

La diversidad de códigos en el discurso audiovisual: caso del texto cinematográfico
La diversité des codes dans le discours audiovisuel: cas du texte cinématographique

Fatima Zohra MAHDI
Université Oran 2. Mohamed Ben Ahmed
fatimamahdi2@gmail.com

Reçu le: 27 /12/2020, Accepté le: 28/12/2020, Publié le: 31/12/2020

Résumé

Cet article traite le thème du discours audiovisuel et la diversité des codes impliqués dans la construction du texte cinématographique "scénario". Notre objectif est de présenter les différents codes considérés comme composants de base d'un film. Il s'agit d'un dispositif qui permet de donner un sens à des faits, des événements, des situations. Un film est un langage qui permet d'exprimer des sentiments ou des idées, communiquer des informations. De manière générale, le cinéma en tant qu'art audiovisuel apparaît pleinement comme un langage grâce à la variété de ses codes.

Mots clés: Discours, audiovisuel, cinéma, codes, langage

Abstract

El presente artículo plantea el tema del discurso audiovisual y la diversidad de códigos que participan en la construcción del texto cinematográfico "guión". Nuestro objetivo es presentar los diferentes códigos que se consideran como componentes básicos de una película (o film). Estos consisten en un dispositivo que permite otorgar significado a hechos, sucesos, situaciones. Una película es un lenguaje que permite expresar sentimientos o ideas, comunicar informaciones. De modo general el cine como arte audiovisual aparece plenamente como un lenguaje gracias a la variedad de sus códigos.

Key words : Discurso, audiovisual, cine, códigos, lenguaje

Introducción

Partiendo de la consideración que una película es una reescritura fílmica compuesta por signos, códigos, formulas y diversos procedimientos cuya relación está basada en una serie de reglas sintácticas produciendo sentidos en el espectador a través de los principales componentes del lenguaje cinematográfico. Ello nos lleva a cabo a entender aquel objeto fílmico como un lenguaje desde el punto de vista semiótico abordando su análisis, tal como lo proponen teóricos de cine como Francesco Casetti y Federico di Chio y Ramón Carmona a partir de tres grandes bloques:

- las materias de la expresión (o significantes),
- la confrontación de estas en una tipología de signos,
- y su relación con una serie de códigos para la construcción del discurso fílmico.

Igualmente podemos decir, lo que llamaremos *película* o *film* expresa sentimientos y emociones, comunica ideas y pensamientos, otorga significados de acuerdo a la situación sociocultural del receptor, tal como es el caso de muchas películas en el mundo. En este caso, la construcción del sentido se apoya en elementos que pueden ser percibidos por la vista “visuales” o por el oído “sonoros” como componentes de dicho film constituyendo su lenguaje¹. En esta línea, el teórico francés Marcel Martin (1908-1983) considera el cine como lenguaje explicando que gracias a su estructura en imágenes, movimientos y sonidos el realizador produce una película. Esto es el propósito que pretende presentar en su obra *El lenguaje cinematográfico* (2002) demostrando que efectivamente “*el cine es un lenguaje, analizando los innumerables medios de expresión que usó con flexibilidad y eficacia comparables con las del lenguaje verbal.*” (Marcel Martin, 2000:20). En el mismo contexto destacamos otras consideraciones y definiciones acerca del cine. El propio autor se apoya en teorías de otros cineastas. Así, dice que para Jean Cocteau (1889-1963): “*una película es una escritura en imágenes*”. Para el dramaturgo y cineasta francés Alexandre Arnoux (1888-1963) “*el cine es un lenguaje de imágenes con su vocabulario, su sintaxis, sus flexiones, sus elipsis, sus convenciones y su gramática*”. Por su parte, Jean Epstein (1897-1963) ve en el cine “*la lengua universal*” (2000: 21). Nosotros hablaremos del cine como lenguaje a partir de los componentes fílmicos que lo constituyen, como lo hemos enunciado al principio.

1. Materias de la expresión fílmica

Según Ramón Carmona entendemos por materias de expresión *la naturaleza del tejido en que se recortan los significantes*. (2010: 81). Prácticamente nos damos cuenta que el film se compone de dos tipos de

¹En esta línea, suele tener en cuenta que la problemática del lenguaje cinematográfica o la *lingüística* de un film se debe a los trabajos de dos grandes teóricos dentro del campo de la semiótica cinematográfica; Jean Mitry en su libro *Esthétique et psychologie du cinéma* (I, 1963/II, 1965) y también con las preocupaciones de Christian Metz *Langage et cinéma*(1971).

significantes cuya correcta aplicación produce un sentido coherente a la historia. Éstos son los *significantes visuales* (imágenes) y los *significantes sonoros* (sonidos) divididos por Christian Metz en cinco materias de expresión² que son:

- 1- Imágenes fotográficas móviles, múltiples y organizados en serie continuas.
- 2- Notaciones gráficas: Relacionadas con la vista y la lectura por el hecho de referirse a las diversas menciones escritas que aparecen en la pantalla. Corresponden a intertítulos, carteles intercalados entre planos durante el desarrollo visual, subtítulos y nociones gráficas en el interior de la imagen, etc.
- 3- Sonidos fónicos: son prácticamente las palabras orales que se refieren a diálogos, monólogos, etc.
- 4- Sonidos musicales: son los diferentes tonos musicales.
- 5- Sonidos analógicos (ruidos): se tratan de los sonidos reales.

2. Códigos

Antes de analizar los diferentes códigos cinematográficos parece importante definir la noción de código, puesto que existen muchas definiciones posibles de este. Según *la Real Academia Española* un código se puede entender como “conjunto de normas legales sistemáticas que regulan unitariamente una materia determinada Sistema de signos y de reglas que permite formular y comprender un mensaje”.³ O también se puede entender como afirman Francesco Casetti y Federico de Chio: “texto legal que contiene lo estatuido sobre régimen jurídico, aplicable a personas, bienes, sucesiones, obligaciones y contratos; es el caso del código civil.” Un código es también conocido como “un dispositivo de correspondencia: es el caso del código Morse, que se limita a establecer la equivalencia entre una determinada letra del alfabeto y una secuencia de trazos largos o breves.” En fin, se puede considerarlo como “un conjunto de leyes o de normas de comportamiento: es el caso del código jurídico e incluso del código caballeresco.” (2007: 65).

En la misma línea, siguiendo a Francesco Casetti / Federico de Chio (2010: 65) destacamos que un código representa tres rasgos definitorios por el hecho de poseer distintas funciones:

- *El correlacional*: Es un código que funciona como dispositivo de correspondencia.
- *El acumulativo*: Es un código cuya función es repertorio de señales y de sentidos.
- *El institucional*: Es un código basado en corpus de leyes.

Entendemos que el término “código” suele utilizar para referirse a un sistema determinado destinado a la comunicación y al intercambio entre un

²Según Francesco Casetti y Federico de Chio destacamos que esta división de significantes en cinco materias de la expresión fue elaborada por Christian Metz en 1971. (2010: 61).

³Definición de código recuperada de: <http://dle.rae.es/?id=9daBvI8&o=h>.

emisor y un receptor con la posibilidad de establecer contacto a partir del uso de un mismo lenguaje basado en las funciones señaladas anteriormente.

Por ello, es importante reconocer que un código, tal como lo declaran Francesco Casetti, Federico de Chio y Ramón Carmona es siempre:

- a) *Un sistema de equivalencia* por el hecho de poseer un dato correspondiente a cada elemento del mensaje y un significado a cada señal, etc.
- b) *Un stock de posibilidades* por el hecho de ofrecer la posibilidad del uso y de la elección de elementos del mensaje bajo una estructura y un conjunto de reglas determinadas.
- c) *Un conjunto de comportamientos ratificados* por el hecho de utilizar, por ejemplo, una misma lengua, permitiendo a los hablantes destinador/destinatario la posibilidad de crear un proceso comunicativo en un contexto común.

De estos tres aspectos puede funcionar un código llevando a cabo a la construcción de significados, al intercambio de ideas y a la coherencia comunicativa. En el caso del cine, pues, no se puede hablar de un código sino de una serie de códigos bien estructurados en los cuales cada elemento del discurso tiene un valor y un sentido determinados. Así, no debemos olvidar que el cine, tal como lo definen semiólogos como Christian Metz y Umberto Eco, es una forma de comunicación, un lenguaje definido como sistema de signos y de códigos destinados a la comunicación y a la reproducción de la realidad.⁴ Esta serie de códigos cinematográficos puede ser dividida en cuatro tipos: *tecnológicos, visuales, sonoros y de montaje*⁵

2.1. Códigos tecnológicos

Esta serie de códigos nos representa la película como un objeto tecnológico puesto que “*un film supone el uso de un determinado soporte físico (fotoquímico o electromagnético), unos medios de reproducción (proyector o vídeo) y un lugar con determinadas características visuales y acústicas donde proyectarse*”. (Ramón Carmona, 2010: 85)⁶. Estos son algunos rasgos que caracterizan al cine como *máquina* y no sólo como medio de expresión. Aquí nos referimos a la película (o bien al film) como un hecho físico compuesto por unos determinados códigos que son imprescindibles para la producción del lenguaje cinematográfico, que procuraremos analizarlos a continuación:

⁴Véase a Marcel Martin, *El lenguaje cinematográfico* (2002).

⁵En nuestro trabajo intentaremos analizar los códigos tecnológicos, visuales y sonoros; para más informaciones sobre los códigos sintácticos (es decir, los procesos del montaje) Véase a Francesco Casetti y Federico di Chio (2007: 93-100), a Ramón Carmona (2010: 109-115) y a Marcel Martin (2002: 149-172).

⁶Recordamos que para el análisis de los códigos cinematográficos nos basamos en la teoría de Francesco Casetti, Federico di Chio y Ramón Carmona. Aunque los primeros estudios a propósito de los códigos cinematográficos fueron realizados por los semiólogos como Christian Metz, Umberto Eco, entre otros.

a- El soporte: Son los referidos a los tipos de soportes utilizados para la filmación de una película. Una vez elegido el objeto cinematográfico “un film”⁷ los realizadores de dicha película empiezan con algunas alternativas que se refieren a los soportes; precisamente son: a) la *sensibilidad* de la película, que está relacionada con la toma de luz en distintas posiciones en la hora de filmación, ofreciendo diferentes *granos* de la imagen; b) El *formato* de la película, está relacionado con la forma de dicho objeto cinematográfico, puesto que cada film posee un formato propio llevando a cabo a distintas productividades de la imagen según la realidad que quiere el cineasta representar al público. Destacamos que existen varios formatos, por ejemplo, super-8, 35 mm, 16mm, 70mm, etc.

b- El deslizamiento: Está relacionado con los códigos determinados por la cadencia o el ritmo de la cámara y del proyecto para una buena toma de movimientos y gestos de la película permitiendo una percepción perfecta al público. En cuanto al ritmo del *deslizamiento*, de la película, por ejemplo, se dice: “*En los primeros años del cine la cadencia era de de 18 fotogramas por segundo, lo cual permitía ahorrar la longitud de la película [...]; hoy, eliminado el «error», la cadencia es de 24 fotogramas por segundo.*” (Francesco Casetti y Federico di Chio, 2010: 71). Efectivamente, notamos que el ritmo de 18 imágenes por segundo es una característica de la película en el cine mudo mientras actualmente la cadencia de la toma de imágenes es el 24 por segundo. En el mismo contexto afirma Ramón Carmona: “*24 imágenes por segundo en el formato estándar o 25 imágenes por segundo en el aparato de video.*” (2010, 85).

c- La pantalla: Son los códigos que incluyen las diferentes superficies de la pantalla: a) superficie como *reflectante* o *transparente*, es una alternativa que se utilizó en los primeros momentos del cine; b) *luminosidad* de la pantalla, o sea, la mayor o menor luminosidad en dicho lugar donde se materializa la proyección de las imágenes. Puesto que existen superficies fuertemente reflectantes, luminosas, y otras menos luminosas por el hecho la superficie es una simple pared blanca; c) *amplitud* de la pantalla, esta tercera alternativa se refiere a las pantallas cuyas superficies son más o menos reducidas, por ejemplo, la pantalla de un televisión es más reducida que una pantalla de cine⁸ o de salas de manifestaciones artísticas

⁷Según Francesco Casetti y Federico di Chio destacamos que un film puede representar múltiples funciones tal como medio de expresión, un medio audiovisual, un objeto para representar lo real, etc. que se transmite mediante la pantalla y se conserva mediante distintos soportes. Por ello, dicen: “*el film: término que en una sintomática ambigüedad indica tanto un mensaje audiovisual como el canal que lo transmite y lo conserva.*” (2010: 70).

⁸Esta diferencia de amplitud de la pantalla, por ejemplo entre la televisión y el cine, fue estudiada por Christian Metz, para él “*una de las mayores diferencias entre el cine y la televisión vendría marcada [...] por el distinto tamaño de las imágenes.*” Eso, pues, tiene una relación con la superficie de la pantalla. De la misma manera, Román Gubern (1934), especialista, e historiador sobre medios audiovisuales, explica “*que las diferencias (tecnológicas, empresariales, de*

y culturales. Por ello, en este caso la percepción de las imágenes, por ejemplo, del cine y de la televisión constituyen dos medios tecnológicos cuyo código de *amplitud* es distinto pero el lenguaje es mismo.

2.2. Códigos visuales

Son códigos percibidos por la vista y que participan en la producción de todas las películas. Esta serie de códigos viene marcada por cuatro tipos de dichos componentes de los códigos visuales que son: *la iconicidad, la fotografía, la movilidad y los elementos gráficos*.

a) *La iconicidad*, son códigos que permiten al espectador de un film identificar las figuras tal como son, físicamente y moralmente; definiendo al mismo tiempo las acciones y los roles que representan. Suele tener en cuenta que dichos códigos de *iconicidad*, a su vez, tienen una función múltiple:

a1) *de reconocimiento icónico*, es decir una relación organizada y coherente entre rasgos icónicos y semánticos, o sea, el rol de un personaje y el mensaje que está enunciado permitiendo al espectador interpretar un significado según un contexto y una cultura determinados. Por ello, entendemos que este tipo de códigos llevan a cabo a aquel receptor reconocer las figuras, identificar sus papeles a partir de lo que está percibiendo de la pantalla.

a2) *de transcripción icónica*, es aquella relación entre rasgos semánticos y elementos gráficos. Pues, el receptor a partir de las características de objetos gráficos y sus rasgos semánticos hace un punto de referencia para reconocer lo que está presentado por la imagen.

a3) *de composición*, son los códigos que llevan a cabo a la organización de todo los elementos de la película. Es decir, su función es relacionar las figuras con los demás componentes, gestos, diálogos, sonidos, movimientos, etc. A este propósito, conviene señalar que esta serie de códigos es esencial para mantener una relación coherente entre los personajes y lo que se ve en el fondo de las imágenes. A su vez, se subdividen en:

- *Códigos de la figuración*, es el hecho de dar a cada componente un lugar adecuado en el interior de la imagen. Se trata aquí de elementos como la iluminación y el juego de luces, por ejemplo, que en algunas ocasiones sirven para caracterizar una acción importante y fuerte entre dos enamorados, un cambio de encuadre a otro, etc. Por ello, estos códigos se utilizan para poner de relieve una estructuración entre los diferentes elementos de un film.
- *Códigos de la plasticidad de la imagen*, aquí no se trata de la relación entre los elementos sino de la fuerza de un componente sobre otro, estableciendo una característica específica para atraer más la atención del espectador. Estos códigos se centran en muchos elementos; en la relación entre el personaje y

modo de recepción) del cine y la televisión abren la posibilidad a códigos diferenciales [...] de un mismo lenguaje". (Citado por Francisco Gutiérrez Carbajo, 2013: 1993).

el fondo que presenta la imagen, la posición ocupada en el encuadre de los elementos esenciales, los elementos en movimiento frente a otro inmóvil, etc.

a4) *Iconográficos*, son aquellos que determinan los rasgos definidos de un personaje con significado determinado, puede ser mediante la vestimenta, el comportamiento, etc. Por ejemplo, en *Eloísa está debajo de un almendro*, desde el principio y a través de los comportamientos y los gestos de Fernando y Marian (personajes principales de la obra) que son una pareja amorosa.

b) *La fotografía*, es importante señalar que los códigos de *iconicidad*, mencionados anteriormente, ofrecen al espectador imágenes de la realidad como está. Mientras los de la serie fotográfica, como afirman Francesco Casetti y Federico di Chio: “*el cine no sólo copia la realidad, sino que también la reproduce fotográficamente [...] hay que añadir por ello el nuevo grupo de los códigos que regulan la imagen en cuanto fruto de una duplicación mecánica, los códigos de la composición fotográfica.*” (2010: 76). Entendemos que estos códigos representan la realidad bajo un carácter fotográfico o por los dibujos, etc. Estos códigos incluyen cuatro tipos: *la perspectiva, el encuadre, la iluminación y el color.*

b1) *la perspectiva*, su papel es central para una buena percepción de las imágenes por el hecho de acercar al espectador todos aquellos elementos que aparecen lejanos, facilitando la interpretación y la comprensión del objeto cinematográfico representado. En el *Diccionario de uso del español* (II, 717) se define “*perspectiva*” como “*vista de una cosa de modo que se aprecia suposición y situación real, así como la de sus partes.*”⁹. Destacamos que esta palabra es de origen latín *perspicere*, que significa el hecho de ver claramente y mirar a través de algo. En el cine, pues, se trata de usar algunas técnicas como el *zoom* o el *gran angular* y la *mayor profundidad de campo* para representar en la superficie de la pantalla los objetos de una manera clara demostrando, por ejemplo, su forma, su color, etc., de tal manera que el observador sea capaz de identificarlos en relación con el ambiente real. Notamos que el objetivo de la *perspectiva* es construir un efecto de realidad en el espectador mediante su percepción visual.¹⁰

b2) *El encuadre*: es un tipo de códigos divididos en dos grandes bloques:

- El encuadre de los *márgenes de los cuadros*, permiten definir la composición fotográfica según márgenes determinados propios al encuadre. Es decir, se trata *de otra serie de códigos que remiten a la [...] planificación desde dos puntos de vista diferenciados: el que se refiere a la delimitación de los bordes y el formato de la imagen fílmica.* (Ramón Carmona, 2010: 94). En la filmación del fenómeno cinematográfico el objeto se delimita en un formato *rectangular*;

⁹Citado por Ramón Carmona, 2010: 90.

¹⁰Para más informaciones sobre los estudios desarrollados sobre la perspectiva Véase a Ramón Carmona (2010: 88-94).

esto tiene relación con la forma estándar entre altura y longitud que clasificaremos del modo siguiente:

Tipos de formato				
Clásico	Panorámico	Vistavision	cinemascope	cinerama
1: 1,33	1: 1, 66	1: 1, 85	1: 2, 55	1 :4

- El encuadre de los *modos de filmación*: estos son códigos que intervienen en la filmación de los objetos fílmicos desde diferentes posiciones, precisamente es el hecho de pensar desde qué punto demostrar aquel objeto y hacerlo mirar por el espectador. En este caso, la imagen cinematográfica, como señalan Francesco Casetti y Federico di Chio, puede ser vista de frente, desde alto, desde bajo, de cerca, etc., teniendo en cuenta que cada modo de filmación da al objeto una significación determinada. En esta serie de códigos suele tener en cuenta algunos criterios como 1) la mayor o menor cantidad del *campo* o *plano* ocupados por los personajes y los objetos filmados; 2) los grados de angulación y 3) los grados de inclinación que se encarnan de organizar las diversas posibilidades para la distribución del material filmado en el encuadre teniendo en cuenta la posición de la cámara.

b3) *La iluminación*: constituye un factor primordial en la imagen cinematográfica¹¹ a partir de los diferentes usos de luz en la composición de un encuadre. En este campo de los códigos de iluminación es necesario diferenciar entre la luz *neutra*; su función reside en hacer ver y reconocer los elementos y los objetos encuadrados tal como aparecen en la realidad, y la luz *subrayada*; su papel es más simbólico y artificial porque no se trata sólo de iluminar sino de definir un objeto, una situación, la importancia de una acción o de un personaje, etc. Entendemos que en el cine la iluminación desempeña un doble papel; por una parte es natural, por el hecho, por ejemplo, de demostrar imágenes de escenas en la noche y luego otras en la mañana (es decir, el paso de la oscuridad de la noche a la luz natural de la mañana). Por otra parte, crea un efecto de artificiosidad que da un fuerte contenido a la imagen por medio de los objetos de iluminación como las lámparas de diferentes colores blanco, rojo, etc.¹² provocando en el objeto demostrado un juego de luces y sombras cuya finalidad significativa es propia a cada situación.

c) *La movilidad*, es un rasgo específico al lenguaje cinematográfico, su relación no es sólo con las imagen como tal sino con el movimiento de estas en el encuadre. En este sentido, podemos decir que en la producción de un film se

¹¹Para el desarrollo de la iluminación en el cine Véase a Marcel Martin, op.cit., pp. 63-66.

¹²Para la serie de códigos fotográficos blanco, negro y color, Véase a Francesco Casetti y Federico di Chio (2007: 81-82) y Ramón Carmona (2010: 103-104).

puede hablar de *planos fijos* y de *planos en movimiento* depende de la posición de la cámara para la filmación de los diferentes objetos de dicho film. Así, destacamos que el código de *movilidad* incluye dos tipos, por una parte el movimiento de la imagen representada, es decir, la filmación de los objetos dentro del encuadre frente a una cámara cuya posición es fija. Por otra, el movimiento en la imagen, se refiere a los movimientos de la cámara creando, por ejemplo, como efecto cinematográfico la utilización del *zoom* para acercar o alejar la realidad que se filma, el desplazamiento de la cámara para la mostración de un personaje en diferentes lugares y situaciones, etc. Acerca de esto afirman Francesco Casetti y Federico di Chio: “*el cine reproduce el movimiento, o bien registrando aquello que se mueve dentro del encuadre (hombres, animales, objetos, etc.), o bien moviendo el aparato de registro.*” (2007: 83).

En efecto, a partir de aquí es posible distinguir algunas posiciones del movimiento del *aparato de registro* o de la cámara:

- *panorámica*: la cámara es fija sobre su eje en diferentes sentidos; *panorámica vertical* (la imagen se filma desde abajo hacia arriba, y viceversa); *panorámica horizontal* (se mueve a derecha o a izquierda); *panorámica oblicua* (la filmación se realiza en sentido trasversal).

- *travelling*: consiste en los desplazamientos de la cámara, es decir, la cámara es desplazada en cualquier dirección sobre diferentes soportes; sobre un carrito, unos raíles fijos “*travelling*” o a *travelling* a mano “*steady-cam*”; sobre un soporte con ruedas “*dolly*”; la cámara puede también montarse sobre un automóvil permitiendo una mayor rapidez de desplazamiento “*camera-car*”, sino también el movimiento de cámara puede realizarse en una grúa fija “*grúa*”¹³.

Todos estos movimientos y desplazamientos de la cámara son procedimientos técnicos en el interior del encuadre, pero implican también un efecto de sentido. Por ello, recordamos que en el mundo cinematográfico una sola imagen puede ofrecer varios sentidos y significados, esto a partir de su relación con los diferentes códigos mencionados anteriormente.

d) Elementos gráficos, se refieren a todos los géneros de escrituras que aparecen en la pantalla. En otras palabras, junto a la imagen fotográfica existe otra serie de códigos visuales bajo una forma gráfica, sobre encuadre negro o de color (depende del tipo y de la época de película). Dichos indicios gráficos subdividen en cuatro tipos: *didascalias*, *subtítulos*, *títulos* y *texto didascalias*.

- *didascalias*: en el cine este tipo de código consiste en los indicios gráficos que se utilizan para explicar los que presentan las imágenes fotográficas. A este propósito declaran muchos teóricos que las *didascalias* tenían un papel importante en el cine mudo (que carecía de diálogos, y formado únicamente por imágenes). Por eso, se utilizaban los *elementos gráficos* como forma para explicar los diálogos de la película, el contenido de las imágenes y características de los

personajes. Según Ramón Carmona, las *didascalias* sirven también “*para añadir algunas informaciones complementarias sobre el relato o como forma de separación entre secuencias.*”(2010: 105).

- *subtítulos*: se refieren a aquellas escrituras situadas sobre la imagen en la parte de abajo. Generalmente, su función es traducir la película en versión original.

- *títulos*: son grafías que aparecen al principio y al final del film, y que contienen informaciones sobre el reparto de los actores y el equipo técnico, la ficha técnica, las partes de un film cuando es de larga duración (*primera parte, segunda parte*, en ocasiones *continuará*, etc.), o también para marcar el termino del film con palabras como: *fin, the end*.

- *textos*: son indicios gráficos que pertenecen a la realidad o al decorado fotografiado en el cuadro. Estos escritos pueden ser *diegéticos*, es decir, pertenecientes a la historia narrada (por ejemplo, nombres de lugares, de restaurantes, de tiendas, título de libro en manos de un personaje, noticia en un periódico, mensajes, etc., y *no diegéticos*, o sea, exteriores al mundo narrado. Por ejemplo, en el inicio de una película aparece en la pantalla un cartel con un nombre de un hotel, pero realmente los personajes de la historia representada no viven en dicho hotel. Es decir, este lugar se ve en el encuadre pero no forma parte de los lugares de la historia narrada. De este modo, resulta *no diegético*.

2.2. Códigos sonoros

De los componentes visuales pasamos a los sonoros, considerados como material expresivo esencialmente rico en el lenguaje cinematográfico. Igual que los *indicios gráficos* (textos) los sonidos pueden dividirse¹⁴ en *sonido diegético*; si el material del sonido tiene relación con elementos de la historia representada, y *sonido no diegético*; si la fuente de este es extraña a los elementos de dicha historia. En el mismo contexto cabe precisar, si el sonido es *diegético* puede ser *onscreen* u *offscreen*, es decir, si la fuente de emisión del sonido está presente o no en el cuadro (aquí se trata de los límites del cuadro, si la fuente de la sonoridad está dentro o fuera del cuadro, por ejemplo, si un personaje toca el piano, pues, en la imagen aparece este personaje junto a su material musical; es *onscreen*, y si sólo se oye la música de un piano y este material está situado fuera del campo visual de la pantalla, es decir, el piano no es visible, es un sonido *offscreen*), y puede ser *interior* o *exterior*; si el origen del sonido tenga una existencia subjetiva en el interior de un personaje o tenga una realidad objetiva para otros personajes (Es decir, si el sonido tiene un efecto propio a un personaje determinado; es *interior*, pero si este sonido tiene un sentido para los demás personajes en la historia; es *exterior*).

En la misma línea, resumimos estos sonidos en tres categorías esenciales: el sonido *in* o *en campo* (*diegético, onscreen*; cuya fuente es encuadrada, visible), el

¹⁴Destacamos que esta doble división de sonido (*diegético* y *no diegético*) aparece en los estudios de Bordwell /Thompson (1979). Citado por Francesco Casetti y Federico di Chio (2010: 89).

sonido *off* o *fuera de campo* (*diegético, offscreen*, la fuente del sonido, no está encuadrada, no es visible en la imagen), el sonido *over* (*no diegético, diegético interior*; la fuente del sonido es invisible y no relacionada con las figuras que intervienen en la película).

Partiendo de estas precisiones, es lógico distinguir los elementos que componen la materia sonora en tres categorías. La primera está reservada a las voces, la segunda comprende los ruidos y la tercera incluye la música:

- las voces: La voz humana ocupa un lugar imprescindible en la producción del componente sonoro de un film. A partir de la lengua hablada de los personajes de la trama se reconoce el idioma de la película. Así, en el cine suele distinguir entre la *voz in*, es decir, la voz que interviene en la imagen, procedente de un hablante presente, visible en el encuadro. En otras palabras, una voz que aparece salir de la boca de una figura presente en el espacio del campo de la pantalla. La *voz off* es la que oye sin reconocer el personaje hablado, es decir, la fuente de la voz no aparece en la imagen. Y una *voz over* se instala de una manera paralela a las imágenes, pero con relación exterior al espacio y a la acción representada. Es decir, la fuente del hablante no forma parte de las figuras que intervienen en la historia, como la voz narradora, por ejemplo. Suele tener en cuenta que este tipo de *voz over* es de mayor importancia por el hecho de dar más fuerza y sentido a las imágenes cuya función es múltiple en el ambiente fílmico¹⁵.

-los ruidos: Marcel Martin en su libro *el lenguaje del cine* publicado en 2002 clasifica los ruidos en dos categorías: *los ruidos naturales*; se refieren a aquellos sonidos procedentes de la naturaleza *virgen* (viento, lluvia, grito de animales, etc.), y *los ruidos humanos*¹⁶; *los ruidos mecánicos* (aviones, autos, estaciones, etc.); *las palabras ruidos* (de los individuos) y la música ruido (música de las películas o que se procede de aparato de música como la radio).

En un film los ruidos también se identifican según la posición que ocupan en la pantalla, cumplen un papel similar al de las voces. En este caso, se trata también del sonido de un ruido *in* (la fuente del ruido está visible en el campo filmado); el ruido *off* (consiste en un sonido de ruido cuya fuente es ausente, no visible) y el ruido *over* (proviene de una fuente excluida de manera radical, es decir, es extraña a los sucesos de la historia, es fuera de campo y de encuadre. Se denomina *over* por el hecho de no tiene relación ni con el espacio ni con las acciones). El ruido *in* se utiliza con el propósito de dar a la situación filmada más verosimilitud apoyando y reforzando lo visual. Así pues, por una parte, complementan los elementos presentes en las imágenes, por otra provocan en el

¹⁵A este propósito afirma Ramón Carmona: “La voz over [...] es el caso, por ejemplo, de los comentarios en el film documental o la voz narradora omnisciente, que puede incluso asumir la tarea de exponer el contenido de los títulos de crédito, ausente como inscripción gráfica. [...] Es usada a menudo en doblajes de films documentales para televisión. Esta voz over se construye como lugar del poder.”(2010 : 108)

¹⁶En el componente sonoro “ruido”, Marcel Martin diferencia entre el ruido mecánico, el ruido humano, y el ruido musical.

espectador un efecto de estímulo, de sensación permitiéndole asociar lo visual con lo sonoro. El segundo ruido, según Francesco Casetti y Federico di Chio, “*se trata de un ruido que puede actuar como nexo entre distintas imágenes referentes a la misma realidad (el griterío de un mercado, el fragor de una batalla, etc.) o de ruido que puede rellenar un poco artificialmente una situación visual de por sí poco significativa*”. (2010: 92). Mientras el ruido *over* en muchas ocasiones se utiliza en paralelo con situaciones cuyo relato es narrativo o el paso de una escena u otra, de un cuadro a otro, etc.

-la música: es otro componente sonoro cuya función es muy significativa en el desarrollo de las imágenes. De este modo, afirma Gilbert Cohen-Séat¹⁷ (1907) que el propio Marcel Martin cita:

En ciertos casos, el significado ‘literal’ de las imágenes es en extremo tenue. La sensación se hace ‘musical’ hasta el punto que, cuando la música realmente la acompaña, la imagen toma de la música lo mejor de su expresión o más bien de su sugestión. Entonces, la imaginación vuela, y desde el punto de vista de la lengua, el signo se pierde. (2002: 132).

En cuanto a la música, su intervención en un film puede ser sonido también *in*, *off* u *over*. En el primer caso, se trata de la música cuya figura y material están presentes en la escena, o sea, son visibles en las imágenes. En el cine este tipo de música se realiza mediante la aparición de un grupo de músicos que tocan en escena la guitarra, el piano, etc., o también una música que procede de unos elementos visibles como una radio, un casete, etc. En el segundo caso, se oye la música, se reconoce la fuente pero no se ve. En cuanto al tercer caso, es más bien una música que cumple una función de acompañamiento a las diferentes escenas del objeto cinematográfico.

En suma, todos los códigos que hemos mencionado: *tecnológicos*, *visuales* como *sonoros* desempeñan un papel importante y son imprescindibles en el mundo de la pantalla. En el desarrollo de cualquiera película dichos códigos se encuentran asociados para unir los encuadres ofreciendo más sentido a las imágenes y una coherencia a la historia. Mejor dicho, para la producción de un film todos aquellos componentes son imprescindibles. Se trata, por tanto, de un trabajo organizativo que lleva a cabo una estructuración fílmica determinada.

¹⁷La fuente original está en francés, Véase a Gilbert Cohen-Séat, *Essai sur les principes d'une philosophie du cinéma* (1958 : 130).

Conclusión

A consideración nuestra, una película es un fenómeno artístico, un medio de comunicación que permite comunicar con el receptor sentimientos, emociones e ideas a través de la correlación de diversos códigos. Estos últimos componen el discurso cinematográfico que es la producción de sentidos socialmente contruidos, es decir un reflejo de la realidad.

En el campo de la cinematografía, un texto se manifestó como un lenguaje que aporta la realidad al ser humano mediante la imagen y la palabra. Esta realidad la representa un grupo de realizadores: el guionista con su inspiración de la historia, el director con su responsabilidad artística, los actores con sus diferentes papeles, el fotógrafo con los desplazamientos de la cámara así como un equipo técnico cuya función es distinta. En todo caso, se trata de un ambiente artístico de enfrentamientos fantásticos, populares, sociales presentes en la vida del público. En otras palabras, un película es un proceso que refleja la realidad social, permitiendo otorgar conocimientos, significados de diferentes historia y argumentos. Por ello, el objeto cinematográfico entra en el gran campo de los lenguajes como los demás artes como la literatura, el teatro, la poesía, etc.

De este modo, el discurso del cine no se considera sólo como una representación de un texto audiovisual sino más bien un hecho en sí. Un producto compuesto por una serie de elementos estructurados “signos y códigos” que dan más énfasis al universo fílmico. Sin lugar a duda, los símbolos, los diálogos de los actores, los sonidos, los diferentes tonos musicales, los ruidos internos y externos, el juego y las combinaciones de luces llevan a cabo a la construcción del significado de la obra y por supuesto crean en el espectador un efecto de placer, de admiración y de identificación. En efecto, esta variedad de signos y códigos manifiesta como el motor del lenguaje de un film que nace a partir de la relación entre los componentes básicos existentes en el interior de la materia expresiva de dicho film. Es decir, una serie de elementos de la banda sonora y otra de la banda visual cuya estructura cinematográfica organizada y coherente que facilita la producción del sentido de la historia.

En suma, el discurso cinematográfico sería, entonces, parte de los *sistemas discursivos de representación*, aquellos sistemas de significado a través de los cuales representamos el mundo y su ambiente sociocultural.

Referencias bibliográficas

- BAZIN, André. (1966) *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.
- CARMONA, Ramón. (2010). *Cómo se comenta un film*. Madrid: Cátedra.
- CASSETI, Francesco y DI CHIO, Federico. (2010). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- DE SAUSSURE, Ferdinand. (1915). *Naturaleza del signo lingüístico*. Recuperado de <http://sites.davidson.edu/spa270bfall13/wp-content/uploads/2013/08/Saussure-Naturaleza-del-signo-linguistico.pdf>

FARO FORTEZA, Agustín. (2006). *Películas de libros*. Zaragoza: Prensas universitarias de Zaragoza.

GUADREAU, André y JOST, François. (1995). *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona: Paidós.

LUMET, Sidney. (2000). *Así se hacen las películas*. Madrid: Rialp, S.A.

MARCEL, Martin. (2002). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa.

DICCIONARIOS

DUCROT, Oswald, TODODROV, Tzvetan. (1972). *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*. Argentina: SA. Recuperado

de:<https://drive.google.com/file/d/0B7IDIt05bCUubkdiTEFQOXINdWc/view?pli>

KONIGSBERG, Ira. (2004). *Diccionario Técnico Akal de cine*. Madrid: Akal, S.A. MARCHESE, Ángelo y FORRADELLAS, Joaquín. (2000). *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*. Barcelona: Ariel, S.A.