tendencia en el uso del lenguaje técnico, se abre la posibilidad de que cualquier tipo de película puede aspirar a la Palma de Oro sin importar la estructura de la narración técnica.

Por otra parte, el ángulo de visión de la cámara parece que sí encuentra constantes, y es un dominio muy evidente del ángulo normal, a nivel de la mirada de los actores o de la acción, seguido de un uso del ángulo picado pero no muy lejano de la presencia de la contrapicada, lo cual es un indicativo de que no se influye en el punto de vista del espectador se trata que el público cree su propio juicio y se sienta a la par de cualquier personaje en pantalla, no se le presentan constantemente intérpretes de manera grandilocuente con el empleo de una contrapicada, o al contrario, ver en un estatus inferior por una toma picada, pareciera que hay una intención de mantener neutro el punto de vista del espectador.

Tiempo en películas ganadoras de la Palma de Oro

Tras un análisis comparativo se puede detectar a la escena como el elemento constante y dominante en el tiempo. Se utilizan elipsis para omitir elementos o acciones que no aportan información, y tanto la escena como la elipsis son una constante en la construcción y representación del tiempo en las películas.

Con respecto a la frecuencia, se observa que es singulativa, o dicho de otra forma, se muestran los hechos las veces que ocurrieron. Al igual

que ocurre con el uso de ángulos, parece haber una tendencia de ser neutro y no enviarle al espectador la idea de que algo va a ocurrir o que un acontecimiento en particular es lo trascendental en los filmes.

Sin embargo, se presentan hechos que alargan la narración o escenas carentes de acción, escenas que el estilo clásico narrativo desecharía por no abonar dinamismo al desarrollo del relato. Un ejemplo de lo anterior, es el caso de *La leyenda del tío Boonmee*, donde el espacio juega con el tiempo y ayuda a ampliar las lecturas narrativas, con tomas abiertas donde de inicio ni siquiera se detecta a los personajes y que demanda del espectador escudriñar el cuadro en pantalla para entender la atmósfera del filme.

Con este tipo de recursos, se abren las posibilidades de narración y presentación de una historia en la película. "No creo que la película tenga una gramática; ni pienso que tenga una forma. Si el resultado es un buen filme, entonces ha creado su propia gramática." (Ozu, Yosujiro en Bordwell y Thompson 374)

Lo cual demuestra que sí hay elementos que tienen puntos en común en las películas, pero son más las posibilidades narrativas y las diferencias detectadas en estos filmes. Dándole libertad creativa y expresiva al director que se aventure a experimentar.

4.3. Interpretación de datos: entre el estilo clásico y el estilo experimental

Después de realizar un análisis que arroja resultados visibles y cuantificables, es posible entender que si bien existen diferencias de

contenido y múltiples intereses para que alguna película sea premiada por alguno de los festivales tomados en la presente investigación como guía, caso Hollywood y su estatuilla dorada el Oscar, por el lado del cine clásico, o la contraparte de Cannes con su prestigiada Palma de Oro, asociado a un cine de diversas latitudes que puede sorprender con narrativas diferentes a la clásica. Un cine de autor.

En el cine clásico, se ha detectado una estructura base que se utiliza para la narración de sus historias, por ejemplo, en la parte de edición se pretende seguir un patrón, en apariencia se busca que el espectador no detecte el paso de toma a toma, que el cambio de imágenes parezca natural y que los encuadres tengan una corta duración. Al menos en las películas analizadas, se encontraron más de 1000 planos por película, es decir, las historias se cuentan mediante fragmentos, que no permanecen mucho tiempo en pantalla, porque de lo contrario, el espectador comenzará a buscar más información de la que quiere transmitir el director, no se le brinda al espectador, la opción de encontrar detalles en los escenarios, interpretar actitudes de los personajes. El objetivo de dicha característica parece buscar que cada plano cumpla una función muy específica para que sea resuelta rápidamente por el espectador.

Caso contrario con las películas provenientes del Festival de Cannes; la concatenación de escenas y tomas en este tipo de cine de autor suele ser a corte directo, característica que comparte con el cine comercial, sin embargo la distancia entre ambos estilos se da por la duración de las tomas, en el caso del cine de autor las tomas pueden durar poco pero también existen autores que se arriesgan a emplear tomas largas, donde el espectador puede analizar la imagen en pantalla por secciones, cuestionarse el porqué de la distribución de elementos e incluso reflexionar sobre las acciones mostradas.

Si bien es cierto que algunas narrativas pueden llegar a acercarse al estilo clásico y mostrar un lenguaje técnico muy similar la mentalidad que caracteriza a Hollywood, ese tipo de casos son comprensibles por la fuerza y dominio cultural que ejercen Los Estados Unidos de América sobre el resto del mundo occidental, sin embargo, dicha condición no es excluyente para que haya cabida para otro tipo de narrativas que apelan a la reflexión por parte del espectador, y que quizá no presentan una obra cerrada, con un final de la historia que cierre todos los temas expuestos a lo largo del filme, sino que se deja abierto a la reflexión del espectador y a la posterior discusión sobre la misma película.

> … los filmes narrativos más clásicos despliegan un fuerte desenlace. Dejan sin resolver pocos cabos sueltos, buscan complementar sus relaciones causales con un efecto final. Casi siempre conocemos el destino de cada personaje, la respuesta a cada misterio y el resultado de cada conflicto. (Bordwell y Thompson 77)

Otra característica que separa unas obras de otras, es la presencia de la voz, ya sea en diálogos o monólogos; el estilo del Oscar basa su relato en los diálogos, y gran parte de la historia es entendida por lo que se dice en el filme, es la palabra el elemento que domina la parte sonora y está presente en casi toda la obra, los diálogos deben ser verosímiles y proporcionar la suficiente información para que el espectador crea y se identifique con la historia, quizá de ahí la tendencia a crear frases memorables dictadas desde la cúpula hollywoodense que perduran en la memoria colectiva de las personas, incluso tras varias generaciones.

Tal parece que a Hollywood le interesa presentar sus obras a un nivel que sea muy digerible y al alcance de todos, con un constante estímulo de los principales sentidos, la vista y el oído, deja poco margen para la reflexión profunda, presenta un producto que se basa en estímulos más allá del análisis sobre el tema expuesto.

Al basarse en el mismo sistema fonético que los espectadores utilizan en su vida cotidiana, es más fácil crear vínculos entre la obra cinematográfica y los espectadores, si bien la parte visual es el elemento preponderante en el cine, el uso de diálogos se ubica como un el eje central en el estilo narrativo clásico. Bajo esta lógica, los cineastas que trabajan bajo el cobijo de Hollywood, deciden crear sus obras en el idioma inglés, porque su principal público habla ese idioma, y el resto de sus espectadores tienen dos opciones, o lo escuchan doblado o lo consumen subtitulado. Continúa el predominio fonético y verbal como es en los países de mayor penetración del cine clásico.

En el otro extremo, o sea las películas del Festival de Cannes, también se utiliza el sistema fonético en sus obras, al igual que los filmes de Hollywood, recurren al doblaje o al subtitulaje para ampliar el rango de difusión, pero con la diferencia de que el idioma varía debido a la procedencia de origen de cada filme. Respecto a la construcción de la banda sonora de los filmes, la gran discrepancia respecto a Hollywood, es el porcentaje de presencia de la voz como elemento sonoro central, el cual baja drásticamente en comparación con las películas ganadoras del Oscar, este dato es un indicativo que el estilo de autor encuentra otras formas de comunicar y narrar por medio de las imágenes; la duración de los planos, e incluso de los mismos elementos sonoros como ambientes que pueden ayudar a la narración y a su vez, cumplir una función realista y dramática en las obras, no todo se le da ya digerido al

espectador, por el contrario se emplean otros recursos para ir construyendo la película. El sonido ambiente juega un papel preponderante en las películas de cine de autor, se encuentra presente como elemento central en gran parte de las obras, lo cual contribuye a la ubicación espacial del espectador, en concordancia con la imagen, el ambiente ayuda a sumergir al espectador en la película, que se sienta en el lugar que sus ojos captan, y por otra parte, el ambiente también es un elemento dramático ya que puede referenciar sensaciones u emociones del filme hacia el espectador.

Otro elemento sonoro que es utilizado por las películas de autor, es el silencio o la representación dramática de éste, ya que como se ha mencionado anteriormente no existe el silencio como tal, pero la sensación de silencio sí ocurre en los filmes, con este recurso se posibilita que el espectador se adentre en la imagen, que explore los diferentes planos, que desmenuce la escena y trate de entender el por qué se le suprime el sonido y cuál es la intención dramática de ello.

Otro de los puntos que se detectaron en cuanto a la construcción de las películas de autor, en cuanto al lenguaje técnico, es la influencia de Hollywood en tratar de mostrar de forma "natural" (ya se ha hecho la acotación que de acuerdo con la idea de Gombrich que guía este análisis, no existe una mirada inocente) que el espectador no se distraiga con ver de forma poco convencional a los personajes o se sitúe en perspectivas poco exploradas.

Es decir, la colocación de la cámara o el ángulo de la misma, procura colocar al nivel de la mirada de los personajes, de esa manera se produce la sensación en el espectador de estar a la altura, en igualdad de circunstancias y situación de poder respecto de los personajes.

> La narración en el cine clásico de Hollywood explora una variedad de opciones; aunque su tendencia es a ser "objetiva" […] Es decir, hay una historia real, "objetiva", en comparación con los diversos grados de subjetividad de percepción o mental. (Bordwell y Thompson 77)

Para continuar con las diferencias entre una y otra corriente para realizar películas, es pertinente señalar que la duración de las tomas es mayor en películas ganadoras a La Palma de Oro, lo cual demanda un esfuerzo en el escrutinio por parte del espectador en cada encuadre, en cada toma puede apreciar más elementos y cuestionar por qué se encuentran ahí. Caso contrario con los productos emanados de Hollywood, donde la gran velocidad en el cambio de tomas y encuadres es un sello característico de esta industria.

Por otro lado, cabe mencionar que cuando se habla de estructuras, el espectador tiene una participación activa, más allá de que no hay un ojo inocente, el espectador ha aprendido a descodificar y entender los mensajes fílmicos. "Un espectador llega preparado para dar sentido narrativo a una película". (Bordwell y Thompson 59)

No pasa desapercibido, que una de las coincidencias entre ambos estilos, es la narración mediante escenas, éstas se convierten en el elemento unitario mediante el cual se va construyendo el filme y el espectador así lo entiende, por ello tanto las películas ganadoras de la Palma de Oro o las galardonadas con el Oscar, usan a la escena para desarrollar sus filmes.

También hay concordancia en ambos lados de la moneda respecto a producir filmes a color, ya que al parecer desde la aparición del cine a color, como ha ocurrido con el cine sonoro-hablado son los elementos que acompañan casi ineludiblemente las obras cinematográficas, y es así que el color también funge como un elemento dramático ya que una iluminación realista puede pretender dar neutralidad a la escena o por el contrario, un filtro en la iluminación o añadido de forma digital en la postproducción puede crear sensaciones en los espectadores, y dotar a la escena de cierta carga emotiva.

Y sin que se base todo el trabajo cinematográfico en el montaje soberano, encumbrado por el cine soviético con representantes como Sergei Eisenstein, el montaje o la edición de una película es con base en la unión de tomas u escenas; con un recurso casi nulo de algún elemento de transición o disolvencia de imágenes, el llamado corte directo es la estructura como se entrelazan las escenas, pero que esta edición funcione se deben respetar las reglas del lenguaje técnico, tales como: no romper el eje de acción entre tomas para tener una correcta sintaxis cinematográfica, tener encuadres diferentes, que exista una continuidad de escena, y un correcto manejo del eje de mirada.

> La verdad es que, desde un punto de vista profano, son más convención que necesidad ontológica. [principios o leyes de posición de cámara y unión de tomas] Sin embargo, desde un punto de vista artístico, genuinamente estético, debemos admitir que todo el arte, al igual que todo lenguaje, se basa en signos convencionales. Mientras una convención no ha sido remplazada por otra nueva, sigue siendo *necesaria*. Lo que todo principiante debe aceptar en esta artesanía del lenguaje fílmico es que, si se

> ignora este conjunto de "reglas del juego" y se improvisa despreocupadamente sobre el teclado del montaje, el resultado será un caos inaceptable y sin fundamento en la lógica del arte. (Sánchez 105)

Sin pretender ser demasiado reiterativos cabe resaltar que el lenguaje técnico es fundamental porque no solo se trata de la unión correcta de escenas, sino que sigue una lógica para enlazar imágenes, y de esa manera dar al espectador una ubicación espacio-temporal con una narrativa coherente, un avance en la narración que no distraiga de la historia salvo que esa sea la intención por parte del cineasta.

Finalmente, se entiende que existe al menos dos estructuras en la construcción de películas, una muy rígida y otra más flexible en la manera de hacer cine, que ambas comparten elementos, que ambas utilizan todos los lenguajes propuestos en el análisis (visual, sonoro, técnico y temporal) pero algunas privilegian ciertas categorías, todo depende de qué objetivo se persiga, probablemente si la finalidad es el consumo y una buena experiencia momentánea, se recurre a la impresión, a la narración fluida y con mucho diálogo; y por el contrario, si se persigue tener una expresión personal, se alude al análisis, al escrutinio y la reflexión del espectador.

4.4 Interacciones de los diversos lenguajes en el megalenguaje del cine

Para seguir con la línea propuesta y estudiada en el presente escrito, se debe entender que las categorías de cada lenguaje pueden ser usadas de diversas maneras e incluso algunas pueden ser obviadas o dejadas

de lado en pos de un objetivo comunicativo dentro de una película. Pero esta fuerza depende de cómo se combina con los demás elementos del filme, ya que no existe una película que prescinda de todos los lenguajes, y es así que se detectan casos donde el sonido ayuda a crear ambientes, en otras palabras, un escenario puede significar diferentes cosas, pero el sonido contribuye a que el mensaje sea mejor entendido o, por el contrario, pueden existir contrastes con la imagen, todo al servicio de la intención de cada cineasta.

Siempre se han interactuado los diversos lenguajes dentro del cine, e incluso en los intentos por entender la esencia de este medio. E inevitablemente se vincula un lenguaje con otro que siempre van de la mano para ampliar sus posibilidades expresivas.

> Las definiciones del cine que evocan de forma recurrente otras artes —«escultura en movimiento» (Vachel Lindsay), «música de luz» (Abel Gance), «arquitectura en movimiento» (Elie Faure)— establecían vínculos con las artes del pasado planteando a un tiempo diferencias cruciales: el cine era pintura, pero en movimiento, o música, pero de luz y no de notas esta vez. (Larson 49,50)

La unión de lenguajes es la unión de los sentidos

Como se ha mencionado en reiteradas ocasiones el megalenguaje del cine se compone de diversos lenguajes, y algunos de ellos se dirigen de forma directa a alguno de los sentidos en particular, si bien todos confluyen en la parte emocional y psicológica, se perciben por ciertos

sentidos y así se formó lo que hoy conocemos como lenguaje cinematográfico.

> Así que en un inicio lo que produjeron las tecnologías de registro y reproducción visual y sonora fue una separación de los sentidos, un cisma ontológico que se vio reflejado en el florecimiento de las múltiples corrientes o movimientos artísticos y filosóficos de comienzos del siglo XX, particularmente en la llamada cultura occidental, en los cuales se ponía constantemente en tela de juicio las bases mismas de una idea socialmente construida de la realidad como un todo continuo y unificado. (Larson 138)

El cine requiere poner en coordinación los sentidos, las emociones y la razón para tener una experiencia completa de lo que es este arte ya que sus lenguajes van directos a los sentidos, pero la narración, la unión de elementos de los diversos lenguajes requiere una participación por parte del espectador.

4.5 Preliminares

A lo largo del presente trabajo se ha necesitado hacer una revisión histórica para entender la evolución del lenguaje cinematográfico, pero también se han tomado diversas posturas para encontrar la esencia de este estudio que es encontrar la conformación de narraciones diversas en el cine, que tienen sus dos polos en el cine clásico de Hollywood y por otro lado el Festival de Cannes, que si bien se puede hablar de manera superficial de sus diferencias, es necesario encontrar las formas en que se distinguen entre ellas, y para ello se recurrió a la teoría y se

propuso un cuadro de análisis con base en los lenguajes que forman el megalenguaje cinematográfico. “La teoría y la historia del cine, durante mucho tiempo consideradas actividades radicalmente opuestas, han empezado a dialogar con mayor seriedad en nuestros días.” (Stam 374) Por ello, se han unido estas dos posturas tanto la revisión histórica y evolutiva como el acercamiento teórico del cine.

Respecto a la hipótesis del capitulo se encontró que efectivamente las películas de más lengua, o las obras catalogadas como cine comercial ancladas a Hollywood, comparten características que crean una estructura a seguir, sin embargo, las películas de más habla, o las películas del lado del cine de autor, retoman en menor medida ciertas estructuras básicas que sin llegar a cumplir todas las características son cercanas a la estructura permeada desde Hollywood. Lo cual deja un margen de maniobra menor para diferenciar cada obra dentro del uso del habla, pero los cineastas independientes y de otras latitudes encuentran ese espacio de expresión personal.

Conclusiones

Como corolario del presente trabajo, se presentan las metas y resultados, así como la explicación del proceso de investigación. Una de las metas que se planteó, es que este trabajo sirva de guía a cualquier persona interesada en el lenguaje audiovisual, que pueda tener un acercamiento de cómo se conforma un audiovisual y los distintos lenguajes que se ponen en relación dentro del mismo, y se logró ese objetivo, ya que se detallan los lenguajes que conforman el megalenguaje cinematográfico que es la base de todo audiovisual, se

describen las categorías y se enumeran las constantes detectadas en los filmes, tanto en los que tienden a ser más comerciales como los que se identifican con el estilo de autor.

Se creó un modelo de análisis que permite detectar constantes en el uso de las categorías de cada lenguaje dentro del filme, lo que posibilita tener datos cuantificables y exponer cómo es que se conforma cada filme. Dicho modelo de análisis se genera después de entender al cine como un megalenguaje, con reglas, normas y un código que engloba a otros lenguajes. El modelo se expone en un cuadro que contiene los cuatro lenguajes que forman parte del megalenguaje del cine. Para llegar a este modeló se tomó como base la propuesta de Christian Metz, quien consideró cinco canales, (la imagen fotográfica en movimiento, el sonido fonético grabado, los ruidos grabados, el sonido musical grabado y la escritura) para este trabajo se condensa en 4 lenguajes: visual, sonoro, técnico y temporal; además de que se desglosan las categorías de cada lenguaje.

Los canales de la imagen fotográfica y la escritura propuestas por Metz, están integrados en lo visual ya que ambos se perciben por ese medio y son parte del lenguaje de las imágenes, que no las restringimos a imágenes en movimiento porque aunque sean imágenes en movimiento pueden representar imágenes pausadas. El sonido fonético, musical y los ruidos están integrados en el lenguaje sonoro ya que, si bien la música puede tomarse como un lenguaje, en el cine forma parte del sonido y sus funciones expresivas y narrativas se equiparan a las categorías de la voz, el silencio o el sonido ambiente. Y se agregan el lenguaje técnico que es lo propio del cine a lo que Eisenstein daba el mayor peso de este medio de expresión; lenguaje expresado mediante la concatenación de tomas, la duración de las mismas, la angulación de

la cámara, el tipo de encuadre; pero para la presente investigación, no se le da preponderancia por encima de los otros lenguajes, ya que es precisamente la combinación de todos estos lenguajes, lo que conforma la película. Y finalmente, el tiempo que es donde suceden y se narran las historias, sin perder de vista que para Kant tiempo y espacio son intuiciones por no tener un contrapuesto. Para fines de esta investigación el espacio se explica desde lo visual y el tiempo sí requiere un análisis diferenciado.

En el proceso de la investigación y al seguir los postulados de Ferdinand de Saussure, se detectó que este megalenguaje del cine tiene dos grandes vertientes para hacer películas, por un lado, se encuentra el estilo de cine, que es denominado en la presente investigación como cine de más lengua o cine comercial, al estilo hollywoodense, y por otra parte, el cine de más habla que es el cine de autor.

La principal tesis que sostiene la presente investigación, es que existe una estructura que siguen las películas de más lengua, y que las películas de más habla solo utilizan algunos de esos elementos para su narración; dicha estructura se compone de: los grados de iconicidad 12, 9 y 0 de la clasificación de Moles, la figura humana como elemento central en la parte visual, son películas a color, en la parte sonora la voz es el elemento principal, se construye con una edición de corte directo, la historia es más larga que el relato, se emplea narración singulativa, con un ángulo de cámara normal, la música es el segundo elemento en importancia del lenguaje sonoro, se utilizan escenas para ir construyendo la narración.

Cabe aclarar, que la hipótesis inicial se vio ligeramente modificada porque planteaba que el cine de autor, es decir, el cine de más habla,

seguía estructuras flexibles y no se encontrarían constantes porque son películas que reflejan una expresión personal, sin embargo al realizar el análisis y tener un diagnóstico, se detectó que este tipo de cine apoyado principalmente por el festival de Cannes, también retoma algunos elementos de la estructura con que se construyen los filmes comerciales y muestra sus propias constantes: los grados de iconicidad se comparten con la estructura comercial, en lo sonoro marca su distancia con el cine de más lengua y coloca al ambiente como el elemento sonoro principal, se retoma el uso del color en sus películas, se construye mediante corte directo y también se utiliza la escena para narrar la historia.

Sin embargo, efectivamente se encontró que las constantes no son tan marcadas, se muestra el uso de elementos que en el cine comercial son prácticamente nulos como el silencio, se arriesga más con la angulación de la cámara, y la voz no tiene el peso específico que tiene en los filmes de más lengua.

Con este análisis se refuerza el motivo por el cual se le otorga un papel preponderante a David W. Griffith, en la historia del cine, ya que este cineasta usó con una intención narrativa la estructura de los diferentes lenguajes que forman el lenguaje cinematográfico, pero sobre todo, este director entendió que la alteración de la posición de la cámara, la duración de las tomas e incluso la variedad de los encuadres; son una forma propia del cine de comunicar al espectador y de esa forma se puede narrar una historia, en otras palabras, el lenguaje propio del cine, es el lenguaje técnico y Griffith lo supo utilizar con fines dramáticos y narrativos.

Una vez que se revisaron las posturas de diversos teóricos y se ha complementado con lo propiamente investigado, se entiende que existen estructuras en el cine, es ahí donde fue pertinente apoyarnos en los planteamientos saussurianos para detectar que esa estructura no siempre es rígida y existen expresiones cinematográficas alternas que buscan un mayor peso de una expresión personal, tal y como lo hace el cine de más habla. Un estilo de cine más pegado a un acto de voluntad e inteligencia individual, pero que también tiene su eje o columna vertebral sobre la que construye sus películas.

Se menciona la postura de Diego Lizarazo, quien plantea que las categorías saussurianas no permiten describir satisfactoriamente el fenómeno fílmico, se ha demostrado que las categorías de Saussure son muy pertinentes para analizar filmes principalmente desde las dos posturas más conocidas las películas que son producidas en Hollywood y las del Festival de Cannes, donde se caracterizan por la apertura a nuevas formas expresivas del llamado Séptimo Arte.

Por otra parte, esta investigación abre camino para ahondar en el tema de análisis de películas por medio de lenguajes. Se puede profundizar sobre qué tanto afecta el tema de la historia al momento de decidir qué estilo se utilizó en la película y cómo se manejan las estructuras narrativas que esta investigación plantea, como el caso de *Gladiador* es la película del grupo hollywoodense que utiliza más ángulos picado y contrapicado por la edición de batallas.

E incluso sienta las bases para llevar este modelo de análisis hacia otras producciones audiovisuales como pueden ser videos publicitarios, para detectar si las estructuras probadas de un cine de habla, son retomadas y replicadas para este tipo de audiovisuales. Y saber que si las

constantes detectadas en los diferentes grupos de películas analizadas, es una guía para que futuros trabajos pongan especial atención en cuidar la calidad de esas categorías que se repiten en películas galardonadas que aborda la presente investigación. O sea tomar como base las estructuras detectadas y cambiar las demás categorías de acuerdo a una expresión personal.

Finalmente el trabajo deja ver, respecto a la hipótesis del capítulo, donde se postula que los elementos de los cuales se compone el lenguaje cinematográfico son: lo visual, lo temporal, lo sonoro y lo técnico, permiten el uso de sus funciones individuales como lenguajes para crear un todo dentro del mensaje cinematográfico.

Al final del trabajo se concluye que esa hipótesis no es errada porque, efectivamente el cine contiene elementos de lo visual, lo sonoro, lo temporal y una técnica propia para ordenarlos, pero tiene un margen que se modifica ya que no es que se subordinen las funciones individuales de cada lenguaje, sino que son colocadas con un fin específico para formar parte de la película, como se vislumbra al referirse a la siguiente hipótesis donde se tiene que los elementos del lenguaje cinematográfico son elementos de otros lenguajes (visual, sonoro, técnico y temporal).

Que no solo se combinan con otras categorías de su mismo lenguaje, sino que crean enlaces de significado, lo cual da orden y estructura a la narración cinematográfica. Y es el uso de esos elementos lo que le permite encontrar las diferencias o coincidencias de un cine tipo "lengua" o un cine tipo "habla". Esta hipótesis sí se confirma, ya que mediante el desglose de los elementos de cada uno de los cuatro lenguajes permitió hacer el análisis de las películas y detectar de forma cuantitativa la frecuencia de uso de cada uno de ellos.

Después del análisis se obtiene que la hipótesis central del presente trabajo sobre es que el cine comercial utiliza estructuras rígidas, que se repiten película a película, y en contraparte el cine de autor tiene una construcción flexible, con expresiones singulares para narrar sus historias. Se concluye que existen estructuras guía para obtener ciertos resultados, como triunfar en determinado festival de cine, o vender muchas entradas al cine, y al alejarse de esas estructuras y buscar una expresión más personal, se crean diferencias entre las formas del quehacer cinematográfico.

Sin embargo las constantes observadas, sobre todo con presencia en el cine hollywoodense pueden servir de modelo de análisis no solo para realizar un filme, sino para comerciales o videos musicales, sin carga positiva o negativa el seguir dichas estructuras es la base para crear mensajes con la estructura narrativa del audiovisual, una base que se ha replicado, y por ello los espectadores les es fácil entender ese lenguaje.

Fuentes de consulta

Alvarez Gonzaga, Braulio R. *Terminología de Gérard Genette.* PDF.

Aumont, Jacques, Alain Bergala, Michel Marie y Marc Vernet. *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Buenos Aires: Paidós, 2008. Impreso.

Bettetini, Gianfranco. *Cine: lengua y escritura*. México: Fondo de Cultura Económica, 1975. Impreso.

Bordwell, David y Kristin Thompson. *El arte cinematográfico.* México: Mc Graw Hill, 2003. Impreso.

Cage, John y Richard Kostelanetz. *John Cage: An Anthology.* Nueva York: Da Capo Press, 1991. Impreso.

Cage, John. *Silence.* Estados Unidos de América: Wesleyan University Press, 1973. Impreso.

Cañizares Fernández, Eugenio. *El lenguaje del cine: semiología del discurso fílmico.* Madrid: UCM, 2002. Tesis doctoral.

Casetti, Francesco y Federico Di Chio. *Cómo analizar un film*, España: Paidós, 2003. Impreso.

Castillo Robles, Hector, "El lenguaje audiovisual". *Hector Castillo Robles*. 13-06-11 <URL>

Chion, Michel. *La audiovisión*. *Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona, 1993. PDF.

De Saussure, Ferdinand. *Curso de lingüística general*. España: Planeta, 1994. Impreso.

Dondis A. D. *La sintaxis de la imagen.* España: GG, 1984. Impreso.

Fernández, Rosa Martha. «Carrière: «Conocer el lenguaje del cine, y también la vida fuera del cine».» Estudios Cinematográficos 31 (2007): 6.

Frago Pérez Marta. "Reflexiones sobre la adaptación cinematográfica desde una perspectiva iconológica". *Comunicación y sociedad.* 2005: 49-82. Impreso.

Gombrich, Ernst H. y Richard Woodfield, ed. *Gombrich esencial*. Tailandia: Phaidon Press, 2010. Impreso.

González Ochoa, César*. Apuntes acerca de la representación*. México: UNAM, 1997. Impreso.

Grijelmo, Álex. *La seducción de las palabras*. México: Taurus, 2013. Impreso.

Kant, Immanuel. *Crítica de la razón pura*. México: Taurus, 2013. Impreso.

Larson Guerra, Samuel*. Pensar el sonido. Una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico*. Distrito Federal: UNAM, 2012. Impreso.

Lizarazo Arias, Diego. *Íconos, figuraciones, sueños. Hermenéutica de las imágenes.* México: Siglo XXI, 2009. Impreso.

Lizarazo Arias, Diego. *La fruición fílmica, estética y semiótica de la interpretación cinematográfica*. México: UAM, 2004. Impreso.

López Hurtado, Mariana y Francisco José Valentín Ruiz. *Tesauro de cine*. 2008. PDF.

Lowe, Donal M. *Historia de la Percepción Burguesa*. México: Fondo de Cultura Económica, 1986.

Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. La imagen en la era digital. México: Paidós, 2005. Impreso.

Martin, Marcel. *El lenguaje del cine.* Barcelona: Gedisa, 2002. Impreso.

Metz, Christian. *Ensayos sobre la significación en el cine (1968-1972) Volumen 2*. Barcelona: Paidós, 2002. Impreso.

Moles, Abraham A. *La imagen. Comunicación funcional*. México: Trillas, 2009. Impreso.

Pellicer, Juan. *Tríptico cinematográfico: el discurso narrativo y su montaje en Amores perros, 21 gramos y Babel y un diálogo con Alejandro González Iñárritu*. D.F. Siglo XXI: 2010. Impreso.

Pulecio Mariño, Enrique. *El cine: análisis y estética*. República de Colombia. Ministerio de Cultura. S/A. PDF. <URL>.

S/A. "El Festival: la historia del festival". Texto. *Festival de Cannes.* Festival de Cannes. 00-00-00. Web. 08-09-16. <URL>.

S/A. "Guía de ópticas de cine (IV): El formato anamórfico". Texto. *Harmonica Cinema.* Elegant themes. 28-11-12. Web. 10-08-16. <URL>.

S/A. "Historia de la entrega de los Oscars". Texto. *Oscars.* Academy Awards. 00-00-00. Web. 08-09-16. <PDF>.

Sánchez, Rafael C. *Montaje cinematográfico arte de movimiento.* México: UNAM, 2012. Impreso.

Stam, Robert, Robert Burgoyne, Sandy Flitterman-Lewis. *Nuevos conceptos de la teoría del cine: estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*, México: Paidós, 1999. Impreso.

Stam, Robert. *Teorías del cine. Una introducción*, Barcelona, Paidós, 2012. Impreso.

Tarkovski, Andrey. *Esculpir el tiempo.* México: UNAM, 2009, Impreso.

Taylor, Kinnear y. *Investigación de mercados. Un enfoque aplicado*. Mc Graw Hill, 1998.

Villafañe, Justo. *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Pirámide, 2002. Impreso.

Wikipedia, *Cubo de Rubik*, 2017 (consulta: 12 noviembre 2016) <URL>

Zamora, Águila Fernando. *Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación*. México: UNAM Escuela Nacional de Artes Plásticas, 2015. Impreso.