

**PROYECTO DE GRADUACION**  
Trabajo Final de Grado

**El devenir temporal y el lugar de los estímulos en la comunicación audiovisual**  
Reentrega de evaluación en suspenso (EES)

Javier Denevi  
Cuerpo B del PG  
Categoría: Ensayo  
13 / Diciembre / 2010  
Lic. en Comunicación Audiovisual  
Facultad de Diseño y Comunicación  
Universidad de Palermo

Síntesis.....	5
Hipótesis.....	10
Capítulo 1. El Cine, sus orígenes.....	11
1.1 Antecedentes del cine.....	11
1.2 Estudios precedentes.....	11
1.3 Primeros Advenimientos. Kinetoscopio y Cinematógrafo.....	12
2.1 El lugar de la percepción.....	18
2.2 Principios básicos de la percepción.....	20
Capítulo 3. La Comunicación.....	21
3.1 El cine ¿lengua o lenguaje?.....	21
3.2 Una nueva manera de comunicar.....	23
3.3 El lugar de las emociones.....	24
3.4 El método de representación primitivo (M.R.P.) y el Método de representación institucional (M.R.I.).....	26
3.5 El lugar de las Ideas.....	27
3.6 Semiología y cine.....	30
Capítulo 4. La interpretación.....	33
4.1 Formas de interpretar el mundo.....	35
Capítulo 5. Vínculo entre gramática y tecnología en el cine.....	38
5.1 El ingreso del sonido en el cine desde la perspectiva de la comunicación audiovisual.....	38
5.2 Debates sobre el montaje y la gramática del cine.....	44
5.3 Los cambios tecnológicos afectando la gramática del film.....	55
Capítulo 6. La estética del cine.....	66
6.1 La Estética.....	66
6.2 Casos ilustrativos.....	70
Capítulo 7. Otra Mirada.....	83
7.1 Una mirada hacia atrás.....	83
7.2 Una mirada distinta.....	84
Capítulo 8. La mirada en el presente.....	86
8.1 El lugar de la creación.....	86
Conclusión.....	88
Referencias bibliográficas.....	93
Bibliografía.....	95

## **Índice de figuras**

Figura 1 – Gran asalto y robo a un tren.....	72
Figura 2 – Gran asalto y robo a un tren.....	73
Figura 3 – La ventana indiscreta.....	76
Figura 4 – Bailarina en la oscuridad.....	79

## **Índice de tablas**

Tabla 1 – S-P-R.....28

Tabla 2 – Razón / Emoción.....67

El devenir temporal y el lugar de los estímulos en la comunicación audiovisual.

## **Síntesis**

Este proyecto de graduación se encuentra dentro de la categoría ensayos. Intentará ofrecer un análisis de la temática propuesta, y acompañará con reflexiones fundamentadas sobre referencias bibliográficas, información obtenida durante la cursada de la carrera, y análisis e investigación de materiales audiovisuales en relación al recorte sugerido para este trabajo.

Este proyecto surgió con una idea durante la cursada de seminario de integración I, el primer cuatrimestre del año 2009. En esa cursada, se desarrolló la idea hasta llegar a completar el 25% del mismo proyecto de graduación.

El tema propuesto en el proyecto trata de realizar un análisis histórico en cuanto a la relación que existe entre la estética representada en los productos audiovisuales y su manera de ser producidos, desde el comienzo del cine hasta el día de hoy haciendo hincapié en ciertos puntos históricos en donde se han producido cambios notables, así sea dentro del campo tecnológico de la realización o dentro del campo estético de lo material.

La intención está puesta en la influencia que los advenimientos tecnológicos vienen ejerciendo sobre la comunicación con el paso del tiempo. Ejemplificando de qué manera se manifiesta dicha influencia y sobre qué tipo de elementos del discurso audiovisual es posible reconocerlo.

También, el proyecto presenta un planteo en donde se muestra el lugar del espectador, como es que el mismo interviene y cómo es que los estímulos entran en juego dependiendo de las creencias del sujeto y la experiencia personal para procesar las obras.

El proyecto propone el objetivo de hallar aquellos elementos que han producido cambios en una disciplina e interrelacionarlos, logrando entender cómo se han desarrollado y de qué manera se ha logrado llevado a cabo.

En el primer párrafo se puede encontrar una primer incógnita, aquellos antecedentes que hacen a la formación del cine. Si bien el proyecto reflexiona acerca de la comunicación audiovisual en general como es conocida hoy en día, sus orígenes en términos de comunicación se encuentran relacionados a otras disciplinas, o mejor dicho a otras ciencias como los estudios realizados sobre la persistencia de la visión en el ojo humano, pero el proyecto tomará primero al cine primitivo como un elemento disparador de futuros discursos, objetos que serán reconocidos y relacionados directamente con ello y que luego posicionarán a lo que es llamado cinematografía en un lugar y a otros productos audiovisuales en general en otro, otorgando las posibilidades de ofrecer distintos tipos de discursos, lenguajes y textos.

Separado del planteamiento del cine como un primer medio de comunicación audiovisual se puede percibir la aparición de un nuevo concepto en este ámbito, la estética.

Si bien previamente a la creación del cinematógrafo se podía considerar a las estéticas como un elemento presente en las obras por ejemplo pictóricas, el hecho de

que lo audiovisual, aquel material en el cual el espectador pueda ver y oír también pueda poseer su propia estética es un carácter digno de estudio.

Es considerable, y no se debe dejar de lado el hecho de que la pintura ha sido un elemento que ha acompañado al cine durante su desarrollo, la tecnología ha permitido que esto suceda e inclusive se ha hecho notar dejando huella en los distintos productos realizados. Es decir, la pintura es origen a la estética del cine, pero en dicha relación se encuentra un tercero, un intermediario que genera influencia y de eso se trata, del manejo de dicha relación. También, en este punto será importante analizar el papel que juega el espectador en términos de receptor audiovisual, cuáles son los elementos que entran en juego haciendo lugar a la percepción, a los estímulos y como trabaja dicho conjunto.

## **Introducción**

El proyecto trata básicamente de hacer un análisis en torno a la relación existente entre estética audiovisual y la tecnología a lo largo de la historia. Motiva la relevancia de este ensayo, el hecho que resulta de la bibliografía existente, pues a pesar que muchos autores la mencionan, no hay trabajos que la desarrollen en profundidad y aborden la temática para mayor comprensión.

Lo interesante de este tema es entender que las cosas que se van sucediendo en relación a lo audiovisual no se dan por que sí, al contrario, todos los sucesos se encuentran relacionados e inclusive los avances se van dando paso a paso, donde cada uno de esos pasos es fundamental para el siguiente y no es posible omitir información. También, la relación existente entre lo que una obra audiovisual comunica y la manera

que el ojo humano utiliza para recibir aquello que le está siendo comunicado, los procesos internos que entran en juego en el momento de visualizar y oír un producto audiovisual.

Para este proyecto se plantea desarrollar ocho capítulos en los que se concentra punto por punto la información necesaria para que el tema pueda ser planteado, desarrollado y concluido. En el primer capítulo, llamado *El cine. Orígenes* se situará al lector en tiempo y espacio, en contexto de referencia en cuanto a los orígenes del cine y sus antecedentes. También se mencionan los primeros advenimientos relacionados a lo audiovisual y sus elementos característicos.

El segundo capítulo, *El mensaje audiovisual y la percepción* es en dónde comienza a plantearse de manera estricta lo relacionado a la comunicación audiovisual, como es que la percepción comienza a entrar en juego y cuál es el impacto que produce el cine en el espectador, el hecho de comunicar a través de las imágenes, el primer paso hacia lo mostrativo y el posterior surgimiento de una nueva utilización, el elemento para contar historias. También menciona a la percepción y sus leyes de enunciación.

*La comunicación* es el nombre del tercer capítulo, en donde se propone hacer un planteo acerca de que es lo que se ve en cuanto al discurso cinematográfico, si se trata de lengua o lenguaje y como es que ello puede encontrarse relacionado con el término estética y lo que implica. También se genera un marco teórico en cuanto a las maneras de comunicar y como esto es relación a las emociones del hombre, entrando aquí el concepto y lugar que ocupan las ideas.

El siguiente capítulo, *La interpretación* es un apartado en el proyecto pero que posee estrecha relación con el tema. En este capítulo se especifican cuáles son las formas de



interpretación y como con el devenir del tiempo y los avances tecnológicos han ido surgiendo nuevos interrogantes y creencias.

El capítulo cinco trata sobre las modificaciones en la gramática, es decir las reglas aceptables de composición cinematográfica, motivada por los avances en materia de tecnología, tanto desde el punto de vista de las características de las cámaras, las posibilidades de post-producción, el montaje, los efectos sonoros, el soporte del film etc.

El capítulo seis *La estética* ofrece un panorama acerca del concepto y como ha ido interviniendo artísticamente desde los comienzos hasta la temática que el proyecto de graduación aboca. Se informa acerca de la etimología del término y cuáles son los elementos que lo conforman en el cine. También se plantea la relación que existe entre la estética y la tecnología. Por último, se ejemplifica con tres casos claves el producto de dicha relación, donde se analiza en base a tres films de diferentes épocas su estética y el método de producción utilizado para su creación. En este punto el interrogante será: Los avances tecnológicos, ¿Influyeron en las nuevas percepciones?

El séptimo capítulo se llama *Otra mirada*. Aquí se expresa la teoría de que toda estética que aparece encuentra relación con una anterior, proviniendo de ella y generando una evolución de la misma. Aquí la pregunta será si el sentido estético, ha instalado una nueva mirada.

El último capítulo, llamado *La mirada en el presente* ofrece un panorama sobre el lugar que toma la creación partiendo de la estética y la tecnología. Cuál es la ubicación del arte en los procesos creativos y de qué manera los estímulos, la percepción, las creencias y las ideas se relacionan a la hora de la creación.

El proyecto representa un reto personal para el autor, pues si bien se trata de formular teorías, es muy importante el trabajo de análisis y desarrollo que trae consigo este proyecto en relación a sucesos. Posee un análisis y una visión personal en base a un trabajo de observación realizado desde la cursada de las primeras materias de la carrera. Los objetivos de este proyecto se encuentran en reflexionar desde una perspectiva epistemológica sobre la relación entre conocimiento e investigación social, identificar las pautas en un ensayo y acceder a su terminología básica. También pretende desarrollar los distintos diseños y análisis de datos utilizados en el desarrollo del ensayo, implementar criterios metodológicos en la elaboración del mismo y en la creación de un Informe de Investigación, sin obviar el reflexionar y concluir del autor acerca de los datos obtenidos.

### **Hipótesis**

Los puntos de quiebre en la concepción de la gramática del cine se encuentran directamente vinculados con las innovaciones tecnológicas en este campo.

## **Capítulo 1. El Cine, sus orígenes.**

### **1.1 Antecedentes del cine**

Al hablar de los orígenes en el cine, es necesario abocarse previamente a dos disciplinas que han sido fundamentales para su desarrollo, por un lado los estudios realizados acerca de la persistencia retiniana y por otro el advenimiento de la fotografía instantánea.

Simón Feldman (1994) refiere la aparición del cinematógrafo como un nacimiento que modificó profundamente la visión del mundo. Pero agrega el autor, que fue una llegada paulatina, al principio como entretenimiento de los sectores humildes e iletrados, con precios de entradas muy bajas. Y que recién a fines del siglo XIX y principios del XX las salas admitían entre cuarenta y cien espectadores. Es por eso que agrega Feldman (1994) que hubo que esperar a 1913 para que comenzara el reino de las salas gigantes. En su obra *La composición de la imagen en movimiento* el autor obliga a reflexionar acerca de la capacidad creadora en relación a la rapidez, que hoy día con el avance de la tecnología parecería quitarle espacio para ello. Señala e introduce al lector en el conocimiento de ciertos puntos de partida para el manejo de las imágenes e instrucciones valiosas que invitan al desarrollo de las habilidades creativas y dedica para ello un capítulo especial a la percepción visual. Tema que se detallará mas adelante.

### **1.2 Estudios precedentes**

En 1824 Mark Roget, secretario de la Sociedad Real de Londres presentó un trabajo que hablaba acerca de la persistencia de la visión en lo que hace a los objetos. En líneas generales el objetivo de aquella investigación había sido demostrar que el ojo humano

tiene la posibilidad de retener las imágenes durante una fracción de segundo después de que el sujeto deja de tenerlas delante de sus ojos.

Posteriormente a esto se dieron a conocer diferentes métodos para comprobarlo, se realizaban animaciones de imágenes dibujadas a mano empleando distintos dispositivos. Se descubrió que si al menos dieciséis imágenes de un movimiento representado que transcurre en un segundo se hacen pasar sucesivamente, el ojo contiene lo que se conoce como persistencia retiniana, lo cual se encarga de unir las y genera que se vea el movimiento sin cortes. Vendría a ser como un primer indicio de lo que hoy es conocido como animación cuadro por cuadro o stop motion.

El más conocido de estos dispositivos fue el zootropo, constaba de una serie de dibujos impresos en sentido horizontal ubicados en el interior de un tambor giratorio montado sobre un eje giratorio, lo cual permite observar la mixtura de los dibujos en el medio del cilindro provocando la sensación del movimiento. A medida que se fueron haciendo más y más de estos dispositivos, se los comenzó a conocer como juguetes ópticos.

### **1. 3 Primeros Advenimientos. Kinetoscopio y Cinematógrafo.**

André Gaudreault (1995) en su *Relato cinematográfico* refiere a las imágenes mentales, señala como desde el principio el cine apuntó a las visiones que disparan la imaginación, el recuerdo, las alucinaciones, las asociaciones etc. Y con el correr del tiempo se mantiene intacta la idea de que el estímulo dependerá del momento y de la condición del espectador para que los pueda captar e interpretar.

Hasta 1890 el cine todavía no había sido concebido, las investigaciones y primeras obras que se realizaban se relacionaban con la fotografía, como los primeros fusiles fotográficos, los cuales otorgaban la posibilidad de hacer una serie de disparos

consecutivos en un determinado lapso. Ya con este antecedente, y sumado al conocimiento público de los anteriormente mencionados juguetes ópticos nació un elemento nuevo. Thomas Alva Edison diseñó el kinetoscopio en 1891, se trataba de un bucle de película para un espectador individual que se visualizaba a través de un visor en el cual se ubicaba una pantalla con aumento. El artefacto funcionaba depositando una moneda y si bien fue considerado un gran avance en lo que a imágenes en movimiento hacía, no tuvo un mayor desarrollo y no se podía considerar un espectáculo público, cosa que posteriormente le ha sido de crítica por el hecho de ser de visualización individual. No obstante al individualismo, siempre se estaba generando la percepción en el espectador, para aquel entonces primitivo en cuanto a conocimiento de un lenguaje cinematográfico.

En Francia, en paralelo y posterior a Edison los Hermanos Auguste y Louis Lumiere llegaron a diseñar el cinematógrafo en el año 1895. Un elemento que para aquel entonces no sólo era una cámara sino también hacía las veces de proyector, este fue el primer invento que se puede relacionar directamente con la creación del cine. Tuvo su fecha de presentación pública el 28 de diciembre de 1895 en París, en el café de Los capuchinos. Los hermanos Lumière produjeron además una serie de cortometrajes con características muy especiales, eran cortos no narrativos, solamente mostraban escenas de su vida cotidiana. Tomando a Feldman (1995, p26), “las primeras películas consistían en pequeños rollos de menos de un minuto de duración que se limitaban a la toma ininterrumpida de la realidad en movimiento”. Ellos eran dueños de fábricas, pertenecientes a la clase burguesa francesa y sus cortos ofrecían diferentes tipos de grabaciones en los que se mostraban diversos elementos de la realidad en movimiento: obreros saliendo de una fábrica, olas rompiendo en la orilla del mar y un jardinero

regando el césped, este último considerado la primer narración realizada a nivel cinematográfico.

En la primer presentación del cinematógrafo se proyectó la llegada de un tren a la estación, causando en el público espectador el efecto de que el tren estaba allí realmente, hoy en día pareciera imposible que esto suceda pero para aquel entonces no había cultura o conocimiento público alguno de las imágenes en movimiento o lo que un futuro iba a ser llamado cinematografía.

El cinematógrafo tuvo éxito y no tardó mas que dos años en introducirse a nivel global, para aquel entonces ya existían versiones del cinematógrafo en América Latina, toda Europa, Asia y parte de África. En Argentina se encuentra registrado un cinematógrafo que data del año 1897.

El cinematógrafo fue la primera instancia del cine que se pudo percibir, fue el primer contacto que el humano recibió en relación a la creación de un discurso nuevo, creativo y en pleno desarrollo. El cinematógrafo poseía diferentes elementos que hacían a una estética, que para aquel entonces no podía ser considerada como tal, solo el paso del tiempo permitió y permite observar los cambios con el objetivo de categorizarlos. Para el caso, la estética del cinematógrafo debe ser considerada fundamental para este ensayo, ya que ha sido el primer resultado en relación al movimiento, la tecnología y la representación de una obra audiovisual.

La estética del cinematógrafo era cuasi teatral, la concepción del movimiento estaba diseñada para ubicarse en centro de cuadro, en blanco y negro y no tenía cambios en la posición de cámara. Toda la acción sucedía en un solo cuadro y era de corta duración. Se podía observar un primer indicio de composición en cuadro pero no era la búsqueda, para aquel entonces podría afirmarse que la estética era de representación, no poseía narración y no había intención de contar una historia, sin embargo, el cine no solo se

trata de contar historias, sino también de representarlas. Para este entonces los cortos eran mudos y se agregaba el sonido durante la proyección.

El devenir tecnológico incrementó constantemente y es ahí dónde el lugar de los “estímulos” pasa a ocupar un tema inquietante en el mundo de las investigaciones audiovisuales.

Como forma de narrar historias o acontecimientos, el cine es un arte, y comúnmente, considerando las seis artes del mundo clásico, se lo denomina séptimo arte. No obstante, debido a la diversidad de películas y a la libertad de creación, es difícil definir lo que es el cine hoy. Sin embargo, las creaciones cinematográficas que se ocupan de la narrativa, montaje, guión y que en la mayoría de los casos consideran al director como el verdadero autor, son consideradas manifestaciones artísticas, o cine arte (cine de arte). Por otra parte, a la creación documental o periodística se la clasifica según su género. A pesar de esto, y por la participación en documentales y filmes periodísticos de personal con visión propia, única y posiblemente artística (directores, fotógrafos y camarógrafos, entre otros), es muy difícil delimitar la calidad artística de una producción cinematográfica. La industria cinematográfica se ha convertido en un negocio importante en lugares como Hollywood y Bombay (el denominado "Bollywood"; un vocabulario básico de términos relacionados con el cine asiático).

En la teoría cinematográfica, el género se refiere al método de dividir a las películas en grupos. Típicamente estos géneros están formados por películas que comparten ciertas similitudes, ciertos tópicos, tanto en lo narrativo como en la puesta en escena.

Cine independiente: Una película independiente es aquella que ha sido producida sin el apoyo inicial de un estudio o productora de cine comercial. El cine de industria puede ser o no de autor, mientras que el cine independiente lo será casi siempre. Actualmente existen muchos países que no tienen una fuerte industria del cine, y toda su producción puede ser considerada independiente.

Cine de animación: El cine de animación es aquél en el que se usan mayoritariamente técnicas de animación. El cine de imagen real registra imágenes reales en movimiento continuo, descomponiéndolo en un número discreto de imágenes por segundo. En el cine de animación no existe movimiento real que registrar, sino que se producen las imágenes individualmente y una por una (mediante dibujos, modelos, objetos y otras múltiples técnicas), de forma tal que al proyectarse consecutivamente se produzca la ilusión de movimiento. Es decir, que mientras en el cine de imagen real se analiza y descompone un movimiento real, en el cine de animación se construye un movimiento inexistente en la realidad.

Cine documental: El cine documental es el que basa su trabajo en imágenes tomadas de la realidad. Generalmente se confunde documental con reportaje, siendo el primero eminentemente un género cinematográfico, muy ligado a los orígenes del cine, y el segundo un género televisivo.

Cine experimental: El cine experimental es aquél que utiliza un medio de expresión con características más artísticas, olvidándose del lenguaje audiovisual clásico, rompiendo las barreras del cine narrativo estrictamente estructurado y utilizando los recursos para expresar y sugerir emociones, experiencias, sentimientos, utilizando efectos plásticos o rítmicos, ligados al tratamiento de la imagen o el sonido.



Cine de autor: El concepto de cine de autor fue acuñado por los críticos de los *Cahiers du Cinéma* para referirse a un cierto cine en el que el director tiene un papel preponderante en la toma de todas las decisiones, y en donde toda la puesta en escena obedece a sus intenciones. Suele llamarse de esta manera a las películas realizadas basándose en un guión propio y al margen de las presiones y limitaciones que implica el cine de los grandes estudios comerciales, lo cual le permite una mayor libertad a la hora de plasmar sus sentimientos e inquietudes en la película. Sin embargo, grandes directores de la industria, como Alfred Hitchcock, también pueden ser considerados *autores* de sus películas.

Jacques Aumont habla cataloga al cine de autor:

El cine de autoría se define de acuerdo con su ámbito de aplicación y recepción, ya que no suele tratarse de un cine ligado a la industria, y no se dirige a un público amplio sino específico, y comparte a priori un interés por productos que se hallan fuera de los cánones clásicos. Un subgénero importante podría ser el cine abstracto. (Historia General del Cine – 1995)

## Capítulo 2. El mensaje audiovisual y la percepción

### 2.1 El lugar de la percepción

“Percibir visualmente no es recibir un simple contacto sensorial, es reactivar los hábitos visuales o encontrar unos nuevos al contacto de lo real. En el primer caso la percepción es un reconocimiento; en el segundo el sujeto elabora estímulos a partir de sus conocimientos actuales, los analiza y los organiza hasta que se imponga o suscite una estructura definida” (André Rey. 1945) Test de Copia y de reproducción de memoria de figuras geométricas compleja. Pág. 7 y 8 TEA Ediciones Madrid 1997.

Percepción para muchos autores, es la sensación que resulta de una impresión material producida en los sentidos. Y que van formando un conocimiento, una idea acerca de algo.

El psicólogo humanístico Aaron Beck (1970), considera que el individuo no reacciona tanto a las cosas o a las situaciones en si mismas, como a la percepción que de ellas tiene y a la interpretación que de ellas hace. A través de estas interpretaciones dota a los objetos de significados especiales, a los que más tarde reacciona de forma afectiva.

Concibe a las emociones en función de determinadas cogniciones. Y sostiene que en general el individuo no es consciente de ello.

En este sentido, las alteraciones emocionales a las que refiere el autor encuentran su punto de apoyo en las llamadas falacias de las que Beck (1970) desprende cinco grupos principales.

- **Personalización:** Sucesos del mundo exterior que son auto referidos, sin justificación o de manera extrema, con lo cual adquieren una importancia selectiva.

- **Pensamiento polarizado:** Tendencia a sostener un pensamiento dicotomizado (blanco/negro, bueno/malo).
- **Abstracción selectiva:** Se descontextualiza el evento, atribuyéndole un valor excesivo, en detrimento de otros.
- **Hipergeneralización:** Aspectos generalizados en enunciados universales
- **Exageración:** Alteración o desfiguración en la percepción de sucesos.

Habrá que reflexionar sobre el cine y el impacto que ello produce en el espectador.

El fragmento fundamental de Kurt Koffka, (1922) en su obra *“Percepción: Introducción a la Teoría de la Gestalt”*, detalla exactamente la función. El autor no concibe la percepción como una función psíquica concreta, sino como algo que engloba más que la simple imaginación y representación.

La teoría Gestalt se enfoca más en los procesos que en los contenidos. Pone énfasis sobre lo que está sucediendo, si está pensado y sintiendo en el momento, por encima de lo que fue, pudo haber sido, podría ser o debería estar sucediendo.

Utiliza el método del darse cuenta predominando el percibir, sentir y actuar. Gracias al estudio de la percepción y de los conceptos sensoriales, surgió esta teoría también llamada Teoría de la forma y de la Organización, un concepto moderno para su época.

El autor no quiere referirse a una función psíquica específica, sino a la que viene como un conjunto, es decir como un todo, en el que forman parte también las sensaciones, al igual que la asociación y la atención.

## **2.2 Principios básicos de la percepción**

La percepción de una imagen está en estrecha relación con la manera en la que cada individuo puede captar la realidad, y, al mismo tiempo, está vinculada con la historia personal, los intereses, la educación del individuo, y su contexto cultural.

El conocimiento de un objeto no está determinado sólo por las sensaciones visuales, auditivas, olfativas, sino que existe una forma particular (individual, y social) de conocerlo. Se trata de su reconocimiento cultural como un objeto de nuestro mundo, identificable, nombrable. Un observador cuando se enfrenta a un objeto, añade a las sensaciones fisiológicas básicas que recibe a través de sus sentidos, una asociación significativa que depende de su propio contexto cultural y de su formación, lo cual le permite identificar el objeto, esto es, percibirlo. Hay por tanto, un fundamento fisiológico de la percepción, condición necesaria, pero no suficiente para la percepción. Además de la fisiología, es necesario contemplar todos aquellos elementos culturales que en diversos niveles, nos permiten reconocer el entorno en todas sus posibilidades significativas.

## **Capítulo 3. La Comunicación.**

### **3. 1 El cine ¿lengua o lenguaje?**

El profesor Fernando Avendaño (2009), indica a sus alumnos de Metodología de la Lengua que desde un punto de vista funcional, el lenguaje se concibe como una actividad humana compleja que asegura las funciones básicas de comunicación y representación. Estas funciones no se excluyen mutuamente, sino que son simultáneas y complementarias en la actividad lingüística de cada uno de los hablantes.

Y sostiene que la lengua es el medio privilegiado y más eficaz para la comprensión y la producción de los pensamientos, experiencias, sentimientos, deseos, opiniones y la reflexión sobre la propia identidad.

Así pues, las funciones de comunicación y de representación del lenguaje aparecen estrechamente interrelacionadas y son inseparables la una de la otra.

El lenguaje se origina por necesidades comunicativas y su adquisición y su desarrollo sólo son posibles a través de la interacción social; pero si deviene en sistema privilegiado de comunicación es debido a su carácter representativo, es decir, a su capacidad para representar la realidad de una manera compartida en mayor o menor grado por todos los miembros de una comunidad lingüística.

De modo que cuando se aprende a hablar no se aprende solo un repertorio de signos sino que también se apropia de los significados culturales que se le dan a esos signos.

Avendaño (2009), sostiene que en la convergencia de la comunicación y de la representación hay que tener en cuenta dos premisas:

- En primer lugar, el lenguaje es vehículo primordial para construir una representación del mundo más o menos compartida y esencialmente

comunicable, es decir, en un instrumento básico para construir el conocimiento, para aprender y para lograr una plena integración social y cultural.

- En segundo lugar, y como consecuencia del papel que desempeña en los procesos de pensamiento, el lenguaje está estrechamente vinculado al dominio de habilidades cognitivas, la organización de ideas, el análisis de los propios procesos de pensamiento y el registro, fijación y memoria de los mismos.

En *La Estética del Cine* los autores han dedicado especialmente un capítulo a este tema. Aumont, Bergala, Marie y Vernet (2008), afirman que se encuentra a veces en ciertos estetas del cine el término 'cine-lengua' y citan a Jean Epstein que habla del cine como una 'lengua universal' (Cap.2. Pag.60)

Dice Jacques Aumont, que el interés del estudio del cine narrativo reside en que es dominante y que a través de él se puede alcanzar lo esencial de la institución cinematográfica. Y continúa diciendo: "El primer objetivo es actualizar las figuras significantes propiamente cinematográficas... El segundo objetivo es estudiar las relaciones existentes entre la imagen narrativa en movimiento y el espectador... El tercer objetivo se deriva de los precedentes. Lo que se intenta conseguir a través de ellos es un funcionamiento social de la institución cinematográfica...".

Es aquí el punto en el cual la diferencia de dichos conceptos se encuentra planteada pero aún no es posible identificarla, ¿Cuál es la línea que se encarga de diferir entre lengua y lenguaje? La respuesta es posible encontrarla en un punto donde el lenguaje es la capacidad humana para generar comunicación, y a su vez la lengua es aquel conjunto de códigos dentro del cual la comunicación puede ser provocada. El cine es una disciplina cuyo fin es provocar la comunicación, y lo hace dentro de ciertos parámetros

preestablecidos (lengua) que han sido introducidos al ojo humano a través del tiempo con la consolidación del discurso audiovisual (lenguaje). Pero el cine aparece también como una revolución en la comunicación

### **3.2 Una nueva manera de comunicar**

El nacimiento de un lenguaje audiovisual surge de la conciencia de que la cámara no equivale a la realidad, pero de todos modos su intención es representarla. La llegada del cine sonoro, la aparición del color, los movimientos de cámara y la profundidad de campo en definitiva, son avances técnicos que parecían poco a poco acercar un poco más el cine a la reproducción fiel de la realidad. Sin embargo, la cámara seguía sin sustituir a la visión humana el espacio que enmarcaba, la profundidad de campo no es infinita, y los planos cercanos tienen la posibilidad de agrandar al sujeto según cual sea su ubicación. Surge entonces el lenguaje audiovisual como instrumento para representar la realidad en lugar de reproducirla de manera fiel. Nacen las formas narrativas de representación. Tras un primer proceso de aprendizaje, el espectador decodifica el mensaje, y logra así aceptar que la cámara toma posición, se trata de él mismo convertido en observador que se coloca en cada momento en el punto de vista más interesante, basándose en la naturalidad y la convención para entrar en ese mundo que la pantalla propone. Robert Allen y Gomery Douglas (1995) conocidos investigadores de la historia del cine analizan entre otros, un emergente particular: la aparición de la estrella. Y lo hacen desde el desdoblamiento del actor/personaje. Para ubicar más tarde al público, destacando las diferencias entre lo que se conoce de la estrella y lo que desconoce del personaje. Pero a ambos los dotan de significados que llegan de múltiples maneras al espectador, convirtiendo las imágenes y el sonido en un intertexto estético que el público utiliza para derivar significado de lo que ve.

Es preciso detenerse y pensar que si por un lado el hombre como ser social no puede vivir aislado, y si desde la condición de ser social necesita comunicarse, estas nuevas apariciones visuales y auditivas empezaban a crear una nueva manera de ver el mundo. Un mundo contado en imágenes ya no fijas, con la posibilidad de movilizar sus sentimientos y en consecuencia la relación con los demás.

La tecnología juega un papel importante en las relaciones vinculares. Y es aquí en donde subyace una relación que con el devenir de los años va a ir variando pero es necesaria para los dos extremos de la misma. Es este el punto en el cual comienzan a relacionarse directamente la tecnología, y el concepto estético de una obra audiovisual. Aquí, una nueva manera de comunicar. Un disparador de emociones. Y una fuente de inspiraciones, origen de toda actividad creadora.

### **3.3 El lugar de las emociones**

¿Qué son las emociones?

. Emoción: conmoción afectiva de carácter intenso. Sinónimo de enternecimiento, alteración, exaltación, agitación, inquietud, temor. Antónimo de insensibilidad, pasividad, quietud, calma.

Así lo indica el Diccionario de la Real Academia española:

. Emoción: agitación del ánimo, violenta o apacible que nace por alguna causa pasajera. Estado de ánimo que oscila entre el placer o displacer en reacción al objeto que lo provoca.

Los analistas transaccionales distinguen las emociones *auténticas* y las emociones *rebusques* o *sustitutivas*. Adjudicando la aparición de estas últimas cuando las primeras no pueden expresarse.



Y las señalan en la siguiente clasificación:

1. Para la alegría y el placer, la finalidad de estas emociones auténticas es continuar haciendo algo que eleve las defensas del organismo.
2. Para las de afecto, mantener las relaciones más próximas.
3. Para el miedo, prepararse para amenazas futuras o potenciales.
4. Para la rabia, poner límites, demostrar lo que nos molesta o inducir cambios a otros.

Cuando estas emociones no pueden expresarse en su curso natural, los analistas Transaccionales explican como los rebusques sustituyen una emoción auténtica justificándola por una sustitutiva.

Entonces las funciones de las emociones cambian radicalmente. Se mudan o se disfrazan.

- La culpa, la tristeza y la ansiedad substituyen a la alegría.
- La rabia y los celos substituyen al afecto.

El cine juega con este abanico de posibilidades movilizandose desde la emoción y todo esto lo hace a través de la estética, aquella forma recreativa ficcional que emplea en el momento en el cual el contenido de una obra debe ser transmitido y por ende, recibido por el espectador, generando de dicha manera que comienzan a entrar en juego los elementos que refieren a las emociones.

El cine, disparador de emociones, juega con este abanico de posibilidades. Las atrae, las atrapa y muchas veces las revierte.

Y aunque es sus comienzos no se hubiera adelantado a este alcance, hoy los géneros audiovisuales ya están caracterizados con los más diversos tintes. El espectador se expone y expone por anticipado la condición que desprenda de tal género.

### **3.4 El método de representación primitivo (M.R.P.) y el Método de representación institucional (M.R.I.)**

Tomando a Burch, “Si de Algo sirve el análisis del cine primitivo es por el contrario, para sacar a la luz el carácter históricamente fundado de la evolución del cine institucional. Y aunque el cine de la primera época pueda leerse como un metadiscurso sobre el proceso filmico” (El Tragaluz del Infinito, 1991, p.12). Considerando que en esta instancia era posible afirmar la comunicación, pero de manera cuasi experimental, los espectadores del cine primitivo podían recibir información procesada por el autor del material en cuestión sin saber aún del trabajo previo a la proyección. El método de representación primitivo constaba de ver, observar el material sin tener todavía una noción de cómo había sido realizado, se trataba de un espectáculo con características muy similares a las teatrales. Las características estéticas de este tipo de film, constituyeron algunos de los pilares fundamentales para la posteridad. En esta instancia, las proyecciones mostraban películas de corta duración donde no se encontraban cambios en la posición de cámara, y la progresión de las acciones era única, no se encontraba indicio de relato alguno, mas que la mostración de los hechos en cuadro.

El método de representación institucional, es a su vez mucho mas que un estilo, es precisamente la puesta en marcha de distintos factores tanto creativos como comerciales que en conjunto otorgaron al cine la posibilidad de evolución con el pasar de los años.

Es a partir de este período en el cual el cine comienza a definir sus elementos estéticos, de que manera hará que se relacionen entre si, cuáles serán sus funciones y cómo será la forma de utilizarlos. También este es el período en el cual su conexión con los advenimientos tecnológicos comienza.

La importancia de hacer una distinción entre los dos métodos anteriormente mencionados radica en el hecho de que no solo difieren en cuanto a conceptos estéticos, sino que difieren también en términos de producción, realización y representación, lo cual hace que si bien ambos métodos sean completamente distintos, el primero haya sido necesario como para poder dejar el puntapié inicial a comenzar el siguiente. En este trabajo, únicamente se abordará acerca de las cuestiones estéticas de ambos.

### **3.5 El lugar de las Ideas**

Es importante destacar en este capítulo los aportes de las escuelas de Psicología Cognitivista por cuanto ayudarían a comprender en la línea del tiempo las nuevas tendencias sobre el mundo de las ideas y de las creencias.

Estas escuelas se basan en los siguientes supuestos básicos:

1. Las personas no son simples receptores de los estímulos ambientales, sino que construyen activamente su realidad.
2. La cognición es mediadora entre los estímulos y las respuestas.

Aarón Beck (1995), señala en su “Terapia Cognitiva” cómo las reacciones frente a un estímulo pueden tener tres orígenes:

- Emotivas
- Conductuales

- Fisiológicas

Y lo explica de la siguiente forma:

- "S" el estímulo o situación
- "P" el sistema y procesamiento cognitivo (pensamientos) y
- "R" la respuesta o reacción. El modelo se representa por la relación:

**S → P → R**

Tabla 1 - SPR

Los pensamientos automáticos son los pensamientos evaluativos, rápidos y breves que no suelen ser el resultado de una deliberación o razonamiento, sino más bien parecen brotar automáticamente. Estos pensamientos pueden tener forma verbal y/o visual.

Los pensamientos automáticos surgen de las creencias. Estas creencias son ideas tomadas por la persona como verdades absolutas.

Beck (1995) con su modelo cognitivo, postula que las emociones y conductas de las personas están influidas por su percepción de los eventos. No es una situación en y por sí misma la que determina lo que una persona siente, sino más bien la forma en que ella interpreta la situación.

Ellis (1962), se anticipa a Beck y afirma que el individuo no reacciona tanto a las cosas en sí, sino a la interpretación que de ellas hace. Y que de esas interpretaciones se va tramando el mundo de las creencias.

Parafraseando a Feldman (1944) “Nuestro juicio y experiencia personal influyen notablemente en nuestras maneras de ver las cosas. Algunos detalles, a veces importantes, se nos escapan aunque estén allí, frente a nosotros. Y esta percepción parcializada que además, cambia de persona a persona, obliga a un cuidado extremo cuando se maneja la expresión creativa” (p.13) “*La Composición de la imagen en movimiento*”

Sin duda desde las escuelas humanísticas y desde las ciencias del arte, la percepción es un tema que no escapa ni a las emociones, ni a las sensaciones y en consecuencia, la instalación de las imágenes en concepto de las ideas sea tal vez el nacimiento del sentido estético. Pero ¿de dónde? Y ¿a partir de qué?

Francesco Casetti (1986) autor de “*El film y su espectador*”, sintetiza estas ideas en el capítulo que desarrolla: “*Ver, saber, creer: La complejidad del punto de vista*”. El autor explica muy bien, cómo el estímulo film es ‘el lugar en el que quien entra se reconoce como espectador y reacciona en consecuencia a ello’. Es decir, el autor menciona que el punto de vista en el momento de ser observador de un producto cinematográfico desempeña un papel sumamente importante, lo cual hará que el cerebro decida posicionarse y estar alerta a la información que le será suministrada, con el fin de así poder administrar sus emociones y sensaciones en relación a lo que observa. Es decir, el espectador de cine posee su cerebro en un estado al momento de observar un film que difiere completamente a cualquier otro, todas las cosas que el sujeto ve en el cine las va decodificando según su conocimiento y experiencia personal, y al mismo tiempo él mismo se encuentra en un proceso de creación de emociones, en el cual todo pasa a ser producto de aquello que está contemplando. Es en este punto en donde vuelven a consideración las coincidencias con las escuelas humanísticas y artísticas, por cuanto los

autores sostienen que el estímulo dispara emociones y las emociones mismas involucran las experiencias y/o las creencias del espectador.

Tomando el siguiente artículo, es posible hablar de los puntos de partida en el momento de la composición de un esquema de comunicación visual.

### **3.6 Semiología y cine**

El concepto y el proyecto de la semiología provienen de la obra de Saussure quien elaboró un abultado desarrollo en relación a los signos y sus facetas. Este autor preveía una disciplina que estudiase en profundidad los signos como una sub-disciplina en el campo más extenso de la lingüística evidentemente muy avanzado puesto que se encuentra constituido (Bazin 2000). Partiendo de este sustrato, el desarrollo de la disciplina nos ha llevado a explorar poco a poco una cierta cantidad de sistemas de signos diferentes de la lengua; diferentes básicamente en el hecho de que la sustancia principal de los signos ya no es el sonido articulado; podemos relacionarlos por ejemplo con sistemas básicos cuyos significantes están constituidos por objetos; la etnología ha estudiado bien ese campo (sistemas de comunicación por medio de elementos físicos, piedras, ramas rotas, etc.).

Pero cuando venimos a una sociedad compleja como la occidental, sobre todo a una sociedad de masas, esta noción de "objeto", de "sustancia significante" se vuelve bastante difícil de abordar, por un motivo muy simple: que esos objetos se emplean para intercambiar información marginal en primer lugar; así uno se da cuenta de que la comunicación por medio de los objetos presenta una cierta riqueza únicamente cuando es reemplazada por el lenguaje; los objetos deben ser "matados" por la palabra, devorados por el lenguaje. Por ejemplo, si nos abocamos a los sistemas de objetos tales

como los de las modas de vestuario o de alimentación, percibimos de inmediato que son significantes sólo porque hay personas o medios de comunicación que se refieren al vestido o a los alimentos; cada vez que un sistema de comunicación está soportado en una sustancia material que no es la materia del lenguaje, hay a pesar de todo un momento en que esas sustancias son reemplazadas por el lenguaje.

Es en el punto antes enunciado donde se encuentra un rasgo básico y definitorio de nuestra civilización, que es una cultura sustentada en la palabra, y esto a pesar de la ola invasiva de las imágenes de los tiempos contemporáneos. Es aquí también donde uno puede preguntarse si la ciencia de la semiología no se encuentra competida por paralingüísticas que se abocarán a aquellos discursos de los hombres que se refieran a los objetos, que los hacen significar a través de un habla articulada.

Adentrándonos en la cuestión de la imagen: está claro que es un objeto misterioso. ¿Acaso la imagen no tiene las mismas capacidades de significar que un texto? La gran resistencia de la imagen para ser pensada como un sistema de significación, está en lo que se denomina su naturaleza analógica a diferencia del lenguaje articulado (Burch, 1987). Ese carácter analógico de la imagen está asociado a su naturaleza continua, continua que en el caso del cine conlleva no sólo un rasgo espacial, sino que está fortalecido por un continuo temporal, la consecución de las imágenes.

Ahora bien, cuando los lingüistas se encargan de estudiar los sistemas adyacentes a la lengua, como por ejemplo el lenguaje animal o el lenguaje por mímica, comprueban que los sistemas simbólicos, es decir los sistemas analógicos, son sistemas

de escasa riqueza porque no introducen una operación combinatoria. La analogía vuelve casi inviable la combinación de manera rica y sutil de una cantidad restringida de unidades (Nekes, 1995). Ese es el motivo por el cual los lingüistas no han aceptado hasta el momento la posibilidad de adjudicar el mote de lenguaje a los sistemas simbólicos tales como el lenguaje de las abejas, el de las moscas o el de gestos.

El símbolo –que puede ser considerada una relación analógica entre el significante y el significado- escapa del dominio de la lingüística y por eso mismo también se aleja del dominio de la semiología rigurosa. Pero sin embargo, permanece en una zona gris e indecible. Porque en un film, y ésta es una hipótesis que manejo en su momento Roland Barthes, hay desde ya una representación analógica de la realidad pero, en la medida en que ese discurso es manipulado por una comunidad, implica componentes que no son directamente simbólicos sino ya leídos, culturalizados incluso, encajados en la convención (Youngblood, 1970); y esos componentes pueden constituir sistemas de significación segunda impuestos al discurso analógico y que se pueden llamar "elementos retóricos" o "elementos de connotación". Constituirían pues un objeto del que se podría hacer la semiología. Evidentemente, la película presenta estas dos dimensiones de connotación y de significación de manera inextricable.



## Capítulo 4. La interpretación.

Parafraseando el artículo de la enciclopedia libre, de manera general se puede decir que interpretar es el resultado del acto de recibir una información y procesarla, sea cual sea el medio emisor. Interpretar es el hecho de que un contenido material, ya otorgado e independiente del intérprete, es comprendido y expresado o traducido a una nueva forma de expresión, considerando que la interpretación debe ser fiel de alguna manera al contenido original del objeto interpretado<sup>1</sup>.

La interpretación es una actividad compleja y fundamental en la vida cultural y social por la importancia y diversidad de campos o ámbitos de la vida en los que es necesaria

En el arte, la interpretación puede llegar a tener un componente fuertemente subjetivo; la vivencia que transmite la obra del autor y la vivencia que se produce en el espectador en relación con la objetividad de la obra, son esencialmente relativas.

A veces la obra requiere, a su vez, de una interpretación previa por parte de un intérprete especializado:

- En la ejecución, *interpretación*, de un texto musical el contenido objetivo necesita del intérprete-músico para adquirir *sentido* y por tanto la interpretación añade de modo necesario un matiz subjetivo del intérprete, que a su vez tiene que ser "reinterpretado" por el oyente de acuerdo a sus condiciones.
- La *representación* teatral, requiere a su vez la interpretación de unos *actores* para la recepción de la obra por parte del público (Dudley, 1981).

---

<sup>1</sup> Artículo completo en anexo o en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Interpretación>.

La relación intérprete-interpretación es muy compleja y cada caso responde a muy variadas finalidades, condiciones y situaciones, lo que plantea multitud de cuestiones y problemas.

La percepción visual es el complejo proceso de recepción e interpretación significativa de cualquier información recibida.

Ojo y cerebro tienden a comprender y organizar lo que ven imponiéndole un sentido racional aunque particularizado por la experiencia de cada individuo. Tras esa primera función de reconocimiento, el sentido de la percepción entra en una fase analítica que comprende la interpretación y organización del estímulo percibido, mediante la cual se estructuran los elementos de esa información, distinguiendo entre fondo y figura, contornos, tamaños, contrastes, colores, grupos, etc. Igualmente la percepción tiende a complementar aquellos elementos que puedan dar definición, simetría, continuidad, unificación y "buena forma" a la información visual.

La decodificación del significado de la información visual va a depender también de otros factores de influencia recopilados por la experiencia personal e intelectual de cada individuo, lo que en definitiva hacen que la misma se realice bajo un aspecto puramente subjetivo (Deleuze, 1994). Es entonces posible afirmar que el sujeto recopila información que se le suministra y el mismo la procesa en base a la experiencia, logrando de ese trayecto un resultado único, igual de único que el sujeto en cuestión.

Plantearse la construcción de la subjetividad es interrogarse por los sentidos, las significaciones y los valores que produce determinada cultura, por su forma de apropiación por parte de los sujetos que la integran y por la orientación que dan a sus acciones. No puede, entonces, desvincularse la subjetividad de la cultura. Y mucho

menos de la cultura audiovisual. La cultura donde las imágenes provocan y se convierten en estímulos, que más adelante generarán ideas y del mundo de esas ideas, la creatividad y la estética creativa.

#### **4.1 Formas de interpretar el mundo**

La humanidad, en su búsqueda incesante de respuestas que le permitan comprender la complejidad del mundo y de todo el universo, ha atravesado por diferentes enfoques que le ayuden a encontrar una explicación a sus interrogantes.

Estos enfoques sucedieron de manera espontánea a través de:

1. La magia
2. La mitología
3. La religión
4. La filosofía
5. La ciencia en el correr del tiempo.

Con el advenimiento de las tecnologías, nuevos interrogantes y nuevas creencias han ido surgiendo. No obstante en la búsqueda, el estímulo despierta siempre la innata curiosidad y después la percepción, que abriga el mundo de las ideas o creencias como las llaman estas corrientes psicológicas. La percepción se encarga de procesar aquello que el sujeto recibe, la manera por la cual lo haga es indistinta en cada uno.

La magia, probablemente del antiguo persa Magush, significa "ser capaz", "tener poder". Es aquel arte con el que mediante conocimientos y prácticas se pretende producir resultados contrarios a los de las leyes naturales conocidas, y esto es, haciendo un análisis comparativo, en cierto punto un valor interesante y similar al del cine. El

cine actual desde el punto de vista artístico busca romper con las barreras de lo real, el cine busca ir mas allá de eso y crea nuevos universos, en los cuales pocas son las barreras a la hora de imaginar. La magia del cine se genera con el hecho de poder ver que alguien haga en el cine lo que el espectador no puede hacer en su vida real.

El cine en si mismo y desde sus orígenes se ha encargado de producir cierta magia y no aleja la intención de provocarla (Deleuze, 1994). Por lo que recurre al natural instinto del hombre, buscar respuestas a todo lo que percibe. Es imposible pensar que no tome el impacto como recurso que distrae al hombre como punto de entretenimiento y provoca deseos de encontrar respuestas de todo tipo, a veces existenciales, a veces religiosas, a veces políticas, o simplemente mágicas.

Sin ir mas lejos, desde el cine mudo hasta el cine de hoy en día, estas preguntas que se generan han ido cambiando en torno a lo que el cine ofrece, por lo cual es posible observar que si bien los años pasan, la disciplina cinematográfica varía y los advenimientos tecnológicos van apareciendo y ocupando su lugar, en todo caso el punto de la percepción es siempre relevante y significativo, hasta sería preciso decir que inmersa en una disciplina artística de carácter dinámica, la percepción es una constante de carácter estática y también, un elemento movilizador a nivel humano con el objetivo de la creación.

En el recorrido, cualquiera haya sido el disparador las emociones siempre están presentes y convocadas desde los más remotos principios, por los sonidos, los colores, y las texturas, o siendo mas precisos en términos cinematográficos sería por la profundidad de campo, la ubicación de cámara, el tipo de iluminación, los decorados, la

ambientación, el tipo de cámara, etc. Todo y cualquier elemento que sea conformante del elemento estético cinematográfico.

## **Capítulo 5. Vínculo entre gramática y tecnología en el cine**

### **5.1 El ingreso del sonido en el cine desde la perspectiva de la comunicación**

#### **audiovisual**

En la tardía década de 1920, con la incorporación de la sonoridad en el cine, como resultado de un avance extraordinario del desarrollo estético del cine mudo, y había una marcada inclinación por trazar comparaciones entre el cine y la música. Por lo tanto, cuando se incorporó el sonido al cine, se empezó a forjar la expresión de contrapunto para designar la fórmula óptima in abstracto del cine sonoro: aquella en que el sonido no se veía como un componente accesorio sino que junto con la imagen formaría dos trazos paralelos y armónicamente enlazados, sin que se presente una dependencia unilateral (Aumont, 1995).

Para entender la idea de contrapunto dando cuenta de la relación entre la imagen y el sonido en la comunicación audiovisual, debemos ver de qué lenguaje se toma prestada esta denominación. En la teoría de la música clásica occidental, se denomina contrapunto a una modalidad de escritura que concibe las diferentes voces simultáneas como necesariamente seguidas cada una en una evolución horizontal, y al mismo tiempo integradas con las otras voces, aunque individualizado; mientras que la armonía tiene una perspectiva vertical, es decir, pensando el vínculo entre una nota con aquellas otras oídas en el mismo instante, que conforman acordes todas juntas, y regula el comportamiento de las voces en relación con la concreción de estos acordes verticales. El aprendizaje de la escritura musical tradicional comporta estas dos perspectivas y, efectivamente, la gran porción de estas obras del repertorio occidental, a partir de cierto

momento, mezclan en algún grado estas dos esferas, que no pueden ser completamente disociadas.

El contrapunto audiovisual al que nos referimos llevado a la práctica en condiciones muy diferentes a la del contrapunto musical (en la medida que este último opera con el mismo contenido de notas, mientras que el sonido y la imagen forman parte de categorías sensoriales diferenciadas), supondría pues, si es que es posible trazar la comparación, que puede rastrearse en el cine una “voz sonora”, percibida horizontalmente en coordinación con la trama visual, pero individualizada y constituida por sí misma.

Lo que es interesante rescatar es que el cine, en su dinámica peculiar y por el carácter de sus elementos, se orienta a la exclusión de esa operación horizontal y contrapuntística (Feldman, 1995). Es de tal naturaleza que las asociaciones armónicas y verticales (ya sean consonantes, disonantes o alguna variante), es decir, los equilibrios entre un sonido dado y lo que sucede en forma paralela en la imagen, son de carácter impositivo. La aplicación del concepto de contrapunto en la comunicación audiovisual, es una noción forzada dentro de un marco conceptual distinto, antes que un concepto de plena legitimidad.

Aunque es posible emplear la metáfora extraída de la música clásica, debemos estar concientes de un punto: el concepto de armonía no explica tampoco la especificidad del fenómeno audiovisual. La pregunta sobre el doble aspecto horizontal y vertical de la cadena audiovisual, a la que se dedica este apartado, pone de manifiesto su interdependencia y su dialéctica: por ejemplo, cuando existe una suerte de libertad

horizontal (como en los video clips que presenta una secuencia paralela de imágenes y sonidos, sin vínculo preciso) se presenta una contundente solidaridad perceptiva, atravesada por la disposición regular, momentáneamente, de puntos de sincronización (Aumont, 1995). El contrapunto audiovisual es convocado de manera constante en el cine, aparece de forma más nítida en la televisión. El contrapunto audiovisual se advierte cuando se opone sonido e imagen sobre un punto concreto, no de naturaleza, sino de significación; es decir, si se adelanta a la lectura que va a hacerse, tanto del sonido como de la imagen, al plantear una determinada interpretación lineal del significado de los sonidos, volviendo ese sentido, en general, a una pura cuestión de identificación y de motivo.

La cuestión del contrapunto-contradicción, o más bien, la disonancia audiovisual, es que postula una interpretación de la relación sonido/imagen, y la cancela en una comprensión de sentido unidireccional, pues implica un desfase retórico preestablecido.

Frente a una imagen determinada, existe un efecto de cientos de sonoridades posibles, toda una variedad de soluciones, muchas de las cuales reproducen exactamente el código establecido, mientras que otras, sin alcanzar un desmentido formal de la imagen, deslizan su percepción hacia otra dimensión. La disonancia audiovisual, por su parte, no es una transgresión e inversión de la convención y, por lo tanto, un homenaje a ésta, y nos conduce a una lógica binaria que no tiene gran relación con el cine.



Existen autores que afirman que no existe banda de sonido, en el sentido de que aunque técnicamente exista una banda de sonido que avance a lo largo de la película, esto no da cuenta de por sí de la existencia de una totalidad unitaria conformada por los sonidos del film. El concepto de banda de sonido, como es empleado, no es más que una copia mecánica de la idea de una banda de imagen, puesto que en efecto existe y da unidad y presencia a un marco. Los sonidos del film no forman un complejo dotado en sí mismo de una unidad interna, que pueda confrontarse integralmente con lo que se llama banda de imagen. Pero no debe dejarse de lado que cada componente sonoro establece con los componentes narrativos incluidos en la imagen –personajes, acción– así como los componentes visuales de textura y decoración, vínculos verticales simultáneos en mayor medida directos, consistentes y apremiantes que las que ese mismo elemento sonoro puede fijar con los demás sonidos, o que los sonidos establecen entre sí en su consecución.

Es una fórmula por la cual aunque mezclásemos los componentes sonoros antes de colocarlos sobre la imagen, se produciría una reacción química que haría perder consistencia a los sonidos y los haría reaccionar a cada uno de forma específica en el campo visual.

La relación más simple e intensa, la de su fuera de campo, implica para ilustrarlo el enfrentamiento del sonido con la imagen que lo fija como fuera de campo, al tiempo que lo hace resonar en la superficie. Al suprimir la imagen, los sonidos fuera de campo, que se mantenían excluidos de los otros sonidos, como resultado de la exclusión visual de su origen, se vuelve como los demás. La estructura integral perece y los sonidos se

rearman otra estructura novedosa (Aumont, 1995). No existe en el cine una banda de imagen y una banda de sonido, sino un sitio de la imagen y de los sonidos.

La corriente de sonido a lo largo de una película

La corriente del sonido a lo largo de una película se caracteriza por el carácter más o menos ligados, armoniosamente encadenado de los diferentes componentes sonoros, consecutivos y solapados o, por el contrario, en mayor o menor medida accidentado y quebrado por cortes rutilantes, que cortan de forma insensible un sonido para reemplazarlo por otro.

La idea general de la corriente sonora, por otra parte, es resultado no de los rasgos del montaje y de la combinación consideradas de forma divorciada, sino de la totalidad de los elementos. Jacques Tati por ejemplo emplea efectos sonoros dislocados y puntuales, elaborados pro separado y cuya simple consecución entregaría una banda sonora fragmentada y espasmódica, por lo que debe recurrir a dar continuidad a la totalidad componentes de ambiente continuo – que sirven de vínculo de unidad y soslayan ocasionalmente los quiebres de corriente que resultan inevitablemente de una conformación muy fragmentada y específica de los sonidos.

Se denomina lógica interna de la corriente visual a un modo de encadenamiento de las imágenes y los sonidos pensado para que se asemeje a un proceso orgánico flexible de evolución, de variación y de crecimiento, que surgiera de la situación misma y de los sentimientos que ésta inspira. La lógica interna privilegia, por lo tanto, en la corriente sonora, los cambios continuos y progresivos y no emplea quiebres sino cuando

el escenario lo implica. En cambio se llama lógica externa a la que exhibe efectos de discontinuidad y de quiebre en cuanto intervenciones externas al contenido representado: montaje que rompe el trazo de una imagen o sonido, rupturas, arritmias, modificaciones bruscas de ritmo.

La función habitual del sonido en el cine consiste en dar unidad a la corriente de imágenes, vincularlas: a) por una parte, en la dimensión temporal, se desbordan los cortes visuales (efecto de overlapping); b) por otra parte, en la dimensión del espacio, permitiendo oír ambientes globales, cantos de pájaros o ambientación de tráfico vehicular, que conforman un marco general en el que queda contenida la imagen, algo oído que circunscribe lo visto, con su cualidad homogeneizadora; c) en tercer lugar, por la presencia ocasional de música orquestal que, al huir del concepto de tiempo y espacio reales, hacen deslizar a las imágenes en la misma corriente.

En su función de agregado unificador, en la que el sonido desborda temporal y espacialmente las fronteras de las dimensiones visuales, ha sido cuestionada por la doctrina que puede denominarse diferencialista, convencida de que el sonido y la imagen se comporten en áreas separadas.

En relación a la puntuación, el cine mudo recuperó las operaciones tradicionales de puntuación de las escenas y especialmente de los diálogos (pues no nos olvidemos que ese cine era dialogado) tanto más sencillamente en cuanto que incorporaba muchas de sus operaciones narrativas de la ópera, que demostraba una amplia variedad de efectos musicales puntuadores, valiéndose de recursos orquestales.

En el cine mudo la puntuación estaba diversificada: gestual, visual y rítmica. Y las etiquetas, de forma evidente, operaban como un componente de puntuación nuevo y puntual. Más allá del texto escrito, existían muchos recursos para otorgar una cadencia a la película.

El sonido síncrono incorporó, al cine, no la variable de la puntuación en sí misma, sino una herramienta más discreta y sutil de introducirla en las escenas sin abarrotar el trabajo de los actores. El ruido de un perro en fuera de campo, son recursos para destacar una palabra o para dar cadencia a un diálogo o clausurar una escena.

Este empleo de puntuación del sonido es el efecto de la iniciativa del montador o del encargado del sonido, los cuales, sustentándose en el ritmo del plano, el desempeño de los actores y el sentido general de la escena entregan una idea general de los lugares que se proporcionará a la puntuación sonora.

Claramente, la música en el cine puede tener un rol nítidamente puntuador, rol que desempeñaba también en el cine mudo, pero con menor solidez, por motivo del carácter aproximado que implicaba su sincronización con la imagen.

## **5.2 Debates sobre el montaje y la gramática del cine**

La teorización sobre el montaje constituyó siempre un tópico fundamental en toda discusión sobre la experiencia cinematográfica, ya que esencialmente su lenguaje

consta del destaque y combinación de materiales filmicos (imágenes, sonidos e inscripciones gráficas, en combinaciones y proporciones variables).

El montaje consta de tres grandes procedimientos, selección, combinación y asociación; estas tres operaciones tienen por meta conseguir, a partir de elementos separados desde el inicio, una totalidad que es la película.

En su clásico *El lenguaje del Cine*, Marcel Martin entrega una de las definiciones más contundentes sobre este recurso: “la organización de los planos de un film según ciertas condiciones de orden y de duración”. Aunque el teórico deposita una importancia fundamental a la función psicológica del montaje, más allá de la cuestión técnica que, ya en sí misma, resulta crucial para el objetivo final de la producción. El montaje, en definitiva, responde a un principio de naturaleza dialéctica. Cada toma debe incorporar un elemento, convocado o en ausencia (fuera de campo), que encuentre su resolución en la toma siguiente, La tensión psicológica estimulada en el espectador es desplegada por la sucesión de las tomas que determina la progresión dramática del film. El relato cinematográfico está conformado por lo tanto de una consucesión de síntesis parciales (cada toma es una unidad inacabada) que se suceden en una superación dialéctica. Para que este avance sea entendible y asimilable para el espectador cada toma debe preparar, estimular o condicionar a la siguiente de acuerdo a algún principio de dinamismo mental o visual (la tensión psicológica que puede manifestarse en un gesto o en una mirada que necesitan respuesta o reclaman continuidad).

La relevancia técnica del montaje como recurso fundamental del lenguaje cinematográfico ha conducido a discusiones aún actuales entre dos concepciones extremadamente opuestas del cine.

Una de las escuelas está conformada por los cineastas y teóricos para quienes el montaje como técnica de producción puede ser concebido como el aspecto dinámico del cine. Este sería el caso de los cineastas de la Escuela Rusa que potenciaron las técnicas de montaje elaboradas por Walter Griffith e introdujeron a partir de la década de 1920 el recurso del *montaje soberano*, noción que se emplea habitualmente para designar esta inclinación que se sostiene sobre una valoración muy poderosa del principio del montaje, no sólo como una técnica ineludible del diseño del film, sino como un recurso expresivo fundamental.

En contraposición con esta orientación, la otra vertiente se sustenta sobre una desvalorización del montaje como tal y su subordinación rigurosa a la esfera narrativa o a la representación realista del fenómeno, consideradas como el propósito esencial del cine. Este concepto está representado por la noción de la transparencia del discurso filmico planteada por André Bazin y por la escuela europea que asumió sus conceptos, especialmente, los cineastas y teóricos de la llamada *Nouvelle Vague* francesa (algunos de los cuales dieron vida también la corriente crítica de *Cahiers du Cinema*, como *Francois Truffaut, Jean Renoir y Eric Roemmer*) y también por quienes sostenían el neorrealismo italiano (Roberto Rosellini, Luchino Visconti, Vittorio de Sica, Michelangelo Antonioni, Pier Paolo Passolini).

El enfrentamiento entre estas dos maneras de concebir el cine se mantiene hasta hoy y determina dos corrientes estéticas opuestas que podrían definirse de manera simplificada según la adscripción a los sistemas teóricos de Bazin y de Eisenstein (Dudley, 1981). Ambos produjeron una estética coherente y fundamentos que la sostienen, de modo que realizadores, teóricos y críticos de cine, retomaron una idea u otra según su propia perspectiva del hecho cinematográfico.

### Elipsis y fuera de campo

El cine como producto de elaboración industrial (y representativa de este momento de la historia), presenta una contradicción ineludible: la acción solo puede manifestarse a través de un ritmo y el espectador no puede observar pacientemente elementos que no involucren acción; es decir, el MRI debe desprenderse de las porciones no fundamentales de la narración (Si un hombre debe descender las escaleras de cinco pisos, habrá que mostrarlo al comienzo del trayecto y cuando alcanza la calle; si se exhibiese todo el trayecto, el espectador padecería el exceso de metraje sin información relevante). De esta manera, el montaje, ocultándose, inauguró también una convención aceptada por los espectadores que la pone entre signos de admiración.

En este fuera de campo es común que se despliegue parte de la acción, como en aquellas oportunidades en que parece que un personaje muere sin que lo divisemos o una sombra amenazante se proyecta contra una pared, aunque es posible encontrarlo de maneras más sutiles.

En algunas películas de Chaplin, el fuera de campo puede tener origen no en el exterior, sino desde el interior de la misma imagen; así, nos enfrentamos a un Charlot

alcohólico que llora de espaldas a la cámara porque su mujer le ha abandonado para posteriormente exhibir sus espasmos produciéndose porque estaba batiendo una coctelera. Chaplin consigue el efecto cómico con la eliminación del referente filmico falseado por el espectador.

Esos quiebres espacio-temporales implican elipsis que no son leídas de esa manera por el espectador, acomodado ya al MRI, que las ha asumido (Dudley, 1981). Ahora bien, ¿es equivalente el fuera de campo que la elipsis?. Aunque, en algunas instancias, puedan considerarse semejantes, e incluso serlo en oportunidades, lo cierto es que hay que señalar claramente la diferencia, al menos en lo fundamental:

- Fuera de campo → Entorno de la visualización (del cuadro o toma visible en la pantalla), presente en ese espacio-tiempo.
- Elipsis → Salto espacio-temporal, metatexto extraído de la visualización pero imaginable y reconstruible por el espectador.

Podemos observar que se reiteran dos elementos a todas luces fundamentales y determinantes: el espacio y el tiempo. Ahora bien, debemos pensar toda una serie de vínculos discursivos que afectarán al espacio, al tiempo o al espacio-tiempo, ya que la mayoría de las veces las dos dimensiones se comportan en forma simultánea.

La inclinación por pensar como equivalentes el fuera de campo y la elipsis tiene origen en que ambas nociones se refieren a lo no representado, lo ausente, lo invisible,



pero tienen un valor diegético; es más, su valor es tal que sin ellos no es posible para el espectador la lectura y entendimiento del relato.

Con todo, algunos rasgos elementales que pueden especificar las diferencias más ilustrativas:

<i>Elipsis</i>	<i>Fuera de campo</i>
Temporal	Espacial
Relación con la diéresis	Relación con el encuadre
Nunca se visualiza	Puede ser visualizado

Según *Noël Burch* hay cinco tipos de asociaciones posibles entre el tiempo de un plano A y el de otro plano B que le sucede inmediatamente en el montaje (Burch, 1972: 14-18):

Dentro de ello es posible la generación de un hiato o elipsis. “La presencia y la extensión de una elipsis deben forzosamente indicarse por el quiebre, más o menos evidente, de una continuidad virtual, bien sea visual o sonora (Lo que no excluye, muy al contrario, la relación de una continuidad tiempo - sonido - verbal o de otro tipo - con una discontinuidad de tiempo - imagen)”.

- *Elipsis indefinida* → Para medirla el espectador necesita ayuda
- *Retroceso* → Puede ser pequeño o aparecer en forma de
- *Flash-back* → Retroceso indefinido.

Uniendo el *flash-back* y el *flash-forward* en un solo tipo, indefinido en el tiempo, nos quedaríamos con una clasificación en cuatro. Y por lo que respecta al espacio:

- *Continuidad con continuidad temporal.*
- *Continuidad sin continuidad temporal*
- *Discontinuidad*

La combinación de estos recursos trae a colación la existencia de quince tipos de cambios de plano. Es posible también enunciar una tipología que se refiera al fuera de campo y la elipsis que se ajusta, en términos generales, al planteamiento de *Noel Burch*, aunque incorpora elementos de naturaleza conceptual. “La delimitación del espacio del campo es extremadamente sencilla: está constituido por todo lo que la mirada divisa en la pantalla.

El espacio-fuera-de-campo es, en esta dimensión de análisis, de carácter más complejo. Se fragmenta en seis “segmentos”: los extremos inmediatos de los cuatro primeros segmentos están definidos por los cuatro bordes del encuadre: son las proyecciones imaginarias en el espacio ambiente de las cuatro caras de una “pirámide” (aunque esto sea nítidamente una simplificación). El quinto segmento no puede ser delimitado con la misma (falsa) precisión geométrica, y sin embargo nadie duda de la existencia de un espacio-fuera-de-campo “detrás de la cámara”, distinto de los segmentos de espacio alrededor del encuadre, incluso si los personajes lo alcanzan generalmente transitando justo por la derecha o la izquierda de la cámara. Por fin, el último segmento comprende todo lo que se halla detrás del decorado (o detrás de un componente del decorado): se llega a él atravesando una puerta, doblando una esquina,

escondiéndose detrás de una columna. . . o detrás de otro personaje. En la frontera extrema, este segmento de espacio se halla más allá del horizonte”. (Burch, 1972: 26)

Esta clasificación, podría sintetizarse en:

Espacios del fuera de campo (Burch, 1972: 28-30):

- Intervención sucesiva en los segmentos horizontales
- Mirada off
- Partes de cuerpo de personajes

Desde un punto de vista genérico:

- Concreto
- Imaginario

Todo lo anterior - que asumimos como fundamento - nos sirve para establecer una nueva tipología que incorpore los aspectos físicos del encuadre con los conceptuales del tipo de discurso que se realiza.

### Profundidad de campo

El cine sólo expone acciones, pero no su fondo y sentido; sus personajes exponen movimientos, pero el espíritu es sólo sugerido e intuido, y aquello que les sucede sólo son eventos, pero no una fatalidad. Como consecuencia de ello y sólo desprendiéndose de la actual imperfección de la técnica, las escenas del cine son mudas: la palabra articulada, el concepto sonoro, constituyen el vehículo del destino: la secuencia compulsiva en la psique de las personas dramáticas sólo se conforma en ellos

y gracias a ellos. La eliminación de la palabra y con ella de la memoria oral, lo hace superficial y alegre cuando la ausencia de palabra se vuelve totalidad.

Esta imperfección de la técnica se manifiesta intensamente, antes de 1915, en lo relativo a la profundidad de campo, presente sólo en los films rodados en exteriores, como resultado de películas de escasa sensibilidad (que fuerzan a grandes aperturas) y de lentes 35 y 50 mm entregan menor profundidad de campo que los amplios angulares seleccionados, porque los 35 y 50 mm se acercan a la visión humana regular y posibilitan así la impresión de realidad requerida para la puesta en marcha de la operación filmica.

Por otro lado, esta ligera profundidad de campo era una respuesta óptima a la individualización de los personajes característicos e intrínsecos a los escenarios de los dramas y comedias burgueses. La técnica posibilitará el tránsito a la ideología: aquí, y en otros casos (sonido, iluminación), ella juega claramente un papel ideológico. La evolución técnica del cine que viene a continuación, color, sonido, extensas pantallas, sonido sincrónico, señala esta tendencia sobre el más amplio realismo posible, traducido como un papel de sostén ideológico. Esta trayectoria ha sido suficientemente definida por la evolución de las conyunturas económicas en las que se desplegaba el cine. (Comolli, 1971: 9-15 )

Es conveniente no confundir los conceptos de profundidad espacial con profundidad de campo. La profundidad espacial está ligada a si la puesta en escena sugerida por el director escalona o no el encuadre en diferentes planos, independientemente de si los diferentes planos se encuentran o no a foco'. Por el

contrario, la profundidad de campo es la distancia, determinada según el eje del objetivo, entre el punto más cercano y el más alejado que habilita una imagen nítida (para un ajuste dado)"".

Dicho de otra manera, es la distancia entre el plano más cercano y el más lejano en relación al objetivo de la cámara, y en la que todo se mantiene en foco. La profundidad de campo será mayor cuanto más limitada es la apertura del diafragma y más corta la distancia focal del objetivo.

La perspectiva es el recurso de crear la ilusión de alejamiento espacial sobre una superficie plana. Consiste en ese sentido de una representación ilusoria y ficticia.

A través de la perspectiva una superficie plana es negada desde el registro visual y sobre ella se despliega un espacio figurado sobre el que se colocan los objetos. Como han señalado, entre otros (desde concepciones muy diferentes), Ernst Gombrich y Rudolf Arnheim, las artes representativas se sostienen en la ilusión parcial que posibilita asumir la diferencia entre la visión de lo efectivamente existente y de su representación; por ejemplo, la perspectiva no permite entrever la binocularidad.

La historia de la pintura ha visto numerosos sistemas representativos y de perspectiva que, no muy próximos a nosotros en el tiempo y el espacio, nos resultan más o menos familiares. En efecto, cada periodo histórico ha estado restringido por diferentes enfoques de la percepción, dependiendo tanto de las tradiciones culturales que operan sobre los mecanismos de visión como de los marcos espacio-temporales: desde la perspectiva en el mundo antiguo y medieval hasta los artificios perspectivos en

la Edad Moderna (anamorfosis, cámara oscura...), transitando la perspectiva *artificialis* del *quattrocento* y sin olvidar las del mundo oriental, especialmente China e India. La perspectiva fílmica es un desarrollo de la monocular o *artificialis*, que se basa en la intersección de la pirámide visual. Un haz de líneas se encuentra en un punto (punto de fuga) constituyendo una pirámide, cuyo eje asocia el ojo que percibe la realidad (punto de vista) con el punto de fuga. La base de dicha pirámide es el resultado de su corte por un plano perpendicular al eje. Como todas las caras de la pirámide son triángulos, en los diferentes planos de profundidad la dimensión irá disminuyendo en forma proporcional a la distancia.

En el campo pictórico el artista posee cierta libertad para configurar esa ilusión de profundidad. Los problemas con los que se topa el fotógrafo para el mismo cometido se incrementan, dado que intercede un artefacto mecánico, la cámara, entre él y el tópico de representación. El fotógrafo debe tener en su consideración una serie de parámetros, pero fundamentalmente dos: el volumen de luz que ingresa por el objetivo (apertura del diafragma) y la distancia focal. En cine los problemas son los mismos pero con una dificultad agregada. Aquí la cámara registra una serie de personajes en movimiento y, al mismo tiempo, ella también se traslada.

La realización en profundidad de campo combina el plano general con el primer plano, añadiendo acuidad de análisis y capacidad de conflicto psicológico ante la presencia del mundo y el entorno de las cosas en encuadres de excepcional intensidad estética y humana". Esta convergencia en la escala de planos lleva a crear en ciertas oportunidades situaciones de ahogo o encarcelamiento, o una realización longitudinal.

Así pues, en cuanto significación, todos los planos están incluidos en la misma unidad, también aquellas composiciones de conjunto en las que la profundidad de campo engloba en un solo encuadre varios planos superpuestos sin que sea necesario acudir a la sala de montaje. Arnheim y Godard no estaban errados al considerar que el cine es arte cuando de la falta hace una virtud. El más significativo mérito de la profundidad de campo se encuentra en colocar todos los elementos de la imagen en un único plano: el mismo encuadre homologa los espacios diferentes a través de un trazo imaginaria motivado por la sensación de perspectiva que hace del cine un arte tridimensional.

### **5.3 Los cambios tecnológicos afectando la gramática del film**

Las reflexiones de Godard sobre la cámara

Alrededor del año 1996 Jean-Luc Godard decidió que necesitaba una pequeña cámara de 35 mm, que fuese lo suficientemente chica como para enmarcar y focalizar por sí mismo. De esta forma siempre podría llevarla consigo y estar preparado para tomar imágenes ante un paisaje agreste repleto de flores o un cielo nublado (como en la primera toma de *Passion*, que Godard filmó por sí mismo con una Aaton 35) – en otras palabras, filmar todo aquello que los realizadores no pueden incluir en sus films porque nunca tienen la oportunidad de registrarlo. Cuando dan de casualidad con un evento que merece su atención, no pueden registrarlo porque requieren de cámaras, operadores, asistentes y la totalidad de los equipos técnicos, perdiendo así la espontaneidad del momento.

Así es como Godard pensaba la cámara y sus progresos (En: Tarkovski, A., 2000): “Estás en Holland, afuera en el campo, y divisas un molino de viento que se encuentra completamente inmóvil. Tomás la cámara de la guantera del auto, grabas, y registrás una imagen en 35mm con la mayor resolución posible en el cine o la televisión. De repente, empezás a pensar en *Foreign Correspondent*<sup>2</sup>(la secuencia en la que el molino de viento se da vuelta). O en otra cosa. Porque ya tenés una imagen, una vez que tenés una imagen, podés hacer lo que quieras con ella. Y si Ingrid Bergman está allí, grabaría a Ingrid Bergman. Esa es la idea, esa es la función de la cámara”.

Está claro que la cámara que Godard quería y a la que bautizó como la 35-8 (una cámara de 35 mm que tuviera un tamaño pequeño y los aspectos automáticos de la super-8<sup>3</sup>) para convertirse en una cámara para el director; sin que importase que fuese ruidosa y que sólo filmase por dos minutos; siempre y cuando la calidad de la imagen fuese competitiva con la Arri BL. Las características técnicas estaban determinadas por el deseo de Godard de “estar en lugares radicalmente distintos a los normalmente prescritos por el cine tradicional”. Esto es así porque Godard siente que la puesta en escena siempre termina como si hubiera sido determinada por el equipamiento disponible, tanto como por ciertos hábitos de trabajo que tienen que ver con la naturaleza del equipo estándar (la cantidad de la gente empleada, la división de tareas, las normas profesionales).

Para salir de este trayecto y encontrar nuevos lugares, nuevos ángulos, diferentes puntos de vista, en breve, una forma enteramente diferente de filmar algo, Godard

---

<sup>2</sup> Película de Alfred Hitchcock

<sup>3</sup> Ver la carta escrita a Aaton el 5 de febrero de 1979, publicada en el número 300 de CAHIERS DU CINEMA



necesitaba un equipamiento fresco que realmente no necesitase los mismos gestos rutinarios; en otras palabras, necesitaba no sólo una nueva cámara, sino todo lo que vendría con ella: abrazaderas que permitieran que la cámara se ajustase a lugares diferentes a los que normalmente se usan, por ejemplo, un lugar pequeño abarrotado con un trípode pesado y torpe; una mesa de edición con playback de vídeo; otro tipo de dirigibles etc.

En 1979 el primer prototipo de esta cámara ve la luz, y Lubtchansky hace la primera prueba de la misma en París. La cámara evolucionó, y dejó de ser la original 35-8, para convertirse en la Aaton 35. Incluso si es más pequeña y de menor peso que las cámaras de 35mm regulares, y tiene un contorno particular y felino, es todavía comparativamente pesada en relación al primer modelo, debido a ajustes técnicos que tuvieron que ser hechos (un espejo retrovisor, un objetivo de 120 metros en vez de 60 metros etc.). Estos ajustes fueron diseñados para hacer la cámara más competitiva en el mercado internacional, del que depende la compañía Aaton.

Estaba claro que la original 35-8, que respondía a las necesidades de Godard, no podía afrontar las menores posibilidades de supervivencia en el mercado internacional, al menos que se la pensase como una cámara de refuerzo o secundaria, para tomas que requiriesen principalmente una cámara que fuese sólo pequeña y liviana.

Hoy en día, cuatro años después, Godard se siente menos como un socio en la creación de esta cámara – su desarrollo fue más allá de él y finalmente lo dejó en la posición de un simple usuario crítico de la misma. Según él, esta cámara se suponía

originalmente diseñada a medida de las necesidades de los directores, pero terminó resolviendo los problemas de los operadores de cámara. En otras palabras, no fue diseñada para cumplir con un requisito específico, sino como un avance general.

#### Análisis vs. síntesis: teorizando sobre la gramática del film

Para el teórico Werner Neke, el progreso de la gramática del cine sólo se puede hacer en detrimento de la lógica del lenguaje. Así es su desarrollo para alcanzar tal conclusión. Para el teórico el cine es la diferencia entre dos cuadros, es decir, el trabajo mental existente para producir la fusión de dos cuadros. Esa pequeña unidad es denominada por el teórico como *kine*, y es la porción más pequeña del film en la que se puede pensar, ya que un solo cuadro sólo arroja información fotográfica. En el momento en que el autor escribía esto, la crítica de cine y la semiótica en general consideraban unidades más largas como la secuencia de montaje. Esto es aplicable para films narrativos, con contenidos semejantes a los de la literatura, la ópera etc., pero falla cuando el cine intenta explorar lo intrínseco de su medio.

Para el autor, el principio que guía el progreso del cine es conseguir el máximo de eficiencia con el mínimo de material o energía aplicable. Según él, esta pauta también se vislumbra en otros procesos de avance civilizatorio. El autor cuestiona este aspecto de la crítica de concentrarse en la secuencia de montaje y no percibir que existe montaje en un cambio de cuadro. El teórico propone entonces una modalidad de pensar el cine que nos haga pasar de la clave analítico-discursiva a la sintético-ideográfica. Nuestro pensamiento está influido por la gramática que usamos; las reglas de la

gramática condicionan la cualidad específica de lo pensable. Es por ello, que para ampliar nuestra libertad se inventan lenguajes artificiales que albergan los pensamientos que no tienen cabida en nuestros procesos de comunicación normales. Como dijo alguna vez B. Whorff, el avance en el pensamiento sólo puede realizarse contra el lenguaje o modificando el lenguaje.

El cine es un lenguaje relativamente joven que se ha aprendido con esfuerzos sobconcientes a nivel de las generaciones. El pensamiento debe reconstruir todo el tiempo información que no es dada por la imagen misma: no es obvia la relación entre una toma que muestra a alguien en la calle mirando hacia arriba y la siguiente toma que muestra alguien asomándose a una ventana mirando hacia abajo, que descubre un proceso de interacción entre dos personas.

Al mismo tiempo, no se debe dejar de la lado que la complejización de este lenguaje cinematográfico se hizo en contra incluso de la industria del cine, cuyo único interés es la actividad lucrativa a partir de la venta de productos culturales y que no tiene intención de desarrollar ni de explorar en busca de nuevos caminos que no sean aquellos a los que el consumidor ya está familiarizado. Sólo a causa de la imposición de ciertas modas algunos films de vanguardia o de autor encuentran su camino dentro del cine comercial. El entendimiento sólo es el resultado de la familiarización a través del consumo repetitivo, y es así como su funda un lenguaje. Lo que merece ser destacado en este debate es que la gramática es un canal de acceso a la realidad, y que existen realidades múltiples como existen sistemas decodificadores múltiples.

Para entender la relación entre cine como lenguaje y su inserción en una industria cultural quizá sea interesante rescatar una vez más a Jean-Louis Comolli (En Tarkovski, A, 2000). Este nos dice que el cine es un cierto producto generado en un sistema económico determinado, que cuesta trabajo (valor monetario) -ni siquiera las películas "independientes" o del "nuevo cine" escapan a esa determinación económica-, vinculando para ello un cierto número de trabajadores (entre ellos el "director" que, en última instancia, sea quien sea, sólo es un "empleado del film"), y convertido así en mercancía, valor de cambio, al expenderse bajo la modalidad de tickets o contratos: mercancía que circula entonces por los ámbitos de "recuperación de la inversión", distribución, difusión, etc. Por otro lado y por consiguiente, un constructo determinado por la ideología del sistema económico en que estos films circulan como mercancía y, en el caso de las películas filmadas y vistas en occidente, la ideología del capitalismo<sup>4</sup>.

Aunque ninguna película puede escapar por sí mismo al hecho económico de su producción y difusión (repetámoslo: incluso los filmes que se pretenden "vanguardistas" en el plano de las formas o contenidos no pueden –de un momento a otro y radicalmente- transformar el sistema económico: quizá mancharlo, cuestionarlo, desnaturalizarlo parcialmente, pero no negarlo, conmocionarlo de arriba abajo; la negativa de Godard a trabajar en el "sistema" no le evita tener que producir en otro sistema que no es sino reflejo del primero: el film no es explotado por los monopolios de la producción cinematográfica, pero se registra con película del monopolio Kodak, etc.), aunque tengamos que pensar con esa inserción económica del film un factor de determinación constante, las películas que, a través de esta determinación económica, se

---

<sup>4</sup> "Ideología capitalista": el uso que haremos de este término en el texto (para su claridad), sin especificar más, no debe entenderse como signo de la ilusión de que existe cierta "esencia abstracta": sabemos que está histórica y socialmente determinada, omnipresente en tal período y lugar, variable en la Historia.

insertan en la ideología dominante y enseguida conforman articulaciones de un mecanismo ideológico (extremadamente consistente en sus fragmentos al estar ciego acerca de sí mismo), pueden desempeñar roles diferentes, reaccionar de manera distinta.

Para Nekes (1995), el cine es una herramienta para almacenar información visual en el tiempo. La percepción humana depende de la fragmentación del tiempo. La fotografía y el cine remedan la velocidad de captación de los órganos visuales. Esta aproximación fue alcanzada y aun expandida por la tecnología de la cámara lenta y la rápida. Como estamos precondicionados por las capacidades de nuestros sentidos, el cine ha desestimado el almacenamiento de largas unidades de tiempo al interior de un solo cuadro. Pero siendo el cine un lenguaje artificial, estas reglas pueden ser transgredidas, para ampliar las posibilidades que brinda el medio técnico. Un punto movido durante la exposición de un cuadro se vuelve una línea, una línea movida se vuelve un plano, un plano movido sugiere volumen. Se trata de buscar la forma de proveer una clase diferente de información, es decir, el movimiento referido al tiempo. Los nuevos medios tecnológicos aceleran la capacidad de capturar y transmitir información y con la adecuada familiarización y entrenamiento aumenta la velocidad de la mente humana para recibir esta información. La tecnología avanza entonces ampliando las fronteras de la percepción hasta puntos no imaginados.

La forma en que la aparición de nuevas tecnologías puede alterar la matriz misma del pensamiento es algo que queda de manifiesto en las teorizaciones de Marshal McLuhan (1964). Según este autor, “si la imprenta fue la mecanización de la escritura, el telégrafo fue su electrificación. Si el cine fue la mecanización de gestos y movimientos, la TV fue su electronificación. Al explicitar más una tecnología anterior,

cada uno de estos pasos modifica todos los otros medios. El periódico cambió la técnica poética, el cine modificó la novela y la TV transformó el cine. El telégrafo nos dio la diplomacia sin murallas, así como el automóvil nos dio el hogar sin paredes. Pero quizá todas estas cuestiones y muchas más pudieran ser incluidas en la reflexión de que el teléfono no es un canal neutral o una simple comodidad sino una forma que, arraigada en toda nuestra tecnología, ha transformado también la vida interpersonal y la estructura íntegra de los negocios y la política.

Según Gene Youngblood (1970), al ser humano le ha llevado más de 70 años llegar a buenos términos con el medio cinemática, y liberarlo (aunque no definitivamente, pues quedan resabios) del teatro y la literatura. Es necesario, tan sólo que ahora la conciencia se ponga al mismo nivel de la tecnología. Aunque el nuevo cine es el primer y verdadero lenguaje cinemática, todavía es usado como un instrumento de registro. El sujeto registrado no es la condición exterior humana sino la conciencia del realizador, su percepción y su proceso interno. Entonces el cine del futuro (cuya semilla se encuentra en el nuevo cine de los años posmodernos recientes) trae un novedoso paradigma: una concepción de la naturaleza del cine tan persuasiva que promete dominar toda la producción de imágenes en gran medida como la teoría general de la relatividad domina la física de hoy en día. Este nuevo paradigma es etiquetado por el autor como el cine sinestético. Según Youngblood (1970), se trata de un paradigma que se modela a sí mismo siguiendo el ejemplo de la naturaleza antes que intentando “explicarla” o adecuarse a ella en términos de su estructura. No se intenta aquí poner orden donde había caos, porque la naturaleza ya no es más comprendida como caótica y completamente contraria a la dimensión de la cultura. Se empieza a comprender de esta manera que lo significativo de la experiencia humana para el hombre contemporáneo es

la conciencia sobre la conciencia, el reconocimiento del proceso de percepción, definiendo la percepción tanto en su carácter sensorial como conceptual, es decir, el proceso de formar conceptos, usualmente calificado como cognición. A través del cine sinestésico el hombre intenta expresar a la conciencia como fenómeno.

El cine sinestésico es el único lenguaje estético adecuado para el ambiente humano post-industrial, post-literatura con sus redes multidimensionales de recursos informativos. Es la única herramienta estética que se acerca al continuum de realidad de la existencia conciente en la atmósfera electrónica no-uniforme, no-lineal, no-conectada de la Era Paleocibernética. Como dice McLuhan (1964), siendo que el espacio visual se encuentra superado, descubrimos que no existe continuidad o conectividad, para no decir profundidad y perspectiva, en ninguno de los otros sentidos. Los artistas modernos – en la música, la pintura, la poesía – han estado pacientemente exponiendo este hecho durante décadas. El realizador moderno de cine sinestésico ha estado también representando este hecho durante décadas, y con mucho más éxito que los pintores o los poetas.

El cine sinestésico es un continuum espacio-temporal. No es subjetivo, ni objetivo ni no-objetivo. La sinestesia consiste en la armonía de impulsos opuestos o diferentes producida por una obra de arte. Significa la percepción simultánea de los opuestos armónicos. La experiencia Paleocibernética a la que se refiere el autor no admite los dualismos que estaban presentes en la época moderna. El énfasis de la lógica tradicional estaba puesta en la opción entre un término o su opuesto, lo que en física se denomina lógica binaria. Pero la lógica de la nueva era perceptiva en que vivimos es ambas/y, lo que en física se denomina lógica triádica.

El cine sinestésico puede funcionar como una fuerza condicionante para reunirnos con el presente vivido, en vez de separarnos del mismo. Mi uso del término sinestésico tiene el propósito de ser una forma de entender la significancia histórica de un fenómeno sin un precedente histórico. Efectivamente el término más descriptivo del nuevo cine es “personal”, porque es sólo una extensión del sistema nervioso del realizador.

Los opuestos armónicos del cine sinestésico son aprehendidos en la visión sincrética. Esta puede ser considerada como la capacidad de comprender una estructura total antes que analizar elementos singulares...sin diferenciar la identidad de una forma viendo sus detalles uno por uno, sino yendo al todo. El sincretismo es la combinación de una variedad de formas en una única forma. La impresión general de que el cine sinestésico y por lo tanto sincrético se encuentra vaciado de detalle o contenido, es una ilusión. Si genera la impresión de ser vacío, vago y general es sólo desde una mirada estrecha y superficial que no puede alcanzar su estructura comprensiva más amplia. Su contenido preciso, concreto se ha vuelto inaccesible e inconciente.

El cine sintestésico subsume a la teoría del montaje de Eisenstein y la visión de Pudovkin sobre el montaje como ligazón. Demuestra que estaban seguramente acertados pero no siguieron sus propias observaciones hasta su conclusión lógica. Quedaron limitados a la conciencia de sus tiempos. El cine sinestésico trasciende la noción de realidad. No corta al mundo en pequeños fragmentos, un efecto que Bazin (2001) atribuía al montaje, porque no está tan volcado a la descripción y explicación del mundo objetivo, en primer lugar.



Si el montaje es el análisis dramático de la acción, un film sin un montaje clásico evita al menos el cemento estructural del drama inherente al medio. Todo lo que faltaba para evitar el drama enteramente es excluir el contenido teatral para hacer que el contenido y la estructura sea la misma. Así estamos forzados a aceptar que el arte puro del cine existe casi exclusivamente en el uso de la superimposición. En el cine tradicional, la superimposición usualmente nos da la impresión de que dos películas ocurren de una vez en el mismo marco con sus connotaciones psicológicas y fisiológicas coexistiendo separadamente. En el cine sinestésico existe una única imagen total en metamorfosis. Esto no significa que tengamos que renunciar a lo que Eisenstein llamaba “montaje intelectual”. De hecho, el conflicto-yuxtaposición de efectos intelectuales se incrementa cuando ocurren al interior de la misma imagen. La ficción, la leyenda, la parábola, el mito, tradicionalmente han sido empleados para hacer comprensible la paradoja de dicho campo de multiplicidad no focalizada que es la vida. El cine sinestésico, cuya misma estructura es paradójica, hace de la paradoja un lenguaje en si mismo, descubriendo al orden (leyenda) encerrada en su interior.

## **Capítulo 6. La estética del cine**

### **6.1 La Estética**

Las creencias mitológicas influyeron en el arte y en la cultura de todos los tiempos. Dieron pasos agigantados y respuestas revolucionarias. Después vinieron las religiosas girando posturas y convicciones extremas y así sucedieron con la aparición de las nuevas ciencias.

En todas ellas, siempre se encontraba presente un tipo de estética característica, pero ¿Qué es la estética?

La estética es la rama de la filosofía que tiene por objeto el estudio de la percepción de la belleza. Formalmente se le ha definido también como una ciencia que trata de la belleza de la teoría fundamental y filosófica del arte.

La palabra deriva de las voces griegas “aisthethikê” (sensación, percepción).

Para la Real Academia Española, estética es la ciencia que trata de la belleza. De aspecto elegante. Armonía y apariencia agradable para la vista. Adjetivo perteneciente a la percepción o apreciación de la belleza.

Se han ido analizando hasta ahora los conceptos de percepción, estímulo, creencias o ideas, y en lo referente a la estética hace aparición un nuevo concepto: La belleza. Obliga a descubrir en detalle, dado que el ensayo pretende hilar como los estímulos influyen en la versión artística/estética de una obra cinematográfica en cuestión.

Belleza, para La Real Academia Española, de bello, es la propiedad de las cosas que hace amarlas, infundiendo deleite espiritual. Menciona La RAE además que esta propiedad existe en la naturaleza, en las obras literarias y en las obras artísticas.

Volviendo a los medios audiovisuales, y tomados como expresión artística, no se puede negar que tienen un contenido intencional que atrapa la atención del sujeto, por no decir que además disparan con un contenido intencionalmente emocional.

De aquí otro interrogante:

Razón versus Emoción
O
Razón y Emoción

Tabla 2 – Razón / Emoción

El cine adopta lo bello como estética, eso no quiere decir que todo lo que sea representado cinematográficamente sea bello, pero si es de cierta forma estético. La estética del cine es representada por un conjunto de elementos del discurso audiovisual que juntos generan el concepto estético de un film.

Edgar Allan Poe (1830) poeta, crítico y periodista romántico, demuestra cómo el principal objetivo del arte es provocar una reacción emocional en el receptor. Lo verdaderamente importante no es lo que siente el autor, sino lo que este hace sentir al receptor de su obra, que debe ser condicionado de manera que su imaginación sea la que construya el mensaje que transmite la obra, sin necesidad de que el autor lo exprese directamente.

La estética de una película se encuentra conformada por todo lo que es visible y audible en cuadro, es decir, todo lo que se ve y se oye conforma el concepto estético. La

utilización de elementos de la tecnología a la hora de rodar, influye de manera directa en el resultado del material audiovisual. No es el mismo el concepto estético del método de representación primitivo que el del método institucional, y esto se da por que los aspectos técnicos de ambos métodos poseían características completamente diferentes y también por que el discurso audiovisual no se encontraba completamente establecido en primera instancia. Los elementos fundamentales para la conformación estética de un producto audiovisual son tanto visuales como sonoros y pueden pertenecer o no a la diégesis.

Profundidad de campo / Distancia focal: En términos de fotografía, la manera en la cual una obra es registrada es directamente influyente hacia su estética, los valores establecidos en el momento del rodaje serán los que determinen ciertos aspectos formales de cámara como la distancia focal de sus tomas. Esto lo que hace es marcar cierta profundidad en cada una de las escenas de un film.

Ubicación de cámara / Tamaño de plano: Tanto el lugar donde se plante la cámara como el tamaño de plano que se utilice a la hora de rodar serán elementos encargados de delimitar el futuro montaje en términos estéticos.

Objetivo de cámara: El lente a utilizar también genera influencia en la estética, de allí en adelante todo será observado a través de dicho objetivo.

Tratamiento de la imagen: Elemento que entra en juego a partir del montaje, con previas imágenes registradas

Tratamiento del sonido: De qué manera el sonido será utilizado en el montaje.

El montaje, es considerado según algunos autores como el momento de consolidación estética de un producto audiovisual. Es notable indicar que si bien es en esta etapa en donde se consolida el conjunto de elementos, ya hay algunos de ellos provenientes de rodaje con criterios estéticos establecidos, algunos de ellos en pos del montaje también.

Gilles Deleuze (1994) define el montaje como la determinación del todo. "El montaje es esa operación que recae sobre las imágenes-movimiento para desprender de ellas el todo, la idea, es decir, la imagen del tiempo (...) Es preciso inclusive que el todo sea de alguna manera primero, que esté presupuesto...". A su vez, Aumont (1993) menciona al montaje como "Uno de los rasgos más evidentes del cine es que se trata de un arte de la combinación y de la disposición... Este rasgo es el que caracteriza, en lo esencial, la idea de montaje... El montaje se compone de tres grandes operaciones: selección, combinación y empalme; estas tres operaciones tienen por finalidad conseguir, a partir de elementos separados de entrada, una totalidad que es el filme...". Por último Aumont propone agregar uno más: el de la composición en la simultaneidad. Este criterio le permite ampliar su definición de montaje: "El montaje es el principio que regula la organización de elementos fílmicos visuales y sonoros, o el conjunto de tales elementos, yuxtaponiéndolos, encadenándolos y/o regulando su duración".

La relación que estos dos elementos mantienen a través del tiempo es de mera relevancia ya que no es posible hablar de estética sin mencionar de qué manera ha sido realizada. La tecnología es un aspecto fundamental a la hora de la creación cinematográfica, los elementos técnicos a disposición de un rodaje son claves a la hora de enmarcar los tipos de conceptos que serán utilizados.

Lo importante a remarcar en cuanto a conceptos estéticos se da en relación a los casos clave que se mencionaran en el ensayo.

## 6.2 Casos ilustrativos

A continuación, se ejemplificarán tres casos claves en los que según el autor de este ensayo la tecnología ha introducido un elemento nuevo y innovador a lo ya conocido para cada entonces en términos cinematográficos.

1 – Gran Asalto y Robo a un Tren. (*The Great Train Robbery*)

Año: 1903

Dirección: Edwin S. Porter

Guión: Edwin S. Porter y Scott Marble

Tradicionalmente, se considera que el film de Edwin S. Porter (cuyo título original es 'The Great Train Robbery') es uno de los primeros del género del Western. Aunque la trama es sólo sobre un episodio simple de transgresión de la ley, un robo a un tren, la película es incluida en el género del Western porque transcurre en el Oeste Americano. Los Western generalmente incluyen ciertos temas adicionalmente al escenario, grupos de personajes principales, rancheros, indios, scouts, mujeres solas de salón, bailarinas como un premio para el héroe. Los Western se ocupan de situaciones que traen aparejadas los extensos, desérticos e inexplorados territorios, por ejemplo, las luchas contra los indios o la fiebre del oro.

Esta película es una de las iniciadoras del cine clásico de montaje. Se denomina «cine clásico» a aquél que confirma un modo de acción tendiente a lo narrativo y a lo ficcional, cine del cual, con frecuencia, se indica a los norteamericanos Porter y Griffith como los pioneros. En esta adjudicación del título de pioneros, se citan precisamente

como los primeros films que avanzan hacia un relato cinematográfico –la que llevará la denominación extensa de cine clásico-, a “Asalto y robo al tren” (1903) y el film “El nacimiento de una nación” (*The birth of a nation*, Griffith, 1915). Desde el punto de vista de la tecnología que modifica de raíz la gramática del cine, el primer film produce el ingreso del procedimiento de “montaje paralelo”; mientras que el segundo veía el nacimiento del uso “dramático” del plano. Se observa que en oposición a la elaboración del trabajo sobre escenas –unidad espacio temporal- que caracteriza a los primeros films, la introducción del montaje paralelo, establece la posibilidad de conectar dos lugares distintos a través de una cadena temporal de simultaneidad. Añadamos que la vinculación temporal depende también del ordenamiento lógico que articula los acontecimientos. Por otra parte, el cambio en la dimensión del plano supone la posibilidad de establecer juegos de distancia para construir los objetos y los ambientes, en oposición a la distancia fija que era inherente a los primeros films.

Este fin de 1903 presenta otras innovaciones en su gramática: contenía una alternancia narrativa para estimular la acción, además de contener escenas que se abren y retiran de la herencia teatral en las que los actores ingresan y se alejan por los laterales. La profundidad y los primeros planos eran recursos que este director y otros pioneros del cine ensayaron ante un público adulto con limitada o completamente inexistente experiencia en este espectáculo que aún no contaba con diez años de vida, no obstante al finalizar la sesión, las licencias y convencionalismos de la narración filmica habían sido comprendidos por cualquier espectador. Se introdujo una linealidad lógica, temporal y espacial que no se habían visto hasta aquel momento, y fue el primer film con un guión elaborado.

Este film abre un período de enorme importancia en los primeros momentos de la criatura cinematográfica, como no, de la industria hollywoodiense. Lo son porque supusieron una transformación cualitativa en la forma y contenidos de las producciones. En este período, de 1900 a 1917, se establecieron los estudios cinematográficos en EEUU y se fijaron las bases del *raccord*, así como el llamado *modo de representación institucional* (MRI) o “corte en movimiento”, entre otras novedades técnicas y estéticas (Costa, 1985)

Con este film se produce un quiebre importante en lo que hasta aquel entonces había sido creado. Si bien el film utiliza técnicas de edición simples y la historia es netamente lineal, el hecho está en que se trata del primer film fuertemente narrativo. El autor innovó en términos de composición, el agregado de Porter a la estética de la comunicación audiovisual fue por un lado la entrada y salida de cuadro organizada y por otro la utilización de la profundidad de campo como un elemento compositivo para su obra.

Entrada / Salida de cuadro: Porter hizo que los ladrones del tren sean bien interpretados por sus espectadores, lo que el director hizo fue hacer que sus actores sigan una línea de narración, si salían de cuadro por derecha volverían a entrar por izquierda o al revés.





Figura 6 – Gran asalto y robo a un tren

Fotogramas extraídos del film. Disponibles en anexo.

Ambas imágenes son fotogramas de la película, en la imagen de la izquierda es posible observar a los personajes saliendo de cuadro por derecha, en el siguiente fotograma los personajes se encuentran ingresando a cuadro por derecha. Principio de ubicación e ingreso a cuadro organizado.

Utilización de Profundidad de Campo: El director utiliza este recurso para informar al espectador acerca de algo que está sucediendo detrás del ambiente en el que (al menos durante esa toma) se encuentra la acción.



Figura 7 – Gran asalto y robo a un tren

Fotogramas extraídos del film. Disponibles en anexo.

En ambos fotogramas, es posible observar como el autor plantea el cuadro de misma forma, un plano general amplio con la acción llevada a cabo por los personajes en centro de cuadro y siempre otorgando referencia al espectador a través de una ventana, en ambos casos con movimiento. Dado que a través de esas ventanas se observa el movimiento del tren.

## 2 – La Ventana Indiscreta (*Rear Window*)

Año: 1954

Dirección: Alfred Hitchcock

Guión: John Michael Hayes y Cornell Woolrich

Este film es productor de una ruptura realmente en el cine, es a partir de esta película en la cual Alfred Hitchcock marcó una nueva manera de componer y es la cámara subjetiva, se trata de observar a través de la cámara como si ésta ocupase el lugar de los ojos del protagonista. Inclusive, los movimientos realizados por la cámara ocupan el lugar de los ojos, haciendo el seguimiento de la visión que el protagonista tiene desde la ventana de su departamento. Algunos autores (entre ellos Truffaut) han mencionado este film como el comienzo del *voyeurismo* cinematográfico, yendo mas allá de la cámara subjetiva y otorgándole otro valor, el hecho de que una película muestre al espectador lo que los personajes realizan bajo un tono de espionaje.

La novedad técnica/ gramatical que se introduce en este film es la cámara subjetiva. Pero al mismo tiempo, existe un trabajo más sofisticado sobre lo que se denomina la información visual. La información visual son aquellos datos que hacen a la trama que se brindan exclusivamente mediante el montaje y el empleo de la puesta en escena, de la elección de planos, de encuadres, de la iluminación, de los decorados, de la banda sonora que Hitchcock lleva a cabo. Podemos ver en sus películas de esta época la combinación de planos que permiten la construcción de un código.

Hitchcock construye la presentación de un personaje por mecanismos completamente visuales, intenta entregar a través de las imágenes toda la información resumida. En *La ventana indiscreta* se expone en la primera escena al personaje de Jeff. En el primer plano se puede ver, a través de un movimiento de cámara, que va desde la visión del interior de su departamento hasta encuadrar su cara mientras duerme, luego su yeso donde se lee su nombre.

El movimiento de cámara continúa hasta enfrentar una cámara fotográfica rota. Este dato (construido sólo con una imagen) nos releva mucha información, a saber, primero que se trata de un fotógrafo y segundo que ha tenido un accidente en el desempeño de sus funciones. En este film se introduce con énfasis un elemento que caracterizaría en los años venideros la trayectoria de Hitchcock, la focalización sobre un personaje, el punto de vista es el de Jeff, el protagonista. El relato y el montaje que lo permite está completamente comprometido con los personajes (de Jeff, Lisa, la empleada), y el espectador se siente incorporado en el interrogante que articula la trama. La cámara queda (también ella “desvelada”) acompañando a Jeff las noches de desvelo e incluso en momentos en los que persiste un alto grado de intriga, como por ejemplo la escena en que Lisa ingresa en el departamento del vecino. Aquí la cámara expone toda la acción desde el punto de vista de Jeff, en ningún momento se coloca al lado de mujer, aproximándose a la acción.

La cámara esta ubicada la mayor parte del film en el interior de su departamento, muy pocas veces ésta se aparta del punto de vista de Jeff ubicándose en el exterior. Por ejemplo, esto ocurre cuando el señor Thorlwarld descubre quién se encontraba observando. Aquí la cámara sigue siendo subjetiva pero se coloca en el punto de vista

del asesino donde se puede ver el departamento de Jeff a oscuras por primera vez. En la oportunidad en que Jeff cae a través de su ventana al patio, la cámara se coloca en el exterior para mostrar aquel accidente.

En este film Hitchcock no transita los espacios libremente como sí lo hace en *Psicosis* (interiores como el motel, oficina, casa de Bates, psiquiátrico, auto...), sino más bien se respira una atmósfera claustrofóbica, de un interior extremadamente reducido, donde el espectador se experimenta tan inmovilizado como el protagonista con su yeso. Es precisamente la cámara subjetiva la que, además de la tónica de encierro, posibilita respiros con las subjetivas hacia el exterior, hacia el vecindario. Esto abre el relato hacia diversas subtramas, una en cada ventana. Sin embargo, el respiro no es intenso, ya que se puede divisar únicamente el pulmón (patio) de varios edificios, en donde una multiplicidad de ventanas reflejan la vida social del vecindario. El interior del departamento de Jeff es de reducidas dimensiones, y desde allí se pueden ver las subjetivas de los protagonistas. En muy pocas escenas, se modifica el emplazamiento de cámara y la condición del encuadre.



Figura 8 – La ventana indiscreta

Fotogramas extraídos del film. Disponibles en anexo.

En ambos fotogramas, es posible observar a través de los ojos del protagonista. En el primero la cámara se encuentra haciendo un movimiento de paneo, en el cual toma el lugar de los ojos del personaje y hace un recorrido visual por los edificios contiguos al suyo. En el segundo, el término *voyeur* se establece por completo al observar a un vecino suyo mientras este se afeita. A partir de esta película se comenzó a utilizar este recurso en todo tipo de obra audiovisual, desde la televisión hasta el videoclip.

### 3 – Bailarina en la Oscuridad (*Dancer In The Dark*)

Año: 2000

Dirección: Lars Von Trier

Guión: Lars Von Trier

El último film de Lars von Traer es un melodrama musical protagonizado por la famosa cantante islandesa Björk. En esta película que transcurre en los Estados Unidos de la década del '60, expone la tragedia de un personaje bondadoso pero caído en desgracia, cuyo infortunio la llevan a cometer un homicidio por el cual es sentenciada a pena de muerte. La tragedia que se vuelca sobre este personaje es subjetivamente aliviada por la fantasía. De esta manera, la trama se ve en forma constante acompañada por numeros musicales, cuyo colorido e intensidad, contrastan con los deslucidos colores de al realidad de Selma. La innovación tecnológica que se traduce en cambio de gramática cinematográfica es la introducción simultánea de 100 cámaras fijas para los musicales que se encargan de transmitir ese cuadro maniqueo y barroco que puede atribuirse a un mitad de camino entre el paraíso y el infierno.

Es este film de Lars Von Trier en donde entra en juego la posibilidad de hacer cine con cámaras digitales, la elección de este caso como ejemplificador de una ruptura se agrega al proyecto con el fin de observar las dimensiones de producción de esta película. El film se lleva a cabo de manera digital en su totalidad, y el elemento curioso se da en que durante diversas escenas el autor ofrece al espectador la visión de un mismo cuadro desde diferentes ángulos de cámara, casi infinitos (o no), pero limitados únicamente a la cantidad de cámaras dispuestas por el director mismo a la hora del

rodaje. Según una entrevista realizada a Lars Von Trier y presentada en los extras de la edición en dvd de la película, el rodaje contó con 100 cámaras digitales pequeñas, con el objetivo de registrar las escenas desde cuantos ángulos fueran posible.



Figura 9 – Bailarina en la oscuridad

Fotogramas extraídos del film. Disponibles en anexo.

Ambos fotogramas son de la misma escena, aquí es posible divisar el paso del tren desde una cantidad inconcebible de tomas, inclusive el autor se toma la licencia de romper el eje de la acción, contando con semejante cantidad de cámaras como para retomar el eje y romperlo cuantas veces considere necesario.

Este film quizá marca de forma contundente la muerte del celuloide. Las nuevas cámaras digitales vuelcan su información más compleja desde el mismo momento de la captura en la computadora, donde se manipula y se realiza el montaje. De alguna medida, se trata de una medida con efectos democratizadores: los materiales del cine digital son más accesibles que los del rodaje con celuloide.

La idea de las 100 cámaras era hacer lo mismo que se hacía con las cámaras de mano en las secuencias dramáticas, y esto es dar mayor libertad a la gente enfrente de las cámaras. Esto es así porque se pierde la idea de frente, y se amplían las dimensiones de la mirada cinematográfica para los actores. Esto implica liberar los controles, cubriendo la totalidad del espectro del campo escénico, y al mismo tiempo dando más libertad a los actores para perfomar a su gusto. El setting se termina volviendo como la transmisión de un evento en vivo. Las escenas de la danza se grabaron de una sola vez y no se unieron con montaje, para acrecentar el efecto del “vivo”. Las 100 cámaras se encontraban grabando todas al mismo tiempo, y luego los mejores ángulos eran seleccionados, esto sí, por montaje. Esto estaba permitido también por el uso de cámaras digitales Sony muy livianas, lo que no hubiera sido posible con las pesadas y aparatosas cámaras de 35mm tradicionales. Esto último hubiera sido, tal como lo manifiesta el mismo director, una pesadilla logística.



Para la escena final en que una imagen amplia, abierta, tipo cinemascopio, cabía en la apertura de video regular, se crearon lentes especiales. En video las caras se alargan ligeramente, pero se normalizan cuando se proyectan en las pantallas de cine más anchas.

Para ubicar las 100 cámaras se trabajaba con los planos de los escenarios en que se representarían los musicales. En cada escena la ubicación de las cámaras seguía criterios técnicos bastante estrictos. Existía una definición muy precisa de von Trier de cómo resolver cada escena a través de la colocación de estas cámaras. Les tomaba dos días montar, fijar en las estructuras que rodeaban al ambiente las 100 cámaras, luego probar su marco y su toma.

Se requería tener un control central para las 100 cámaras donde se reuniría el director de actores, el director de bailarines y el director de fotografía para corroborar lo que se estaba haciendo con estas cámaras. Este control estaba escondido entre la naturaleza que rodeaba a las escenas cuando éstas eran exteriores. En este control había 10 monitores con un tablero de operaciones desde el que se podía controlar las imágenes que transmitían las 100 cámaras. En otro televisor se hacía una mezcla aleatoria, como un ejemplo de lo que daría tal ejercicio.

El resto de la película, es decir, excluyendo las partes musicales, sí se graba con una cámara grande de las usadas profesionalmente en forma tradicional. Estas imágenes eran transformadas mediante las técnicas de láser, en busca de compatibilidad con las imágenes digitales y alta definición en el registro. Es decir, se utilizan medios electrónicos para combinar lo registrado con las cámaras digitales livianas y la cámara

tradicional de mayor tamaño, generando un efecto de distorsión de la imagen de la cámara tradicional para que se acoplase con las de las cámaras digitales. Esto era necesario para producir una secuencia coherente.

Hubo un total de 67 horas grabadas de musicales, lo que implicó un trabajo de mucha gente y más de 5 meses para seleccionar las imágenes que efectivamente serían usadas en el film y tratarlas del modo en que señalábamos anteriormente y hacer el resto de la post-producción. La técnica demostró requerir de muchas horas posteriores de post-producción.

Lo que parte de estos casos claves, es el hecho de la constante evolución del sistema del discurso audiovisual, las posibilidades infinitas de creación estética que van surgiendo a partir de la creación de nuevas herramientas provenientes del ámbito tecnológico con los cuales su utilización pasa a ser elemento de algo novedoso. Es decir, cada advenimiento es un hecho que no queda únicamente en plano técnico, cada desarrollo posee en si mismo un proceso y en aquí donde se enriquece, a partir de la utilización en pos de la creación.

## **Capítulo 7. Otra Mirada.**

### **7.1 Una mirada hacia atrás**

A lo largo de la historia se habló siempre de una estética inspirada en la anterior. De una estética con influencias. Desde la clásica antigüedad y hasta el presente, los cambios culturales provocaron y siguen provocando cambios estéticos.

Se puede observar que la estética medieval era totalmente religiosa, en Grecia lo bello pasó por lo místico. En el período helenístico por lo trágico y en el renacimiento por la naturaleza. Con el Manierismo, las cosas no se representan tal como son. Y con el idealismo la relación virtud y perfección encontraba lo bello. Así en el Romanticismo, lo sublime se apartaba de la realidad, y hasta se aisló al artista. En adelante nuevas y nuevas estéticas, sociológicas, psicológicas, culturales, etc (Ceram, 1965).

Parte de aquí un nuevo interrogante o tal vez un respuesta prematura.

En todas las épocas, las tendencias jugaron un rol protagónico que tuvo que ver con las percepciones, las emociones, las creencias, las ideas y finalmente la instalación de todas esas, juntas y del brazo con la tecnología. Evoluciones como la aparición de la fotografía, capaz de reproducir con fidelidad absoluta su modelo, o los medios mecánicos de reproducción de las obras, que las introducen en el conjunto de los bienes de consumo en nuestra sociedad, suponen a principios del siglo XX una verdadera convulsión para la teoría y la práctica artísticas. Así no sólo el campo de estudio de la estética sino el propio campo de trabajo del arte se orienta hacia una profundísima corriente autorreflexiva que ha marcado todas las corrientes artísticas del siglo XX.

Hoy en día, las artes han tomado una posición de masividad que antes no tenían, el acceso a la información es cada vez mayor y a su vez cada vez mas diverso, la gente tiene la posibilidad de manipular elementos creativos o artísticos con mayor facilidad que en la época de las vanguardias, entonces a partir de aquí parte el siguiente interrogante: ¿Qué rol juegan los advenimientos tecnológicos en esto?

Claramente la respuesta podría ser que el rol que juegan es favorable, ya que en muchos casos la tecnología reemplaza viejos métodos o herramientas de creación debido a su fácil manejo y pequeños tamaños. Pero observándolo de otra manera se podría decir que el papel que las nuevas tecnologías están ocupando hoy en día puede ser contraproducente hacia un futuro cercano, la saturación de contenidos, el exceso de canales de distribución y exhibición hace del arte efímero algo mas efímero aún y hasta con fechas de vencimiento imprevistas, ya que la aparición de conceptos artísticos y estéticos es tan rápida que ni siquiera alcanzan a establecerse por completo cuando ya una nueva visión se encuentra ocupando ese lugar.

## **7.2 Una mirada distinta**

Las corrientes artísticas siempre han llevado a cabo cierta autogestión y una auto elaboración de contenidos, ya planteada la problemática de la saturación en relación a los contenidos artísticos de hoy en día es importante saber cómo son las raíces de todo movimiento con el fin de poder alejarse de ellas, como para explorar otros terrenos de creación, pero siempre tenerlos presentes para volver a los mismos en caso de que las disciplinas no estén yendo en buen camino. Es decir, es necesario poder innovar en términos creativos, siempre partiendo de una disciplina sólida pero también es necesario tener en cuenta el origen de las mismas, aquellas que se esté intentando transgredir, con el objeto de la innovación. El cine es un elemento de trasgresión como otras tantas

corrientes del arte. Es claro el ejemplo del Dogma 95 que nace para romper con algunas reglas tácitas del cine, pero lo hace poniendo nuevas reglas. Algo contradictorio, pero transgresor al fin. En síntesis, para poder deformar, transgredir, recrear, modificar o reinventar algo de la creación es fundamental conocer el origen de ello.

## **Capítulo 8. La mirada en el presente.**

### **8.1 El lugar de la creación**

El mundo interno se construye alrededor de imaginarios. Los afectos, los sentimientos, las intuiciones, la capacidad de asombro, la interpretación, la creatividad y la estética.

De esos imaginarios surgen las preguntas, y los disparadores que se encargan de generar nuevas inquietudes, dispuestas a ser elaboradas para su resolución.

El hombre de todos los tiempos miró lo cotidiano de distintas manera. Así fue afirmando su identidad con pasión, con temores y esperanzas, con sueños y proyectos y trascendió la repetición y la rutina del trabajo, de la producción, de la competencia, de las exigencias esclavizantes del mundo. Esa apertura humana impulsada siempre por la necesidad de superarse. Y las emociones siempre presentes. En este caso las emociones que entran en juego corresponderían a justificar un devenir de la creación, el contemplar el mundo con ojos creativos, partiendo de las emociones que se encargan de generar dicha necesidad, la necesidad de superarse, de atravesar etapas, de crear.

La tecnología colabora acelerando distintos impactos. Con la aparición del medio audiovisual se generaron nuevas perspectivas y se alimentó un nuevo espíritu creativo.

El arte se ubica en la trascendencia personal y social a través de múltiples narraciones simbólicas.

En este punto se dan la mano los estímulos, la percepción, las ideas, las creencias, y la creación. Con un eslabón central, inherente a toda dimensión humana: *La comunicación*. En todos los tiempos hubo curiosidad y en todos los tiempos hubo necesidad de trascender.

Hoy los advenimientos tecnológicos contribuyen de manera incesante y se convierten en un torbellino disparador de impactos. Pero el arte va de la mano y con la misma rapidez (Zunzunegui, 1994).

Nuevas fuentes de inspiración, nuevas costumbres, nuevas metodologías.

El hombre no cesa, no se detiene. Siempre queda atrapado por su innata curiosidad. Por la necesidad de realizarse y de expresarse. Pero también queda atrapado de las variables que arroja el sistema cultural

El arte tiene una dimensión social. No hay arte sin comunicación y no hay comunicación sin sociedad.

## **Conclusión**

El cine llega para producir cambios y deviene con una revolucionaria tecnología que escapa a las emociones y sensaciones conocidas. Por un lado con las imágenes plasmadas y secuenciadas de tal manera que imposibilitan al espectador, curioso por naturaleza, dominar el impulso de la indiferencia y por otro el sonido en conjunto con las imágenes, despliegan la más variada gama de emociones e interpretaciones que cualquier ser humano es capaz de hacer. Y con las interpretaciones el mundo del simbolismo, ligado a la propia estética que subyace de las tendencias.

Hoy la magia, la poesía, la religión, el poder y las jerarquías, todas se agrupan en un sin número de disparadores que conjugan una nueva estética. Un nuevo concepto de belleza. Una nueva manera de mirar, de sentir y de dar respuesta al mundo.

El cine es el eje, pero a su alrededor giran posiciones existenciales, filosóficas y culturales que han cobrado tal magnitud que donde el sentido de lo bello es tan disperso como universal. La tecnología es un fenómeno que llega y muchas veces no termina de instalarse cuando aparece otra con nuevo avance. Los estímulos que devienen con esa rapidez movilizan un mundo de ideas y creencias en las que a veces el intérprete queda preso más de una posición curiosa frente al avance que de una posición estética frente a la vida. Parecería que en estos tiempos, la estética fluye porque los avances tecnológicos apuran y no permiten que se instale una nueva manera de mirar constante, es decir, esas nuevas maneras de mirar que parecieran instalarse, de repente se convierten en elementos efímeros que dan el pié a la próxima fórmula, y así sucesivamente, generando nuevos conceptos en distintos planos, así como artísticos y de comunicación, haciendo referencia tanto a las representaciones del arte como a los medios de exhibición y comunicación.



La estética se presenta como el resultado creativo de cada agitación innovadora. El cine vino a convulsionar la estética y con los avances tecnológicos aparecen y seguirán apareciendo nuevos cambios en las manifestaciones artísticas.

Y las respuestas las da el mestizaje de una era que tiñe todas las expresiones naturales del hombre, producto de los impactos incesantes que atrapan la atención, lo obligan a secuenciar distintas emociones y consecuentemente una nueva manera de mirar.

En un extremo el cine y en el otro la estética, abrazan las condiciones del espectador que elige recibir los estímulos anticipados habida cuenta que se anticipa a un juego de emociones perceptivas e interpretativas recreándolas en expresiones personales nuevas y creativas.

Las leyes de la percepción están intactas. El circuito estímulo y respuesta también está intacto. El cerebro capta conforme la ley de creación natural. Pero no se detiene ni se detendrá. Elaborará “nuevas imágenes” y en consecuencia “nuevas creencias” y en consecuencia “nuevas interpretaciones”.

El disparador incesante en este caso es el medio audiovisual y su manera de comunicar. Y el arte en un devenir constante, fluye y recorre el infinito imaginario. Se alimenta y recrea. Devuelve un sentido renovador de la estética y la convierte en situación de cambio constante. Manipula con el devenir tecnológico el más variado de su concepto. Lo bello en ese sentido también está intacto, porque la belleza en la línea del tiempo dio respuestas para cada etapa. Hoy responde al medio audiovisual con un mecanismo genuino. De la curiosidad, a la idea, de la idea a la creencia y de la creencia a la interpretación. Origen de toda expresión artística. Hoy en día pareciera que la estética ha dejado de abocarse a la búsqueda de lo bello, y ha logrado obtener una posición en la

cual una composición estética puede ser bella pero también puede no serlo, otorgando relación a la cantidad de nuevas visiones que aparecen constantemente, a la aparición de nuevos medios de difusión y exhibición de dichas visiones.

El cine masificó la estructura perceptiva y el arte sensibilizó el desarrollo de las habilidades creativas en el espectador, gracias al avance de una tecnología que toma las demandas y las moldea con disparadores de sensibilidad y estética. Receta que convierte al espectador en el protagonista de su propio mundo creativo, capaz de ser él mismo quien decide qué crear y que observar.

El cine también se nutre de las demás disciplinas creadas a partir de un mismo discurso, la aparición de la televisión, el video, el cine arte, el video clip, el video minuto y la comunicación visual no narrativa provoca de esto un texto audiovisual en constante desarrollo.

El cine y el género aproximan un romance con el espectador en el que mucho tiene que ver la estética y los advenimientos tecnológicos. Estos últimos encargados de persuadir y atrapar cada uno con sus armas la sensibilidad que no duerme en ningún ser humano. La que lo hace libre de interpretar y de crear.

Parafraseando al doctor Kertesz (1996) las premisas *pienso, veo, siento y hago* dan respuestas a la intimidad más cercana del *cine como estética y medio audiovisual de comunicación* en donde el esquema de una comunicación básica se plantea entre un receptor de contenido, el espectador y emisor de contenido, la obra audiovisual en cuestión.

Las artes representativas han sabido en cada momento de la historia adaptarse a sus condiciones materiales de posibilidad. Esto mismo sucederá con el cine en la era

cibernética y digital. Un contacto más sensible con la condición humana fuerza al cine a moverse más allá de la condición humana objetiva hacia nuevos territorios hasta el momento fuera de su alcance. Existe numero evidencia que muestra que todos los tipos y géneros de cine, como se ha probado en este trabajo, han sentido el profundo impacto de la televisión y los medios digitales, y que este es el puntapié para moverse hacia sinestésis de forma inevitable. La progresión naturalmente incluye puntos intermedios hacia un mayor “realismo”, el *cinéma-verité* (por ejemplo, la propuesta de von Trier de que rodeando al actor de un incontable número de cámaras éste perdería la referencia de frente y se conduciría con más libertad, es decir, con más verdad), antes del definitivo y completo abandono de la noción de realidad en sí misma. El hecho de que nos encontremos en este período en el pico de la era realista queda demostrada por efectos cinematográficos como los antes expresados (para no hablar de la difusión de los realities como género impuesto en la TV).

De allí que abunden las obras en que se produce una combinación inteligente entre los textos guionados e improvisados, en los que el actor al azar llena con su espontaneidad el lugar de una caracterización predeterminada y predestinada. Con todo, precisamente porque intentan aproximarse a la realidad objetiva sin efectivamente ser reales, estos films continúan en la tradición y convención de Hollywood, con la excepción de las presencia de cámara o la percepción del nivel del proceso.

Para terminar hay que reforzar la idea de que se cumple la hipótesis que guió el comienzo de nuestro trabajo. Las innovaciones tecnológicas en el cine han instalado puntos de quiebre en la concepción de la gramática del cine.

En el caso de la primera película analizada, *Asalto y robo al tren*, se comprueba que a diferencia del trabajo sobre escenas –unidad espacio temporal- que era propia de

los primeros films (como *Viaje a la luna*), se incorpora el montaje paralelo, quedando así instalada la posibilidad de conectar dos lugares distintos a través de una secuencia temporal simultánea. Hay un avance notable también en relación al fuera de campo, a la profundidad del campo y al alejamiento de los patrones del teatro y la ópera para coordinar los movimientos de los actores.

En *La ventana indiscreta* se introduce con intensidad un elemento que enmarcaría la posterior trayectoria de Hitchcock, la focalización sobre un personaje, el punto de vista del protagonista, en su ansiedad, tensión y padecimiento. El relato y el montaje que lo posibilita se encuentra comprometido con los personajes. Esto es posible gracias a avances tecnológicos en la movilidad de las cámaras, el tratamiento de la imagen y las técnicas de montaje y edición.

Finalmente, *Bailarina en la oscuridad* quizá señala de forma clara la muerte del celuloide. Hay un trabajo complejo con multiplicidad de cámaras livianas digitales, con los que se puede agotar las posibilidades de capturar un escenario. Al mismo tiempo, la tecnología permite un proceso complejo de combinación de registros hechos con la cámara tradicional pesada y registros hechos con las cámaras digitales livianas, jugando entonces con las posibilidades que ofrecen los dos tipos de cámara.

## Referencias bibliográficas

- Aumont, J. (1993) *Estética del Cine*, Barcelona. Editorial Paidós. 3ª reimpresión.
- Aumont, Jacques (1995) *Historia general del cine*. Madrid, Cátedra
- Aumont, Jacques (1997): *El ojo interminable*. Buenos Aires. Argentina. Paidós
- Bazin, André (2001) *¿Qué es el cine?*. Madrid, Rialp
- Blatner, H. A. (1973) *Acting in, Practical applications of Psychodramatic methods*, New York, Springer Publishing company.
- Burch, Noel (1987) *El tragaluz del infinito: contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Madrid, Cátedra
- Casetti, Francesco. (1986). *El film y su espectador*. Madrid, España. Grupo editorial Fabbri
- Ceram, C. W (1965); Donato Prunera, trad. *Arqueología del cine*. Barcelona, Destino.
- Deleuze, G. (1994). *La Imagen Movimiento*. Barcelona, Editorial Paidós.
- Dudley, Andrew (1981) Alsina Thevenet, D. trad. *Las principales teorías cinematográficas*. Barcelona, Gustavo Gili
- Feldman, Simón. (1995). *La composición de la imagen en movimiento*. Barcelona. España. Editorial Gedisa. S.A.
- Fernández Díez, F.; Martínez Abadía, J. (1997) *La dirección de producción para cine y televisión*. Barcelona, Paidós.
- Fernández-Tubau, Valentín (1994) *El cine en definiciones*. Barcelona, Ixia Llibres
- Gaudreault, A. y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico*. Buenos Aires. Argentina. Paidós
- Gubern, Román (1993) *Historia del cine*. Lumen, Barcelona, (2ª edición).

- Koffka, K. (1922). *Teoría de la Gestalt*. Berlin. Editorial Northampton.
- McLuhan, Marshall (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill
- Nekes, Werner (1995) *¿Qué sucedió entre las imágenes?* En Revista Mutantia 5/117
- Perls, F. (1974). *Sueños y existencia*. Chile. Editorial Cuatro Vientos.
- Perls, F. (1978). *Esto es Gestalt*. Chile. Editorial Cuatro Vientos.
- Ramos, Jesús. Marimon, Joan (2003) *Diccionario incompleto del guión audiovisual*". Océano
- Retamal, Christian (2005). «¿Por qué la vida no es en Cinemascope?» En *El rapto de Europa*. Nº 7. Madrid.
- Tarkovski, A. (2000) *Esculpir en el tiempo*, Madrid, Rialp
- Youngblood, Gene (1970). *Expanded cinema*. Dutton y Co.
- Zunzunegui Díez, Santos (1994) *Paisajes de la forma: Ejercicios de análisis de la imagen*. Madrid, Cátedra

## Bibliografía

- Abruzzese, Alberto. (1978) *La imagen filmica*. Madrid: Editorial Gustavo Gill
- Allen, R. y Douglas, G. (1995) *Teoría y práctica de la historia del cine*. Buenos Aires. Argentina. Paidós.
- Aparici, R. (1993): *La revolución de los medios audiovisuales*. Madrid, España. Ediciones de la Torre.
- Aumont, J. (1993) *Estética del Cine*, Barcelona. Editorial Paidós. 3ª reimpresión.
- Aumont, Jacques (1995) *Historia general del cine*. Madrid, Cátedra
- Aumont, Jacques (1997): *El ojo interminable*. Buenos Aires. Argentina. Paidós
- Bazin, André (2001) *¿Qué es el cine?*. Madrid, Rialp
- Blatner, H. A. (1973) *Acting in, Practical applications of Psychodramatic methods*, New York, Springer Publishing company.
- Burch, Noel (1987) *El tragaluz del infinito: contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Madrid, Cátedra
- Casetti, Francesco. (1986). *El film y su espectador*. Madrid, España. Grupo editorial Fabbri
- Ceram, C. W (1965); Donato Prunera, trad. *Arqueología del cine*. Barcelona, Destino.
- Chion, Michel. (1990). *El Cine y sus oficios*. Bordas, París. Ediciones Cátedras, S. A.
- Deleuze, G. (1994). *La Imagen Movimiento*. Barcelona, Editorial Paidós.
- Dudley, Andrew (1981) Alsina Thevenet, D. trad. *Las principales teorías cinematográficas*. Barcelona, Gustavo Gili

- Feldman, Simón. (1995). *La composición de la imagen en movimiento*. Barcelona. España. Editorial Gedisa. S.A.
- Fernández Díez, F.; Martínez Abadía, J. (1997) *La dirección de producción para cine y televisión*. Barcelona, Paidós.
- Fernández-Tubau, Valentín (1994) *El cine en definiciones*. Barcelona, Ixia Llibres
- Gardner, H. (1996) *La Nueva Ciencia de la Mente*. Barcelona. Editorial Paidós.
- Gaudreault, A. y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico*. Buenos Aires. Argentina. Paidós
- Gubern, Román (1993) *Historia del cine*. Lumen, Barcelona, (2ª edición).
- Kerman, B. (1990). *Nuevas ciencias de la conducta. Aplicaciones para el tercer milenio* Buenos Aires. Argentina. Editorial Uflo.
- Koffka, K. (1922). *Teoría de la Gestalt*. Berlin. Editorial Northampton.
- McLuhan, Marshall (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill
- Nekes, Werner (1995) *¿Qué sucedió entre las imágenes?* En Revista Mutantia 5/117
- Perls, F. (1974). *Sueños y existencia*. Chile. Editorial Cuatro Vientos.
- Perls, F. (1978). *Esto es Gestalt*. Chile. Editorial Cuatro Vientos.
- Ramos, Jesús. Marimon, Joan (2003) *Diccionario incompleto del guión audiovisual*". Océano
- Retamal, Christian (2005). «¿Por qué la vida no es en Cinemascope?» En *El rapto de Europa*. Nº 7. Madrid.
- Tarkovski, A. (2000) *Esculpir en el tiempo*, Madrid, Rialp
- Youngblood, Gene (1970). *Expanded cinema*. Dutton y Co.



- Zunzunegui Díez, Santos (1994) *Paisajes de la forma: Ejercicios de análisis de la imagen*. Madrid, Cátedra