



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**

# **La experiencia estética en el cine**

**T E S I S**

que para obtener el grado de

**DOCTOR en CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES con orientación  
en CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

Presenta

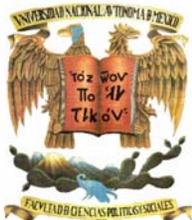
**Vicente Castellanos Cerda**

Tutora: Dra. Ana Adela Goutman Bender

Miembros del Comité Tutorial:

Dra. Carola García Calderón

Dr. José Antonio Ugalde Montalvo



México, D.F.

2004



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A las mujeres: Penélope, Cynthia, Gloria, Ana.

A la UNAM.

Al cine.

Esta tesis recibió el apoyo del CONACYT para su  
realización gracias a una beca nacional  
para cursar estudios de doctorado.

# Índice

<b>Introducción</b>	4
<b>1. Teoría y análisis cinematográfico</b>	
Presentación.	15
1.1. Los estudios contemporáneos del cine.	16
1.2. Análisis.	23
1.2.1. Corpus del análisis.	35
1.2.2. Constantes y diferencias del corpus	40
<b>2. Experiencia psicológica</b>	
Presentación.	46
2.1. Experiencia estética, sensibilidad y máquina.	48
2.2. Condiciones ambientales, perceptivas y psicológicas de la experiencia estética en el cine.	51
2.3. De la percepción a las formas internas de la mente: atención, memoria e imaginación.	55
2.4. Análisis	61
2.4.1. Pulp Fiction o el desorden en los bordes del relato.	63
2.4.2. Memento o contra la linealidad temporal.	74
2.5. Derivaciones del análisis.	82
<b>3. Experiencia del aparato.</b>	
Presentación.	85
3.1. El lenguaje del cine: primeros debates.	86
3.2. El microcosmos del film: los lenguajes del aparato.	91
3.2.1. Elementos de los lenguajes cinematográficos: de la abstracción a la experiencia concreta.	93
3.3. Estética semiológica.	99
3.4. Análisis.	104
3.4.1. Road to Perdition o tres momentos cinematográficos.	106
3.4.2. Amar te duele o el amaneramiento mexicano.	117
3.4.3. Amélie o el juego de las intersecciones contradictorias en el código cinematográfico.	126
3.5. Derivaciones del análisis	139
<b>4. Experiencia del pensamiento.</b>	
Presentación.	142
4.1. La razón logopática.	145
4.2. Del registro del movimiento a la imagen-movimiento y a la imagen-tiempo.	148
4.3. Cine, lenguaje y pensamiento.	156

4.4.	Semiótica, ciencias cognitivas y cine.	159
4.4.1.	Semiótica y psicoanálisis.	160
4.4.2.	La respuesta cognitiva estadounidense.	163
4.4.3.	La respuesta de la semiótica cognitiva cinematográfica.	165
4.5.	El cine: materia signaléctica.	169
4.6.	Estética y pensamiento.	170
4.7.	Análisis	173
4.7.1.	The Matrix o la transformación del índice cinematográfico en la era digital	175
4.7.2.	Minority Report o el juego de los montajes.	201
4.8.	Derivaciones del análisis.	213
<b>5. Experiencia de la relación.</b>		
	Presentación.	215
5.1.	El tercer sentido y la experiencia estética en el cine.	216
5.2.	Derivaciones del tercer sentido y del punctum.	221
5.2.1.	Experiencia estética y psicoanálisis.	221
5.2.2.	El punctum industrializado.	223
5.2.3.	El punctum y lo sublime.	225
5.3.	Comprensión y experiencia estética.	226
5.4.	Análisis	231
5.4.1.	2001, una odisea del espacio o el tratado del origen de la cultura.	233
5.4.2.	Eye Wide Shut: forma cinematográfica y experiencia estética.	247
5.5.	Derivaciones del análisis.	257
	Conclusiones	260
	Bibliografía	274

## Introducción

*“Tan sólo señalo los lugares donde el filme duele, en donde puede aprenderse alguna cosa padeciéndola”  
Julio Cabrera (1999)*

Este trabajo inicia justo ahí donde otros dos tipos de textos suelen terminar. En primer lugar, nos referimos al texto audiovisual nombrado por todos como película, pues este artificio de luz, sombra y sonido es el que ha motivado las reflexiones aquí expuestas. En segundo lugar, inicia donde algunos textos de teoría cinematográfica tan sólo señalan que, después de todo, siempre hay algo entre el film y el espectador que escapa a la lógica de la teoría, sea semiótica, psicoanalítica o sociológica.

El tema de la experiencia estética ha significado salir de las teorías clásicas cinematográficas para plantear un cambio de perspectiva, es decir, fue necesario mirar hacia un espectador consciente de sus emociones y procesos intelectivos antes, durante y después de **experimentar** una película. Para dar cuenta de la relación entre película y espectador se abrieron cerrojos que en no pocas ocasiones llevaron a cuartos oscuros.

En este sentido, la asistencia a una sala cinematográfica ha significado un momento de búsqueda y de duda para la mayoría de los espectadores. De búsqueda de placer de ver, oír y saber sobre los mundos posibles de la película, pero también de duda porque se teme que las expectativas no se cumplan. Este problema, en un primer momento inefable, ha conducido el estudio de las formas y los contenidos del cine a favor de la comprensión del papel del espectador en la generación de sentimientos e ideas.

Un número considerable de pensadores del fenómeno cinematográfico se ha detenido varias veces cuando cree que ha hallado una respuesta, para después, irremediablemente, perderla. Por ejemplo, se puede pensar en los estudios de recepción que han considerado a un sujeto cinematográfico condicionado social y culturalmente que asiste al cine para ver reflejada su realidad. Por su parte, las investigaciones sobre el consumo cultural enriquecieron las explicaciones acerca del espectador porque no redujeron este consumo simbólico a procesos económicos o a la suma de opiniones, por el contrario, lo concibieron en el marco de una red cultural diferenciada de instituciones, prácticas y representaciones, donde la experiencia social resiste a cierto tipo de subordinación. Una tercera categoría de estudios sobre recepción es la proveniente de la literatura, en estos acercamientos se ha comparado la lectura de una obra con el proceso

de comunicación a partir de parejas conceptuales como autor y lector implícitos, narrador y narratario, código y mensaje, en el marco de un proceso comunicativo con miras a construir un espectador modelo.

Pero, la pregunta central queda aún sin respuesta: ¿cuál es la relación sensible entre espectador y película?, ¿qué quiere decir para un espectador: **esta película me libera o esta película me oprime?** Nosotros intentamos una respuesta diferente a los acercamientos tradicionales, por lo que partimos de un principio rector: **la experiencia estética en el cine es una experiencia sensible impactantemente emotiva y cognitiva.**

En consecuencia, se evidenció la necesidad de proporcionar otras explicaciones a las relaciones del espectador con el pensamiento, la emoción y la sensibilidad movilizadas por la película. El hecho de dar cuenta de los procesos de estructuración de un objeto estético (el film) y de sus respectivos efectos en la construcción de significados, nos condujo a ese cambio de mirada, siempre con el espíritu de rescatar o replantear las explicaciones de una de las formas culturales más complejas de nuestro tiempo.

Un estudio de estas características implicó no sólo otra forma de concebir las relaciones entre film y espectador, sino también llevó a una reconsideración de los estudios de la estética aplicados a los fenómenos cinematográficos, pues la teoría estética del cine únicamente ha hecho referencia a las películas de calidad excepcional, o bien, a los elementos expresivos del cine: la música, los géneros, la estructura narrativa, la imagen y el montaje. También se ha hablado de la estética en el cine cuando se le compara con la pintura, la novela, el teatro, la música, es decir, cuando se establecen los vínculos, influencias y diferencias de una película con otras formas artísticas. Existe otro tipo de estudios: la estética del cine se ha referido a la historia de los estilos cinematográficos en cuanto medios de expresión o amaneramientos en las posibilidades artísticas de la cámara, el sonido y el montaje.

Aquí propusimos, como ya dijimos, un giro, **la estética como el estudio de la sensibilidad.** Por ello, partimos de una actitud fenomenológica que produjo en el sujeto cognoscente un tipo de entendimiento acerca del mundo y de él mismo. Esta actitud nos llevó a explicar el fundamento estético de los objetos, eventos y sensaciones generados por un film en particular, o mejor aun, por un fragmento. Por un acto de conciencia

intencional, se tomó una dirección: la de la **sensibilidad**, porque cuando estamos conscientes de algo, el fenómeno revela su esencia.

Sensaciones y pensamientos unidos, en sí cuerpo y mente, se reencuentran en la experiencia cinematográfica que produce una visión restituida del mundo.

En función de lo anterior, el objetivo del presente trabajo se puede resumir en la siguiente idea:

- Explicar la experiencia estética del espectador de cine como una forma de la experiencia sensible que es a la vez intelectual y afectiva, la cual se constituye como una revelación para el espectador y transforma su percepción y conocimiento del mundo.

El desciframiento de la experiencia estética en el cine, nos condujo también al campo filosófico, al de las ciencias sociales, a los estudios teóricos y analíticos del cine. Precisamente, porque éstos enmarcan el presente trabajo, los objetivos particulares se resumen así:

- Comprender cómo la unión máquina-sentimiento permite no sólo el análisis de la forma cinematográfica, sino que también ayuda a entender cómo el dispositivo tecnológico del cine problematiza la vida del espectador al alterar las concepciones y valores atribuidos a la realidad inmediata.
- Estudiar las teorías de cine con la finalidad de buscar explicaciones de un fenómeno que contiene múltiples dimensiones: filosóficas, semióticas, estéticas, artísticas, comunicativas y socio-culturales.
- Analizar fragmentos o ciertos elementos de películas que se caractericen por subvertir el orden lógico o natural de las cosas para comprender aquello que libera u oprime al espectador.

Ahora bien, la unión máquina-sentimiento produjo, como lo señaló uno de los primeros filósofos cinematográficos, Jean Epstein, la problematización del tiempo, del espacio y de los objetos que el cine captura con su dispositivo tecnológico, es decir, **por un lado tenemos un mecanismo de simulación poderosísimo, por otro, a un individuo que experimenta el mundo a través de una ventana abierta**. En este cruce es donde la experiencia estética se asoma con cuatro caras: 1) la psicológica, 2) la del aparato, 3) la del pensamiento, 4) la de la relación. La psicológica porque es el individuo quien ajusta los

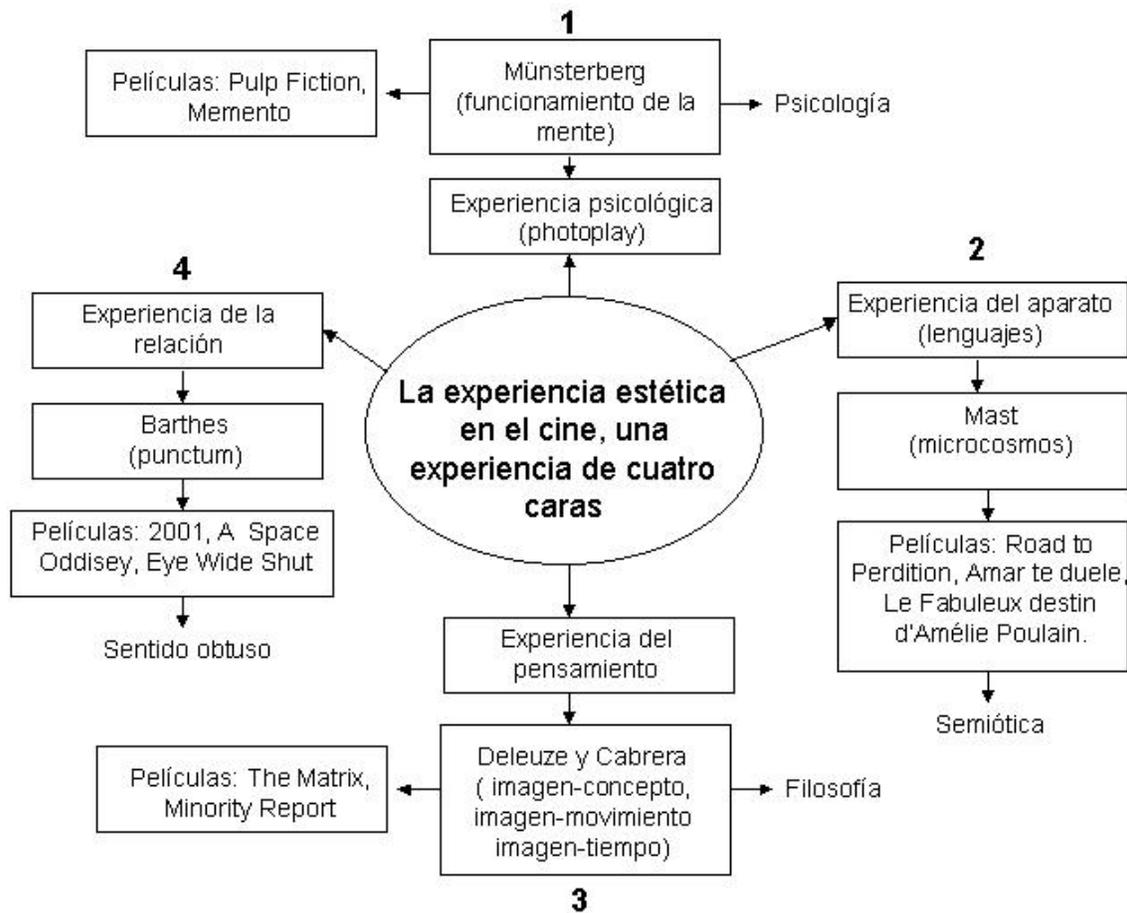
sucesos de la pantalla cinematográfica a las formas de la mente: la atención, la memoria, la imaginación y la emoción. La del aparato porque el cine es un sistema integrado y secuencial de signos espaciales, temporales y objetuales dentro de un microcosmos. La del pensamiento porque no sólo ofrece una representación del mundo, sino también una nueva manifestación de éste, revelada en una racionalidad **logopática**, ya no a través de conceptos, sino de imágenes-tiempo e imágenes-movimiento. La de la relación porque nos remite a nosotros mismos: lo que recordamos de un film es tan sólo el detalle, el momento justo, **lo mínimo que despierta una emoción o una idea muy personal**.

Cada uno de estas caras ha sido desarrollada por algunos de los más influyentes teóricos y filósofos del cine: Hugo Münsterberg (1916), Gerald Mast (1977), Gilles Deleuze (1983-1985), Julio Cabrera (1999) y Roland Barthes (1986 y 1989). Los cuatro, sin dejar de hacer referencia a otros pensadores, nos guiaron en la comprensión del fenómeno de la experiencia estética en el cine porque, a pesar de las diferencias de origen, descubrimos en ellos al menos tres coincidencias: 1) el convencimiento de alejarse de una especie de conformismo apriorístico en la relación film-espectador; 2) el de generar un acercamiento analítico con el texto fílmico; 3) el de preocuparse por ampliar las cuestiones de la sensibilidad del espectador, las del sentido en cuanto significación y del reconocimiento de un mundo cinematográfico inestable e inefable.

Asimismo y en esto coinciden casi todos los autores mencionados, en el cine existen verdaderos pensadores (directores) o pensamientos (imágenes en sucesión) que nos pueden ayudar a profundizar en el conocimiento de esta experiencia.

Con base en lo anterior, se seleccionaron **fragmentos** y ciertos **elementos de análisis** de nueve películas para explicar las relaciones del individuo consigo mismo, con el dispositivo cinematográfico y con su pensamiento, emociones y realidad. Las películas analizadas en su totalidad son narrativas y se produjeron entre 1968 y el año 2002. El siguiente esquema resume el trayecto teórico y analítico de esta investigación.

## Trayecto de la experiencia estética en el cine



Esta propuesta teórica de la experiencia estética cinematográfica exigió el planteamiento de la hipótesis central, expresada en las siguientes palabras:

- El cine constituye una forma de la sensibilidad humana donde lo azaroso, lo inesperado y la emoción, cuestionan al pensamiento racional y predictivo al ponerlo frente a sus límites y absurdos, debido a una experiencia de realidad a partir de un dispositivo de simulación.

Precisamente, para probar la hipótesis hemos partido de una **actitud** aprendida de los autores que nos guiaron en este trabajo, esto es, **hemos procurado alejarnos del conformismo apriorístico para hacer hablar a las películas** mediante un tipo de análisis con cierta tradición, como ha sido el caso del análisis textual, herencia directa de la semiología cinematográfica de Christian Metz. A diferencia de este autor, aquí no se propusieron modelos de lectura o análisis porque se trabajó con las particularidades de

cada film, no con las tendencias ni los géneros. No se pretendió *saturar* un corpus, es decir, clasificar las diferencias y variantes hasta que no quedara una fuera, de hacerlo, hubiéramos tenido que centrarnos en una época, director o estilo, pero lo más grave es que lo azaroso e inesperado, escrito en la hipótesis y condición necesaria de la experiencia estética, no hubiera tenido razón de ser. En suma, la perspectiva teórica demandó varios acercamientos analíticos, no uno, según el *susurro* estético de cada película, y es que la *escritura* expresada en la pantalla problematizó nuestro mundo, por eso coincidimos con Deleuze en que ciertos directores de cine son filósofos que reflexionan con imágenes y sonidos en sucesión. Estas reflexiones fueron el resultado de una experiencia de realidad poco ordinaria que propusieron las películas aquí analizadas. Otra característica que posibilitó esta experiencia de realidad poco común fue el concebir al cine como una máquina, de ahí su herencia tecnológica, que despertó nuestro interés de realidad al manipular trazos de ésta, pero al mismo tiempo, la superó gracias a su individualidad estética, individualidad proveniente de la imagen, del sonido y de la sucesión fotográfica, de ahí su herencia artística.

Por lo tanto, **el estudio de la experiencia estética puede mostrar cómo el cine y sus diversos dispositivos tecnológicos favorece la comprensión emotiva e intelectual de las películas, en la medida en que las posibilidades expresivas de la máquina evidencian el mundo irregular y la sensibilidad atrapada del espectador, en otras palabras: el pensamiento logopático cinematográfico.**

En el recorrido de este esfuerzo de entendimiento de la experiencia estética, fueron apareciendo múltiples rostros, algunos francamente borrosos. No sólo filósofos o grandes teóricos como los mencionados anteriormente “han hecho teoría”. En términos de Robert Stam (2000), al menos encontramos cinco subespecies de estos personajes:

1. teóricos cinematográficos *strictu sensu*,
2. cineastas-teóricos,
3. intelectuales *free-lance*,
4. críticos cinematográficos,
5. teóricos académicos.

En un inicio, los teóricos académicos parecieron ser los más pertinentes para este trabajo, pero llegó un momento en que las disciplinas sociales fueron insuficientes para explicitar la

experiencia estética. Posteriormente, los teóricos *free-lance* provenientes de la filosofía, aportaron conceptos e ideas, pero también se agotaron al subordinar el problema de la sensibilidad a los temas del arte. Finalmente, fueron los teóricos cinematográficos en sentido estricto y los cineastas teóricos (con manos como los nombra el historiador español Román Gubern) quienes realmente contribuyeron a entender este recorrido estético y a darle forma a una nueva propuesta de comprensión del cine.

Al parecer, las vivencias de hacer una película y, sobre todo, ser espectadores interesados en las posibilidades expresivas del dispositivo tecnológico, llevó a esta última estirpe de pensadores a una conceptualización más precisa de la experiencia estética. Justo en ellos se encontró el menor número de “complejos” teóricos, si se quiere posiciones inocentes porque la mayoría apenas si conocieron el cine sonoro o estaban muy alejados de las vicisitudes de los grandes aportes de las ciencias sociales, pero esas primitivas reflexiones, que por primeras no fueron superficiales, realmente mostraron un profundo conocimiento acerca del placer que se produce cuando se comprende un film (liberación) o se fracasa en la búsqueda de esa misma comprensión (opresión).

Estos autores, consideraron prácticamente cualquier elemento o fenómeno importante para explicar ese nuevo estado de cosas o esa nueva mirada propiciada por el cine: la cámara, el movimiento, la sociedad, el arte, la música, los materiales escritos, la experiencia en sí.

Por eso, desde aquí no nos queda más remedio que recomendar *un regreso a los clásicos*, clásicos en el sentido de indispensables, sólo así la teoría contemporánea del cine dejará de dar vueltas sobre las mismas temáticas iniciadas, paradójicamente, por los teóricos académicos. Sin embargo, no hay que olvidar que las teorías no se desbancan unas a otras siguiendo una progresión lineal. Si mueren, dejan rastros, y justo en esas reminiscencias es donde se pueden encontrar las raíces de aquello olvidado o difícil de entender, pero que al mismo tiempo ha inspirado nuevas temáticas, eso fue lo que pasó con esta tesis. En suma, como bien afirma Stam: “*El cine hace casi imprescindible el empleo de parámetros múltiples de interpretación*” (Stam, 2001: 14).

## Estructura del trabajo

Ante el vasto panorama de los estudios del cine, cuya comunidad de pensadores, inició a partir de 1916, la duda sobre el tratamiento teórico y metodológico apareció en forma de una pregunta central: ¿desde dónde estudiar este complejo fenómeno cultural del siglo XX? Sin duda, en los comentarios, en las discusiones teóricas y en los congresos de investigación se asoman constantemente ciertas concepciones inacabadas, borrosas y opacas de las múltiples relaciones entre cine y sociedad, cine y espectador o cine y lenguaje. En un mismo espacio académico y por varios años ha tenido lugar un debate sobre la legitimidad, la crisis y la utilidad de los acercamientos conceptuales del cine que aglutinan las más diversas tradiciones de investigación. Sin embargo, las teorías del cine, si bien son plurales e interdisciplinarias, se inquietan ante formas emergentes de mirar su objeto de estudio, o peor aun, ciertos esquemas o rutinas mentales que guían la investigación no permiten una mejor comprensión de los diversos rostros del cine.

Para enriquecer este panorama, en el presente trabajo intentamos un recorrido transversal, así en el primer capítulo, se expuso una serie de reflexiones que nos llevaron a construir **una actitud teórica o un camino de pensamiento** proveniente de los estudios cinematográficos, esto con la finalidad de dar respuesta a una necesidad: la necesidad de investigar más cómo hemos estudiado al cine, sobre todo, desde la segunda mitad de los años noventa. Asimismo, en este capítulo se explicaron las relaciones entre tres macrocategorías analíticas de la forma cinematográfica (la puesta en escena, en cuadro y serie) con los intereses y maneras de ver del espectador, en el contexto de la propuesta de la generación del sentido de Roland Barthes. A la vez, se clasificaron los múltiples elementos formales del cine para dilucidar cómo este medio es inseparable de su condición tecnológica en los procesos de generación de pensamientos y emociones.

De la relación máquina-sentimiento se derivó el corpus del análisis: nueve películas producidas entre 1968 y el 2002, de las cuales sólo se consideraron fragmentos o algunos elementos, debido a un criterio teórico y analítico a la vez: **la experiencia estética se caracteriza por su fugacidad e incompreensión primera suscitada por un detalle mínimo: la música, el primer plano, el movimiento extendido, la cámara hacia atrás o cualquier otro artificio proveniente de la condición de máquina del cine.**

A partir del segundo capítulo, el trabajo se estructuró en función del esquema mencionado líneas atrás, es decir, se desarrolló nuestra tesis principal: la experiencia estética como una experiencia de cuatro caras. En este sentido, los mecanismos de la mente, sobre todo los vinculados con el recuerdo y la fantasía, encontraron un símil muy poderoso en una de las macrocategorías: la puesta en serie. La superación de toda forma del mundo exterior, lineal y causal, gracias a las posibilidades artísticas del cine, más semejantes al funcionamiento de la mente, no sólo se contextualizó según los postulados de Hugo Münsterberg, sino que se comprobó con el análisis de dos películas norteamericanas: **Pulp Fiction**<sup>1</sup> (Tarantino, Estados Unidos, 1994 y **Memento** (Nolan, Estados Unidos, 2000), ambas exigieron al espectador un ir y venir de su interés, de los recuerdos y de las expectativas suscitadas por la estructura de la trama. Éste fue el tema central del capítulo dos.

Ahora bien, las sustancias del cine (el espacio y el tiempo), se pueden convertir en algo más que ellas mismas, es decir, en signos. Signos codificados, pero no unívocos en su sentido. Los códigos cinematográficos se han mostrado como un terreno inestable, movedizo, en el que cualquier intento por estabilizarlo, sólo produce mayor vibración. Por ello, en el capítulo tres se retomó el debate histórico de una de las semiologías más complejas de los medios masivos de comunicación: la cinematográfica. La intersección entre semiología y experiencia estética resultó del estudio de Gerald Mast, pues según el autor norteamericano, la experiencia cinematográfica tiene un fundamento perceptivo: a partir del trabajo con la película uno puede pasar de las preguntas ontológicas a las repuestas concretas para saber cómo es que el cine genera pensamientos y emociones mediante la integración sucesiva de imágenes y sonidos. Esta propuesta empírica, nos llevó al análisis de tres películas: **Road to Perdition** (Mendes, Estados Unidos, 2002), **Amar te duele** (Sariñana, México, 2002) y **Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain** (Jeunet, Francia, 2001), con el objeto de describir y comprender las intersecciones código-no código, así como la relación de esta paradoja con el espectador mediante la integración o ruptura del tiempo, del espacio o del sonido en el cine. En suma, el análisis evidenció cómo estas intersecciones producen nuevas redes de significación que

---

<sup>1</sup> Se mencionaron los títulos originales de las películas para evitar las interpretaciones, no pocas veces incorrectas, de las traducciones. No obstante, en ocasiones también se hace referencia al título en español.

modifican la visión de lo real conocido a partir de la experiencia estética en el cine y es precisamente por esta razón por la que se justifica un apartado acerca de la estética semiológica de acuerdo a los conceptos de función, norma y valor estéticos del checo Jan Mukarovsky.

En el capítulo cuatro el eje de la experiencia estética fue el pensamiento logopático. El cine, o más precisamente, las imágenes y sonidos en sucesión del cine, han hecho que el hombre contemporáneo piense su entorno y se piense a sí mismo, ya no sólo mediante palabras, sino también con imágenes. Una vez más las técnicas cinematográficas surgen en el marco de esta nueva sensibilidad: la pluriperspectiva de la cámara, las coordenadas espacio-temporales y las conexiones del montaje, obligan al espectador a experimentar una paradoja emocional, pues responde afectiva y cognitivamente a los estímulos visuales y sonoros que de antemano sabe que no existen. El espectador descubre que la imagen-movimiento y la imagen-tiempo, descritas por el filósofo francés Gilles Deleuze, no sólo son el resultado de la emancipación de la cámara de su inmovilidad y del punto de vista teatral, sino también de una *materia signalética* que moldea el tiempo y el pensamiento cual masa plástica. Esta presuposición del cine como objeto sígnico, nos condujo a continuar el debate de la semiología del cine según tres grandes corrientes teóricas: los estudios semio-psicoanalíticos, los estudios cognitivos estadounidenses y los estudios de la semiótica cognitiva cinematográfica. Gran parte de esta conceptualización se consideró en el análisis de otros dos filmes norteamericanos, **The Matrix** (Hermanos Wachowski, Estados Unidos, 1999) y **Minority Report** (Spielberg, Estados Unidos, 2002), ambos con temáticas provenientes de la ciencia-ficción. La des y recomposición analítica mostró cómo la técnica cinematográfica consiguió ser impactantemente cognitiva a favor de una reflexión renovada del mundo y de nuestras concepciones de la realidad, por ejemplo: la presencia de la antigravedad, el mestizaje de los grandes relatos religiosos, mitológicos y tecnológicos, o bien, la distinción entre las intenciones y los actos consumados.

El capítulo cinco dio origen a la tesis. La primera explicación a la pregunta de por qué este film me libera o me oprime, emanó del sentido obtuso barthesiano, un sentido fuertemente enlazado con lo sublime, pues justo ahí, donde el mundo cinematográfico agita nuestra mente sin aviso previo, se produce un **dolor exquisito**. Por eso, aquí insistimos que la experiencia estética se caracteriza por ser individual, azarosa y suplementaria. El empleo

de signos desplazados lleva a la presencia de significantes con significados oscilantes, es decir, a una clase de exceso de sentido o una proliferación de significados que obligan a re-pensar esa habilidad de la mente humana de conjeturar acerca de las diversas cosas que los signos refieren. Sin embargo, la comprensión estética es negativa en cuanto que en esa búsqueda está la condición misma de su fracaso: la comprensión, paradójicamente, es negada. Las relaciones más íntimas entre film y espectador, sirvieron de guía para el análisis de dos películas del director neoyorkino Stanley Kubrick: **2001, A Space Oddisey** (Estados Unidos e Inglaterra, 1968) y **Eye Wide Shut** (Estados Unidos e Inglaterra, 1999). En ambos filmes se mostró cómo la experiencia estética, en términos del sentido obtuso, representada por una flecha azarosa o *punctum* según Barthes, hizo que recordáramos el carácter de nuestra existencia y nos ayudó a comprendernos de otro modo.

Junto a este desarrollo teórico, se redactó una presentación por capítulo y se incluyeron en los apartados aclaraciones sobre el tema de la estética y sus derivaciones en cuanto a la experiencia estética, a lo artístico, al conocimiento, al lenguaje y a su reconfiguración actual en el arte y en la vida diaria.

Con el objeto de clarificar el recorrido teórico y analítico, el lector también hallará una serie de cuadros y esquemas de los conceptos. Por su parte, las fotografías de las secuencias e imágenes se convirtieron en un recurso de visualización que apoyó en gran medida el árido trabajo de la descripción analítica. Por último, las traducciones del inglés y del francés fueron responsabilidad del autor de la tesis.

## 1. Teoría y análisis cinematográfico

### Presentación

De manera paralela al desarrollo de las ciencias sociales, coexisten comunidades de investigadores, caso de filósofos, literatos, sociólogos, comunicólogos y semiólogos encargados de los estudios del cine. Es tan significativo el reto intelectual de este medio o arte que muchos de ellos se especializan en su análisis y explicación. Esto ha dado como resultado la configuración de un campo de estudio dentro de las disciplinas sociales. Un campo que las atraviesa y enriquece. En Francia, Alemania, Italia y Rusia, el debate conceptual del cine lleva más de ochenta años. En Estados Unidos comenzó en 1960, justo cuando las universidades legitimaron académicamente estos estudios. Los últimos treinta años han sido ricos en aportaciones teóricas y analíticas, al grado de construir no sólo un corpus de postulados y principios compartidos, debatidos y discutidos, sino también **un camino de pensamiento propiamente cinematográfico**.

Sin duda, el cine abre nuevas vetas a la reflexión de las propias disciplinas y, no en pocas ocasiones, ha puesto en duda los principios fundamentales de éstas. Así ha ocurrido con la semiología, pues ¿cómo entender la construcción de semiologías particulares, alejadas de la lingüística, sin los debates sobre la especificidad cinematográfica?

En la perspectiva nacional también hallamos encuentros y desencuentros. En México es posible identificar comunidades de estudiosos del cine que han establecido claramente vínculos con la historia, la sociología y la crítica del arte. Ahí están los aportes de los *clásicos* del cine mexicano como Emilio García Riera, Jorge Ayala Blanco, Aurelio de los Reyes, Manuel González Casanova, o bien, las contribuciones de otros investigadores del Centro de Estudios e Investigaciones Cinematográficas de la Universidad de Guadalajara. Menos han sido los interesados en desarrollar trabajos donde se relacione al cine con la literatura, la filosofía y con los problemas ontológicos que este medio ha suscitado. En los estudios de la comunicación, el cine ha sido visto con el filtro de las industrias culturales o de la ideología, pero en general es materia pendiente la construcción de una teoría de la comunicación cinematográfica. Si pretender ser exhaustivos

también se encuentran las investigaciones de una generación intermedia formada principalmente en las escuelas públicas, tal es el caso de los investigadores Francisco Peredo y Federico Dávalos de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM y de Lauro Zavala de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.

A este escenario debemos agregarle el asunto de la difusión teórica, rica en español, pero no la única. Generalmente, tres o cuatro años después de la publicación de libros y ensayos indispensables para la discusión teórica y analítica del cine en el ámbito internacional, se traducen a nuestro idioma.

En las facultades de letras, filosofía y comunicación del país siempre han existido trabajos terminales o tesis sobre el fenómeno fílmico, esfuerzos que por lo regular se han quedado sin continuidad, tal vez porque aún carecemos en el país de licenciaturas y posgrados en cine. Un problema de carácter más formativo ha sido el de la perspectiva con la que estudiantes y profesores realizan sus investigaciones; por lo regular, se desconoce o minimiza el campo especializado del cine, en su lugar se redactan extensos marcos teóricos provenientes principalmente de los estudios de la cultura, la sociología y la semiótica. El cine se convierte tan sólo en un ámbito de ejemplificación de grandes postulados disciplinares, olvidando frecuentemente el trabajo empírico con las películas. Estamos convencidos que la madurez en los estudios del cine no sólo se prueba en sus acercamientos plurales y transversales, sino también en la posibilidad de construir marcos teóricos con base en el debate propio de este medio.

### **1.1. Los estudios contemporáneos del cine**

La discusión teórica de nuestros días acerca de cine tiene su origen alrededor de 1915 con la aparición de una triple problemática aún vigente. Los ejes de discusión que han predominado desde entonces han sido los siguientes:

- un **problema**: el de la representación,
- una **búsqueda**: la de especificidad artística del cine,
- una **metáfora**: el cine como lenguaje.

En el fondo estas problemáticas nos hablan de movimientos pendulares que van del reproducir al crear, del arte limitado por su propia condición y los avances tecnológicos, del lenguaje natural y los nuevos medios de comunicación.

Ahora bien, tres fueron los hechos en los años sesenta que marcaron el nacimiento de los estudios disciplinares de este medio: 1) lo limitado de las explicaciones artísticas, pues estaban más preocupadas por legitimar al cine como arte, medio o fenómeno cultural, que aceptar la complejidad de la experiencia cinematográfica; 2) la inclusión de temas de investigación, debates, asignaturas, e incluso, carreras y posgrados sobre el cine en universidades de Europa y Estados Unidos, aunado a esto, el éxito de la demanda de los jóvenes por estudiar el cine desde diversas perspectivas; 3) el interés de los investigadores de las ciencias sociales por acercarse a un objeto de estudio, en un principio, complementario, pero después fundamental en la aplicación y ampliación de los presupuestos teóricos.

Fue en la Francia de los años sesenta donde, gracias a una tradicional producción cinematográfica de vanguardia y a la constante reflexión teórica del cine, apareció un texto que, para el investigador de la Universidad Católica de Milán, Francesco Casetti, escinde los estudios cinematográficos. Se trata del ensayo, aquí retomado en varias ocasiones, del lingüística Christian Metz, **Cinéma, langue ou langage?**, donde elaboró una propuesta teórica-metodológica a partir de los postulados de la semiología saussuriana, con el objeto de analizar ciertos elementos pertinentes del lenguaje cinematográfico. Partió, ahora sí, de una teoría para después aplicarla a un fenómeno concreto; la explicación ya no fue totalizadora ni suficiente por sí misma, fue tan sólo pertinente de acuerdo a los presupuestos de la investigación.

Desde entonces, al menos cuatro disciplinas estudiaron al cine: la sociología, el psicoanálisis, la semiótica y la psicología. Las investigaciones sociológicas se han encargado de dar cuenta de los aspectos socioeconómicos, de la institución cinematográfica, de la industria cultural y de la representación social. Al menos en México, los estudios sociológicos en las universidades han sido una constante, donde han sobresalido los temas de la representación: ¿cómo representa el cine

al indígena, a la mujer, a las minorías? Asimismo, se ha mostrado la relación del cine con los sistemas de producción, distribución y consumo en cierta época o en el marco de intereses empresariales e ideológicos. Tampoco se ha olvidado la lastimosa relación del cine con: las políticas gubernamentales, el marco legal y el controvertido apoyo estatal a la producción cinematográfica. Tal vez el tema que más ha seducido a los estudiantes, ha sido el de la censura. Usualmente se está a la caza de la película enlatada y de la denuncia, sin embargo, no existe un aporte teórico trascendental y, en no pocas ocasiones, estas investigaciones se quedan en el nivel del diagnóstico político. Las técnicas empíricas de este paradigma se han centrado en la recolección de los datos provenientes de los sujetos involucrados. Se encuesta o entrevista a los realizadores y a los espectadores reales, se trabaja con documentos legales y periodísticos, cuando se tienen los recursos y la preparación adecuada, se observan las dinámicas sociales entorno al cine, por lo regular, de un sector del público delimitado por datos genéricos como sexo, edad, ocupación y clase social. En cuestiones de la representación, se suelen elaborar instrumentos de análisis de los personajes, situaciones, acciones o lugares, para, en un segundo momento, confrontarlos con la realidad. Han sido también muy importantes, las investigaciones del impacto social del cine, así como la manera en que la tecnología modifica las propuestas artísticas de los realizadores.

La semiótica y el psicoanálisis del cine se han ocupado de un hecho común, del hecho mismo de la significación. La generación de significados abstractos y emotivos en el marco de la semiología fue uno de los debates centrales de los siguientes capítulos, por lo que sólo nombramos en estas líneas la problemática.

La psicología inaugura los estudios del cine, gracias a la propuesta del psicólogo experimental Hugo Münsterberg, reconsiderado en el siguiente capítulo. Pero a la vez, la psicología, sobre todo la proveniente de la percepción y la cognición, cierra, si eso es posible, uno de los aportes teóricos más productivos de nuestros días: los acercamientos cognitivos en el estudio de la narración en el cine de ficción. Otro tópico desarrollado en los capítulos siguientes.

En las últimas tres décadas, para el investigador de la Universidad de California, Warren Buckland, las teorías del cine han dirigido su atención a nociones particulares del cine. Por ejemplo, las teorías clásicas (la formativista y la realista), han caracterizado la esencia artística del cine; la semiótica cinematográfica ha definido la especificidad de los códigos del cine; el cognitivismo y el psicoanálisis han puesto atención en la naturaleza de la interacción entre espectador y película (Buckland, 2002: 5).

Sin embargo, podemos hallar otro grupo de investigadores con una actitud diferente en función del fenómeno cinematográfico. Más que por una disciplina o escuela de investigación, estos teóricos se definen por tres comportamientos con relación al trabajo intelectual: el teórico se distancia del discurso científico objetivista y, por el contrario, justifica su presencia y forma de mirar el cine desde una posición personal; se investiga a partir de una **pregunta-eje**, surgida de las preocupaciones del investigador; se trabaja sobre el texto, el film individual, para trazar pistas generales en la comprensión del fenómeno cinematográfico.

Al eliminar los obstáculos de la pregunta de qué es el cine y los supuestos disciplinarios de carácter dogmático, estos trabajos se enriquecen prácticamente de cualquier saber: la hermenéutica, el género, la retórica, la ideología, la política. Son investigaciones transversales y plurales, su campo natural se encuentra justo allí donde confluyen los problemas con respuestas parciales, tan sólo para proponer explicaciones más acabadas, pero sin pretensiones de universalidad.

Esta forma de abordaje, ha producido una gran variedad de temas y estilos de investigación, algunos referidos a la interpretación de las películas, otros desde rigurosas categorías de análisis y, los menos, abandonados a la travesía de la escritura y los hallazgos de la reflexión. Precisamente, uno de estos autores, el francés Roland Barthes, afirma que la investigación concerniente al texto en general, es el prudente nombre que se le da a la escritura enmarcada bajo ciertas condiciones sociales (la de la academia, la del saber): la investigación, *"busque lo que busque no le está permitido olvidar su naturaleza de lenguaje, y esto es lo que hace inevitable su encuentro con la escritura"* (Barthes, 1986: 320).

Este reclamo del sujeto escéptico a favor de la duda, la búsqueda y la indagación, si bien parte de un problema con el cual se identifica, atraviesa las fronteras del conocimiento, busca la intercomunicación con otros campos dispuestos a la novedad. Búsqueda que pretendimos rescatar en la presente tesis.

Con el objeto de clarificar la perspectiva de esta investigación, revisemos ahora tres concepciones de teoría y sus implicaciones, dadas por reconocidos estudiosos del cine: un italiano y tres norteamericanos:

1. Para Francesco Casetti la teoría es:

*(...) un mecanismo que fija y resalta ciertos contenidos del pensamiento, ciertos procedimientos de la observación, ciertas actitudes de cara al mundo; los fija en el sentido de dotarlos de una forma más o menos vinculante; los resalta en el sentido de adoptarlos como método del quehacer de los estudiosos. Desde este punto de vista 'institucionaliza' un conocimiento, porque define sus perfiles y su utilidad. Una teoría es, además, un saber que circula entre los expertos, y a través de ellos en ambientes humanos más amplios, y que produce discusiones, adhesiones y contrastes (Casetti, 1993: 346).*

2. Por su parte, Robert Stam, de la Universidad de Nueva York, entiende por teoría:

*(...) un corpus de conceptos en evolución cuyo objetivo es dar cuenta del cine en todas sus dimensiones (estética, social, psicológica) para una comunidad interpretativa de estudiosos, críticos y espectadores interesados (Stam, 2001: 18).*

3. Finalmente los cognitivistas norteamericanos, Noël Carroll y David Bordwell, entienden la teoría como una **actitud**: plural, interdisciplinaria y autorreflexiva. Plural desde los mismos planteamientos de investigación de tal manera que, en pequeña escala, se construyan las teorías del cine sobre cada aspecto imaginable de un film. Interdisciplinaria porque se debe proceder sobre diversas variantes de generalidad y abstracción. Autorreflexiva en la medida en que se revisen constantemente los postulados sobre los cuales trabaja el investigador de cine; sólo a través de la síntesis que provoca la comparación, es posible una postura permanentemente crítica y metateórica.

Lo primero que hay que resaltar de estas definiciones son dos ausencias significativas: las nociones de verdad y de universalidad. La noción de verdad para

las ciencias sociales siempre ha sido peligrosa en dos sentidos: como absoluta, porque se torna soberbia e inútil, detiene la investigación y el saber; como relativa, porque provoca actitudes escépticas, incluso nihilistas, en el trabajo intelectual del investigador. Por su parte, la universalidad siempre ha sido un estorbo para el avance<sup>1</sup> de los estudios de las ciencias sociales, ningún científico contemporáneo de nuestras disciplinas se atrevería a proponer axiomas o principios inmutables y transhistóricos. Si en algo se distinguen nuestros postulados teóricos de las ciencias duras, es precisamente en su carácter contextual, aunque sí, con ciertas pretensiones de generalización.

Otro dato importante en las definiciones es la cautela. Un claro síntoma cuando una comunidad científica comienza a considerarse a sí misma como objeto de estudio. Antes de la Segunda Guerra Mundial, los acercamientos teóricos del cine pretendieron simplificar las películas, los públicos o sus usos sociales, bajo determinantes esenciales: el cine-industria, el cine-arte, el cine-mito, el cine-ciencia. Sin embargo, a partir de los años sesenta, fecha que coincide con los primeros estudios disciplinares y con el inicio en Europa de la investigación académica en el nivel de posgrado, hicieron su aparición ciertos dominios no pertinentes o poco significativos, pero que cada vez cobraban mayor importancia, perturbando los marcos 'institucionalizados' del saber sobre el cine. Esta situación obligó a los investigadores a extender sus alcances con la finalidad de considerar factores adicionales, dos fueron los caminos: negar lo existente y, por lo tanto, proponer nuevos paradigmas, o bien, optar por una especie de revolución unificada que sí respetara los avances precedentes, pero a la vez incorporara nuevos postulados al armazón teórico.

En este sentido, la revisión de las teorías, pero también de los sujetos que las construyen, son un claro signo de desazón e insuficiencia intelectual. Se recurre al pasado con alguna de estas dos actitudes mencionadas, ¿estados de ánimo?, para encontrar nuevas vetas y respuestas. Por eso, Casetti utiliza el término *ciertos*: procedimientos, actitudes, observaciones; Stam la frase *un corpus de conceptos en evolución*; mientras Carroll y Bordwell proponen una actitud

---

<sup>1</sup> Se entiende por avance la eliminación del error.

permanentemente crítica y metateórica. Es decir, la teoría no agota el saber ni el objeto de estudio, tan sólo dice lo que se piensa de éste, no su ser ni su esencia, sólo una forma de entenderlo, explicarlo y revelarlo. El trabajo intelectual es realmente un camino de pensamiento, a veces convertido en una rutina anquilosada, pero la mayoría de las ocasiones creativo y propositivo.

Si rescatamos estas ideas, la teoría enmarcó nuestros análisis de nueve películas en función de la especificidad de cada film. También nos permitió, **salir del análisis**, es decir, encontrar los vínculos entre las secuencias analizadas y la búsqueda de ciertos aspectos que la película movilizó: el funcionamiento de la mente, los recuerdos personales, el pensamiento filosófico, por mencionar algunos.

Ahora bien, las rutinas de pensamiento, es obvio pensarlo, siempre reducen la complejidad de las teorías, de sus modelos y de sus aplicaciones. La más común de estas rutinas, la mirada de arriba a bajo, subordina cualquier fenómeno a los conceptos y métodos de una Gran Teoría (llámese psicoanálisis, lingüística o marxismo). Es común escuchar en la comunidad de los estudiosos del cine, y también de la comunicación, una serie de sugerencias a favor de la reiteración infinita de la Gran Teoría. De esta manera, se está condenando la complejidad de los fenómenos cinematográficos y comunicativos a meros apéndices ejemplificadores: si uno respeta la doctrina y luego la aplica, ¡eureka!, tiene solucionada cualquier pregunta de investigación. Hay una sed interminable por *aterrizar* los principios teóricos, de ahí que sólo unos tengan éxito por su flexibilidad operativa: industrias culturales, campos del conocimiento, cultura, código, signos visuales, ¿los demás?, pertenecen a la metafísica.

Para evitar la ejemplificación de la teoría, en esta tesis decidimos un camino de ida y vuelta, a la vez que la película *hablaba*, se buscaban las explicaciones más abstractas en el pensamiento cinematográfico. La teoría nos ofreció respuestas pertinentes, aproximaciones al cine, un saber dialéctico, fragmentado y disperso. La conservamos por un momento y la dejamos ir como un modo de promover el conocimiento nuevo. Nuestra actitud también cambió al olvidar los anhelos emancipadores, totalizadores o universales, más bien, estuvimos movidos, como

dice Roland Barthes, por el **deseo** de confrontar, de buscar consensos o disensos, en la búsqueda de eliminar el error, pero ese deseo *“me lo tiene que exigir una asamblea viviente de lectores en la que se deja oír el deseo del Otro”* (Barthes, 1994: 104). Es decir, el deseo de comprender, pero también de dar a conocer nuestros hallazgos para que sean debatidos, refutados o comprobados. Basta recordar las atinadas palabras de Casetti cuando en líneas arriba leíamos que la teoría es un saber que circula entre una **comunidad** de expertos.

## **1.2. Análisis**

El cine depende de las máquinas, al menos dos muy importantes: la cámara y el proyector, incluso el cinematógrafo de los hermanos Lumière desempeñó ambas funciones. El desarrollo tecnológico de la industria audiovisual en general ha modificado también la forma tradicional, óptico-química, de hacer cine. Los soportes de grabación magnéticos, los sistemas de pesas y balances para transportar la cámara, los procedimientos computacionales de registro digital de la imagen y del sonido, son algunas de las innovaciones sin las cuales la **forma** cinematográfica contemporánea no existiría. A la vez, la condición tecnológica del cine ha problematizado las nociones de arte y estética. En este trabajo, la técnica cinematográfica interesa en la medida en que produce efectos estéticos, es decir, efectos sensibles y de pensamiento, justo ahí donde no se esperaban.

**La forma del cine, es decir, todo aquello que se aprecia de una película con los sentidos,** se ha dilucidado mediante los problemas centrales del relato cinematográfico por oposición al literario. Sin embargo, el cine no se reduce sólo a un tipo específico de narrativa audiovisual, por el contrario, la forma permite *leer* una película más allá de las acciones de los personajes, para subrayar un valor diferente: **el valor de las emociones y de los pensamientos de los espectadores, generados por algunas de las variantes formales, tal vez un sonido, tal vez un movimiento de cámara, tal vez toda una secuencia musical.**

La idea de concebir los procesos de significación del cine en sus lazos con la forma, no es nueva, basta recordar los nombres con los que ciertos teóricos se

han referido al estudio de la forma y han establecido, quizás sin saberlo, categorías centrales de análisis:

<b>Autor</b>	<b>Nombre</b>	<b>Categoría</b>
Münsterberg	Cine mente	El photoplay
Eisenstein	Cine intelectual	El montaje
Balázs	Cine absoluto	La cámara expresiva
Epstein	Liriosofía	El movimiento
Metz	El gran imaginario	La imagen y el relato
Deleuze	Imagen-tiempo	El movimiento

Cada uno de estos pensadores ha demostrado cómo el estudio del cine progresa mediante la reflexión y la crítica de la forma cinematográfica. Ellos no trataron de explicar por qué un personaje se ha roto una pierna o por qué alguien asesinó a su mejor amigo, lo importante fue identificar qué hizo la cámara, cómo se montó la escena, cuáles fueron las opciones de la edición, en concreto, dieron respuesta a la siguiente pregunta: **¿qué nos hace sentir y qué nos hace pensar la forma presentada en la película?** Sentir y pensar conforman una experiencia individual e intransferible, pues para elaborar o recordar un significado se necesita percibir un significante, en el caso del cine, de carácter heterogéneo; este significante, se instaura en la intimidad del sujeto, perturba su cotidianidad, bien sea para activar su memoria o para modificar sus esquemas de percepción de la realidad.

Sin duda, los acercamientos formales siempre han sido una constante en la búsqueda de una suerte de especificidad cinematográfica. La teoría clásica del cine, desarrollada en la primera mitad del siglo XX, se debatió entre un formativismo que se oponía a todo avance tecnológico y un realismo que concebía un cine total en función de los progresos provenientes del carácter de máquina del cine: el empleo de lentes con grandes ángulos de visión, la extensión de la duración del plano gracias a la ausencia de edición, rangos extremos de profundidad de campo.

Fue hasta los años sesenta, cuando el filmolingüista Christian Metz, inauguró un método riguroso y perfectamente limitado a los elementos de la película: **el análisis textual** de grandes unidades cinematográficas que él llamó **sintagmas**. Metz desmonta la banda de las imágenes de la película del director francés Jacques Rozier, **Adieu Philippine** (Francia- Italia, 1963), con base en el inventario

de sus ocho tipos sintagmáticos, procedimiento que lo llevó a establecer, entre otros resultados, diferencias entre el estilo clásico y el moderno: “*Las ordenaciones sintagmáticas cada vez menos frecuentes en la actualidad lo eran más en la época del cine clásico, más inquieto (como lo han señalado críticos e historiadores) por agotar todo el arsenal ‘retórico’ del lenguaje cinematográfico*” (Metz, 2002-a: 201).

Otro importante representante del análisis textual fue el francés Raymond Bellour (2000), quien mostró en sus estudios una inclinación por los directores que expandían creativamente las posibilidades del cine gracias a la experimentación formal. En su análisis de **Los pájaros** (Alfred Hitchcock, Gran Bretaña, 1963), Bellour propuso un sistema de fragmentos donde asoció la elección de una secuencia y su descomposición en múltiples planos con el establecimiento de grupos de series, así demostró cómo el significado emerge de las imágenes por un doble juego de repetición y variación.

Es necesario aclarar que tanto Metz como Bellour en el fondo llegaron a conclusiones más profundas que las mostradas por el análisis, las cuales consistieron en vincular los resultados con el desarrollo de la teoría del cine, en el primer caso, con la semiótica cinematográfica y, en el segundo, con las relaciones entre psicoanálisis y espectador.

Esta actitud de intentar vincular el estudio de la forma con las teorías del cine, sean éstas ontológicas, metodológicas o de campo en palabras de Casetti<sup>2</sup>, nos ayudó a incluir los hallazgos en marcos más amplio de comprensión. Sin embargo, como ya dijimos, tuvimos cuidado de no elegir las teorías como un catálogo disponible previamente sistematizado y consensuado, por el contrario, privilegiamos las propuestas teóricas en los contextos formales que cada film nos demandó.

Asimismo, el análisis de la forma obliga a un trabajo empírico, directo con las películas, al principio el investigador se acerca a ellas mediante un indicio, una

---

<sup>2</sup> Las teorías ontológicas se plantean la pregunta fundacional de todo fenómeno: ¿qué es el cine?. En las metodológicas se elige una postura teórica y se moldean sobre ella las explicaciones de los múltiples fenómenos cinematográficos. Las de campo son exploratorias, transversales e intentan dar respuesta a problemas muy específicos. Al respecto véase: Casetti, Francesco (1993). **Teorías del cine**. Cátedra. Madrid.

pista, pero, más tarde, el procedimiento analítico ilustra las relaciones complejas entre una inquietud teórica y lo mostrado por un film.

La pretensión de nuestro trabajo se asemeja a los propósitos de los autores franceses en dos sentidos:

- pone en relieve nuevamente el significante cinematográfico sobre las intenciones narrativas,
- profundiza en el potencial teórico de todo análisis.

No obstante, una pregunta se repitió a lo largo de la investigación, ¿cómo acercarnos actualmente al estudio de la forma del cine? Primero se reconoció que a lo largo de la historia de este medio, las películas más analizadas han mostrado un nivel de complejidad formal por encima de la media. Las innovaciones tecnológicas y creativas siempre se han considerado inherentes al arte cinematográfico, este hecho nos hizo destacar los filmes y los directores que han entendido el potencial de la tecnología cinematográfica en la creación de nuevas realidades. En segundo término, a estas películas hechas en palabras de Deleuze, por pensadores en imágenes, les correspondimos con una actitud que apuntó más allá del relato y de la superficie simbólica.

Para analizar la forma cinematográfica nos basamos en la propuesta barthesiana de la generación de sentido<sup>3</sup>. Para el semiólogo francés existen tres niveles de sentido en un film: el de la comunicabilidad, el de la significación y el de la significancia<sup>4</sup> u obtuso. En el nivel de la **comunicabilidad** la forma está subordinada al relato, de acuerdo a los parámetros del cine clásico hollywoodense. Este tipo de filmes siempre tiene presencia mayoritaria en la cartelera sin importar el país de origen de la película. Por estar centrados en una forma transparente a favor de la comprensión automática de las acciones y motivaciones de los personajes, sólo nos interesan en aquellas partes donde la forma emerge intempestivamente para alterar la percepción del espectador. El

---

<sup>3</sup> Este tema se profundiza en el capítulo cinco.

<sup>4</sup> Al respecto el **Nuevo diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje** (1998, ediciones Arrecife) de Oswald Ducrot y Jean-Marie Schaeffer define a la significancia como la relación de la significación intencional creada por el autor “*con las preocupaciones, los intereses, las maneras de ver, etc. del receptor (Hirsch, 1967). La diversidad de los receptores explicaría así la diversidad de significancias que adquieren las obras, principalmente en sus usos estéticos*”, pp 95-96.

nivel de la **significación** es el de las películas notoriamente simbólicas, por ejemplo aquellas cinematografías nacionales (la japonesa) donde la búsqueda de las raíces y de las esencias prácticamente hacen ilegible el film para otras culturas. Los simbolismos son variados, basta mencionar cómo el Expresionismo Alemán representó el estado de ánimo de la época entre guerras gracias a las figuras triangulares y a la iluminación de la puesta en escena, también se puede decir lo mismo de los filmes psicológicos de Hitchcock, donde las miradas, los impulsos sexuales, la muerte y el arte, alegorizan el funcionamiento de las sociedades posindustriales. Sin embargo, el nivel que nos concierne es el de la **significancia**, el obtuso, por resbaladizo y por ser el primero en conmovernos, pero el último en comprender. Prácticamente aparece en cualquier tipo de filmes, justo cuando **la forma se torna amanerada**, algunas veces exageradamente barroca. **El amaneramiento de la forma reivindica y purifica al cine: no existe el virtuosismo sin la forma manierista** (véase el esquema uno).

Aunque en los tres niveles puede aparecer una forma pura, esto es, sin justificación alguna con el relato o con la ideología del director, es comprensible que en el nivel obtuso el espectador busque desesperadamente un sentido y como está más allá de la cultura, en términos del propio Barthes, sólo lo podemos encontrar en nuestras emociones y pensamientos. En suma, para estudiar la forma cinematográfica como una parte de nuestra sensibilidad se debe reconocer la importancia de los múltiples rostros del potencial tecnológico del cine que aquí proponemos organizarlo en tres macrocategorías analíticas: **la puesta en escena, la puesta en cuadro y la puesta en serie**.

Las tres pueden estar subordinadas al relato o ser independientes de éste, lo cierto es que ni las películas clásicas, ni las subjetivas, ni las manieristas escapan a la narrativa, pero tampoco, a cierta independencia de la forma cinematográfica.

Otros dos breves textos de Roland Barthes, abrieron nuevas pistas para dar orden y coherencia a los análisis de los capítulos siguientes, ambos ensayos fueron publicados en 1960<sup>5</sup>, donde se sugiere que para la construcción de una

---

<sup>5</sup> Véase: Barthes, Roland (2001). "El problema de la significación en el cine" y "Las unidades traumáticas en el cine, principios de investigación", en **La Torre Eiffel: textos sobre la imagen**. Paidós. Barcelona.

semiología del cine es necesario respetar el siguiente procedimiento: inventariar los significantes, compararlos, agruparlos en oposiciones y articularlos para generar procesos de significación. Esta postura a todas luces estructuralista, nos condujo a inventariar las posibilidades de existencia y combinación de la forma cinematográfica. A pesar de que algunos elementos se definen por oposición a la manera de la lengua (blanco y negro vs. color, sonido vs. silencio), los significantes del cine son heterogéneos y permiten la superposición, de lo que resulta la imposibilidad de querer construir una gramática de este medio, es decir, el pensamiento semiológico barthesiano, tan sólo anima nuestro deseo de ordenar, de trazar un mapa, de las posibles estructuras formales subyacentes del cine, evidenciadas por el análisis textual de los significantes de una película, pero siempre teniendo en cuenta las propias limitantes del estructuralismo.

El inventario completo se halla en los últimos tres esquemas, pero no es nuestra intención agotarlos, pues se tratan de elementos en constante discusión y reelaboración. Por otro lado, cualquier obra de consulta cinematográfica puede introducirnos en las nociones de este gran inventario de la forma y de su potencial en la generación de sentido<sup>6</sup>. Dicho esto, revisemos las tres grandes categorías analíticas:

1. **Puesta en escena** (*mise en scène*). Está conformada por todo lo que aparece frente a la cámara previamente colocado y jerarquizado. Cada elemento puede devenir en signo, en una unidad de sentido. Responde a la pregunta, **¿qué se filma?**, y lo filmado abarca: el diseño del escenario, la iluminación, los personajes, la relación fondo-figura, los sonidos diegéticos dentro o fuera del campo visual (ver esquema dos).
2. **Puesta en cuadro o puesta en cámara** (*mise en shot*). Eisenstein fue el primer teórico en utilizar el término para hablar de las diferencias entre

---

<sup>6</sup> Sugerimos: Beaver, Frank Eugene (1994). **Dictionary of film terms: The Aesthetic Companion to film Analysis**. Twayne Publishers. USA.

Cátala, Joseph Maria (2001). **La puesta en imágenes: conceptos de dirección cinematográfica**. Paidós. España.

Hayward, Susan (1996). **Key concepts in cinema studies**. Routledge. Great Britain.

Monaco, James (2000). **How to Read a Film: The World of Movies, Media, Multimedia. Language, History, Theory**. Oxford University Press, Third Edition. USA.

Giannetti, Louis (1972). **Understandign Movies**. Prentice-Hall. USA.

otros espectáculos o expresiones artísticas y el cine, principalmente provenientes de la herencia teatral y pictórica. La puesta en cuadro se refiere a los múltiples parámetros de la cámara y el sonido controlados directamente por el director o por un equipo creativo y técnico. Responde a la pregunta, **¿cómo se filma?**, y las decisiones están en función de: la angulación, el emplazamiento de la cámara, la planificación, los movimientos, la óptica, la duración del plano, los soportes de filmación, la composición de la imagen, el sonido no diegético y las manipulaciones sonoras (ver esquema tres).

3. **Puesta en serie** (*montage*). Consiste en la combinación de planos donde el espacio y el tiempo se reestructuran en términos cinematográficos. Se subdivide en dos niveles: el nivel funcional, ya sea relacionado con el relato o independiente de éste, y el nivel estructural, principalmente constituido por los ocho tipos sintagmáticos de Metz. Responde a la pregunta: **¿cómo se ordenan las tomas y las secuencias de la película?** (ver esquema cuatro).

El estudio de estas tres **puestas** nos permite explicar una emoción o un pensamiento suscitado por el cine, más allá de las conjeturas derivadas del relato. Evita que alegoricemos los temas de la película y permite separarnos de cualquier intento de reducir el sentido a comentarios plausibles. En suma, nos permite implicarnos con nosotros mismos mediante la forma cinematográfica para liberarnos de aquello que el film movilizó en nosotros,

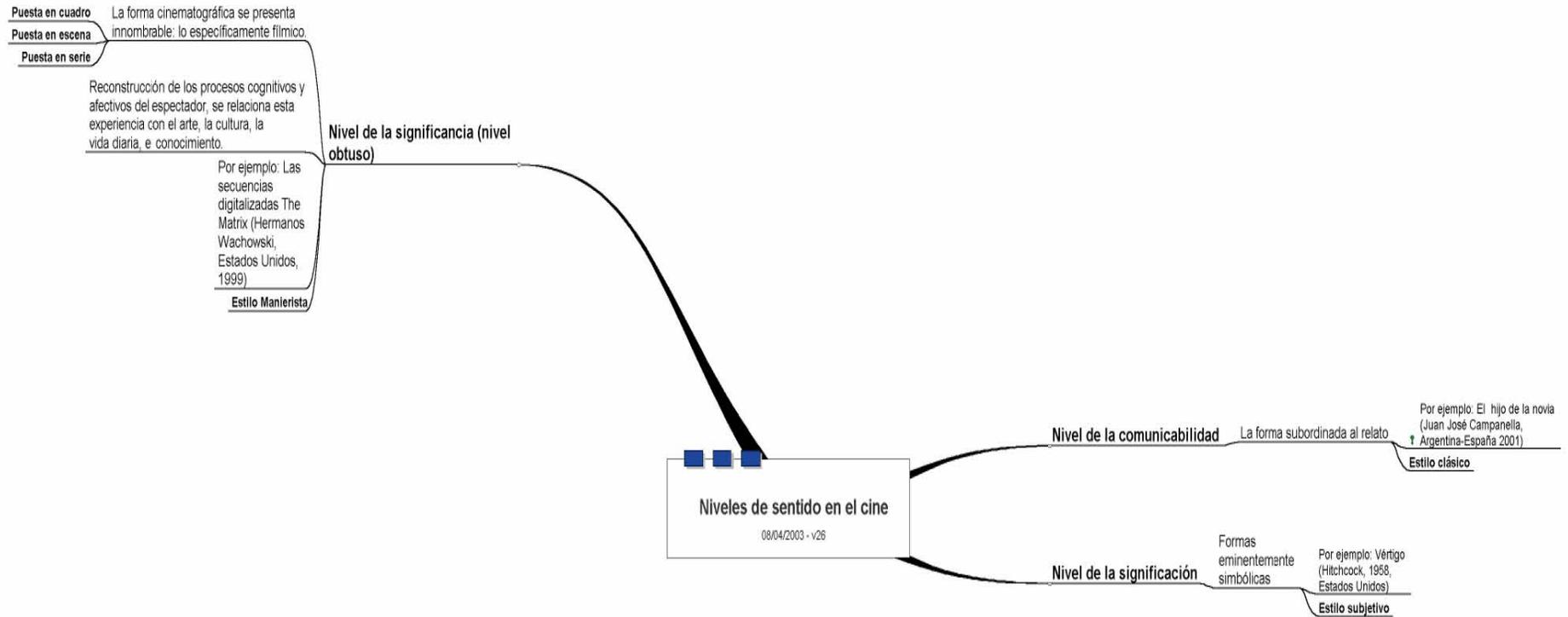
En función de lo anterior, se abre el abanico de las explicaciones de uno de los fenómenos culturales, artísticos y estéticos más importante de las sociedades contemporáneas, según las cuatro caras de la experiencia cinematográfica:

1. La experiencia psicológica nos ayuda a reflexionar sobre las condiciones fisiológicas, ambientales y mentales de la experiencia de ver y escuchar una película.
2. La experiencia del aparato nos permite demostrar cómo el cine es inseparable de su condición técnica, condición no pocas veces codificada, a partir de tres lenguajes: la imagen, el sonido y la sucesión.

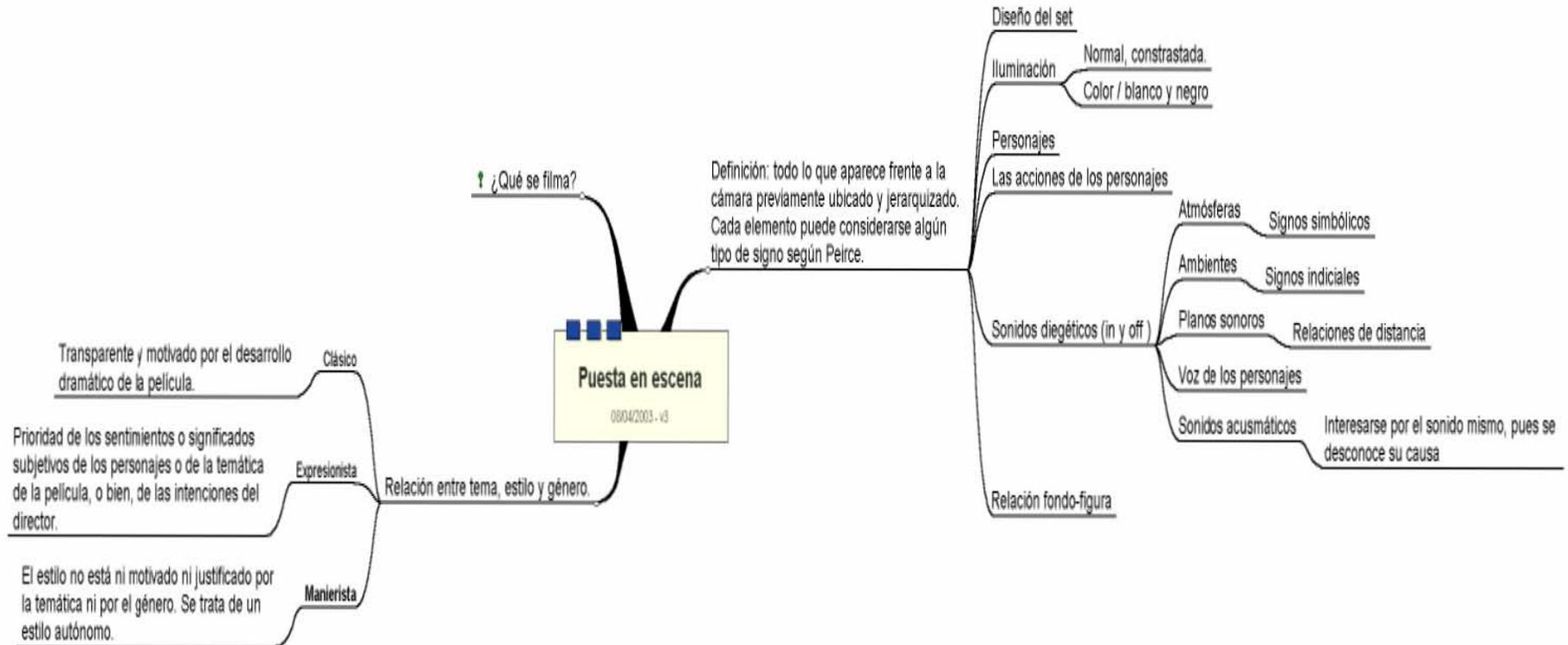
3. La experiencia del pensamiento, pues la forma del film es el alma de un nuevo pensamiento, caracterizado principalmente por ser un razonamiento logopático. El pensamiento cinematográfico es una traslación de movimientos de cámara, de profundidad de campo, de cámara lenta, de enfoques selectivos, de cambios espacio-temporales, dentro de un sistema de sentimientos, de intenciones y de cuestionamientos.
4. La experiencia de la relación porque entre espectador y película se instaura una experiencia íntima, tal vez la realmente importante, la cual se caracteriza por ser personal, intransferible y estar oculta tras un disfraz cinematográfico: un haz de luz, el acorde de la música, un sonido acusmático, la suspensión del movimiento, la granulación de la imagen, la presencia de la cámara lenta.

Ante tal panorama, hay que volver la vista analítica hacia el potencial tecnológico de la forma cinematográfica.

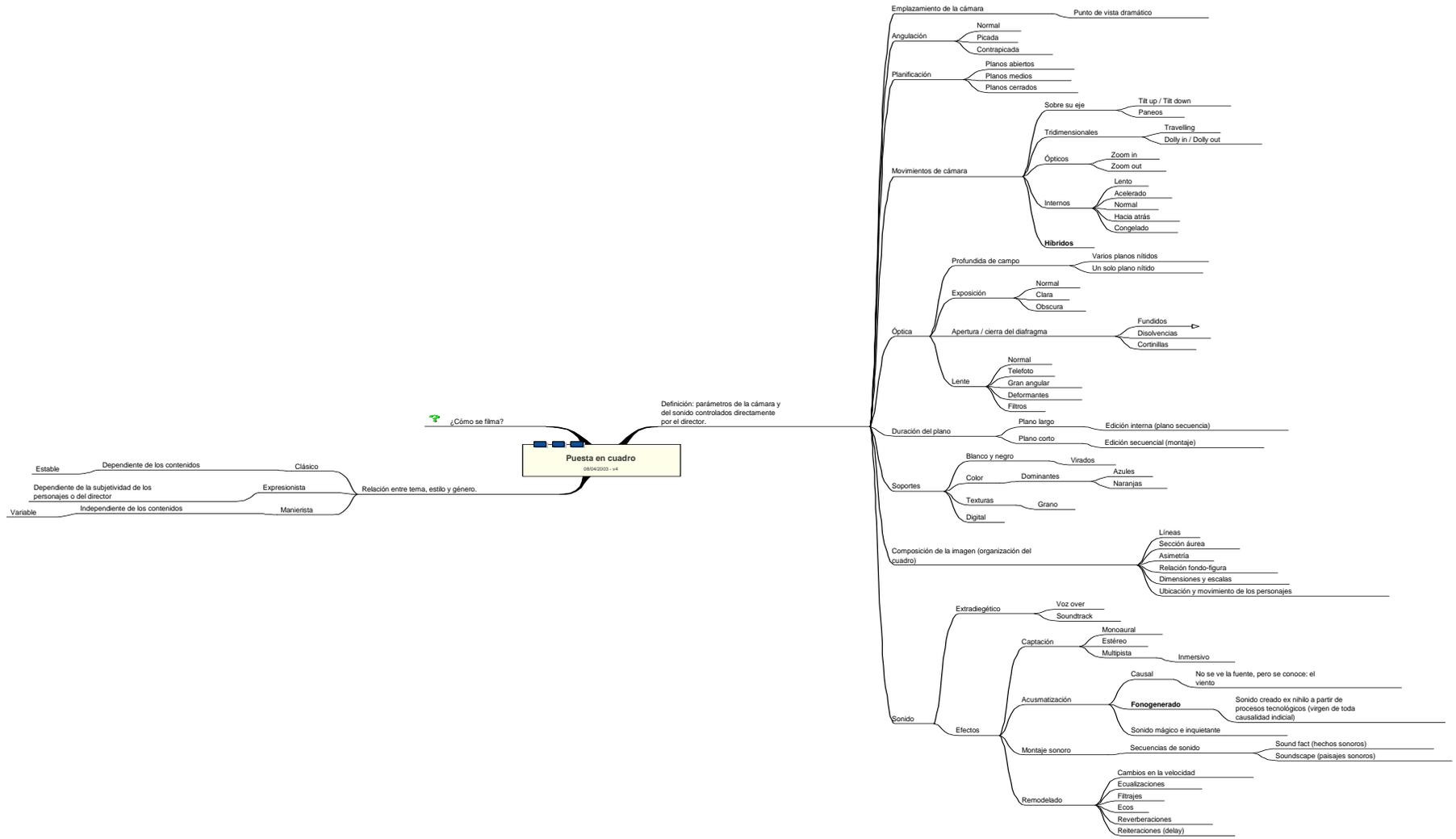
# Esquema uno



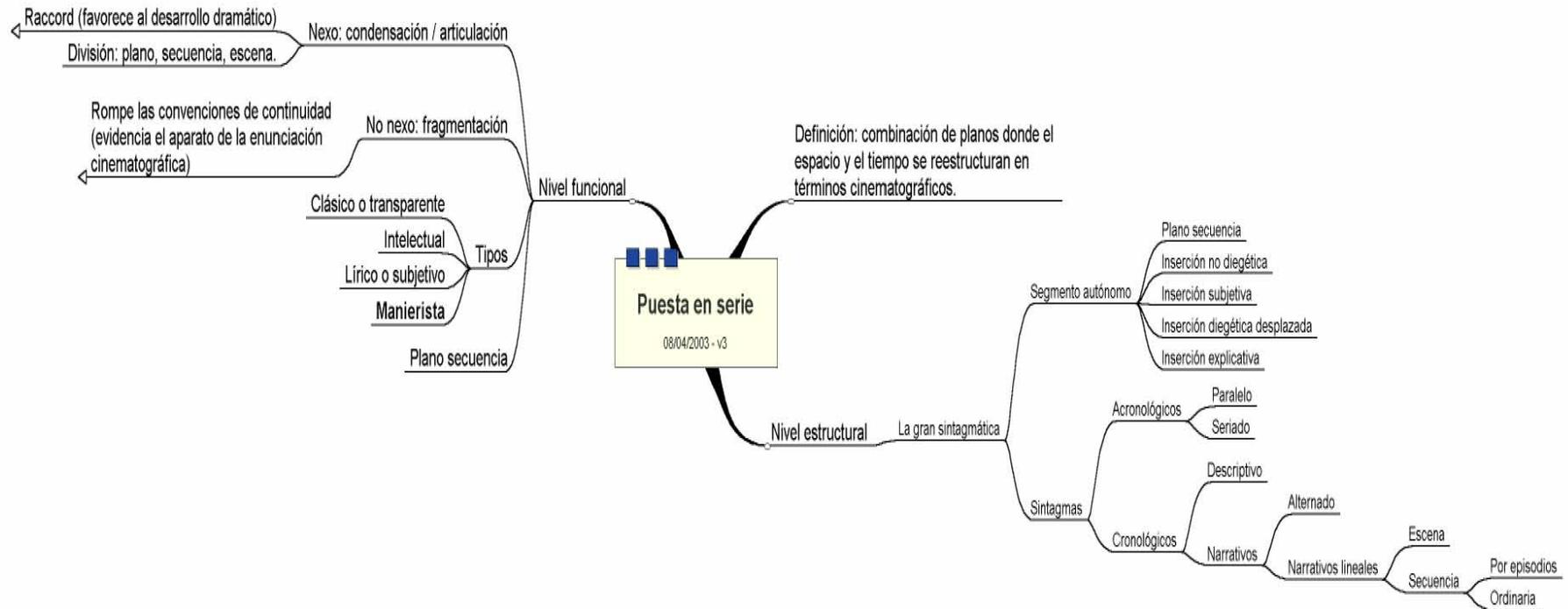
## Esquema dos



# Esquema tres



## Esquema cuatro



### 1.2.1. Corpus del análisis

Casetti y De Chio definen al análisis cinematográfico como un “conjunto de operaciones aplicadas sobre un objeto determinado y consistente en su descomposición y en su sucesiva recomposición, con el fin de identificar mejor los componentes, la arquitectura, los movimientos, la dinámica, etc.: en una palabra los principios de la construcción y el funcionamiento” (Casetti y Di Chio, 1991: 17).

El análisis de una película implica un recorrido de **des** y **re** composición que aumenta el placer cinematográfico debido a otro modo de apropiarnos del cine. Un analista segmenta y estratifica a favor de la construcción de reflexiones más amplias sobre el cine y sus acercamientos teóricos.

En nuestro caso, **se trabajó con fragmentos de películas o ciertos elementos, pues como afirmamos en la introducción, la experiencia estética es tan fugaz e inefable que sólo se reconoce en los detalles mínimos.** Asimismo, este detalle aislado permite focalizar la atención en la forma del cine, en las posibilidades de una nueva sensibilidad motivada por el aparato, de otra manera, es decir, el filme en su conjunto, sólo nos conduciría a alegorizar el relato, a tematizar la película a partir de la historia que cuenta.

**La elección de las películas partió de un mismo criterio estrictamente formal: justo ahí donde la puesta en escena, la puesta en cuadro y la puesta en serie nos provocó una emoción o un pensamiento, el corpus conservó su coherencia.** En el siguiente cuadro global del análisis, se desglosa el corpus en función de los elementos analizados, las categorías formales que se problematizan y el tipo de acercamiento analítico.

**Cuadro global del análisis**

<b>Película</b>	<b>Macrocategoría</b>	<b>Elementos analizados</b>	<b>Capítulo de la tesis / Descripción del análisis</b>	<b>Problematización en función de la experiencia estética</b>	<b>Ficha técnica / datos importantes</b>
<b>Pulp Fiction</b> <b>Tiempos violento</b>	Puesta en serie	No nexo: fragmentación	<b>Segundo.</b> Análisis de la puesta en serie de todo el film. Otras	Relación entre el funcionamiento de la mente y el cine. Cómo el	Quentin Tarantino, Estados Unidos, 1994. Nace

Película	Macrocategoría	Elementos analizados	Capítulo de la tesis / Descripción del análisis	Problematización en función de la experiencia estética	Ficha técnica / datos importantes
s			categorías analíticas: trama y fábula.	espectador reconstruye la trama de la película para encontrar el sentido fuera de los mecanismos del cine y acercarlo a los de la realidad. Se devela el dispositivo de simulación que convierte a un film en una experiencia de realidad.	en Estados Unidos en 1963. Guión original del mismo Tarantino. Película previa: <b>Perros de reserva.</b>
<b>Memento</b> <b>Amnesia</b>	Puesta en serie	No nexo: fragmentación, soporte.	<b>Segundo.</b> Análisis de la puesta en serie de todo el film. Otras categorías analíticas: trama y fábula.	En este film el mecanismo de fragmentación es mucho más complejo que en <b>Pulp Fiction</b> , aunque con ciertas pistas de inteligibilidad: constantes narrativas, uso del color o del blanco y negro, voz over, Secuencias importantes: primera, nueve y cuarenta y cuatro. Las secuencias de los extremos explican la lógica de estructuración de la película; la nueve a través del diálogo y el encuadre, refuerza la idea	Christopher, Nolan, Estados Unidos, 2000. Nació en 1970 en Inglaterra. Basada en un guión original del hermano del director, Jonathan Nolan.

Película	Macrocategoría	Elementos analizados	Capítulo de la tesis / Descripción del análisis	Problematización en función de la experiencia estética	Ficha técnica / datos importantes
				de la experiencia estética como una experiencia del recuerdo de detalles muy personales.	
<b>Road to Perdición</b> <b>Camino a la perdición</b>	Puesta en escena y puesta en cuadro	Diseño, iluminación, movimiento de cámara, duración del plano, sonido	<b>Tercero.</b> Tres momentos cinematográficos: muerte en cámara lenta, <i>travelling</i> elíptico, muerte híbrida. Se graficó el ritmo y se compararon las tres secuencias.	Posibilidades del aparato cinematográfico en la creación de nuevas realidades. Las tres secuencias muestran cómo la forma y el estilo son los elementos fundamentales para causar respuestas emotivas en el espectador. La forma se suma al relato para mostrarnos una experiencia estética humanamente impactante mediante recursos cinematográficos.	Sam Mendes, Estados Unidos, 2002. Nació en Inglaterra en 1965. Es un director formado en el teatro. Éste fue su segundo largometraje. Basada en la novela gráfica de Max Allan Collins y Richard Piers Rayner.
<b>Amar te duele</b>	Puesta en escena, puesta en cuadro, puesta en serie.	Acciones de los personajes, duración del plano, soporte, composición de la imagen.	<b>Tercero.</b> Amaneramiento de la puesta en cuadro y de la puesta en serie. Una separación total entre estilo visual y relato. Se aprovechan recursos de la	Si el uso de los elementos cinematográficos es gratuito, exagerado o amanerado, es secundario para el análisis, pues se trata de rescatar el potencial creativo de la	Fernando Sariñana, México, 2002. Nació en México, 1958. Guión original. En el mismo año se estrenó otro film de

Película	Macrocategoría	Elementos analizados	Capítulo de la tesis / Descripción del análisis	Problematización en función de la experiencia estética	Ficha técnica / datos importantes
			industria audiovisual: video-clip y cómic.	máquina cinematográfica en la construcción de mundos que perturben nuestra sensibilidad.	Sariñana <b>Ciudades oscuras.</b>
<b>Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain</b>  <b>El fabuloso destino de Amélie Poulain</b>	Puesta en cuadro y puesta en serie.	Papel de la cámara, soportes, plano, encuadre, composición de la imagen.	<b>Tercero.</b> Al tratarse de un film que muestra diversos códigos cinematográficos, el análisis da cuenta de las intersecciones código (narrativo, cine de suspenso) y no-código (interpelaciones, metaficción, montaje en cuadro y papel de la cámara).	Cómo el aparato construye la experiencia estética hasta convertirse en un lenguaje que genera ideas y sentimientos. Lo que podría parecer una exageración estilística, se convierte en la emancipación del lenguaje cinematográfico respecto al relato.	Jean-Pierre Jeunet, Francia, 2001. También director de <b>Alien, la resurrección</b> y <b>Delicatessen</b> . Nació en Francia, 1953.
<b>The Matrix</b>  <b>Matrix</b>	Puesta en cuadro y puesta en serie.	Movimiento de cámara, soporte y sonido	<b>Tercero.</b> Categoría narrativa: punto de vista, pero vinculado a un elemento formal: la puesta en serie (juego campo-contracampo). Situaciones ópticas y sonoras puras. Rompimiento de la gravedad, velocidad de movimiento. Búsqueda	Mientras que el cine es una máquina de simulación de la experiencia estética, la Matrix es la máquina de simulación de toda experiencia del ser humano: corporal y mental. La máquina estética perturba nuestro mundo, pero la máquina	Andy y Larry Wachowski, Estados Unidos, 1999.

Película	Macrocategoría	Elementos analizados	Capítulo de la tesis / Descripción del análisis	Problematización en función de la experiencia estética	Ficha técnica / datos importantes
			arqueológica para explicar el cuestionamiento que hace la película al carácter de ídolo del cine.	cerebral convierte en realidad nuestros deseos. Las nuevas tecnologías aplicadas al cine sólo confirman su carácter de seguridad, de vínculo con los objetos que captura mediante su dispositivo tecnológico.	
<b>Minority report</b> <b>Sentencia previa</b>	Puesta en serie	Nexo: condensación y articulación	<b>Cuarto.</b> Cuatro clases de puesta en serie: manierista, metamontaje, montaje clásico, montaje alternado.	El pensamiento cinematográfico: la construcción del futuro y el relato clásico autorreferencial. La actividad de construcción de inferencias es compartida tanto por los precogs como por el espectador.	Steven Spielberg, Estados Unidos, 2002. Nació en Estados Unidos en 1946. Basada en una historia de Phillip K. Dick.
<b>2001, A Space Odyssey</b> <b>2001, una odisea del espacio</b>	Puesta en escena y puesta en cuadro	Angulación, planificación, movimiento de cámara, duración del plano, sonido, transiciones temporales.	<b>Quinto.</b> Descripción detallada de la primera secuencia, <b>El amanecer del hombre.</b> Secuencia metafórica que da cuenta de la paradoja existencia del hombre, sin palabras, explicaciones o	Lo que en un primer momento fue una revelación para el espectador, se convirtió en un verdadero tratado antropológico del origen del hombre.	Stanley Kubrick, Estados Unidos e Inglaterra, 1968. Nació en Nueva York en 1928. La película está basada en un cuento de Arthur Clarke: "The Sentinel",

Película	Macrocategoría	Elementos analizados	Capítulo de la tesis / Descripción del análisis	Problematización en función de la experiencia estética	Ficha técnica / datos importantes
			toma de postura, sólo descripción visual y yuxtaposición de imágenes.		co-guionista de Kubrick. La crítica ya escribía, desde esta película, sobre la capacidad <i>hipnótica</i> de las películas de Kubrick. Muere en 1999 en Inglaterra.
<b>Eye Wide Shut</b>  <b>Ojos bien cerrados</b>	Puesta en escena y puesta en cuadro	Diseño del set, iluminación, sonidos diegéticos, movimiento de cámara, duración del plano, sonido extradieгético	<b>Quinto.</b> Análisis detallado de la secuencia de la mansión. Se estudió el ritmo del montaje, los movimientos de cámara y las acciones de los personajes con la finalidad de comprender cómo la película logra el efecto hipnótico. Se graficó y se comparó el ritmo.	El nivel del sentido obtuso se revela en su condición de disfraz (la máscara), de detalle (el empleo de la puesta en serie y cuadro) y de significantes desplazados (¿es o no una representación teatral?).	Stanley Kubrick, Estados Unidos y Gran Bretaña, 1999. Basado en la novela <b>Traumnovelle</b> de Arthur Schnitzler.

### 1.2.2. Constantes y diferencias del corpus

Si bien, como ya dijimos, **el cemento que une al corpus es la presencia de una forma cinematográfica virtuosa que condujo a un sentimiento o pensamiento particular**, en los nueve filmes analizados se encontraron otras constantes y diferencias.

- **Nacionalidad de los directores y de las películas.** Es evidente la preferencia por el cine norteamericano, siete de los nueve filmes elegidos. Esto se comprende porque se trata de una industria espectacular, a la búsqueda de nuevas sensaciones corporales y nuevos modos de sorprender al público. Una industria cada vez más dependiente de la computadora, de las imágenes y sonidos sin referente, este sólo hecho obliga a replantearnos los vínculos del cine con la realidad, así como el concepto de verosimilitud, lo que parece creíble pero que no es verdadero. Si bien no podemos dejar de reconocer un exagerado uso de los artificios espectaculares, al mismo tiempo creemos haber demostrado con los análisis, que este tipo de películas invitan al espectador a pensar de manera diferente su papel en el mundo. Los ejemplos son muchos y van desde cuestiones de cómo vivir el futuro hasta la posibilidad de experimentar el vaivén de la mente por recordar, imaginar y focalizar.

Por otro lado, existe un efecto que muy bien se podría llamar *efecto cahiers du cinema*, pues al mismo tiempo que se odia y critica al cine norteamericano porque inunda el mercado internacional y representa una seria amenaza a las cinematografías nacionales, también se reconoce el aporte de ciertos directores al desarrollo de este medio, tal y como lo hizo el grupo de pensadores que se aglutinó alrededor de la famosa revista francesa.

Otro elemento importante, que Kuleshov había ya destacado desde los años veinte, es que el cine norteamericano siempre ha estado preocupado por explotar los recursos formales del arte cinematográfico, más que en respetar manifiestos artísticos o demostrar teorías como las del montaje de choque.

En lo que respecta a la nacionalidad de los directores, también sobresalen los de origen estadounidense, pero el resto están influenciados por la industria hollywoodense. A excepción de Fernando Sariñana, estos directores han trabajado para esa industria, lo que demuestra un hecho

pocas veces reconocido: el cine estadounidense es un cine transnacional y muchas veces plural en temáticas y propuestas formales.

- **Adaptación o idea original.** Para nadie es un secreto que una fuente inagotable y muy recurrente del cine ha sido la adaptación de obras literarias, principalmente cuentos y novelas. De manera tradicional también las tiras cómicas han sido otro punto de partida de películas espectaculares, llenas de efectos especiales que de alguna manera transportan el universo de la caricatura y de la imaginación a una representación visual y sonora muy real. De los nueve filmes aquí seleccionados cinco fueron adaptaciones y cuatro ideas originales. Las adaptaciones provinieron de obras muy diversas: un cómic, dos novelas y dos cuentos de ciencia-ficción. En sí no se puede establecer una constante a partir de estos datos, tan sólo corroborar que la literatura sigue siendo una de las principales fuentes de motivación del cine de ficción y, por ello, los análisis siguen prestándole tanta atención a la narrativa cinematográfica.
- **Año de estreno.** El periodo del corpus es de 34 años, pero esto se debe a la selección de un film de los años sesenta, **2001, A Space Odyssey**. Pero es sólo la excepción, pues los ocho restantes fueron producidos y estrenados en un lapso de ocho años. Esta decisión no fue ocasional, por el contrario, tuvo su origen en un principio de investigación: **estudiar las películas con un criterio regresivo más que histórico, del final al inicio porque se pensó en dar cuenta de la experiencia estética a partir de la experiencia directa con el film.** Películas anteriores hubieran tenido presente su carácter histórico y su importancia coyuntural. Esta decisión también nos permitió trabajar con el menor número posible de interpretaciones existentes y nos abrió un camino de explicación de la forma cinematográfica contemporánea.

Un hallazgo colateral, pero muy importante, fue el hecho de poder caracterizar al cine norteamericano como un cine neo-manierista, donde se explotan con mayor frecuencia los recursos formales en detrimento de un

relato unido y coherente. Pero a la vez, este nuevo manierismo está relacionado a situaciones límite ya en sí mismas impactantes para cualquier ser humano.

- **Premios.** Conforme se eligió el corpus y se inició con el trabajo de documentación y contextualización de las nueve películas, se encontró que todas habían estado nominadas o habían ganado diversos premios en diferentes festivales o muestras. Los premios, si bien no fueron decisivos para la elección, sí nos ayudaron a hallar otra constante: entre nominaciones y premios, todos los filmes aquí elegidos destacaron en las categorías propiamente formales.

<b>Película</b>	<b>Nombre del premio</b>	<b>Lo premiado desde el punto de vista formal</b>
<b>Pulp Fiction</b>	Oscar al mejor guión original. Nominación al Oscar a la mejor edición. Premiado con el Brit Award a la mejor banda sonora.	La estructura del guión de esta película está ligada al trabajo de edición. Como se vio en el análisis, el montaje de la película divide y mezcla tres historias. Asimismo, la banda sonora, proveniente de canciones clásicas de los años cincuenta y sesenta, ha sido una característica de las películas de Tarantino.
<b>Memento</b>	Nominación al Oscar por mejor guión original. Nominación al Oscar por mejor edición. Premio Sierra de <b>Las Vegas Film Critics Society Awards</b> a la mejor edición.	Al igual que la película anterior, <b>Memento</b> se destaca por el trabajo de montaje. Aquí cabría preguntarse si la forma de presentación de la trama influyó en el premio al mejor guión original, pues realmente se trata de una historia con una estructura clásica.
<b>Road to Perdition</b>	Oscar a la mejor fotografía. Nominación al Oscar al mejor sonido. Nominación al Oscar a la mejor edición de sonido.	Dos categorías centrales del análisis de este segundo film del británico Mendes, fueron fundamentales: la composición de la imagen y el sonido. Ambos elementos, así lo demuestran los premios y nominaciones, ayudaron a convertir la experiencia con el film en una situación emotiva memorable.
<b>Amar te duele</b>	Nominación al Ariel por mejor actor. Nominación al Ariel por mejor co-actuación masculina.	Aquí las nominaciones y el premio no corresponden en absoluto con los elementos formales analizados. Sin embargo, hay un dato que conviene rescatar: el premio de MTV lo otorga,

Película	Nombre del premio	Lo premiado desde el punto de vista formal
	MTV-Award como mejor película (premio entregado por el público).	evidentemente, un público juvenil familiarizado con otras expresiones audiovisuales como el video-clip y el cómic. Sin duda el reconocimiento de una puesta en serie, cuadro y escena proveniente de la cultura contemporánea audiovisual, explica el éxito de este film en el público joven.
<b>Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain</b>	Nominación al Oscar por mejor dirección de arte. Nominación al Oscar a la mejor fotografía. Nominación al Oscar por mejor sonido. Nominación al Oscar por mejor guión original.	Aquí también es difícil establecer coincidencias con el análisis, pues los elementos premiados corresponden al uso codificado del lenguaje cinematográfico y no a sus rompimientos. No obstante dos nominaciones resaltan: la correspondiente al papel de la cámara en conjunción con la puesta en escena (dirección de arte y fotografía)
<b>The Matrix</b>	Oscar a la mejor edición. Oscar a los mejores efectos de sonido y edición de sonido. Oscar a los mejores efectos visuales. Oscar al mejor sonido.	Es notorio cómo la forma cinematográfica fue revolucionada por este film. Desde los efectos visuales hasta los sonoros muestran un nuevo modo de las cosas. En este caso, la elección corresponde punto por punto con los premios otorgados.
<b>Minority Report</b>	Oscar a la mejor edición de sonido. Nominación a la mejor edición dramática de la American Cinema Editors de Estados Unidos.	La nominación más destacada en <b>Minority Report</b> fue la de los propios editores o montadores de películas. Nosotros propusimos un análisis de la puesta en serie en función de cuatro tipos: manierista, metamontaje, clásico y alternado.
<b>2001, A Space Odyssey</b>	Oscar a los mejores efectos visuales. Nominación al Oscar por la mejor dirección de arte.	La última parte de la película de Kubrick es notoriamente visual, casi alegórica y poética. Sin embargo, nosotros no encontramos en el artificio tecnológico el elemento que movilizó nuestra sensibilidad. Por el contrario, fue gracias a una cámara descriptiva, inmóvil, y a una sencilla yuxtaposición de planos mostrada en la primera secuencia, lo que produjo un pensamiento muy intenso sobre el origen y destino del hombre.
<b>Eye Wide Shut</b>	Premio <i>Filmcritica</i> "Bastone Bianco" Award del Festival de Cine de Venecia.	¿Por qué el último film de Kubrick recibió, sobre todo, nominaciones y premios provenientes de la crítica? Tal vez porque se quería reconocer una

Película	Nombre del premio	Lo premiado desde el punto de vista formal
	Premio Critics Award de French Syndicate of Cinema Critics. Nominación a la mejor fotografía por la Chicago Film Critics Association Awards.	trayectoria artística. Lo cierto es que el film está perfectamente confeccionado y ese refinamiento, quizás, es lo que valoraron los críticos de cine. No pudimos establecer constantes entre los criterios analíticos y los premios.

Aunque algunas de las películas del corpus se destacaron por sus historias, lo cierto es que en todas el criterio formal supera al narrativo. Seguramente, en esta era manierista es necesario construir otras categorías estéticas para evaluar las películas. Ya no basta con los criterios de valoración tradicionales de la crítica, centrados en la coherencia y unidad del relato, así como en la referencia poética a una situación profundamente humana. La forma cinematográfica del cine contemporáneo reclama un lugar, pues no se trata de mero efectismo, sino de visualizaciones del potencial creativo del hombre.

- **Dificultades del análisis.** Si bien las tres macrocategorías y los múltiples elementos formales del cine, nos auxiliaron en el tratamiento individual de cada película, en ocasiones el análisis no avanzaba, se detenía en la descripción exhaustiva y *salir* del análisis se complicaba bastante. No obstante, el vínculo con los cuatro rostros de la experiencia estética, siempre estuvo presente para establecer las relaciones pertinentes entre una experiencia directa con el film y la conceptualización o comprensión de esa experiencia logopática.

Dificultades tradicionales que comúnmente se presentaban en las investigaciones del cine, tales como el acceso a las películas mediante buenos sistemas de clasificación y conservación del material fílmico, o bien, la imposibilidad de congelar el tiempo y el espacio fílmico durante la proyección, no se tuvieron, en primer lugar porque se utilizó como herramienta de apoyo la videocasetera y el DVD, lo cual nos permitió una profunda segmentación de los filmes y, en segundo lugar, porque el corpus

es muy reciente y las películas se consiguieron fácilmente, incluso algunas de ellas se vieron más de una vez directamente en la sala cinematográfica. Sin duda, la mayor dificultad fue la de señalar dónde el film duele para aprender algo de él padeciéndolo. Sin embargo, el propósito de los análisis y de todo el trabajo, nunca fue el de proponer un modelo de una experiencia personal e irrepetible, tampoco el de ejemplificar la sensibilidad del autor, por el contrario, nos limitamos a proponer un camino de pensamiento a favor de la comprensión de nuestras emociones y pensamientos mientras estamos frente a una película.

En suma, consideramos que **el acercamiento analítico no es otra cosa que el arte de saber ver películas sin la falsa oposición entre pensamientos y emociones. El amor a las películas no proviene de un libro, ni de una teoría, ni de una crítica plausible, sino del secreto, de la unión personal, del contacto íntimo del film con su espectador en una sala obscura donde la atención cultivada enriquece la experiencia estética en el cine y donde emergen nuevos niveles de placer de esa experiencia sensible.**

## 2. Experiencia psicológica

### Presentación

Rescatemos una idea expresada con anterioridad: desde los primeros años del invento del cine ya se perfilaban ciertas posturas teóricas con la finalidad de entender este nuevo medio. Los primeros usos, como deseaban los hermanos Lumière, encaminaron al cine a formar parte de una herramienta científica que sirviera para estudiar el movimiento de los cuerpos. Esta postura fue evidente en las innumerables películas de la vida cotidiana, sin pretensiones artísticas o narrativas, que registraron este par de hermanos con su famoso cinematógrafo. Virgilio Tosi manifiesta que el cine científico nació mucho antes que el de entretenimiento; de hecho este medio es heredero de dos orígenes científicos “*dentro del campo de la investigación de la persistencia en la retina y en el desarrollo técnico de la fisiología del movimiento*” (Tosi, 1987:13). Incluso, treinta y cinco años después de la histórica primera proyección en el Gran Café de París, se le preguntó a Louis Lumière su opinión acerca del cine, respondió que ni siquiera asistía a las salas, pues si hubiera sabido en lo que se convertiría, no lo habría inventado.

La curiosidad científica por el movimiento *per se*, rápidamente se agotó. Entonces el cine se unió a los espectáculos y diversiones propios de principios del siglo XX: el circo, la feria y el vodevil. Uno que otro aventurado camarógrafo ya no se limitaba a ofrecer a la gente de una comunidad la posibilidad de **re-conocerse** en una pantalla de sombras grises, por el contrario, ahora se mostraba un breve relato, generalmente humorístico, donde se construía un **mundo ficcional**, a veces alejado del entorno de los primeros espectadores. El cine como espectáculo masivo se consolidaba a la vez que desplazaba sus posibles usos científicos.

Al mismo tiempo, una elite de intelectuales, revolucionarios y artistas, vieron en el nuevo medio un campo virgen para la experimentación artística. Las vanguardias de la primera parte del siglo XX incluyeron al cine en sus manifiestos y creaciones, algunos incluso lo elevaron sobre las artes clásicas, por el hecho de fusionar tanto las artes del espacio como del tiempo. Los acercamientos teóricos avanzaban conforme se descubrían las diversas posibilidades de expresión del nuevo medio, así se escribió sobre la relación entre cine y música, cine y realidad, cine y experiencia onírica, cine y pintura. En suma, los

primeros años del cine originaron una producción teórica que lo definió en tres aspectos: el cine científico, el cine espectáculo y el cine arte.

En 1916, justo un poco antes de morir, tras asistir regularmente durante 10 meses a las salas de cine y después de una serie de entrevistas con actores y directores de la época, un psicólogo de origen alemán, Hugo Münsterberg<sup>1</sup>, desarrolló una de las más sincréticas y útiles tesis sobre la experiencia cinematográfica, primero al considerar la perspectiva del origen del cine dentro del campo de los experimentos de la percepción del movimiento y, posteriormente, al analizar la situación psicológica del espectador. El estudio es importante no sólo porque fue el primer acercamiento teórico sobre el film como un modelo de funcionamiento de la mente humana, sino también porque caracterizó la impresión de realidad que produce el cine desde un punto de vista estético.

El planteamiento de Münsterberg separa al cine de su aparente dependencia con el teatro y reflexiona acerca del trinomio ciencia-espectáculo-arte a favor de la comprensión de los procedimientos mentales de la experiencia cinematográfica, principalmente las que genera el cine narrativo.

En el fondo, el planteamiento consiste en un cambio de perspectiva acerca de las capacidades de percepción y comprensión de una película por parte del espectador. Ocuparse del cine, es también ocuparse de las facultades subjetivas surgidas por la acción recíproca entre un sujeto que construye un objeto y otro lo que lo recibe en el marco de una cultura cinematográfica caracterizada por una nueva sensibilidad y un novedoso pensamiento.

Por el momento, nuestra posición es la de un espectador primitivo, que a la manera de las nacientes proyecciones, deseaba comprender cómo las secuencias de acciones conducían a los personajes de una situación a una situación prima, cómo partes de cuerpos se transformaron en nuestra mente en personas completas, cómo fragmentos temporales y espaciales se unieron sin ni siquiera haber aparecido en la pantalla. En fin, intentamos conocer cómo nuestras limitantes perceptivas son superadas por el funcionamiento de nuestra mente.

---

<sup>1</sup> Münsterberg, Hugo (1970). **The photoplay**. Arno Press & New York Times. USA.

## 2.1. Experiencia estética, sensibilidad y máquina

La palabra **experiencia**, en su sentido común, resume una serie de relaciones del sujeto íntimamente vinculadas con una forma vivencial de descubrimiento y explicación de los fenómenos cotidianos. Gracias a ella el hombre “experimenta en carne propia” esa atracción de vida tan fuerte que a veces se convierte en sinónimo de existencia. Una persona experimenta su entorno con el cuerpo y con la mente. El cuerpo se convierte en el límite y en el receptáculo sensorial: dolor y gozo, representan el primer filtro de la experiencia. Ante una situación que nos afecta emocional e intelectivamente, los músculos se relajan y se contraen, la piel se ruboriza o el estómago se inflama. Por su parte, la mente activa procesos de percepción y de significación según el contexto cultural del individuo. Lo que para algunos puede ser una forma de mirar el mundo sin sobresaltos a otros los puede sorprender o perturbar. La experiencia, si bien está limitada a un cuerpo - el del individuo -, se constituye desde una colectividad que distingue inconscientemente lo pertinente de lo extraño. En este proceso, se dotan de significados, valores y afectos a las interacciones con el otro.

La experiencia es un *continuum* que a lo largo de la historia nos hemos empeñado en parcelar: experiencia de la vida cotidiana, experiencia espiritual, experiencia artística, experiencia estética. La primera, la de la vida cotidiana, nos faculta a decidir correctamente después de varios fracasos y, con ello, estamos en posibilidad de no repetir situaciones dolorosas, o por el contrario, de exponernos a otras placenteras. La experiencia espiritual es realmente el origen de la artística, entendida en términos religiosos como embelesamiento ante lo divino, ante lo que está fuera de este mundo y, por lo tanto, sólo se puede acceder a él mediante la fe, la oración o la muerte. La tercera, la artística, representa la primera escisión entre la vida religiosa y la vida práctica, desde hace varios siglos nos hemos referido a ella en términos de éxtasis: éxtasis del creador o éxtasis del receptor, provocada por la relación con una obra de arte deslumbrante de belleza. Finalmente, la experiencia estética, la de la **sensibilidad** de un sujeto que se emociona y conoce, es una facultad humana que ayuda a constituir al sujeto en dos niveles: el personal y el social.

Las divisiones de este *continuum* han alejado la vida cotidiana de la experiencia estética,

al grado de presentarse como dos esferas imposibles de intersección, pero la una y la otra son variantes de relaciones **intersubjetivas** en el marco de una colectividad.

También es necesario aclarar que lo estético no pertenece exclusivamente a la esfera artística, ambas enriquecen a las personas –qué duda cabe-, pero no porque se alcance un estado de embelesamiento, sino porque **uno mismo se halla, por un momento, revelado en todo su ser, o en contraste, se ve colocado frente a una realidad perturbadora, la cual se asimila desde la subjetividad y determina cierta clase de interacción con el mundo.**

En suma, la experiencia estética lejos de constituirse como un fenómeno apriorístico y universal, más bien representa una oferta de diálogo, de conversación entre uno y la sociedad, cuyo sentido último es el poder transformar nuestra subjetividad, inmersa en múltiples perspectivas históricas y simbólicas.

Jean Caune define la experiencia estética de manera amplia y precisa como sigue:

*La experiencia estética es un segmento de la experiencia vivida, desarrollada sobre la forma de una actividad sensible e inteligible, en una unidad definida dentro de un tiempo y de un espacio social. La actividad que funda la experiencia estética establece una relación entre un sujeto y un objeto o entre los sujetos. Esta actividad supone una percepción sensible orientada por una atención cultivada, dependiente de una situación y de circunstancias socioculturales determinadas. La experiencia estética es entonces el lugar de una comprensión que está inscrita en la subjetividad dentro de la comunidad cultural (Caune, 1997: 36-37).*

El fin último de toda experiencia estética es problematizar la vida, alterar las concepciones y los valores atribuidos a la realidad inmediata, incluyendo la del propio sujeto. Una realidad problematizada, en nuestro caso, por la experiencia estética que posibilita el cine, es decir, **una experiencia de realidad a partir de un dispositivo de simulación**, o si se prefiere, **una realidad que es el resultado de una suma de irrealidades**. El cine se adhiere, gracias a las propiedades de su mecanismo-máquina, a la realidad con tal fuerza que el espectador puede perderse en ella, pero al mismo tiempo perturba su cuerpo y su mente a tal grado que se ve sometido a un proceso de reelaboración y de reflexión personal a partir de la experiencia que ofrece una película.

El cine es una tecnología del siglo XIX que se convirtió por la siguiente razón en un

instrumento del arte, de la filosofía y de las ciencias sociales del siglo XX: **además de imitar la realidad, no ha cesado de transformarla ante el asombro del espectador.** Sin embargo, el artificio no ha sido más el pincel, el lienzo, la partitura, el instrumento, el bailarín, el actor, ni siquiera la mente creadora, para desgracia del artista, ahora se trata de un objeto *enajenante*, alejado de la liberación artística: **la máquina. Una máquina que atrapa la luz y luego la devuelve en un juego de sombras y luces en movimiento, pero percibidas por el ojo y la mente como una experiencia directa con el mundo, un mundo no pocas veces extraño.**

Las ideas y las sensaciones producidas por la máquina, obligaron a los artistas y a los científicos a interesarse por comprender los motivos por los cuales vamos al cine. Al respecto, el teórico y director impresionista Jean Epstein en 1946 describió con precisión esta idea:

*No se ha prestado más que poca o ninguna atención a muchas particularidades de la representación que el film puede dar de las cosas; apenas se ha adivinado que la imagen cinematográfica nos anuncia a un monstruo portador de un veneno sutil que podría corromper todo el orden razonable concebido a duras penas en el destino del universo (...), aunque no sea seguro, y resulte increíble, lo que nos parece una extraña perversidad, un sorprendente no conformismo, una desobediencia y una falta en las imágenes animadas de la pantalla, quizá pueda servir para penetrar un paso más adelante en ese 'trasfondo terrible de las cosas' (...). (Epstein, 1960: 16).*

Esta unión máquina-sentimiento produjo, como bien lo señala Epstein en otra parte del mismo texto, la problematización del tiempo, del espacio y de los objetos que el cine captura con su dispositivo tecnológico. Si bien la máquina corrompe el orden razonable, pues parece poseer cierta inteligencia, para Münsterberg es en la mente del espectador donde la película se vive e interpreta a partir de procedimientos de simulación y estimulación, es decir, en la medida en que la máquina simula las formas de la mente, el espectador ve *estimulada*<sup>2</sup> su experiencia estética.

Las cuatro caras de la experiencia estética cinematográfica, mencionadas en la introducción de este trabajo, están presentes en la propuesta de Münsterberg en una

---

<sup>2</sup> Para algunos biógrafos Münsterberg es el padre de la psicología experimental.

suerte de interacciones máquina-mente que activa nuestros más profundos sentimientos e ideas, en un primer momento obtusos, para después vincularlos con la vida propia y singular de cada espectador.

Tracemos a continuación el trayecto del primer rostro de la experiencia estética en el cine con la finalidad de entender la compleja red de relaciones entre el film y su espectador.

## **2.2. Condiciones ambientales, perceptivas y psicológicas de la experiencia estética en el cine**

A partir de los años treinta del siglo XIX se desarrolló un verdadero laboratorio en Europa y Estados Unidos que daba cuenta de la impresión del movimiento: el estroboscopio, el *daedaleum*, el *nickelodeum*, el zootropo y, casi al finalizar ese siglo, el kinetoscopio y cinematógrafo. Todos experimentos para el control y la producción de la imagen móvil. Paralelo a esos experimentos, apareció la necesidad de explicar cómo imágenes fijas se percibían móviles a cierta velocidad y bajo ciertas condiciones de recepción. Ambos hechos condujeron a la puntualización de las condiciones ambientales, fisiológicas y psicológicas del cine.

A esta nueva clase de condición mental, Hugo Münsterberg la llamó **photoplay**. Si bien esta noción se puede confundir con la expresión de *teatro filmado*, aunque con ciertas características que lo alejan de la puesta en escena dramática, el psicólogo alemán realmente se refirió al vocablo **play** en su acepción de ejecución, de transcurso y duración, no de representación. En el corazón del photoplay, como él mismo afirmó, se encuentra una serie de fotografías planas, en contraste con los objetos de la plástica tridimensional del mundo real que nos rodea (Münsterberg, 1970: 45). Gracias al photoplay percibimos una impresión similar a la del mundo real, así la **percepción tridimensional, la impresión de movimiento** y las **condiciones adecuadas para la proyección** del material traslúcido sobre una pantalla blanca, se convierten en los tres primeros elementos que ayudan a explicar la experiencia estética en el cine.

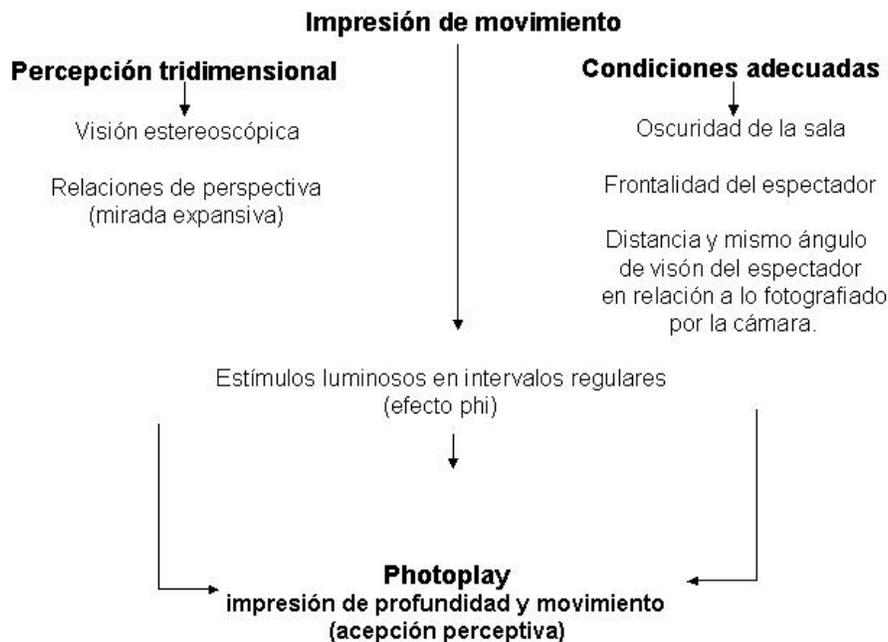
La percepción tridimensional tiene su origen en la visión estereoscópica de la mirada binocular del ser humano. Cada ojo ve ligeramente diferente y esa asimetría permite percibir la dimensión espacial, incluso en imágenes que carecen de ella, aunado a esto se

encuentra la forma de representación renacentista que tiende a expandir la mirada hacia el fondo.

En lo referente a la impresión de movimiento, la teoría de la persistencia retiniana cada vez se halla más endeble respecto a las explicaciones del fenómeno **phi**, tal vez por la facilidad con el que este último se comprueba: la cinta expuesta y revelada de una película está dividida por líneas negras que alcanzan un punto de fusión a determinada velocidad<sup>3</sup>, cada línea interrumpe el estímulo y el cerebro percibe la luz como estable y continua.

Respecto a las condiciones adecuadas se sabe que éstas tienen una justificación ambiental que preparan al espectador para cierto tipo de aislamiento, necesario para establecer una relación íntima con la película. Sin embargo, la pantalla impone límites a la visión, por lo regular el espectador huye de los extremos, sean laterales o verticales, de tal forma que su punto de vista empate con el de la cámara. El espectador necesita convertirse en el lente con la finalidad de crear una condición adecuada de percepción. Revisemos este primer acercamiento de manera esquemática.

### Percepción y condiciones de la experiencia estética



<sup>3</sup> En términos generales, se han expuesto 16, 18 ó 24 cuadros por segundo a lo largo de la historia del cine. La sensación de movimiento más cercana a la realidad es la de 24.

Ahora bien, la inmovilidad y la carencia de tercera dimensión del cine son fenómenos innegables, pero sólo son una parte del photoplay, pues también existe un componente psicológico, mental en términos de Münsterberg. Al respecto, el teórico estadounidense, Dudley Andrew, sintetiza este pensamiento: *“La maquinaria compleja (cámaras, proyectores y todo el mecanismo del proceso), al producir imágenes fijas intermitentes, ha sido desarrollada para trabajar directamente sobre la materia prima de la mente. El resultado es el cine”* (Andrew, 1978: 29).

El mecanismo mental del cine subordina la función científica y didáctica - idea original de los Lumière - y la sustituye por la de entretener y sorprender a las masas. El photoplay desde sus orígenes estuvo vinculado a la rápida pérdida de interés por mostrar la vida diaria, por difundir una curiosidad científica, e incluso, por dar a conocer los grandes acontecimientos históricos. Ya en 1916, el público demandó al cine contar historias, incluso el propio Münsterberg afirmó que el cine no narrativo era tan sólo un accidente mecánico.

Aunado al efecto de realidad que produce la profundidad y el movimiento, con el cine narrativo inició uno de los debates fundadores ya referido líneas atrás, hablamos del problema de la **representación**, desde dos enfoques contrarios: como **reproducción de la realidad**, o bien, como **un modelo de un universo** autosuficiente.

Hay tres anécdotas muy conocidas respecto a las reacciones de los primeros espectadores del cine que explican claramente el problema de la representación, antes que cualquier teoría lo considerara. Mencionemos primero dos que se relacionan con la representación mimética de la realidad, es decir, con aquella facilidad del espectador para conservar la fe en la autenticidad de lo que ve y escucha en el cine.

En el Moscú posrevolucionario una muchacha de la región de Siberia que casualmente no había asistido a una sala cinematográfica, al salir por primera vez de una proyección se le preguntó su opinión sobre la película, la respuesta fue desconcertante para aquellos años: *“¡Es horrible! –dijo indignada-. No puedo entender cómo en Moscú dejan exhibir tales horrores (...) He visto cómo partían personas en pedazos. La cabeza, los pies, las manos estaban fuera de lugar”* (Balázs, 1978: 30).

Otro ejemplo, anterior y, tal vez, por eso más comprensible: las crónicas periodísticas

acerca de las primeras proyecciones del cinematógrafo en París, relataban las reacciones de los asistentes al ver **La llega del Tren a la estación** (1895, Hermanos Lumière), pues se cubrían con las manos los ojos o brincaban de sus sillas al precipitarse la imagen del tren sobre ellos. Este último efecto fue consecuencia del emplazamiento de la cámara, en perspectiva lineal y en dirección contraria al viaje del tren<sup>4</sup>.

La tercera anécdota se halla en el otro extremo de la representación, es decir, en aquella concepción que desnuda el dispositivo cinematográfico y advierte la sórdida irrealidad del cine: su falta de olor, de volumen, de sonido y de color, expuesta puntualmente por el escritor Máximo Gorki en 1896:

*La noche pasada estuve en el Reino de las Sombras. Si supiesen lo extraño que es sentirse en él. Un mundo sin sonido, sin color. Todas las cosas –la tierra, los árboles, las gentes, el agua y el aire- están imbuidas allí de un gris monótono. Rayos grises de sol que atraviesan un cielo gris, grises ojos en medio de rostros grises y, en los árboles, hojas de gris ceniza. No es la vida, sino su sombra, no es el movimiento, sino su espectro silencioso (Gorki en Montiel, 1992: 16).*

Para Gorki un film traiciona la vida real, la falsea bajo el halo de un gris monótono y de un movimiento espectral. Para él la imagen del cine no es reproducción mecánica de la realidad, sino sólo su sombra por lo que ninguna emoción humana es posible.

Alrededor de cincuenta años más adelante, el fundador de la Escuela de Tartu, el estoniano Yuri Lotman, afirmó que el problema de la representación en el cine no era una guerra de opuestos, más bien conformaban condiciones necesarias, aunque contradictorias, para que el espectador asistiera a la sala de cine.

La imagen fotográfica y la visión estereoscópica con su impresión de profundidad, someten el film al **automatismo** de la reproducción técnica y provocan el llamado **efecto de realidad**. Al respecto, Lotman encuentra una ingeniosa explicación en la teoría de la información desarrollada a lo largo de la primera mitad del siglo XX en Estados Unidos: **los mensajes portadores de información artística son aquellos caracterizados por cierto grado de indeterminación, es decir, que potencializan las alternativas**. Así, la fotografía hace descender el grado de indeterminación del film, alejándolo del arte, pero la

---

<sup>4</sup> Algunos investigadores sostienen que el público de los primeros años no era tan ingenuo como para confundir las imágenes con la realidad. Más bien, el asombro y sobresalto se explica por la propia naturaleza de la ilusión cinematográfica (Gunning en Darley, 2002: 82).

formación de ciertos dispositivos específicos del cine lo han separado del automatismo: la autorreferencialidad del cine moderno, el uso del color y del blanco y negro<sup>5</sup>, pero sobre todo la estructura narrativa del cine clásico hollywoodense.

En resumen, el cine oculta o transparenta su dispositivo narrativo para conservar la fe del espectador en que lo que ve es auténtico: "*La ficción me hará derramar lágrimas*" (Pushkin en Lotman, 1973: 25), es decir, por un lado aceptamos el mundo de sombras y de ilusión de movimiento como una prolongación de la experiencia vivida de manera cotidiana, pero, al mismo tiempo, estamos conscientes de la **ficcionalidad** del film. Y es precisamente en la toma de conciencia de esta convencionalidad donde radica otro elemento que conduce a entender la experiencia estética en el cine.

**Sin la posibilidad de aceptar la *irrealidad* de lo que ocurre al observar una *realista* pantalla de cine, ningún espectador podría disfrutar la actuación de un asesino serial, la destrucción de la tierra, la miseria humana, el amor imposible, el viaje redentor, el dominio de la humanidad por parte de las máquinas, incluso los documentales de guerra o los noticiarios cinematográficos serían motivo de horror y de dolor. El olvidar la ficción de la película, pero al mismo tiempo no olvidarla, permite separar el cine de la realidad y acercarlo al funcionamiento de la mente.**

### **2.3. De la percepción a las formas internas de la mente: atención, memoria e imaginación**

El reconocimiento de los mecanismo perceptivos y ambientales son insuficientes para entender cómo el cine y la mente funcionan, pues el cine narrativo también enriquece nuestra imaginación, despierta los remanentes de nuestra vida más temprana, aviva nuestros sentimientos y emociones, en pocas palabras, atrae nuestra **atención**.

El caos de las impresiones cinematográficas es organizado por el universo real de la experiencia con base en lo que es significativo y tiene alguna consecuencia para nosotros.

En una película nos podemos interesar por la vida de los personajes, por el escenario, por la música, por el movimiento de la cámara. Sin embargo, existe una segunda atención

---

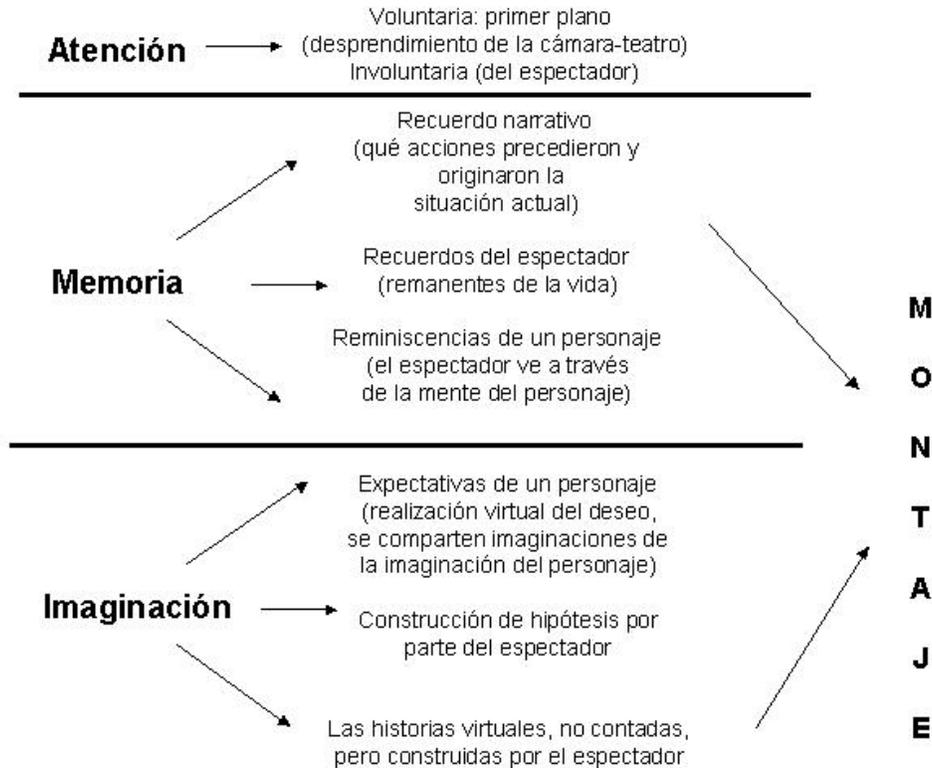
<sup>5</sup> Se podría pensar que el color aumenta el automatismo del cine, sin embargo, gracias a las convenciones y a los usos históricos de este recurso se pueden encontrar filmes que intercalan el blanco y negro en los momentos de mayor realismo. Por ejemplo, en una película de guerra, las escenas del campo de batalla suelen proyectarse de esta manera. Al parecer el color está vinculado con el cine de ficción y el blanco y negro con la realidad del documental.

involuntaria propia de este arte que nos obliga a naufragar a lo largo del flujo de las imágenes-movimiento: **el primer plano**. ¿Cómo escapar a la tiranía del primer plano? El todo se reduce a un rostro, a un objeto, a un fragmento imposible de eludir: *“Aquí empieza el arte del photoplay. (...) El detalle que se está viendo se convierte repentinamente en el volumen entero de la actuación y cada cosa que nuestra mente quiere desatender se ha desterrado de repente de nuestra vista y ha desaparecido”* (Münsterberg, 1970: 87).

La mente no sólo funciona porque focaliza la atención, sino también por la posibilidad específicamente humana de **recordar** e **imaginar**. Si el primer plano es una característica del desprendimiento de la cámara del punto de vista teatral, la memoria y la imaginación son inherentes al montaje cinematográfico.

Así como el cine fragmenta el espacio, también rompe la continuidad objetiva del tiempo para constituirse en pasado y futuro a la vez, es decir, en memoria e imaginación. Las regresiones de un personaje se viven como propias del mecanismo mental: uno decide cuándo y qué recordar. Del mismo modo, el espectador construye expectativas, se imagina la acción siguiente, actualizada o no en la pantalla. Es el terreno del deseo: un personaje se imagina la huida y la felicidad desde una celda, también el espectador lo hace desde su butaca, pues se adelanta a la acción, se plantea hipótesis que pretende sean corroboradas en secuencias posteriores. El photoplay originó un verdadero inventario de actividades mentales, revisémoslas a continuación para después hacer referencias a ellas.

## Inventario de las actividades mentales producidas por el photoplay



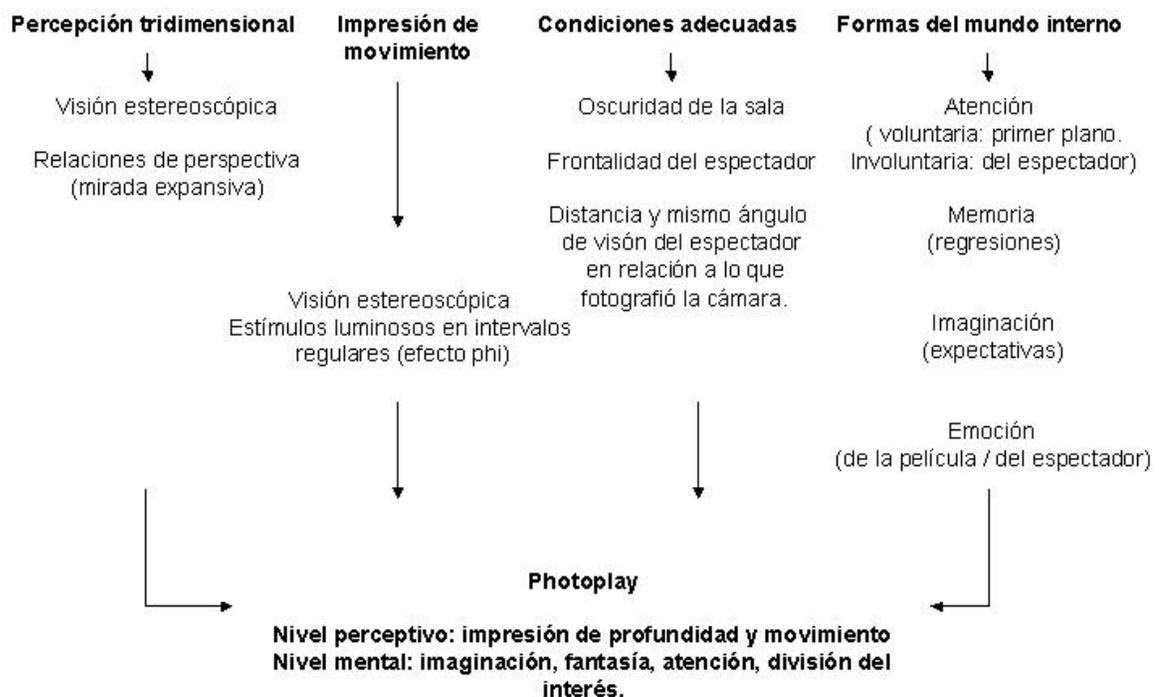
Según este inventario el espectador recuerda e imagina no sólo a través de los personajes, sino también gracias a su propia actividad mental. Al mismo tiempo que el espectador se identifica con la vida de los personajes, el photoplay despierta la conciencia, el mundo subjetivo que activa la historia y los deseos personales. En este sentido, el cine funciona como nuestra mente al consagrarse simultáneamente a varios conjuntos de imágenes e ideas. La percepción de profundidad, de movimiento, así como los actos de atención, memoria e imaginación muestran que el mundo objetivo se amolda a los intereses de la mente. El cine evidencia eventos que están lejos entre sí, distantes unos de otros, sin embargo, los tenemos fusionados en nuestro campo de visión, como si los reuniera nuestra propia conciencia.

**Estos procedimientos lógicos del espectador para establecer relaciones entre la pantalla y su vida, además de su capacidad de ligar acciones subsecuentes de acuerdo a la naturaleza de la narración cinematográfica, representan la parte intelectual del photoplay.** Sin embargo, las imágenes en movimiento también atraen

nuestra atención porque experimentamos las emociones desprendidas de la pantalla, así cada elemento visible, como los objetos, el cuerpo del actor y la situación, no sólo muestran las potencialidades del photoplay, sino que también transmiten al espectador ideas y sentimientos. Otra vez estamos en dos terrenos: el de la pantalla y el de la mente de quien la mira. Realmente se trata de una emoción de dos planos, pues el interés siempre surge de la pantalla y es la mente quien escinde la atención hacia la literalidad del sentido que transmite la imagen o hacia las emociones con las que responde el espectador. El arte sutil del cine conforma la conciencia de la propia emoción.

Si regresamos al esquema original para sumarle las formas internas de la mente, la experiencia estética en el cine se podría resumir desde el punto de vista psicológico de la siguiente manera:

### El photoplay: experiencia estética y psicológica del cine



Cada arte tiene sus propios medios y formularios para separar la experiencia estética de la experiencia cotidiana. El esquema anterior resume los propios del photoplay que no son otra cosa que los movimientos internos de la mente. El espectador percibe dos

dimensiones y una sensación de movimiento, pero es la mente la que amolda esos cuadros planos a la realidad plástica-tridimensional.

Con lo dicho hasta el momento se puede definir de modo muy concreto al cine como sigue: *“El photoplay nos habla de la historia humana, superando las formas del mundo exterior, llamadas: espacio, tiempo y causalidad, y ajustándolas a los eventos de las formas del mundo interior, llamadas: atención, memoria, imaginación y emoción”* (Münsterberg, 1970: 173). De las formas del mundo externo, conviene detenernos en la de la causalidad, pues nos permite, ahora por negación, acercarnos aún más a la condición psicológica del cine. Pensemos en la siguiente sucesión de imágenes proyectadas en la pantalla: el cuerpo de un hombre yace en el suelo, de repente éste se levanta de manera poco natural: hacia atrás y sin apoyarse con las manos, un detalle de la cámara nos acerca a una bala que viaja a gran velocidad, pero para nosotros es perceptible gracias a que la vemos *n* número de veces más lenta. La bala prácticamente está suspendida en el espacio, pero sigue moviéndose no en sentido lógico, pues en lugar de ir hacia delante, se niega a ser la causa de un disparo y dibuja una travesía en sentido contrario. De un momento a otro la bala desaparece dentro de la boca de un revólver. A continuación vemos la mano que sostiene el arma y un dedo que afloja un gatillo en lugar de empujarlo. Por último, la mano con la pistola hace un movimiento semicircular hacia arriba. Fin de la secuencia. ¿Qué nos muestran estas imágenes? La relatividad de un principio lógico de causalidad: la bala antes de la muerte. Toda secuencia proyectada al revés evidencia un antiuniverso propio de las particularidades del cine, en este caso, la bala es atraída y no expulsada por el revólver, un hombre desafía **la gravedad** y resucita. Con esta particularidad del cine hemos aprendido a reconocer la antípoda de la causalidad, su contrario, tal vez el efecto convertido en causa en un mundo nuevo y relativo. La enseñanza radical de la cámara al revés es mostrarnos la apariencia de toda causa y la esencia del azar, del caos, de las relaciones arbitrarias que construimos los seres humanos para ordenar la complejidad del entorno natural y social. El húngaro Béla Balázs vio en las formas particulares del cine no una esencia científica, sino una esencia estética: *“El film no sólo mostró **otras cosas**, sino que lo hizo de **otra manera**, sustrajo constantemente la conciencia del espectador, eliminando la distancia interior que hasta*

*entonces pertenecía a la esencia de la experiencia estética”* (Balázs, 1978: 39).

Esta máquina nacida en el siglo XIX, a veces disminuida en sus efectos estéticos y sociales tanto por cineastas, públicos y teóricos, ha demostrado ser un instrumento de modelización del espacio y del tiempo. Su papel no se ha limitado a fotografiar objetos o a contar innumerables historias. Por el contrario, el cine puede mostrar esa *otra manera de las cosas* a las que se refiere Balázs debido al dispositivo técnico de la cámara<sup>6</sup>.

¿Qué nos dicen estas primeras reflexiones teóricas del fenómeno cinematográfico? Nos recuerdan que de alguna manera tanto el uso de la cámara como de cualquier otro elemento técnico-expresivo del cine, ya habían sido empleados en los primeros años de esta fabuloso mecanismo-máquina. Asimismo, reconocemos que los grandes temas ontológicos no han cambiado mucho en 85 años de estudios del cine. Ahora bien, hasta aquí hemos caracterizado a este medio en dos dimensiones: en una dimensión paradójica (el cine como una realidad de suma de irrealidades) y una dimensión mental (el cine como las formas del mundo interno del espectador). También esbozamos una tercera: la del mecanismo-máquina que se supera para convertirse en el único arte que el hombre contemporáneo vio nacer. Los tres temas, aún están presentes en las modernas teorías semióticas, lingüísticas o cognitivas del cine. Las conclusiones de los primeros estudios nos interesan porque evidencian los principios de organización del cine, resumidos en **perspectivas de espacio y tiempo variables**. Las coordenadas del hombre, se ven repentinamente fragmentadas y cuestionadas, pero se recomponen en la planificación y en el montaje del cine clásico, desarrollado desde 1915. Asimismo, el cine revolucionó la percepción del hombre del siglo XX, hizo que el espectador volteara la vista a los detalles y a la no linealidad del tiempo. Al detalle porque, como afirma Balázs, *“es específico del arte cinematográfico no sólo el ver imágenes seleccionadas de la escena completa, los átomos de la vida desde cerca (una vida que nos muestra sus secretos más íntimos), sino también la conservación de la intimidad de los detalles”* (Balázs, 1978: 27). Por su parte, el tiempo se convirtió en materia expresiva que el mecanismo-máquina podía moldear en una nueva forma, ahí estaban las potencias, sólo hacía falta descubrirlas. Desde entonces

---

<sup>6</sup> Por supuesto que la cámara no agota los dispositivos técnicos del cine, por el momento nos referimos a ella, pero a lo largo de los siguientes capítulos revisaremos otros.

comenzó una emancipación del tiempo cinematográfico respecto al tiempo vivido y que Münsterberg los caracterizó como fenómenos de la memoria y de la imaginación.

En este sentido, una primera conclusión podría permitirnos una reconsideración del cine como una máquina inteligente, por supuesto, no afirmamos que piense o sienta como los seres humanos, sino que es capaz de movilizar intercambios de significados afectivos y racionales entre dos intérpretes, entre el director o el grupo de producción y el espectador se establece una semiosis ilimitada de reenvíos sígnicos. Se podría hablar de una máquina semiótica que aquí hemos comenzado a comprender, no en el nivel del lenguaje natural, sino en la posibilidad del cine de revelarnos otras cosas y otras condiciones de esas cosas. El cine nos advirtió sobre un mundo inestable, prácticamente onírico, en oposición al mundo lógico, sostenido en las leyes de la causalidad; por otro lado, nos exhibió nuevas relaciones espacio-temporales bajo una perspectiva múltiple y variada. Todo esto restituye una experiencia profundamente real sobre un mecanismo extremadamente irreal. El cine fue la primera máquina inteligente, pero también fue la primera que expresó la sensibilidad del hombre contemporáneo: *“En el caso del cinematógrafo no sólo existe una sensibilidad particular y múltiple, sino también un poder muy variado de combinar y transformar los datos de dicha sensibilidad, de todo lo cual resulta una especie de actividad psíquica, de vida subjetiva, que prepara y por lo mismo orienta el trabajo intelectual del hombre”* (Epstein, 1960: 145). Ante tal panorama, hay que volver la vista al aparato cinematográfico para conocer otras caras de la experiencia estética que posibilita. En eso nos centraremos después de los primeros análisis.

#### **2.4. Análisis**

Las reflexiones teóricas acerca del cine parten, en todos los casos, de la experiencia directa con la película. Las conceptualizaciones cinematográficas son el resultado de una inquietud que se despertó a lo largo de la proyección. Münsterberg, cuyas ideas han guiado este capítulo, se encontró repentinamente sorprendido donde menos lo esperaba, ni su trabajo académico, ni sus reflexiones, ni sus prejuicios acerca del cine en 1916, lo obligaron a negarse a escribir la siguiente revelación:

*“El año pasado, mientras viajaba a miles de millas de Boston, yo y un amigo nos*

*arriesgamos a ver **Neptune's Daughter**, y mi conversión fue rápida. Reconocí por primera vez las posibilidades maravillosas que se abrían y comencé a explorar seriamente un mundo que era nuevo para mí".* (Münsterberg en Langdale, 2002: 7-8).

La conversión no ha cesado desde entonces, las posibilidades de un mundo nuevo, de una mirada renovada de las películas y de nuestro entorno, nos llevan a explorar el film, a saber más de él, a querer conocer los mecanismos por los cuales logra determinados efectos en nuestras conciencias.

Si bien, Münsterberg se sorprendió con un cine incipiente en su forma, el origen de la experiencia estaba sembrado. En la actualidad, lejos de haberse agotado, las películas continúan revelándonos mundos nuevos, y no nos referimos únicamente a los géneros de fantasía y ciencia-ficción, pues incluso en los filmes más figurativos, existen elementos que nos obligan a re-pensar la vida misma.

Las dos películas aquí analizadas parten de un fenómeno común propio de las grandes ciudades norteamericanas: la violencia. La temática es importante en la medida en que hace inteligible el film, pero en este trabajo estamos más interesado por la forma cinematográfica o por aquellos elementos que conducen nuestra atención, memoria e imaginación, es decir, queremos dar cuenta del funcionamiento del **photoplay** y la manera en que la inteligencia de esta máquina representa las relaciones espaciales, temporales y causales.

En este sentido, existen dos claros objetivos que conducen el análisis:

- Dilucidar el funcionamiento de la puesta en serie de las dos películas que nos ocupan por el momento a partir de ciertos mecanismos de la mente como son: la memoria, la emoción, la división del interés y la imaginación.
- Estudiar la experiencia estética del espectador de cine como una forma sensible (afectiva e intelectual) de problematizar los valores atribuidos a la realidad inmediata.

Para cumplir con ambos objetivos, es necesario introducir dos categorías analíticas provenientes de los estudios de la literatura en combinación con otra estrictamente cinematográfica.

Ya los formalistas rusos al referirse al estudio de los textos narrativos, habían planteado una distinción básica entre **trama** y **fábula**, aunque las discusiones han continuado hasta

nuestros días, ambos conceptos se usan en estas líneas en su acepción original dada a principios del siglo pasado.

La trama o *syuzhet* consiste en la organización artística de la película tal y como fue organizada por el director, esta estructura, ya no sólo narrativa sino también formal, produce un efecto en el espectador. Generalmente la trama del cine estadounidense ha estado subordinada a la transparencia narrativa, pero en los dos filmes aquí analizados no ocurre así y, precisamente, la organización estructural de los elementos formales cinematográficos fue la que produjo una visión renovada de nuestro entorno físico y social. La fábula es el *constructo* que el espectador realiza a partir de la trama, consiste en la reorganización secuencial y cronológica de los acontecimientos. Es decir, mientras que la trama trabaja con las formas del mundo interior, la fábula lo hace con las del mundo exterior.

En el primer capítulo se hizo referencia a las macro-categorías analíticas provenientes de la tradición cinematográfica. La más pertinente para estas películas fue la de **puesta en serie**, pues el complejo montaje de ambos filmes estructura el espacio y el tiempo en condiciones puramente cinematográficas más allá del uso simple del *flash back*. Las películas son: **Pulp Fiction** (Tiempos violentos) y **Memento** (Amnesia).

#### 2.4.1. Pulp Fiction o el desorden en los bordes del relato

Ficha técnica:  
**Pulp Fiction**  
(Tiempos violentos)  
Quentin Tarantino  
Estados Unidos, 1994.

Una de las primeras impresiones que causó este film de Tarantino fue la de cierta extrañeza, no por la opacidad de su propuesta temática, sino por la organización aparentemente azarosa de estructurar la película. Al respecto el famoso crítico estadounidense del Chicago Sun-Times, Roger Ebert, escribió: *“Pulp Fiction se construye de tal manera no lineal, que usted podría verla una docena de veces y no podría recordar*

*lo que viene luego*"<sup>7</sup>. La cita no sorprende, pues Hollywood se ha encargado de hacernos creer que el cine es la vida misma, por supuesto, esta idea no sólo le conviene a un sistema económico de producción del cine, sino también al mantenimiento de ciertos supuestos artísticos de organización de una película.

En el fondo, la molestia de Ebert es su incapacidad por construir de manera rápida (recordemos que es periodista, no analista) una crítica de la película en términos lógicos, secuenciales y cronológicos. Desgraciadamente, **Pulp Fiction** requiere para su comprensión del análisis y no sólo de interpretaciones plausibles. Ahora bien, la construcción de la fábula es, hasta cierto punto, sencilla, como lo demostramos a continuación.

La película está dividida en nueve grandes secuencias, muy diversas en duración. Para revisar detalladamente cada una, no sólo hemos querido describirlas, sino también distinguirlas con líneas de colores diferentes. Las secuencias se pueden caracterizar del siguiente modo:

— Texto: definición de Pulp, créditos iniciales, créditos finales.

— Hace referencia a dos relatos indivisibles: el de Honey Bunny y Pumpkin / el de Vincent Vega y Jules Winfield.

— Secuencia de transición entre los relatos de Honey Bunny y Pumpkin / Vincent Vega y Jules Winfield y Marcelo Wallace y Butch.

— Relato de Vincent Vega y Mia Wallace.

— Relato de Marcelo Wallace y Butch.

Cabe hacer la aclaración que Tarantino divide explícitamente, letrero de por medio, su película de la siguiente forma:

1. Vincent Vega and Marsellus Wallace's Wife, aparece en el minuto veinte.
2. The Gold Watch, aparece a la hora con ocho minutos.
3. The Bonnie Situation, aparece a la hora con cincuenta y uno.

Esta división tripartita no es pertinente para la construcción de la fábula porque los letreros no coinciden con la cronología de las acciones. Por ejemplo, el relato del reloj de oro (The

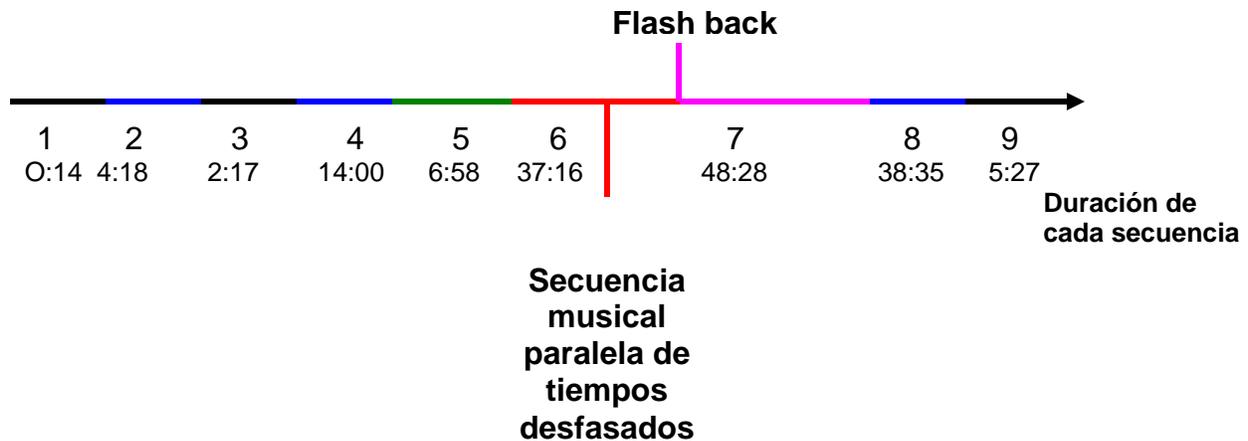
---

<sup>7</sup> Ebert, 1994, disponible en <http://www.suntimes.com/index/ebert.html>

Gold Watch), inicia prácticamente cincuenta minutos antes que aparezca el letrero y la situación de Bonnie es una acción secundaria dentro del film, aunque en esta secuencia aparezca como personaje de apoyo el propio Tarantino.

De manera gráfica el desarrollo de la **trama** es el siguiente:

### Trama



Las líneas negras representan la aparición de los créditos y de un elemento poco común en las películas: una definición. El primer cuadro que ve el espectador es precisamente la definición de *pulp* o folletín que resume el tratamiento inverosímil y exagerado del film: “*Novela que se acostumbra publicar en un periódico con sucesos y coincidencias muy dramáticas, sorprendentes e inverosímiles*”. Otra innovación consiste en la ubicación de los créditos iniciales a los cuatro minutos y medio del comienzo, no obstante, su diseño es sobrio: letras blancas sobre fondo negro. La puesta en serie y su consecuente efecto de *desorden* se origina desde el lugar poco común de los créditos iniciales que, aunque no formen parte de la narrativa, se deben considerar en la reconstrucción de la fábula, ya no por motivos cronológicos, sino por costumbre cinematográfica.

Las líneas azules hacen referencia al relato principal del film, por lo menos porque abarca el 65% del tiempo total. Es precisamente la historia de Honey Bunny y Pumpkin / Vincent Vega y Jules Winfield la fragmentada y la que inicia *in media res*.

El juego de la puesta en serie se vuelve más complejo en la parte intermedia de la película. En primer término e inmediatamente después de la aparición del letrero que

anuncia el relato de Vincent Vega and Marsellus Wallace's Wife, Tarantino ubica una breve secuencia de transición de alrededor de seis minutos entre este relato y el de The Gold Watch, aquí referido en verde. Por los indicios en la ropa de los dos sicarios (Vega y Winfield), sabemos que es cuando llegan al bar de Wallace que el relato principal ha terminado e inicia el segundo. Asimismo, esta secuencia está seguida de las acciones previas de Vega antes de encontrarse con la esposa de su jefe donde se inserta una especie de tratamiento musical del film sin relación lógica o cronológica con la narración. Finalmente, la secuencia es seguida por un inesperado *flash back* acerca de la infancia de Butch. La línea roja representa la historia de Vincent Vega y Mia Wallace, pero la acción más importante desde el punto de vista del montaje, es la secuencia musical, aquí nominada de tiempos desfasados, pues no se trata de un montaje paralelo ni tampoco de un *flash back*. Tarantino recupera otra tradición audiovisual: la del video-clip, la de un montaje en vaivén sin relaciones causales o temporales. Los intercortes están mediados por fundidos en negros muy suaves y largos (entre un segundo y dos), aunque la secuencia dura apenas un minuto con siete segundos, respeta el ritmo pausado de la canción.

En la línea magenta se hace alusión a la última gran historia, la de Marcelo Wallace y Butch, que representa el 31% del tiempo total de la película. La secuencia inicia con un largo *flash back* de catorce minutos, justo en el momento en que un amigo de guerra del padre de Butch le entrega a éste un reloj de oro, previo discurso irónico sobre los valores de la familia y el patriotismo norteamericano.

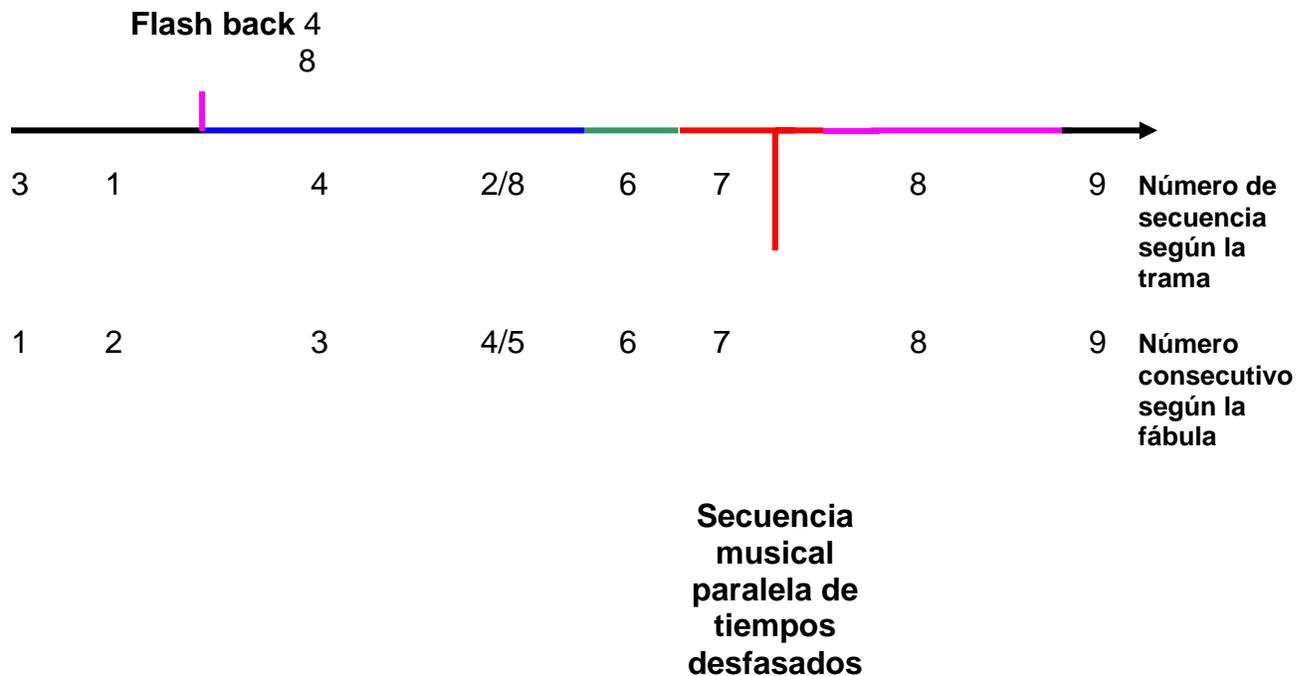
Ahora bien, la construcción de la fábula, a favor de ordenar la puesta en serie que tanto molestó a algunos espectadores, no sólo debe respetar la secuencia temporal, sino también la lógica de aparición de los textos, es decir, a la narrativa se le suma también un elemento aparentemente secundario, pero esencial en la inteligibilidad de la película: la ubicación de los créditos y de los didascálicos<sup>8</sup>, según la tradición cinematográfica.

En razón de lo anterior, la fábula de **Pulp Fiction** se puede expresar gráficamente así:

### **Fábula narrativa**

---

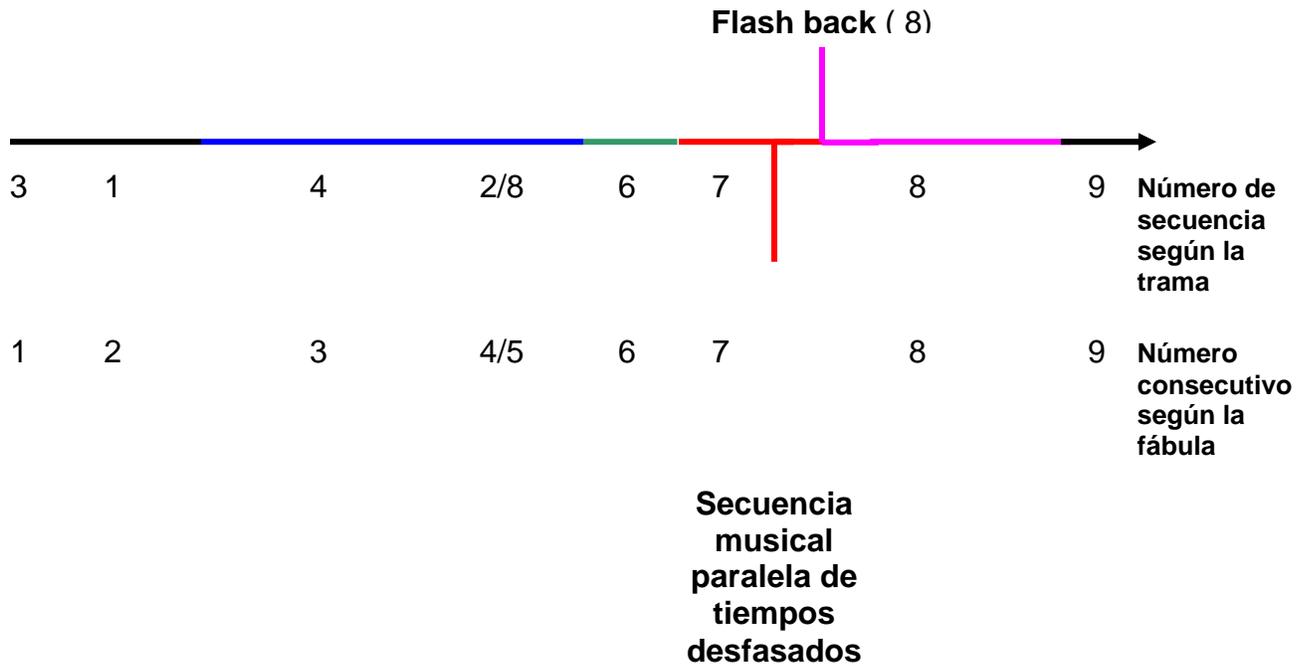
<sup>8</sup> Según Casetti los didascálicos "son aquellos indicios gráficos que sirven para integrar todo lo que presentan las imágenes (...), para explicar el contenido de las imágenes (...) para pasar de una imagen a otra" (Casetti, 1991: 96)



¿Esta organización cronológica hace más inteligible al film? No se puede esperar que el cine se parezca a la vida misma para entenderlo. Por mucho que nos esforcemos por trasladarlo a las formas del mundo exterior, este medio tiene una lógica propia que si se violenta, entonces también puede perder sentido. Si se ubicara el *flash back* inmediatamente después de los créditos, se le estaría exigiendo al espectador un esfuerzo desproporcionado por recordar lo ocurrido mucho tiempo atrás, asimismo, entre el *flash back* y las siguientes acciones no existe ninguna relación. En tal situación, sí podríamos hablar de un film desordenado.

En contraste, si construimos la fábula no sólo respetando la temporalidad y la aparición de textos, sino también la lógica propia del *flash back* (la de aparecer cuando se le requiera), entonces la gráfica se modifica un poco:

## Fábula narrativa más tradición cinematográfica

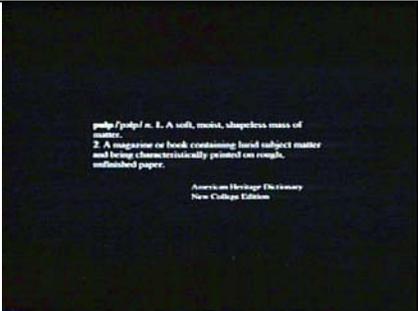


Con la finalidad de precisar mejor el análisis, a continuación se describe la reorganización cronológica, pero también lógica según los principios de inteligibilidad del film:

Orden cronológico y cinematográfico de la fábula	Color de la línea	Descripción de las acciones	Orden de la trama
1	—	Aparecen los créditos de inicio.	3
2	—	Explicación del vocablo <i>Pulp</i> .	1
3	—	Vincent y Jules se dirigen a cumplir una misión de Marcelo: asesinar a unos traficantes de drogas.	4
4 5	— —	<b>Secuencias paralelas.</b> Vincent asesina al “hombre” de Wallace, después de “limpiar” la escena del crimen con la ayuda de Wolf y Jimmy, desayunan en el restaurante donde se encuentran planeando el asalto Honey Bunny y Pumpkin.	2 8

Orden cronológico y cinematográfico de la fábula	Color de la línea	Descripción de las acciones	Orden de la trama
6		Secuencia de transición. Jules y Vincent llegan al bar de Wallace donde se encuentran por primera vez con Butch.	6
7		Inicia el relato de Mia-Vincent. Se inserta la secuencia musical.	7
8		<i>Flash back</i> de la infancia de Butch, continúa con las acciones de la pelea, la huida del boxeador y el encuentro Marcelo-Butch.	8
9		Créditos finales.	9

Ahora comparemos la relación fábula-trama, pero con algunas imágenes representativas de cada secuencia.

Fábula	Imágenes	Trama
1	 <p>Créditos de inicio.</p>	3
2	 <p>Definición de <i>Pulp</i>.</p>	1

Fábula	Imágenes	Trama
3	 <p data-bbox="505 541 1146 569">Vincent y Jules antes de cumplir la misión de Wallace.</p>	4
4 5	 <p data-bbox="659 888 997 915">Los sicarios limpian el carro.</p>   <p data-bbox="646 1232 1008 1260">Final de la secuencia paralela.</p>	2 8
6	 <p data-bbox="370 1575 1284 1602">Secuencia de transición: Butch y Vincent se encuentran en el bar de Wallace.</p>	6

Fábula	Imágenes	Trama
7	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p data-bbox="540 537 1114 569" style="text-align: center;">Campo-contracampo de Vincent y Mia en el bar.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p data-bbox="524 1215 1130 1247" style="text-align: center;">Secuencia musical paralela de tiempos desfasados</p>	7

Fábula	Imágenes	Trama
8	 <p data-bbox="448 564 1203 596">Butch niño recibe el reloj de oro de parte del amigo de su padre.</p>  <p data-bbox="683 959 967 991">Butch antes de la pelea.</p>   <p data-bbox="399 1356 1255 1388">Campo-contracampo del encuentro circunstancial entre Butch y Wallace.</p>	8
9	 <p data-bbox="732 1747 922 1778">Créditos finales.</p>	9

Después de esta reconstrucción de la fábula, ¿qué conclusiones obtenemos del análisis de la puesta en serie de la película?

1. Según la línea de acción azul, sólo se corta la historia principal y desde la secuencia de la transición, la trama coincide con la estructura narrativa clásica de una película (líneas verde, roja y magenta). La sensación de descontrol del espectador es producida por un ordenamiento intercalado de una historia dividida en su organización artística en tres grandes partes: dos en los primeros veinte minutos y una a partir de la hora con cincuenta y un minutos. Si habláramos de desorden, éste podría ser ubicado en los extremos del film.
2. El *flash back* es otro elemento de dispersión de la atención, así como el título de la secuencia de *The Gold Watch* ubicado mucho tiempo después del inicio de esta secuencia.
3. La secuencia musical también juega con la puesta en serie y con la división de la atención del espectador, no por relaciones espaciales simultáneas, sino por temporalidades diferentes.
4. En el arreglo de la fábula, las secuencias dos y ocho no pueden ser ubicadas secuencialmente, sino de manera paralela.
5. La reconstrucción de una película sólo con base en el relato, no es suficiente para lograr la inteligibilidad del film según las reglas de la causalidad externa, por lo que es necesario remitirse a la tradición cinematográfica, en nuestro caso de presentación de créditos y de ubicación del *flash back*.

¿Qué es el desorden? Una estructura no lineal de la trama como afirma Ebert. La consecuencia inmediata es la imposibilidad de recordar y de establecer relaciones fácilmente. Esta estructura desorienta hasta al espectador especializado, sin embargo el sólo hecho de no saber qué pasa, es un buen síntoma para saber que el film cuestionó algunas de nuestras seguridades intelectuales. El rompimiento lineal del montaje, hizo que la película se convirtiera en una experiencia extraña, extraña porque no respetó ni la realidad ni la tradición en la organización de la trama según los principios aristotélicos de inicio, exposición, clímax y desenlace. En **Pulp Fiction A** no es antes que **B**, las causas no están primero que los efectos, sino que se trata de una organización fragmentada que

sólo la mente puede seguir, reconstruir y comprender.

#### 2.4.2. Memento o contra la linealidad temporal

Ficha técnica:  
**Memento**  
(Amnesia)  
Christopher Nolan  
Estados Unidos, 2000

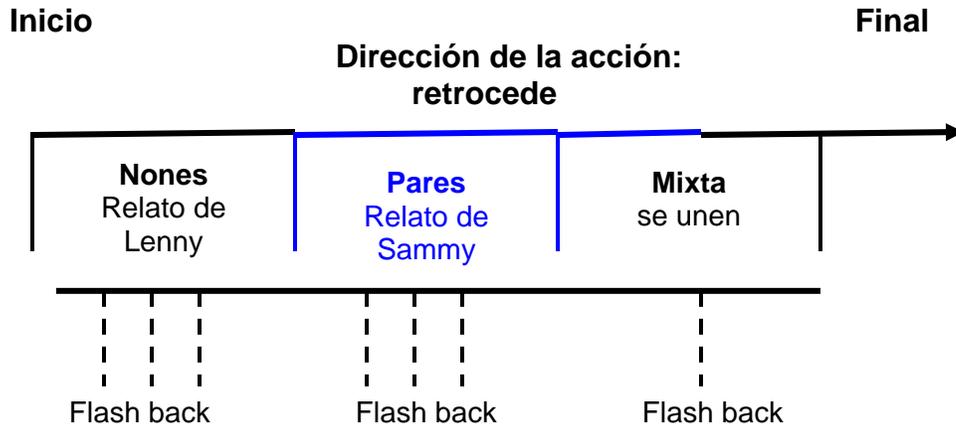
Si **Pulp Fiction** es una película compleja al romper con la continuidad del relato gracias a la fragmentación de grandes bloques narrativos, **Memento** se caracteriza por negar la realidad consecutiva del tiempo de la vida: no vamos a la muerte, la muerte regresa a la vida. Jean Epstein reflexionó sobre esta posibilidad de la máquina cinematográfica de pensar el tiempo de modo diferente, no sólo porque lo estira y condensa, sino también porque niega un hecho convertido en principio científico: la irreversibilidad de la marcha del tiempo:

*“El cinematógrafo ha destruido esta ilusión: muestra que el tiempo no es más que una perspectiva nacida de la sucesión de fenómenos, así como el espacio no es más que una perspectiva de la coexistencia de las cosas (...). Por eso pueden existir treinta y seis tiempos diferentes y veinte clases de espacios, e innumerables perspectivas particulares según las posiciones infinitamente distintas de los objetos y de su observador” (Epstein, 1960: 41).*

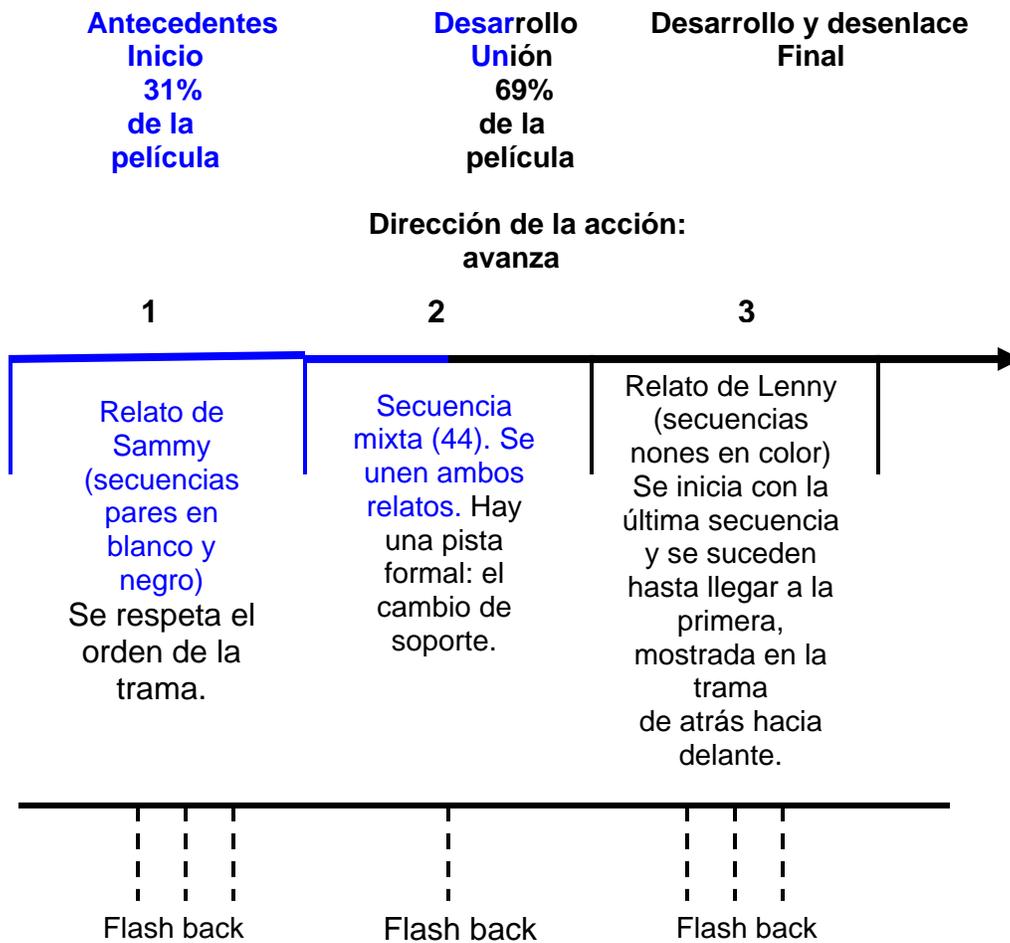
Precisamente esta multiperspectiva temporal parece ser el tema formal de la película de Nolan, ya sea por el tratamiento reversible del tiempo, ya sea por el uso de innumerables *flash back*, o bien, por intercalar tiempos cronológicos con otros reversibles, es decir, en franco contrasentido.

El objetivo, las categorías analíticas y el modo de abordar el film respecto al film anterior, no cambian y conducen también el análisis de esta segunda película. Revisemos, pues, la trama y la fábula:

## Trama



## Fábula:



Por la importancia en la organización de la trama de **Memento**, a las categorías utilizadas en **Pulp Fiction** se le suma una de carácter formal. Nos referimos al **soporte**, ya en el primer capítulo hicimos referencia al desglose de los elementos de análisis y ubicamos al soporte dentro de la puesta en cuadro, esto es, en los parámetros expresivos controlados por el director. Los soportes posibles de un film son: blanco y negro, color, texturas o digital.

Nolan, no sólo divide dos grandes relatos recurriendo al uso de recursos narrativos, sino que también lo hace al echar mano de las innumerables posibilidades cinematográficas, en particular, al uso alternado del blanco y negro y color. No se trata, por supuesto, de un descubrimiento innovador, pues ya desde 1927, el director francés Abel Gance<sup>9</sup>, utilizó los virados al azul y al sepia, sucedidos con el blanco y negro, en su asombrosa película épica, llamada **Napoleón**. Pero este uso en el film francés no tenía un motivo vinculado directamente con el relato, más bien se trató de una experimentación formal, puramente cinematográfica, sin consecuencias en la narrativa de la película. Por el contrario, Nolan, sí hace un uso justificado de esta alternancia de soportes, no de manera tradicional: el blanco y negro para referirnos al pasado, a las ensoñaciones o a la fantasía, sino más bien, el blanco y negro para distinguir un relato de otro. En este sentido, de las 45 secuencias del film, todas las pares están filmadas en blanco y negro, mientras que las nones, en color. Sólo la última, en el orden de la trama, es mixta. Esta distinción formal permite al espectador alcanzar cierto nivel de inteligibilidad del film, además de otros indicios como veremos más adelante.

**Memento** está construida sobre la base de dos grandes relatos:

- **nones**: relato de Lenny desarrollado por las acciones propias de los personajes;
- **pares**: relato de Sammy, narrado en gran parte en *voz over* por Lenny<sup>10</sup>.

Las secuencias nones, todas en color, organizan la trama de manera reversible donde la película, lejos de mostrarse como un reflejo fiel de la realidad, nos inquieta por su exhibición del tiempo, no sólo de los tiempos simultáneos, sino del efecto convertido en causa.

---

<sup>9</sup> Director de origen francés que redefinió el discurso cinematográfico por sus innovaciones tecnológicas respecto al movimiento y al montaje.

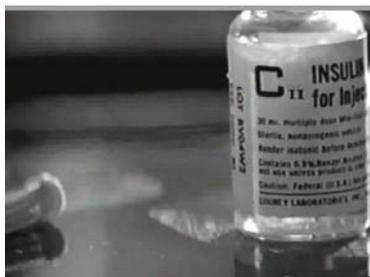
<sup>10</sup> Tal vez, Sammy nunca existió y se trata de la vida de Lenny contada por él mismo, pero nosotros damos por hecho que, en la presentación de la trama, sí existió Sammy por un lado y Lenny por otro.

Por su parte, las secuencias pares se presentan de manera cronológica, de inicio a fin, es decir, el tiempo en su dimensión real donde a toda causa le corresponde un efecto. La secuencia 44 une ambos relatos, fusiona dos potencias temporales opuestas, pero sin ninguna colisión, más bien la fusión es armónica, tanto que prácticamente pasa inadvertido el cambio sutil del blanco y negro al color, cuando Lenny espera que se revele una fotografía instantánea del supuesto asesino de su esposa.

A esta organización de pares y nones, de una historia que va y otra que regresa, se le debe agregar la existencia de 48 breves *flash back* repartidos en 14 de las 45 secuencias. Para los creyentes de una gramática cinematográfica, el siguiente dato es interesante, pues contradice cualquier intento normativo de los usos formales y expresivos del cine: el 75% de los *flash back* son en color, ¿dónde quedan las ideas acerca del uso del blanco y negro reservado a la presentación de acciones pasadas?

Si reconstruimos la película en términos cronológicos, el orden de la presentación de las acciones sería el siguiente:

1. Se iniciaría con el relato de Sammy narrado en *voz over* por Lenny. Todas las secuencias pares en blanco y negro las vería el espectador a lo largo de 35 minutos (31% del film), es decir, el tiempo promedio que le lleva a una película clásica desarrollar los antecedentes.



Lenny narra en *over* la enfermedad de Sammy que tal vez es la de él mismo.

2. Terminadas las 20 secuencias en blanco y negro, inmediatamente se presentaría la secuencia mixta 44 y justo donde el soporte cambia suavemente del blanco y negro al color, iniciaría la historia de Lenny, que no es otra que la venganza de la muerte de su esposa. Sin embargo, como la trama de Lenny está organizada de atrás hacia delante, sería necesario continuar de la secuencia 44, a la 43, a la 41, a la 39 y así hasta llegar a la primera.



Lenny mata a un hombre pues cree que es el asesino de su esposa. Le toma una fotografía y suavemente cambia el soporte mientras la imagen se revela.

Aquí finalizaría el relato de Sammy y comenzaría el del propio Lenny.

3. Los *flash back* se respetarían, pues como vimos con **Pulp Fiction**, una estricta organización cronológica dificultaría la comprensión del film.

Asimismo, existen elementos de legibilidad para conservar la transparencia del relato, además del soporte. Se trata de indicios narrativos para que el espectador reconstruya el tiempo cinematográfico en tiempo real y establezca las relaciones causales pertinentes. Nos referimos a los inicios reiterativos de las secuencias en color. Por lo regular, el final de una secuencia se reitera en los primeros segundos de la siguiente, aunque sea desde un diferente emplazamiento de la cámara. Otros dos indicios son la vestimenta de Lenny y un arañazo en su mejilla izquierda, así como el cristal roto del automóvil de Lenny. Estos motivos narrativos son importantes en la medida en que el espectador ancla su interpretación del tiempo en evidencias visuales, y así evita perderse en la lógica

reversible del film.



El Jaguar es uno de los elementos que se reiteran para conservar la legibilidad del film.

Por otro lado, existen tres secuencias que merecen una atención particular. Ya hablamos de una de ellas, la secuencia 44, mixta en dos sentidos: formal (cambio de soporte) y narrativa (une ambas historias), pero también proporciona un dato que puede cambiar radicalmente el sentido de la película: en un brevísimo *flash back* de sólo un segundo de duración, se ve a Lenny acostado con su esposa en la cama con el torso desnudo, está tatuado con los resultados de su investigación que lo conducirían a vengar la muerte de ella. En el resto de los *flash back*, cuando Lenny aparecía desnudo, nunca se mostró tatuado, únicamente en éste, lo cual contradice su propio relato y refuerza la hipótesis que él es Sammy, tal y como se lo dijo Teddy. De ser así, Lenny ha sido utilizado en ocasiones anteriores para matar a varias personas, siempre por el mismo motivo: vengar la muerte de su esposa. En el fondo, se trata de una conjetura viable, aunque sólo avisada en la película, nunca corroborada.



¿Lenny es Sammy? Esta breve imagen puede cambiar el sentido de la película.

Otra secuencia fundamental en la comprensión de la película es la primera, pues expone la lógica de la trama del relato en color. El recurso formal, en esta ocasión, proviene de los movimientos internos de la cámara y del montaje, esto es, de la posibilidad de hacer correr una cinta de atrás hacia delante, igual que la organización reversible de la trama de Lenny. Esta secuencia está rodada en 15 planos cortos de 2.5 segundos en promedio, todos son encuadres de detalle: la nuca, la bala, la pistola, los rostros. Una gran parte de los inicios de las películas y de otras formas narrativas, suelen dar suficiente información al espectador como para hacerse una idea clara del final, en ocasiones puede ser un diálogo, en otras una imagen o un sonido. Nolan, lo hace mediante el montaje hacia atrás, es decir, hace una clara alusión a la estructura de la puesta en serie: ¿si una secuencia de alrededor de dos minutos, puede negar el principio secuencial del tiempo de la vida, por qué todo un film de dos horas, no puede hacer lo mismo? El resultado ya no es el reflejo de la vida en la pantalla, sino un cine-mente obligado a ir y venir en el tiempo, en los recuerdos y en los detalles.



**Lógica regresiva:** el inicio proporciona las pistas necesarias para entender cómo está organizada la película.

Precisamente, el tema de los detalles y de los recuerdos es valioso para comprender la tercera secuencia importante, la nueve. En ella se refuerza la idea de que sólo se

recuerdan los detalles de aquellas experiencias íntimas, tal vez los recuerdos sean confusos, borrosos o, incluso, falsos, pero es un hecho que, como toda experiencia sensible, pertenecen a las emociones de los individuos. El tratamiento de la secuencia desde el punto de vista cinematográfico es tradicional<sup>11</sup>, sin embargo **existen dos elementos formales, igualmente tradicionales, que fortalecen una de las ideas expresadas en este trabajo sobre la experiencia estética en el cine: la de pertenecerle al individuo y la de recordarse en los detalles.** La secuencia se desarrolla casi en su totalidad en la mesa de un restaurante donde se encuentran Lenny y Natalie, quien está golpeada del rostro. Ella le da un sobre a Lenny con los datos de J.G., el supuesto asesino de su esposa, a la vez le pregunta repentinamente cómo era ella, pero antes de la respuesta, le pide a Lenny que cierre los ojos, a partir de ahí la voz *over* de Lenny describe a su esposa y comparte con el espectador, gracias a las tomas de detalle de la cámara, su experiencia sensible al narrar uno de los recuerdos más íntimos de su vida. Además de las tomas en detalle y los rápidos cortes, el siguiente fragmento de las palabras de Lenny es fundamental en la comprensión de una experiencia estética como la hemos descrito en este trabajo:

***“Puedes sentir los detalles. Los fragmentos que nunca pusiste en palabras. Puedes sentir esos momentos extremos, aunque no lo quieras. Los reúnes todos y sientes a la persona. Suficiente para saber cuánto la extrañas y cuánto odias a la persona que te la quitó”.***

La última parte de la cita es pertinente sólo para la narración de la película, pero las palabras destacadas en negritas, nos permiten hablar de aquellos recuerdos **innombrables, extremos e involuntarios** que nos obligan a sentir, en este caso, la presencia de una persona. Como se verá en el capítulo cinco, para Roland Barthes la incapacidad de nombrar algo, un fenómeno o una experiencia, es síntoma de incertidumbre porque ahí donde se cree controlarlo todo (por ejemplo la vida propia), aparece un momento extremo sin aviso previo (para nosotros bajo el disfraz de la forma cinematográfica) que perturba nuestra cómoda existencia.

---

<sup>11</sup> Toma maestra dividida en una toma de establecimiento y varias de acercamiento paulatino.



**Secuencia nueve:** en flash back, Lenny recuerda los *momentos extremos* con su esposa.

## 2.5. Derivaciones del análisis

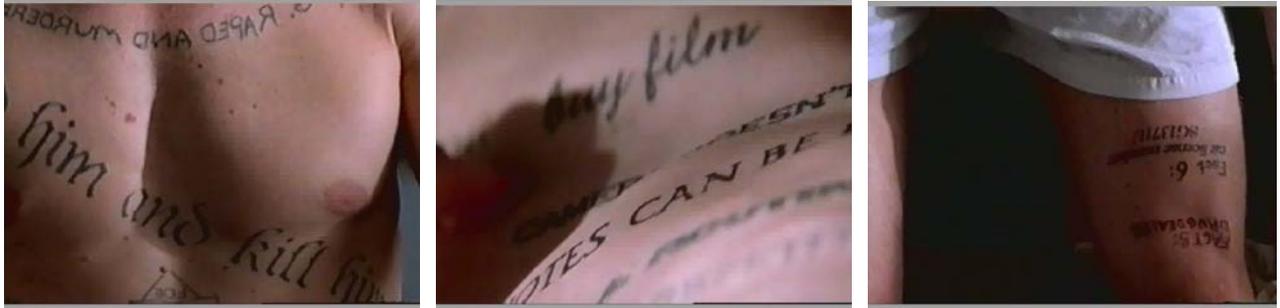
Cuando Münsterberg vio *Neptune's Daughter* alrededor de 1915, se clarificaron sus ideas acerca del funcionamiento de la mente. Como buen psicólogo experimental hablaba de leyes de la realidad y, por extensión, de leyes de la mente. Si bien el uso de este vocablo implica principios universales, en la actualidad es erróneo considerar que el cine se rige, al igual que el funcionamiento del cerebro, por reglas de la naturaleza humana. Las analogías cine-mente han sido una constante a lo largo de la historia del cine, basta recordar las consideraciones del cine como una experiencia onírica, o más recientemente, las reflexiones acerca de las estrategias cognitivas que el espectador movilizada a partir de una serie de pistas e informaciones que la película proporciona.

Ahora bien, los mecanismos de la mente, sobre todo del recuerdo y de la fantasía, encuentran un símil muy poderoso en un recurso formal del cine aquí analizado: **la puesta en serie**. La puesta en serie, montaje o edición, permite romper con la linealidad del tiempo, con una regla hasta nuestros días absoluta: la marcha hacia la muerte, pues las mediciones del tiempo no dejan de ser creaciones simbólicas en función de un devenir común a todo ser vivo, no se trata del progreso, ni del hombre futuro, sino de la mortalidad.

La mente puede ir hacia atrás o delante de la línea del tiempo, incluso de manera lateral. **Memento**, lo demuestra fácilmente, Lenny es la única persona capaz de ubicarse en tiempo real, es el sujeto de la enunciación, el tiempo se define sólo en función de su habla, de sus acciones. Lenny narra la historia de Sammy en *voz over*, le da continuidad a la acción presentada en imágenes pasadas, explica al espectador su método de vida, de recordar, pues sin esta capacidad no es más un ser humano. Nos enteramos también del presente en el que vive, pero nos obliga a sentir el esfuerzo por recordar mediante la estructuración de una trama organizada de atrás hacia delante. El espectador, **divide su interés** entre el presente de Lenny, el pasado de Sammy y la reversibilidad del tiempo, en suma, el cine no es la vida, sino la mente visualizada en una pantalla.

La fábula nos demuestra que tanto **Pulp Fiction** como **Memento**, podrían estar dispuestas cronológicamente, lo cual sería un verdadero desperdicio artístico, pero como se trata de películas a favor de la experimentación formal cinematográfica, para nosotros el deber ser del cine, permiten superar las concepciones tanto realistas como narrativas, pues este medio no se puede reducir ni a la reproducción de la realidad ni a ilustrar novelas o a representar cualquier otro género proveniente de la literatura o de la cultura de masas. El cine muestra un nuevo estado de las cosas y para ello utiliza sus propios recursos audiovisuales que, por suerte, se asemejan mucho al funcionamiento de la mente.

Ambas películas obligan al espectador a dividir el interés por las acciones: a ir (imaginación), venir (acciones en pantalla), recordar (*flash back*), en suma, a no olvidar al establecer un sistema de memorización a favor de la comprensión de la película, tal y como lo hace Lenny con su vida. Asimismo la lógica del tiempo reversible, de la cámara hacia atrás, rompe todo nexo causal y supera los límites de la toma para abarcar a la totalidad de la película, pues como afirma Epstein, este cerebro mecánico reelabora de manera asombrosa las excitaciones espaciales y temporales que recibe.



**Sistema de memorización.** El espectador, al igual que Lenny, está obligado a construir un sistema de recuerdos para no perderse en la lógica de estos dos filmes.

### 3. Experiencia del aparato

#### Presentación

El cine tiene una sustancia etérea, el tiempo y el espacio; una intención, la del director; una máquina semiótica, el cinematógrafo. Los dos últimos componentes se encargan de trabajar con esa sustancia etérea, con el film en un proceso de construcción de realidades aparentes a las de la vida diaria, pero inmediatamente perturbado por las posibilidades artísticas de la máquina: el diafragma, el montaje, el obturador, los lentes, las alteraciones del movimiento, los efectos de iluminación. La pregunta semiótica inevitable, ¿estos elementos conforman un código?, pues nadie negará que transmiten significados. Esta idea de ir más allá de la realidad representada, ¿implica hablar de un lenguaje, un esperanto visual como predijeron los primeros pensadores del cine?, ¿podemos hablar de una materia significativa, no compuesta ya sólo de palabras, sino de otros soportes acústicos y visuales?, ¿es posible hablar de una semiótica cinematográfica sin hacer referencia a una semiótica narrativa? Las respuestas son complicadas, pero intentaremos dar respuesta a estas cuestiones derivadas de un debate sobre el lenguaje cinematográfico iniciado en Francia alrededor de 1968.

El cine no se limita a reproducir referentes, más bien los elementos visibles y audibles registrados por la cámara y proyectados en una pantalla blanca, movilizan la capacidad de relación lógica de los espectadores. Capacidad que hace de los objetos visibles algo más que ellos mismos, es decir, **se convierten en signos**.

Si el cine activa una serie de signos, entonces es posible hablar de un lenguaje con un valor de expresión y de comunicación. De expresión porque todo film se presenta como el fruto de una voluntad que trabaja sobre una base moldeable según cierta intención; y de comunicación porque el film es una unidad de transmisión y de interacción, pues transfiere al espectador ideas y emociones, al mismo tiempo que lo hace participar en complejos procesos cognitivos que van de los razonamientos lógicos a las sensaciones.

El paralelismo entre el lenguaje natural y el cinematográfico hizo su ingenua aparición con los intentos de construir una gramática del cine a partir de la normatividad lingüística. Se habló, entonces, de signos de puntuación, de palabras y de frases cinematográficas; se buscó intensamente el mínimo elemento significativo en la construcción de los mensajes visuales; se recurrió al **estilo de la cámara** para identificar al autor de una película. Sin

embargo, fue hasta la década de los años sesenta del siglo pasado cuando el interés por el lenguaje cinematográfico tomó los rumbos de las disciplinas sociales, en concreto de la semiótica saussuriana, expuesta por el lingüista Christian Metz.

Rescatemos este debate íntimamente ligado a las posibilidades de generación de sentido provenientes de la máquina cinematográfica, toda vez que una semiología del cine explica cómo:

*“El filme organiza espectáculos diversos de un modo distinto al que presentaban o presentarían en la percepción afílmica (denominada ‘realidad’) (...) y por otra parte, que la productividad fílmica sólo es inteligible a partir de un conjunto de códigos previos, aunque su combinación (o a veces su destrucción) siga siendo un acto plenamente creativo”.*

(Metz, 2002-b: 211)

### 3.1. El lenguaje del cine: primeros debates

Los antecedentes de la semiótica del cine se aprecian ya en los estudios de los formalistas rusos y de los estructuralistas de Praga, desarrollados entre los años veinte y treinta. Los formalistas rusos buscaron definir aquello que convierte un texto en un trabajo literario, condición sólo atribuible a la **forma**, resumida en características, estilos y convenciones. Esta búsqueda de la especificidad influyó en Metz cuando propuso la distinción entre códigos fílmicos (aquellos que el cine comparte con otras artes) y códigos cinematográficos (los singulares). La especificidad también se trasladó al campo del relato y la distinción básica entre trama (*syuzhet*) y fábula fue fundamental en las explicaciones sobre la enunciación cinematográfica y en la comprensión del papel activo del espectador en la construcción de la fábula.

En una compilación de 1998 de la **Poetika Kino**<sup>1</sup>, se exponen temas aún presentes en el debate actual: cine y estilo, cine y géneros, cine y música, guión cinematográfico, e incluso, la cuestión de los intertítulos. Pero sólo dos conceptos tienen la ambición de definir la cinematograficidad entre los pensadores rusos: el de **visualidad** (el hombre o la cosa visible) y el de **fotogenia** (aquello que sólo puede ser revelado por el cinematógrafo). Por otro lado, la Escuela de Praga tiene en Jan Mukarovsky y en Roman Jakobson, a sus dos principales representantes. Jakobson propuso un paradigma comunicativo que

---

<sup>1</sup> Albéra, Francois (compilador). **Los formalistas rusos y el cine: la poética del filme**. Paidós. España, 1998.

interrelaciona seis elementos y, a la vez, le sirvió para distinguir la función poética de las demás. Es tan útil su aportación que su esquema comunicativo podría arrojar una tipología de los estudios del arte, incluido el cine, aun corriendo el riesgo del reduccionismo teórico. A continuación se resumen las aplicaciones de las funciones del lenguaje a las teorías cinematográficas.

Aproximaciones teóricas	Enfatizan	Función del lenguaje
Románticas	El papel del emisor	Emotiva
Realistas (marxistas y feministas)	El contexto	Referencial
Formalista	El mensaje	Poética
Semiótica	El código	Metalingüística
Análisis textual	El mensaje y el canal	Poética y fática
Teorías de la recepción, psicoanalíticas y cognitivas	El receptor	Conativa

Es importante destacar que los acercamientos formalistas fueron el antecedente del análisis textual inaugurado por Metz y que desde entonces se ha convertido en un instrumento para describir al texto cinematográfico en cuanto a sus elementos empíricos, materializados en una película y corroborados por cualquier espectador.

Por su parte, Mukarovsky estudió el arte fuera de los límites de la esfera de los propios artistas, de sus críticos y teóricos; abandonó el problema de la referencialidad y con ello problematizó el de la representación. En sí, al estudio del mensaje y del código, sumó el del contexto. Para él, el arte es autónomo y comunicativo ya que no necesita denotar objetos o situaciones reales. En lugar de hablar de una condición universal y *a priori* de los objetos artísticos (por ejemplo la belleza), insistió que éstos podrían tener múltiples funciones: estética, social y epistemológica<sup>2</sup>.

Ahora bien, es necesario centrarnos en la propuesta metziana por su carácter fundacional de las teorías metodológicas o disciplinares del cine, pero ya no de manera aislada sino señalando hallazgos y desencuentros con otras propuestas semióticas.

Christian Metz afirmó que **el cine es un lenguaje sin lengua** porque no puede ser reducido a las características de la lengua natural, esto es:

- a la primera y segunda articulación,

---

<sup>2</sup> Más adelante retomaremos a este autor.

- a la referencia paradigmática,
- al rigor de una combinatoria,
- a la arbitrariedad del signo lingüístico.

Para Metz, el hecho de que el cine escape a la doble articulación lo convierte en un lenguaje universal porque provoca una sujeción del significante al significado. Se habla entonces de signos visuales reconocidos por distintas culturas, ya que la percepción es parecida en todo el mundo.

Sin embargo, Metz no se conformó con un acercamiento, digamos negativo, al cine (describirlo a partir de lo que no es), sino que se preocupó por elaborar una semiótica cinematográfica no más subordinada a la lingüística, sino más bien ligada a ella por una doble razón: 1) porque Saussure en su famosa texto sobre la creación de una nueva ciencia humana que abarcara a las demás, supeditó la lingüística a la semiología; para Metz la semiología se construye a partir de la lingüística por estar más avanzada y propone la constitución de la **filmolingüística**; 2) porque existe un nivel propiamente semiológico fundamentado en las carencias del lenguaje cinematográfico respecto al lenguaje natural.

Así, Metz no abandona la perspectiva lingüística y, de todos los elementos saussurianos del lenguaje, aplica en sus estudios el derivado de la noción de **sintagma**, traducido en términos cinematográficos en la idea de **plano**. Para él, el plano es la unidad mínima de significación. Con esto, abandona el análisis de pequeños fragmentos de un film o el estudio del interior de la imagen, para centrarse en **segmentos con un cierto grado de magnitud**.

Los sintagmas se forman por cadenas temporales continuas. Unos a otros se necesitan para construir significados globales. Los sintagmas cinematográficos existen en varios niveles: en las imágenes, en el sonido y en la narrativa. Las imágenes continuas de un film, así como su banda sonora, se pueden descomponer y clasificar sólo en función de la diégesis: *"El lenguaje cinematográfico es ante todo la literalidad de una intriga"* (Metz, 1978: 157), diría el lingüista francés.

Metz desarrolla su teoría de la gran sintagmática de la banda de imágenes, consciente de que investigaciones posteriores deben dar cuenta del film de modo más global. También

advierte que no se trata de una sintaxis cinematográfica regida por reglas de combinación. Finalmente, explica los ocho tipos sintagmáticos organizados en un código finito.

Ahora bien, la gran sintagmática no reduce el complejo fenómeno del lenguaje cinematográfico. Es más olvida elementos importantes como el cine de no ficción, la banda del sonido y las relaciones multitemporales de una película. Sin embargo, Metz focalizó la atención de los críticos e investigadores en el significante cinematográfico, alejándolos de los modelos de libre interpretación de un film, al mismo tiempo que hizo posible el análisis más riguroso y sistemático de las películas. También fue útil para definir las coordenadas espacio-temporales de los géneros, los estilos y los directores, e incluso sigue siendo un modelo bastante preciso para tratar los procedimientos específicos de ordenación de la imagen del cine narrativo.

Otra aportación importante de Metz al estudio del lenguaje cinematográfico fue el tratamiento dado a la noción de código. Si el cine no es una lengua, ¿por qué sí es un lenguaje? Por su flexibilidad, por la posibilidad de combinar varios lenguajes en uno solo. El cine se enriquece de la riqueza ajena, afirmaba Metz, porque vuelve compatible el lenguaje verbal, el visual, el sonoro y el del movimiento. Los lenguajes toleran la superposición, las lenguas no: *"quien se dirige a mí por medio del lenguaje verbal (inglés o alemán) puede al mismo tiempo gesticular"* (Metz, 1978: 96). Este juego de tolerancias es posible dentro del arte como un sistema abierto, difícil de codificar de modo rígido y que permite crear el sentido desde el film y no desde la convención o lo establecido. De ahí que el cine de finales de los cincuenta haya evidenciado, como ningún otro, las convenciones del código cinematográfico al proponer, al igual que cualquier vanguardia artística, nuevas formas de relacionar los elementos fílmicos al alterar los procesos tradicionales de comunicación con el espectador.

Para Metz es importante aclarar el concepto de código para alejarlo del sentido que podría tener el de lengua, entendiéndolo como: *"Un campo asociativo (...) que revela toda organización lógica y simbólica que subyace en un texto. Es preciso distinguirlo de una regla o de un principio obligatorio"* (Aumont, 1993:197). El código cinematográfico, como ya se afirmó, no implica combinatorias ni reglas fijas, más bien debe ser tratado, en términos de Eco, a modo de un código débil, pues las reglas y los signos que lo conforman pueden sufrir alteraciones o deformaciones sin afectar el mensaje. Por el contrario, si el

cine se constituyera sobre un código fuerte, los signos y la combinatoria se asemejarían a los lenguajes computacionales donde un error de sintaxis o la omisión de un fonema, derivaría en la incomunicación.

Los códigos cinematográficos se han constituido por los usos históricos de los elementos formales del cine, sobre dos tendencias: la de ocultarlos o la de evidenciarlos al espectador. La primera tendencia está relacionada con la organización del código clásico hollywoodense y la segunda con las vanguardias artísticas. En general las variantes se encuentran en:

- la narración;
- el respeto al género o su rompimiento;
- la tendencia a transparentar la puesta en escena, el montaje y los recursos de transición (disolvencias, fundidos) a favor del relato, o en contraste, por la opacidad en contra del relato que resulta al mostrar al espectador las convenciones sobre las que se sostiene el dispositivo cinematográfico.

El uso del código clásico es imperceptible, pues al igual que una persona habla sin cuestionarse lo que dice o el modo como lo dice, el cine construye filmes sin la necesidad de referirse al porqué o al cómo lo hace. En términos lingüísticos se podría afirmar que el aparato de la enunciación se oculta.

El teórico italiano Francesco Casetti deriva tres regímenes de escritura fílmica muy similares a los descritos en las líneas anteriores: la clásica, la barroca y la moderna. La primera es característica del cine hollywoodense de los años 30 y 40, manifiesta un gran equilibrio expresivo, funcionalidad comunicativa e imperceptibilidad de la mediación lingüística. La escritura barroca es un amaneramiento del estilo, es decir, muestra una fuerte marca autoral. Finalmente, la escritura moderna se muestra desnuda en sus propias intervenciones como filtro de la realidad mediante la fragmentación notoria y la exhibición de las conexiones.

Sin embargo, Metz enriquece esta primera aproximación basándose en los estudios sobre expresión y contenido del danés Louis Hjelmslev para identificar los códigos cinematográficos. La expresión es la materia significativa, física o sensorial, mientras que el contenido es el concepto que transporta la expresión. Para analizar el film desde el

punto de vista semiológico se tiene que partir de las evidencias significantes, es decir, de todo aquel tejido sensorial que el espectador comprende y relaciona durante una película. Hjelmslev clasificó los lenguajes en homogéneos si sólo poseían una materia de expresión y en heterogéneos si poseían varias. En este sentido, Metz propuso una hipótesis cuando afirma que el cine es heterogéneo al relacionar en su materia significativa los siguientes códigos: 1) la percepción; 2) el reconocimiento e identificación cultural; 3) los simbolismos y connotaciones; 4) las estructuras narrativas; 5) el sonido; 6) los códigos propiamente cinematográficos (la imagen en movimiento).

Los cinco primeros representan lo fílmico toda vez que son compartidos con otros lenguajes (la literatura, la pintura, la música). El último constituye lo cinematográfico, pues le pertenece exclusivamente al cine, por ejemplo, los movimientos de cámara, la iluminación y el montaje.

Aprovechemos la lección de la semiótica para implicarnos más con los elementos formales de los códigos cinematográficos y así liberarnos de aquello que un film moviliza en nuestras conciencias como resultado del interjuego entre código o no código-mensaje (presencia empírica) y significado (experiencia del espectador).

### **3.2. El microcosmos del film: los lenguajes del aparato**

La idea de arte como la configuración de un microcosmos distante de la vida cotidiana ha sido una constante en el debate filosófico de la estética. Esta noción pretende encerrar al arte en sí mismo, sujetarlo a leyes propias de composición y representación. Sólo así una obra se libera de la realidad y se legitima por su autonomía. En este sentido, Gerald Mast<sup>3</sup>, profesor de la Universidad de Chicago, continuó un debate que descendió de la tradición estética alemana, al referirse al cine desde las clásicas dicotomías: arte realista vs. antirrealista; arte de la naturaleza vs. arte formal artificial; arte del montaje vs. arte de la profundidad o del volumen.

No obstante, para Mast los opuestos no conducen a una mejor comprensión del fenómeno cinematográfico y formula un pensamiento novedoso con base en la **coherencia** del film,

---

<sup>3</sup> Mast, Gerald (1983). **Film, Cinema, Movie. A Theory of experience**. The University of Chicago Press. USA.

es decir, en la **unidad** e **integridad** de una película en cuanto a la selección y el orden de sus elementos.

Lejos de las consideraciones de André Bazin y Rudolf Arnheim para quienes la fotografía representaba la ontología del cine, Mast prefiere hablar del **movimiento**, donde los elementos seleccionados y ordenados, así como percibidos, son **trabajados** por el creador y el espectador intuitivamente: *“El **trabajo** con el cine, en ambos momentos, consiste en una integración sucesiva de imágenes proyectadas y sonidos grabados”* (Mast, 1983: VIII). De esta breve definición, el autor deriva una serie bastante amplia de subcategorías de estudio del film. La **sucesión**, la **imagen** y el **sonido** son elementos verificables empíricamente, la proyección es un fenómeno óptico-perceptivo, mientras que la integración es el trabajo del artista o del espectador, una suerte de interjuego con las categorías empíricas que definen la percepción global del film.

Mast propone una teoría de la experiencia cinematográfica sobre un fundamento perceptivo, pues a partir de la acción directa con el film, sea uno creador o espectador, se puede obtener una rica fuente de informaciones. De alguna manera, se trata de olvidar lo que ya sabemos del cine para no caer en una especie de conformismo apriorístico antes de someternos a la experiencia directa de ver un film. Es claro que por esto, se recurre al análisis exhaustivo de las películas.

En el fondo, la experiencia para Mast consiste en una crítica al debate abstracto, abarcativo y genérico que se había desarrollado hasta los años setenta, y en contraste expone un nuevo camino en la comprensión de las preguntas ontológicas por excelencia: qué es el cine, pero sobre todo, qué hace y **cómo lo hace**, y por qué lo ha hecho tan intensamente a lo largo del siglo XX.

Si bien Mast se separa de la polémica sobre la condición artística del cine, lo hace sólo para acercarse a otra: a la del lenguaje cinematográfico. Cuando expone sus ideas de **selección** y **orden** parte de la idea saussuriana de paradigma y sintagma. No es gratuito su interés por la sucesión porque a lo largo de la proyección los ‘signos’ se encadenan según ciertos principios de elección y combinación.

El cine, visto de esta manera, es un sistema secuencial de signos codificados, los cuales pueden ser espaciales (encuadres, angulaciones, emplazamientos); temporales (el

montaje); objetuales (la ropa, los gestos, la puesta en escena); inferenciales (provenientes del desarrollo narrativo).

Por otro lado, Mast critica a Metz porque no establece relaciones simbólicas entre el tiempo y el espacio, a pesar de que la noción de sintagma está fundamentada en una idea cronotrópica débilmente codificada. La crítica es válida, pero el mismo Metz advirtió que su trabajo sólo se limitó a dar cuenta de uno de los elementos cinematográficos: la banda de las imágenes y sus vínculos con la narración, a la vez que dejaba el mapa trazado para que futuros analistas se ocuparan del sonido, de la puesta en escena o de cualquier otro elemento.

Mast ligó los lenguajes del cine (códigos en términos metzianos) con una teoría de la experiencia. Si bien, los tres lenguajes del cine, el del **tiempo** (sucesión), el del **espacio** y el del **sonido**, son manipulados por el director de manera individual, **los efectos emocionales en el espectador son el producto de la integración de los tres**. Existe una variedad infinita de manipulaciones y modos de integración, sin embargo se pueden reconocer tendencias históricas o de autor según el lenguaje privilegiado. Así los rusos de los años veinte favorecieron la sucesión a través de una teorización y práctica del montaje, por el contrario, el cine expresionista alemán estuvo más interesado en el tratamiento de la imagen, a veces tan barroca que prolongó la duración de los planos.

Para Mast, la experiencia cinematográfica es la única, entre las experiencias artísticas, en la que la sucesión, el sonido y el espacio, constituyen la fuente del poder y de la comprensión del cine. La acumulación ininterrumpida de cada uno de estos lenguajes en el movimiento del film, produce la experiencia cinematográfica. Una experiencia vinculada con el microcosmos de cada película, en el cual cada uno de nosotros encontramos la más unificada combinación de los elementos kinéticos y miméticos del cine con las más complejas experiencias humanas que dan lugar a sensaciones y pensamientos en el espectador.

### **3.2.1. Elementos de los lenguajes cinematográficos: de la abstracción a la experiencia concreta**

Al parecer el uso indistinto de los términos para referirse al fenómeno cinematográfico no debería representar mayor problema. Pero es un hecho que los significados de las

palabras tienen un peso específico en la comprensión de la realidad. En sí son tres términos los empleados comúnmente en varias lenguas que convendría precisar según este investigador norteamericano: **film**, **cinema** y **movie**.

En general, estos vocablos han tenido referencias más o menos compartidas entre los aficionados, especialistas y estudiosos del cine. De manera tradicional, se considera al **film** un producto artístico perteneciente a la esfera de las bellas artes; al **cinema**, como la expresión más genérica para referirse al cine, junto con toda la carga social o teórica que conlleva esta manifestación humana. Finalmente, la palabra **movie** se restringe a todas aquellas obras de carácter comercial, fáciles de comprender, divertidas y sin profundidad. Sin embargo, dentro de una teoría de la experiencia, la distinción debe ser más precisa porque cada término hace referencia a un trabajo específico con la película, ya sea por parte del director o del espectador.

Mast propone reconsideraciones semánticas a cada una de los tres vocablos en función de tres criterios: el **material**, el **proceso** y la **forma**. El siguiente cuadro resume los usos y significados de **film** (cinta), **cinema** (cine) y **movie** (película).

<b>Film (cinta) Material</b>	<b>Cinema (cine) Proceso</b>	<b>Movie (película) Forma</b>
Término técnico para referirse al material (celuloide) y a sus características: sensibilidad, croma, contraste, resolución.	Se deriva de la influencia mecánica de la cámara. Hablar de cinema es hablar de la única manera que el proceso cinematográfico utiliza el film. Complementa la dimensión espacial de la fotografía con el vector tiempo, cuyo origen está en el movimiento.	Una película es un tipo específico de registro del cinematógrafo (de la cinta, la máquina y sus procesos). Es el término que mejor describe a la nueva forma de entretenimiento popular e implica una narrativa, una duración (dos horas aproximadamente), una exigencia de producción (comercial o independiente), y un público.

Desde esta perspectiva, las preguntas ontológicas acerca del cine, deben ser reconsideradas, pues si bien Bazin y Arnheim se preguntaron qué es el cine, es decir, qué es este nuevo prodigio y cuál es su condición entre las producciones simbólicas de la

humanidad, no ampliaron sus respuestas porque centraron sus reflexiones en la fotografía o en la búsqueda de lo específicamente cinematográfico; por el contrario Mast prefiere trabajar con la película (movie), es decir, con una forma que adquiere el uso del material y del proceso. **Al cerrar la cuestión de qué es el cine a qué es la película, el objeto de estudio pasa del nivel más abstracto al más concreto y éste último no es otro que el de la experiencia del director o del espectador con la película.**

Mast, en su búsqueda por explicar la experiencia cinematográfica, desarrolla una compleja clasificación de los elementos del lenguaje del cine. Cada una de estas categorías puede ser verificable en las películas. A continuación sólo se mencionan algunos aspectos de su extensa propuesta analítica.

1. **La sucesión.** Una película implica una sucesión de cuadros a cierta velocidad, donde el espectador no tiene posibilidad de detener el movimiento continuo, o bien, de apartar la mirada de la pantalla; sin embargo, no es el único tipo de sucesión, hay que recordar que el relato en sí implica una transformación y, por lo tanto, desplazamientos temporales y especiales. Mast distingue tres tipos de sucesiones: la literal (cuadro por cuadro), la de la imagen (de los planos) y la estructural (de la acción narrativa).

La **sucesión literal** es automática e impersonal, le pertenece a la cámara y al film, es heredera de la evolución tecnológica de la fotografía: materiales más sensibles capaces de registrar en fracciones de segundo una imagen, la invención del obturador, la introducción de un soporte transparente que no fuera vidrio y permitiera la proyección de imágenes en pantallas blancas, así como la eliminación de la intermitencia en la proyección. En cuanto a las aplicaciones técnicas-creativas de la sucesión y de la película, están todas aquellas alteraciones del movimiento: sobreimpresiones, cámara lenta o rápida, congelados.

**La sucesión de la imagen** produce ciertos efectos según el ritmo, esto se debe a que el cine es una arte del tiempo. Así se introduce el problema del corte, de la edición y del montaje. En general, el proceso de ensamblaje es casi solitario, informal y experimental respecto al tiempo, orden y duración de los planos, aunque a partir de algunos análisis se han hallado constantes en directores, géneros o

cinematografías nacionales. El criterio, según Mast, está en función de lo importante o de lo interesante para el montador.

**La sucesión estructural** es la más complicada, pues no tiene una base empírica de corroboración y los otros dos tipos se subordinan a ella, lo cual requiere dejar de lado los fenómenos físicos del cine con el afán de comprender la manera en que nuestra mente sintetiza los diversos datos de la película. En un primer momento, la sucesión estructural es rítmica, dada por la puntuación cinematográfica: *fades*, disolvencias, cortes, pero sobre todo, es una sucesión de eventos interdependientes.

La interdependencia de los eventos está construida sobre patrones narrativos en función de las acciones y variaciones de los personajes. El cine experimental se fundamenta en un patrón diferente: lírico, simbólico y metafórico<sup>4</sup>, mientras que el documental sigue un patrón expositivo, retórico y lógico.

Una cuarta clase de sucesión se da en el momento de la proyección, con un efecto temporal en el espectador, no de eterno presente, sino de un tiempo continuo. El cine se actualiza bajo la forma de un 'está siendo' no de un 'es'.

- 2. La imagen.** La proyección de imágenes presenta un arreglo de formas en el espacio, cuyas características pueden ser definidas en términos de las siguientes variables: la toma (shooting), el proceso (processing) y la impresión (printing). Al manipular estas variables, el director de cine controla las respuestas del espectador. El tratamiento de la imagen es triple: la imagen filmada, el tono de la imagen y el contenido de la imagen.

La imagen filmada incluye todas las operaciones de comportamiento de la luz sobre el film, tanto en el momento de la toma como en el del proceso químico, ya sea para revelarla o imprimirla: distancia focal del lente, elección de la película, uso de accesorios de iluminación, sobre o subexposición, la actividad de la cámara, dividir la pantalla (*split screen*).

El tono de la imagen se refiere a la actividad de la luz sobre las superficies de los objetos, capturada por el lente y la película. Se trata de hallar valores de iluminación

---

<sup>4</sup> Por ejemplo, el construir una película con base en el movimiento puro, análogo a la forma musical: tema, variación, aceleración, desaceleración, contrapunto, intensificación, expansión, repetición. Al respecto, véase **Barroco** de Paul Leduc (México, 1989).

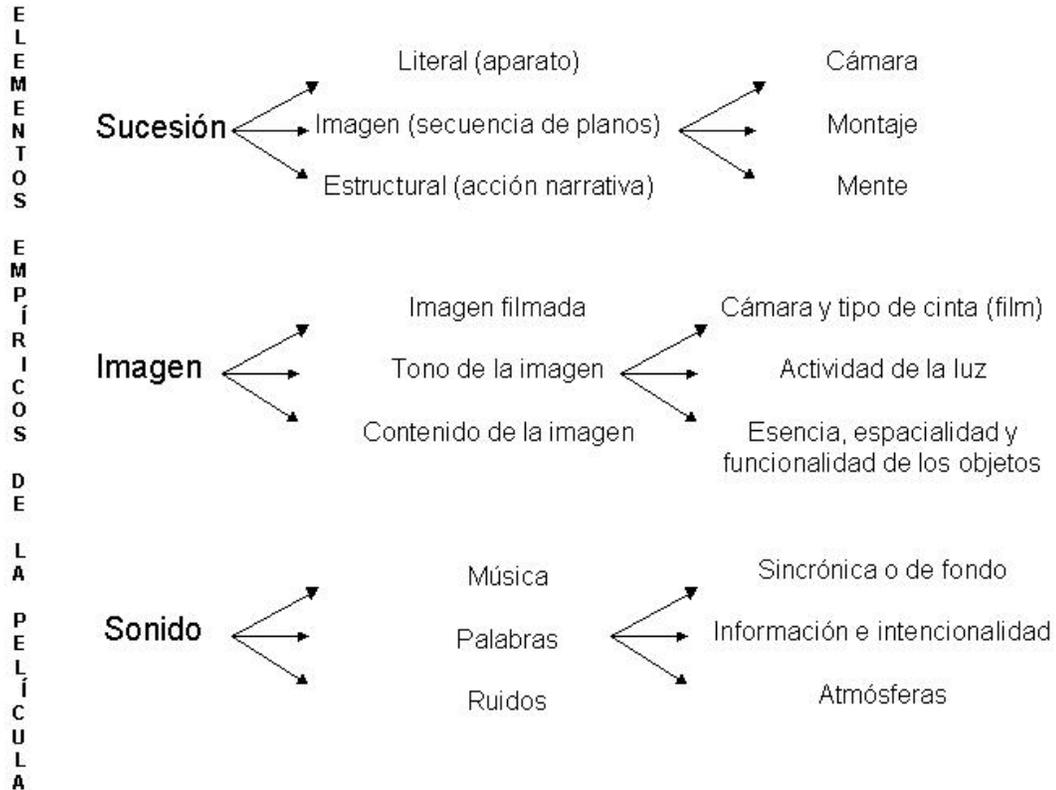
y no de contenido: brillantez, tonalidad dominante, resolución. Aunque la fuente de luz es invisible, sus efectos pueden ser vistos y, con ello, provoca sensaciones, emociones o pensamientos en el espectador. Para tratar la imagen, se recurre a modificar su dirección, intensidad, contraste y color.

El contenido de la imagen está conformado por las formas de los objetos físicos, reproducidos en una superficie plana de dos dimensiones. El contenido a su vez se subdivide en tres clases, según el tipo de pregunta que responde: ¿Qué objetos son?, ¿dónde están?, ¿qué hacen?. La esencia, la espacialidad y la funcionalidad de los objetos devienen expresivas según el género de la película o la propuesta del director.

3. **El sonido.** La relación del sonido con la imagen es de co-expresividad. Siempre ha acompañado al cine, incluso en el silente, recuérdese el piano de cola, pues desde entonces se entendió el potencial emotivo que agrega a la película: textura estilística, metafórica, psicológica o rítmica. Además, la continuidad musical ayudó a simular los cambios bruscos en la sucesión de imágenes.

El autor distingue tres naturalezas del sonido cinematográfico: la música, las palabras y los ruidos. La música se ha utilizado en el cine como fondo, o bien, ha estado sincronizada con la imagen. Mientras tanto, las palabras proveen dos tipos de informaciones: el significado literal y la intencionalidad del hablante. Los ruidos son herederos del sonido sincrónico y su función es la de conformar atmósferas, realistas, emocionales o ambiguas, dependientes de la estructura de la película. Revisemos visualmente la propuesta de Gerald Mast.

## Experiencia cinematográfica del aparato-lenguaje



Lo interesante de esta concepción de los elementos de los lenguajes del cine, consiste precisamente en alejarlo de teorías translingüísticas y sociológicas, para acercarlo a la experiencia directa de percibir una película. **El espectador no ve códigos ni signos, percibe movimientos, sonidos e imágenes en un todo orgánico que ordena el aparato, la inteligencia de la máquina se hace presente en las emociones y pensamientos que genera el color dominante de la imagen, la funcionalidad de los objetos vistos, las atmósferas creadas por el sonido, la acción narrativa. En suma, el funcionamiento de los medios cinematográficos determina efectos cognitivos en la mente del espectador. Para nosotros, una vez más, revela un nuevo mundo sobre la base de una conciencia sensible e intelectual que es necesario distinguirla, pero también relacionarla, con otras formas humanas de adquisición de experiencia y conocimiento.**

### 3.3. Estética semiológica

¿Por qué insistir en la perspectiva semiológica? Porque de todos los temas derivados de la estética (el conocimiento, la ciencia, la lógica, la filosofía), existen tres que son fundamentales en la perspectiva de este trabajo y que le dan el carácter de un acercamiento desde las ciencias sociales y las humanidades: **la estética como un hecho semiológico, comunicativo y cultural.**

Fue a principios del siglo XX cuando el pensador checo, Jan Mukarovsky, miembro del Círculo Lingüístico de Praga, unió los principios del formalismo ruso con una teoría social del arte y de la estética a partir de dos principios negativos fundamentales: la obra de arte no depende de las condiciones mentales del autor ni es la reproducción mecánica de las relaciones económicas de la sociedad.

El cambio de perspectiva está fundamentado precisamente en la semiología. Si una obra de arte es un signo, por lo tanto, es a la vez un hecho cultural y social. La obra estética interesa a la semiótica en tanto estructura sígnica de producción de significados, que no es independiente de los sistemas culturales de creación, intercambio y recepción de sentidos.

La propuesta de Mukarovsky puede ser enriquecida con algunas ideas acerca del funcionamiento de la sociedad expuestas por Yuri Lotman en su famoso texto **Acerca de la semiosfera**<sup>5</sup>. Ambos pensadores sustrajeron la definición de signo del campo lingüístico. Para el estoniano, el signo es en **una unidad cultural entera**, el cual, además de ser portador de un concepto abstracto y genérico, forma parte de un sistema de memoria no hereditaria de información comunicable; mientras tanto, para el checo, el signo es un hecho sensorial que hace referencia a otra realidad de la evocada y responde a exigencias aceptadas en una sociedad, necesarias para su intercambio. El punto de partida es común: no existen sistemas culturales precisos ni unívocos en su funcionamiento real, ni siquiera el arte, el campo autónomo por excelencia, constituye un universo independiente de la sociedad.

Lotman concibe la dinámica semiológica de la sociedad de modo continuo, ocupada por formaciones semióticas de diversos tipos y diversos niveles de organización. Por analogía al concepto de biosfera (el espacio ocupado por la materia viva), lo llama la **semiosfera** (el

---

<sup>5</sup> Revista **Criterios**. La Habana, 30, VII-91-XII-1, pp 3-22.

espacio de los intercambios simbólicos fuera de la cual es imposible la existencia de la semiosis). La semiosis nos remite a un intercambio de envíos y reenvíos de significados dentro de la sociedad. En el caso concreto de la estética, de correspondencias entre los valores estéticos y los extraestéticos, entre el arte y el contexto social. De esta manera, estamos en posibilidad de salir de aquellas posturas inmanentistas de un sujeto poseedor del gusto y juicio estético y de una obra estructurada sobre la forma de lo bello.

Una semiótica de las artes, en este sentido, se ocupa de los objetos artísticos, de su lectura a partir de una estructura comunicativa sobre una base interpretativa. El trabajo del semiólogo está determinado: dar cuenta de la estructura subyacente del arte, ya no de cada arte, sino del espacio semiótico del arte y por extensión de la estética. Éste es precisamente el punto de partida de Mukarovsky al referirse al triple aspecto de lo estético: **la función, la norma y el valor**. Cada uno de estos conceptos sólo se comprende en relación y dependencia con los extraestético, con el contexto general de fenómenos llamados sociales.

La función estética se puede entender primero por lo que no es. La arquitectura tiene como función práctica la de proteger al hombre del clima, la escritura de transmitir ideas, la telenovela de industria y negocio. Sin embargo, un edificio puede representar un estilo arquitectónico, un texto escrito puede convertirse en poesía y una telenovela es capaz de movilizar emociones. En cada uno de estos ejemplos, la función estética está subordinada a otras funciones socialmente determinadas, pero ocurre lo contrario en la esfera del arte.

En términos generales, la función estética se caracteriza por:

- no ser inherente a las cosas,
- no estar bajo el dominio mental del autor,
- ser un asunto de la colectividad humana,
- manifestarse en la conciencia colectiva como un sistema de normas.

Esta última característica parece contradecir la condición variable de la función estética, pues, ¿cómo normar una dinámica que necesariamente se transforma con el tiempo? Podemos encontrar dos explicaciones: una lingüística y otra cinematográfica. Saussure caracterizó al signo lingüístico como arbitrario, pero también habló de un signo inmutable y mutable a la vez. Inmutable porque el sistema de la lengua tiende a conservarlo con mínimas variaciones fonéticas, pero el paso del tiempo y el intercambio cultural pueden

transformarlo en alguno de sus componentes, ya sea en el significante o en el significado. Este cambio es paulatino y depende del uso social, no de los hablantes individuales. Lo mismo ocurre con la norma, si bien es una regla de validez invariable, al ser social y no inherente a la condición humana, también adquiere el valor contradictorio de la variabilidad.

Ahora pasemos al ejemplo cinematográfico: ¿Cómo decidimos qué película ver?, tal vez, según ciertas sugerencias provenientes de la crítica especializada, de nuestra experiencia anterior de ir al cine, de nuestras expectativas, o bien, del sistema publicitario de la película. Al parecer, se trata de una decisión individual, pero se revela como una decisión colectiva cuando una gran cantidad de gente asiste por la misma razón: los actores, la temática, los comentarios. La norma estética cinematográfica la institucionalizó Estados Unidos, por lo que no es casualidad que David Bordwell haya descrito precisamente la norma del cine clásico de Hollywood<sup>6</sup> con base en las ideas de Mukarovsky. Sin embargo, la norma estética es únicamente **reguladora** de la función estética; no es impositiva, por lo tanto se renueva constantemente al relacionarse con objetos y normas pasadas o recientes, ya sean del propio arte, de la vida cotidiana, de los medios masivos, de la política o del circuito de las artes en general. Así, la norma estética se integra en la sociedad, en su movilidad y en su variabilidad.

Como se puede deducir de estas líneas, la norma funciona tanto en el momento de la creación como de la recepción. En los dos casos se caracteriza por su relativa flexibilidad. En la creación del cine es evidente en el uso de recursos y técnicas de filmación, en la existencia de sistemas más o menos codificados de ciertos elementos expresivos: fundidos, disolvencias, cortes, angulaciones de la cámara y en la relaciones entre sistemas: la lógica narrativa, el tiempo, el espacio, aunque no sólo sistemas internos, sino también extracinematográficos como la necesidad de garantizar el éxito comercial del film. Por otro parte, la norma en el momento de la recepción está presente en la elección de la película, pero también a lo largo de la proyección, manifestándose en la comprobación, en las omisiones o en las reiteraciones de nuestras expectativas acerca del género, del director, de los actores o del origen de la película.

---

<sup>6</sup> Se puede consultar la obra de la pareja neoformalista: Bordwell, D. y K. Thompon (1997). **El cine clásico de Hollywood; estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960**. Paidós. España.

La norma enfrenta dos fuerzas, una centrípeta y otra centrífuga. La primera apunta a la obligatoriedad y la segunda a la variabilidad. Esta característica también la describió Lotman en el funcionamiento de la semiosfera, pues mientras una fuerza conserva, otra perturba y transforma. Esto es una característica fundamental de todo sistema dinámico como lo ha sido históricamente el cine de Hollywood.

Las fuerza centrípetas del cine hollywoodense se conforman entre los años diez y cuarenta, cobijadas por un sistema de producción centralizado en las grandes *major*, empresas dedicadas no sólo a la producción de películas, sino también a la distribución y exhibición. Las palabras claves para describir el cine clásico de Hollywood han sido: **estabilidad** (del sistema de géneros, de los principios de continuidad) y **regulación** (de la producción). A esto tipo de películas, le corresponde un tipo ideal de espectador, caracterizado por su alto grado de homogenización o regulación psíquica. Asimismo, esta cinematografía dominante en todo el mundo ha construido una serie de cualidades formales que llegaron al manierismo y a la estilización estética en los años cuarenta.

En sentido opuesto, las fuerzas centrífugas han forzado al cine post-clásico a un replanteamiento formal a partir de las modificaciones en la legislación norteamericana de los años cuarenta que dividieron esa industria en producción, distribución y exhibición. Mientras el cine clásico requirió de un mercado masivo, el cine post-clásico ha organizado otro más heterogéneo y especializado. La organización de la producción en este último es flexiblemente especializada y se desarrolla sobre la base de la innovación y la diversidad. En términos generales, el cine neo-clásico regresa a los códigos clásicos, pero a la vez está marcado por una autoconciencia de la cual daremos cuenta líneas adelante. Las películas neo-clásicas se *mueven* entre mercados propiamente cinematográficos y la industria del entretenimiento en general, con ello, un film tiene otras posibilidades de distribución y consumo: video, DVD, INTERNET o cable. Estos mercados secundarios han presionado en el cambio de la forma cinematográfica, pues, como también revisaremos en los análisis de este capítulo, un film puede parecer un video-juego, un tebeo, un video-clip, una telenovela, o cualquier otro producto audiovisual que haga énfasis en el estilo y estilización de los códigos cinematográficos, al mezclar una narrativa sencilla con sorprendentes imágenes que representan ganchos publicitarios, por ejemplo, **Hulk** de Ang Lee (Estados Unidos, 2003).

Examinemos, un último ejemplo del funcionamiento de la norma en el sistema de recepción de una película. Una de las principales instituciones del sistema cinematográfico en nuestro país es la Muestra Internacional de Cine organizada cada seis meses por la Cineteca Nacional. En una proyección de la película mexicana **Exxxorcismos** (Jaime Humberto Hermosillo, 2002), se contó con la presencia del director. Antes de iniciar la película y sin presentación previa, hizo dos aclaraciones: 1) la película no había sido hecha en material fotosensible, sino en video de alta definición y por primera vez se aceptaba proyectar una obra de esta naturaleza en una muestra de cine; en el fondo el planteamiento es sencillo: ¿La esencia de una película está definida por su material y por su proceso químico-óptico?, ¿existen esculturas de plástico?, o bien, ¿una película lo es en tanto que la hace un director de cine? La norma estética cambió con tan sólo el comentario, nos disponíamos a ver una película, no había duda. 2) La estructura de la película no era la acostumbrada, él la definió como *minimalista* con el afán de que el espectador estuviera más atento a la forma (grandes planos secuencias) que a la temática (el amor homosexual). Una vez más, nos advirtió a un público supuestamente acostumbrado a las contradicciones de la norma estética, sobre el cambio de perspectiva, e incluso nos invitó a recomendar la película, ahora seríamos los espectadores los encargados de moldear la norma de nuestro grupo inmediato. A pesar de las dos aclaraciones, una parte considerable del público se salió durante la proyección.

Este ejemplo también nos ayuda a comprender el último aspecto de lo estético según Mukarovsky: el valor, que no es otra cosa que la síntesis de los valores extraestéticos presente en algún tipo de fenómeno o proceso artístico. En el caso de la película y de los comentarios del director, los espectadores nos decidimos por valores diferentes para juzgar un mismo fenómeno estético: el valor de la forma (minimalista), el valor de la temática (el amor homosexual en una sociedad que lo censura), el valor del director (Hermosillo). ¿Qué nos obligó a quedarnos a algunos y a salirse a los otros? El valor que le atribuimos al cine y a la experiencia que puede revelarnos una película. Al respecto el semiólogo checo afirma: *“Mediante el valor estético el arte actúa sobre la postura emocional y volitiva del hombre frente al mundo, interviniendo directamente como regulador básico del comportamiento y del pensamiento humano (...)”* (Mukarovsky, 1977: 101). De esta cita sobresale otro aspecto importante: la relación entre el espectador y la

obra más allá de cualquier reducción a lo bello y a lo placentero. La obra de arte se dirige a todas las facultades del hombre, tanto las intelectivas como las sensibles o emotivas, para ello utiliza los más diversos tipos de signos visuales, sonoros y lingüísticos.

En razón de lo expuesto hasta el momento, ¿cuál es el valor estético de una obra cinematográfica? Para nosotros es **un valor de revelación y de transformación de nuestra percepción y conocimiento del mundo. En la medida en que una película renueva nuestra cotidianidad cumple con una función estética**<sup>7</sup>.

Hagamos una observación final acerca del valor comunicativo de la obra de arte. Entre la obra y el espectador se establece una relación múltiple, pues si bien la obra alude a hechos conocidos, también se caracteriza por su ambigüedad. Nos podemos remitir fácilmente al arte sin tema, de formas *puras*: “cuadro blanco sobre cuadro blanco”, pero ni en el arte hiperrealista la cosa designada se concibe en su dimensión existencial, en su autenticidad documental. De aquí se deriva el porqué ciertos fotógrafos de prensa, tal es el caso del brasileño Sebastián Salgado, se consideren documentalistas y por ningún motivo artistas<sup>8</sup>, es decir, para evitar cualquier asomo de ambigüedad artística en sus imágenes.

### 3.4. Análisis

El debate del lenguaje cinematográfico, hemos visto, se ha convertido en uno de los ejes más importantes en la concepción del cine. La idea de un lenguaje remite irremediabilmente a la de código. Rescatemos algunas precisiones para el análisis de las tres películas estudiadas en este capítulo.

Desde una perspectiva semiológica, se puede afirmar que el código es un sistema de equivalencias entre un significante y un significado, un archivo de posibilidades de elecciones artísticas, o bien, un terreno común entre emisor y receptor (uso del código). El lenguaje natural se construye sobre equivalencias fónicas y de significado, sobre paradigmas de elección y sobre la socialización del sistema entre los hablantes de una lengua. Las dificultades de una translingüística ya han sido expuestas en líneas anteriores, pero cabe recordar que el cine no es un medio codificado en singular, sino que se trata de

---

<sup>7</sup> También pensamos que el valor de la experiencia estética puede estar en la confirmación de nuestro mundo, pero siempre mostrará un aspecto ignorado u olvidado.

<sup>8</sup> Otro claro ejemplo es el del fotógrafo aéreo francés Yann Arthur-Bertrand, quien afirmó el 11 de marzo del 2002 al periódico **El Financiero**: “Hay una tendencia a ver arte por todos lados, yo soy simplemente testigo” (p 90).

un sistema pluricódigo. En la generación de significados cinematográficos, intervienen códigos fílmicos o compartidos con las formas de representación visual y narrativa, así como códigos cinematográficos o propios del cine.

Todos los códigos son creaciones simbólicas de carácter histórico, son instrumentos de comunicación temporales y sin relaciones motivadas con sus referentes, diría Saussure. En este sentido, el cine, como código artístico, constantemente está produciendo, refuncionalizando o desechando los elementos codificados que permiten ese puente comunicativo entre el film y su espectador. A pesar de que Hollywood ha intentado uniformar los códigos cinematográficos alrededor del mundo, han sido también los propios estadounidenses quienes los han dinamizado y transformado. Pero debemos reconocer que en el origen de este cambio de actitud, tal vez a favor de cierta opacidad en la comunicación, se halla la Nueva Ola Francesa y todos sus creativos intentos por negar o evidenciar el código clásico hollywoodense.

En los siguientes análisis se demostrará cómo el aparato cinematográfico, en su desarrollo histórico, ha utilizado los códigos, los ha transformado y los ha negado o relativizado. Las películas son variadas en cuando origen: una norteamericana (**Road to Perdition**), una mexicana (**Amar te duele**) y una francesa (**Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain**), pero en las tres se muestra un verdadero virtuosismo cinematográfico para utilizar los códigos fílmicos y cinematográficos, ya sea por su respecto irrestricto a lo *cinematográficamente correcto*, ya sea por el uso irónico de los elementos codificados, ya sea por las influencias de la industria audiovisual en general, ya sea por la ambigüedad comunicativa, es decir, por la negación de todo intento de codificar una experiencia personal y placentera. En resumen, los análisis se encuentran en la intersección de dos tradiciones comunes de nuestra época, así como de toda expresión artística y mediática: la codificada y la que niega o cuestiona el código.

Según estas ideas, los objetivos del análisis son:

- Mostrar las intersecciones código-no código y su relación con la sensibilidad del espectador mediante la integración o ruptura en el tiempo, en el espacio o en el sonido del cine.
- Conocer el modo en que las intersecciones código-no código producen nuevas redes simbólicas que modifican la visión de lo real conocido.

A esta gran categoría analítica que es el código, se le debe agregar aquellos elementos provenientes de la puesta en cuadro y de la puesta en serie. Los detalles se hallan al inicio de cada análisis.

### 3.4.1. Road to Perdition o tres momentos cinematográficos

Ficha técnica:  
Sam Mendes,  
**Road to Perdition**  
(Camino a la perdición)  
Estados Unidos, 2002

La experiencia estética es fugaz, se presenta por asalto, y sin aviso previo, no obstante, el descontrol es suplido por los deseos de explicar los valores de revelación del mundo. Este espíritu impulsó el presente análisis.

Hemos insistido que gran parte de la experiencia estética depende de la forma cinematográfica cuando el director aprovecha las opciones tecnológicas de la máquina y el espectador está en disposición de centrar su atención en la puesta en serie, cuadro o escena. En el análisis de este film del director de origen inglés, se mostró **la integración del papel de la cámara y del sonido** en la creación de lo que hemos llamado aquí **momentos cinematográficos**.

Estos momentos cinematográficos son una experiencia intensa para el espectador por dos razones: primero porque son humanamente emotivos (asesinatos, relaciones padre-hijo, cambio en la vida de las personas), en segundo lugar, porque los recursos formales cinematográficos están articulados para favorecer ese efecto emotivo profundo. Los tres momentos respetan el uso artístico de los códigos cinematográficos, principalmente como un archivo de elecciones para el tratamiento de la puesta en serie y de la puesta en cuadro, institucionalizados por el cine hollywoodense. Por supuesto, el respeto al código no elimina el virtuosismo, el oficio cinematográfico de ciertos directores consolidados o noveles (tal es el caso de Mendes), del mismo modo como la gramática de la lengua no limita la creación literaria.

**Road to Perdition** es una película de *gangsters*, ambientada en 1931 en el marco del tráfico de alcohol en Estados Unidos, justo en los dominios de Al Capone. El tratamiento visual de la mayoría de las escenas proviene del cine negro, precisamente el estilo visual y

narrativo dominante en este tipo de género: contrastes de iluminación muy marcados; presencia de lluvia; un soporte prácticamente monocromático, dominado por tonos fríos. El argumento central consiste en la lucha de un padre para que su hijo tenga una vida mediana y sin peligros. En ese transcurso matan a su esposa y al hijo más pequeño.

### **Primer momento cinematográfico: muerte en cámara lenta**

Michel Sullivan es un asesino a sueldo a las órdenes de John Rooney (un padrino de la mafia). Michel está casado y tiene dos hijos, el mayor del mismo nombre de doce años de edad, el menor de 9 años se llama Peter. Tras el velorio de uno de los colaboradores de Rooney, ambos niños se preguntan cuál es exactamente el trabajo de su padre.

Motivado por esa inquietud Michel sigue a su padre en una de sus misiones. Se esconde en el asiento trasero del carro. Michel padre, está acompañado del hijo de John Rooney: Connor. La acción continúa y los dos adultos bajan del carro, ingresan a una especie de almacén. Michel hijo los sigue, busca desde afuera un lugar por donde mirar hacia el almacén. Encuentra una ranura al ras del suelo.

Desde ese punto de vista transcurre la secuencia, es decir, un punto de vista limitado para el espectador, por lo que se acentúan el suspenso.

En el minuto 24 de la película, Michel mira por la ranura a dos hombres, uno está sentado (se llama Finn), el otro es Connor, éste reclama algo respecto al negocio de su padre, sin embargo, el hombre de la silla critica las acciones de John Rooney. Mientras discuten y se acalora la discusión, las piernas de Michel padre (de las rodillas a los pies) encuadran nuestro punto de vista, que es también el del hijo. Entran a escena otros dos sicarios en apoyo al hombre sentado. La discusión sube de tono, Connor se voltea, toma su arma escondida en el saco y a quemarropa dispara sobre el rostro de Finn.

Aquí inicia el momento cinematográfico, no hay que olvidar las condiciones previas de la escena: punto de vista subjetivo de Michel hijo: contrapicado y al ras del suelo; toma encuadrada por las piernas de Michel padre.

Revisemos la secuencia:

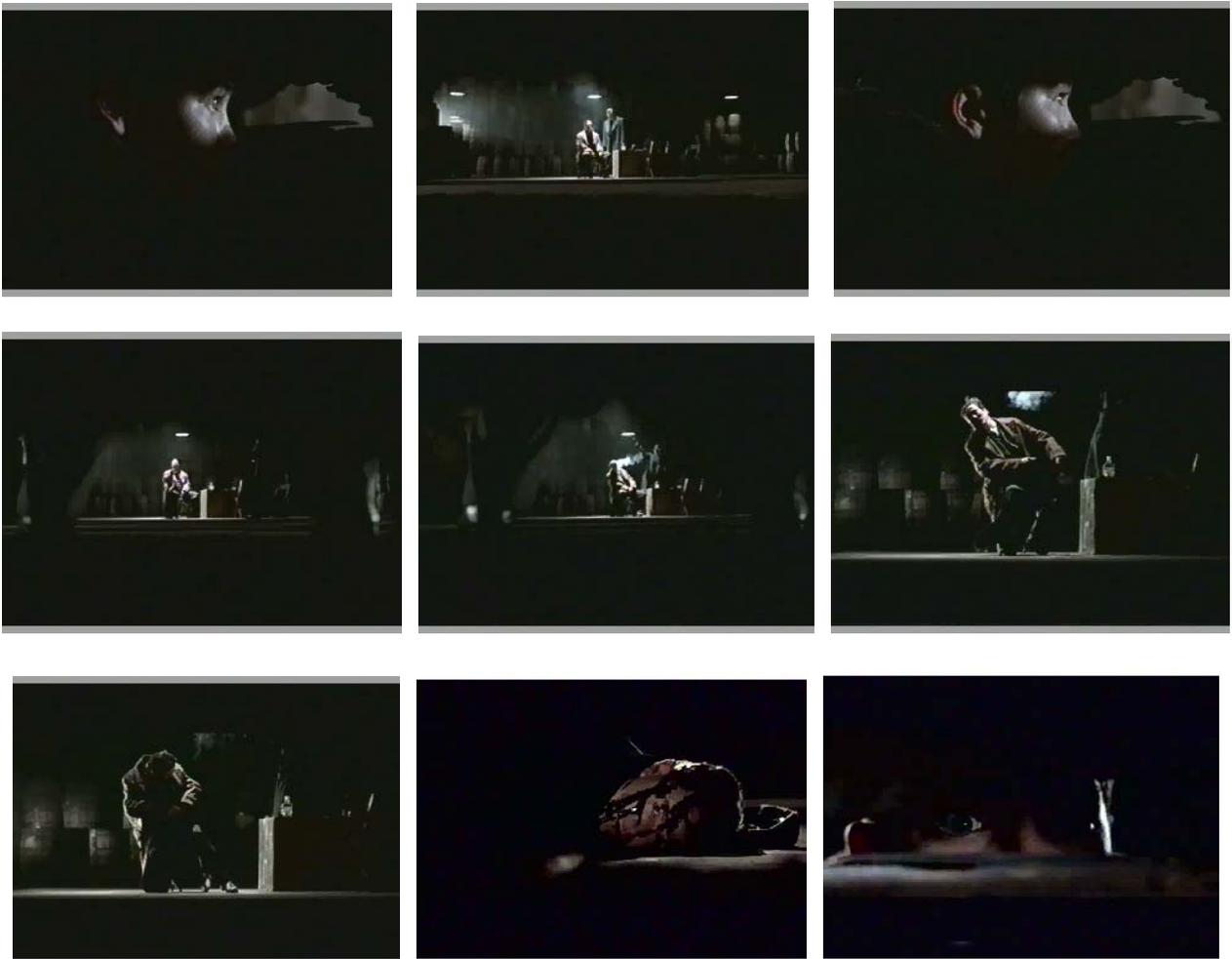
- catorce tomas en 24.5 segundos;
- montaje alternado, entre el rostro de Michel hijo y la caída del hombre de la silla tras el disparo;

- cámara fija;
- plano cerrado doblemente encuadrado, primero por el emplazamiento de la cámara (mirada subjetiva de Michel a través de una ranura), segundo, por las piernas del padre;
- cámara lenta de la caída del hombre de la silla desde que recibe el disparo hasta desplomarse, el director desafía el tiempo real al expandirlo y contraerlo;
- el sonido es dramático en la primera y en la última toma de esta secuencia, en ambos casos se escuchan disparos ensordecedores y sorprendidos de armas de fuego;
- la duración promedio de cada toma es de 1.7 segundos;
- el siguiente cuadro resume el juego intercalado entre la caída del hombre de la silla y la mirada de Michel hijo, es decir, la nuestra como espectadores:

No.	Duración en segundos	Descripción	Cámara	Sonido
1	11	Caída del hombre de la silla	Cámara lenta	<b>Disparo,</b> música extradiegética
2	1	Caída del hombre de la silla	Cámara lenta	Música extradiegética
3	1	Acercamiento al rostro de Michel	Cámara fija	Música extradiegética
4	2	Caída del hombre de la silla	Cámara Lenta	Música extradiegética
5	0.5	Acercamiento al rostro de Michel	Cámara fija	Música extradiegética
6	1	Caída del hombre de la silla	Cámara Lenta	Música extradiegética
7	0.5	Acercamiento al rostro de Michel	Cámara fija	Música extradiegética
8	1	Caída del hombre de la silla	Cámara Lenta	Música extradiegética
9	0.5	Acercamiento al rostro de Michel	Cámara fija	Música extradiegética
10	1	Caída del hombre de la silla	Cámara Lenta	Música extradiegética
11	1	Subjetiva de Michel, ve caer al hombre de la silla.	Cámara fija	<b>Disparos,</b> música extradiegética.
12	3	Acercamiento al rostro de Michel, se lleva las manos a los oídos.	Cámara fija	Música extradiegética

No.	Duración en segundos	Descripción	Cámara	Sonido
13	1	Subjetiva de Michel, aunque puede existir un problema de continuidad, él no está viendo, agachó la mirada en la toma anterior.	Cámara fija	Terminan los disparos, música extradiegética. El padre se mueve y descubre el rostro de uno de los sicarios recién asesinados.
14	1	Subjetiva de Michel, se encuentra con la mirada de uno de los hombres que acaba de asesinar el padre.	Cámara fija	Música extradiegética

Revisemos la secuencia en imágenes.



La secuencia está montada mediante un juego complejo de campo-contracampo, encuadres cerrados y cámara lenta.

En esta secuencia, es evidente la integración del punto de vista de la cámara y del personaje con la del espectador. Primera y segunda identificación se unen para lograr un efecto emotivo muy intenso en quien mira la película. Además, el punto de vista de Michel, es decir, de nosotros, no es ajeno a otros usos simbólicos de la imagen. El que resalta a primera vista es el encuadre de las piernas de Michel padre, no sólo vemos a través de los ojos del niño, sino también estamos cobijados bajo la protección del padre, desgraciadamente un padre que se ama y se odia a la vez. Se ama en palabras de Michel hijo, sencillamente “porque es mi padre”, y se odia porque no se puede querer a quien destruye la vida, a quien le pagan para matar. El espectador, como Michel hijo, queda escindido moralmente.

El otro elemento consiste en la puesta en serie contrapunteada entre la caída de un hombre recién asesinado y el rostro de un niño sorprendido, no sólo por el hecho en sí, sino también por la revelación de una verdad que se asomaba, pero en la que no se reparaba por miedo. Un tercer elemento es el uso de la cámara lenta: la expansión del tiempo real o la conversión del tiempo mensurable en segundos en tiempo cinematográfico. Así como los recuerdos más íntimos de los seres humanos quedan marcados en la memoria, el aparato cinematográfico recrea esa posibilidad del hombre de detenerse, de violentar el transcurso de la vida, justo ahí donde se ha perturbado su existencia.

El sonido, al parecer con una función meramente decorativa, en esta secuencia sirve de **aviso**, nos informa repentinamente del inicio y del final de la secuencia. Un disparo o una ráfaga de ametralladora, ambos sonidos ensordecedores y sorprendivos, marcan la memoria del espectador fácilmente engañada en la última secuencia.

### **Segundo momento cinematográfico: travelling elíptico**

A la hora con trece minutos, Michel padre se encuentra desarrollando las acciones que le permitirán vengar la muerte de su esposa y de su hijo menor: desea provocar la ira de los mafiosos al robarles su dinero, por lo que junto con su hijo sobreviviente, asalta varios bancos, pero sólo se lleva el dinero de la mafia.

Tras asaltar el primer banco y enterarnos como espectadores por qué lo hace, inicia una secuencia con la siguientes características:

- ocho tomas en un minuto con seis segundos,
- promedio de cada toma: 8.25
- movimiento tridimensional (*travelling*) de izquierda a derecha,
- la cámara muestra escenas de los asaltos de los bancos con dos insertos de Maguire (el asesino a sueldo que va por la vida de Michel),
- las transiciones entre tomas se dan mediante disolvencias,
- se escucha música extradiegética con un matiz irónico, de hecho la música marca el ritmo visual, esto se hace evidente cuando en la última toma la cámara se detiene, se ve abierto el sillón trasero del automóvil de Michel, una mano lo baja y, a la vez, remata la música.

El siguiente cuadro sintetiza la secuencia:

No.	Duración en segundos	Descripción	Cámara	Sonido
1	7	Michel asalta un banco.	Travelling de izquierda a derecha.	Música extradiegética
2	15	Michel asalta un banco.	Travelling de izquierda a derecha.	Música extradiegética
3	5	Maguire en su habitación, pensando.	Travelling de izquierda a derecha.	Música extradiegética
4	8	Michel asalta un banco.	Travelling de izquierda a derecha.	Música extradiegética
5	4	Una mano de Maguire jugando con una moneda.	Travelling de izquierda a derecha.	Música extradiegética
6	12	Michel asalta un banco.	Travelling de izquierda a derecha.	Música extradiegética
7	9	Padre e hijo le cambian el color al carro.	Travelling de izquierda a derecha.	Música extradiegética
8	6	Asiento trasero del carro, está abierto, se ven muchos billetes, avientan el maletín, bajan el asiento, fin de la secuencia.	Travelling de izquierda a derecha.	Música extradiegética. Final con remate.

Visualmente la secuencia está compuesta como sigue.



En esta secuencia, el travelling, de izquierda a derecha, está marcado por el ritmo de la música.

Este tipo de secuencias en las que el director economiza una gran cantidad de recursos para dar cuenta de una serie de acciones reiterativas o consecutivas, es un recurso muy usado, diríamos bastante codificado y claro en sus intenciones. En el caso particular de **Road to Perdition**, es el momento de plena identificación con los personajes, a estas alturas de la película el dilema moral ha desaparecido, pues en un mundo corrupto la unión padre-hijo es un valor estable. Asimismo, la secuencia señala el inicio del cambio de suerte de los personajes, incluso lo hace en un tono irónico tanto formal como narrativamente: la selección musical y el movimiento tridimensional, se suman a la alegoría del golpe artero a un poder muy violento: el de la mafia.

En este minuto con seis segundos, el espectador se relaja, no hay violencia ni sorpresas, sólo el fortalecimiento de una relación familiar, el reencuentro con el padre misterioso y el primogénito. Sin embargo, no deja de ser memorable el hecho en sí, tanto para Michel hijo como para nosotros, los espectadores.

### **Tercer momento cinematográfico: muerte híbrida**

A la hora con treinta y ocho minutos de duración de la película, se ubica la secuencia donde Michel asesina al que considera su padre, John Rooney, pero también el principal obstáculo para vengar a su familia y asegurar el futuro del hijo sobreviviente.

Las dos secuencias anteriores respetan los códigos cinematográficos (formales) y filmicos (las referencias a las relaciones sanguíneas) y logran cierto ritmo cinematográfico mediante el uso de los siguientes elementos:

- papel de la cámara: fijo o en movimiento,
- música extradiegética: cuando no es ornamental, puntea la imagen,
- sonidos ensordecedores de armas de fuego,
- transiciones: cortes directos o suaves disolvencias,
- promedio de duración de los planos: 1.7 segundos en el primer caso y 8.25, en el segundo.

En este último momento cinematográfico, tal vez el más intenso de todos, el tratamiento es un híbrido de los dos anteriores: cámara lenta, mezcla de secuencias largas y cortas, sorprendentes sonidos ensordecedores de la ametralladora del padre, en un marco visual propio del cine negro (presencia de lluvia, claros-oscuros, tonos azules). La secuencia tiene una duración total de 3:32 minutos, divididos en 25 planos, con un promedio de 7.9 segundos por plano.

Rodada en campo-contracampo, la secuencia *desata* el nudo principal de la película: la destrucción del padre. Un padre que no sólo cobija, sino que también es un obstáculo para la felicidad. De la misma manera en que Al Capone protege a John Rooney, John protege a Michel y Michel a su hijo. Los tres padres establecen relaciones de odio y amor, de admiración y celo, pero, aquí está el mensaje moral del film, sólo uno es duradero y sincero, pues no media el interés material: el de Michel y su hijo.

La secuencia es impactante no sólo por la alegoría aquí descrita, sino también porque se demuestra el *oficio* de cineasta de Mendes en su precisión en el uso del sonido y de la cámara lenta. Los primeros cincuenta segundos son de ubicación, nos informan dónde está John y qué hace, muy elemental, sale de cenar y se dirige a su carro. De repente y en cámara lenta, las primeras balas atraviesan el cuerpo de uno de los cinco guardaespaldas, en esta ocasión no hay sonidos de arma de fuego como en la primera secuencia descrita, sólo una especie de murmullo causado por la lluvia. A continuación se ve a lo lejos un destello deslumbrante proveniente de la ametralladora de Michel, el sonido no cambia, prácticamente es imperceptible por su monotonía. En un movimiento descriptivo tridimensional de la cámara, vemos caer uno a uno a los guardaespaldas, hasta que sólo John queda de pie. Michel se acerca lentamente y se encuentra cara a cara con John, quien le dice *“Me alegra que fueras tú”*, el final es obvio, Michel con lágrimas en el rostro mata a su *padre*, pero en esta ocasión los disparos sí se oyen, nos hacen saltar prácticamente de la butaca. **La fórmula funciona: un momento impactantemente humano (el parricidio) mostrado con los recursos de las múltiples formas que puede adquirir el cine tanto en sus imágenes y sonidos como en su montaje.**

Secuencia híbrida.



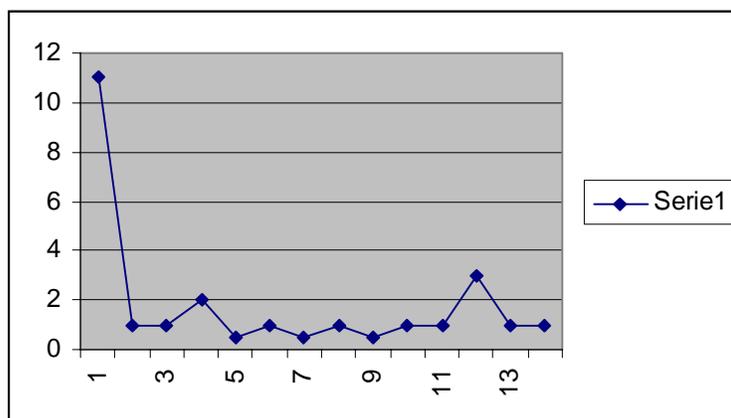


La presencia de la lluvia, los fuertes contrastes de iluminación, el dominio de tonos monocromáticos y la situación de amor-odio entre los personajes, son algunas de las características del cine negro, rescatadas en esta secuencia.

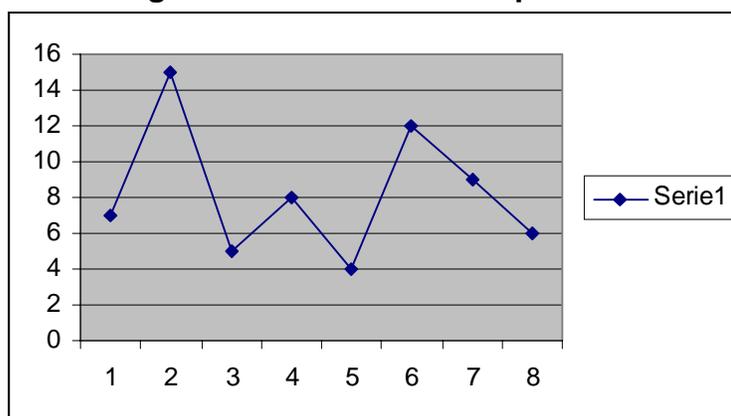
Una consideración más. Las tres secuencias muestran cómo la forma y el estilo cinematográficos son los elementos fundamentales para causar respuestas emotivas en el espectador. Al hacerlo, el espectador vive una experiencia sensible, única, individual e irrepetible. La forma se suma, o tal vez está antes que nada, al relato, encargado de mostrarnos lo de por sí humanamente impactante.

Si bien las tres secuencias coinciden en su virtuosismo cinematográfico formal, los recursos y ritmos son diferentes. De la cámara lenta, al travelling; de la ausencia de sonidos diegéticos, a la presencia ensordecedora de éstos; del montaje acelerado, al plano secuencia. A continuación veamos las diferencias de ritmo en las tres secuencias (la primera acelerado, la segunda pausado y la tercera híbrido).

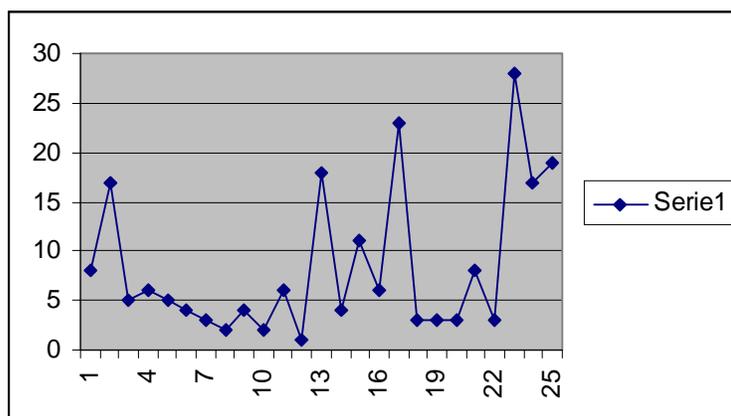
### Primera secuencia: ritmo acelerado



### Segunda secuencia: ritmo pausado



### Tercera secuencia: ritmo híbrido



¿Qué demuestra la representación de los diferentes ritmos? Una sensación evidente en el cine: la forma cinematográfica es variada, por lo tanto, hipocodificada, de ahí que, como

cualquier otra forma de expresión artística, las películas nos den información del mundo desde una perspectiva particular, en nuestro caso moldeada por las posibilidades del aparato cinematográfico.

### 3.4.2. Amar te duele o el amaneramiento del cine mexicano

Ficha técnica  
Sariñana, Fernando  
**Amar te duele**  
México, 2002

Críticos y estudiosos siguen privilegiando la narrativa cinematográfica sobre el análisis formal de las películas, incluso, ahí donde se deja entrever una propuesta artística, tal vez inacabada, se juzga por su falta de relación o justificación con el relato. Por ejemplo, en las semanas del estreno de la película que nos ocupa, José Felipe Coria escribió al respecto:

***Naco is style.** Puesto que la historia no da más que un romance de segunda, el film siente que debe descomponerse con todo tipo de artificios y defectos ópticos. Así, en un breve lapso pasa del estrabismo, la miopía, el daltonismo a errores conceptuales como su ineficacia para plantear un conflicto fuera de los lugares comunes de siempre (...). El estilo irracionalmente, recurre a ojos de pescado ópticos, a cambios B&N/color, a moverse amorperrunamente con **doggy camera** o con **(un)steadycam**, a dar perspectivas rebuscadas que se fingen insólitas y a desperdiciar incluso su único hallazgo válido (esa división de pantalla estilo cómic que repite acciones aunque las haga avanzar como en ningún otro momento). El estilo deja de ser visual para convertirse en equivalente colorín bricomático del cartel. O sea, que el film ejemplifica los alcances de una cultura naca promovida por cierta sub-clase-media con aspiraciones de cine vanguardista (con lo visual y lo auditivo saturado). El film, tan naco, es pura indigestión a la búsqueda de lo ultradinámico, hasta por debajo de la cámara, sin nunca encontrarlo porque todo lo que narra es estático<sup>9</sup>.*

Si partimos de una postura sensata, es justo reconocer que la crítica cinematográfica no ha cambiado sus esquemas mentales para valorar plausiblemente una película: estrategias retóricas que apuntan a construir una argumentación según razonamientos de carácter ideológico, temático o narrativo. Al respecto, la investigadora Argentina, Mabel

---

<sup>9</sup> Coria, José Felipe, "Amor naco", columna **Teso dos Bichos**, El Financiero, lunes 11 de noviembre de 2002.

Tassara, dice que la crítica puede mostrarse interesada en las cuestiones del desarrollo del lenguaje cinematográfico, tal como lo hizo en su momento Rudolf Arnheim o André Bazin, pero siempre en oposición a un cine *“elogiado en términos de objetivos dramáticos e ideológicos, a partir de una mayor preocupación por la elección de temas poco frecuentados por el cine de la gran industria y por el tratamiento diferenciado de esos temas”* (Tassara, 2001: 139-140).

En la cita de Coria, es evidente la defensa de una racionalización narrativa en oposición a una irracionalidad estilística que pretende convertirse en vanguardia visual y sonora como un modo de suplir las carencias de una historia sencilla, llena de lugares comunes.

No estamos a favor de un cine de falsas esencias, pero tampoco aceptamos que cierto tratamiento transparente o vinculado con la narrativa, sean las únicas posibilidades de la puesta en escena, cuadro y serie. **Las variedades expresivas cinematográficas están disponibles a favor de la construcción de una realidad diferente a la percibida directamente por los sentidos.** Las decisiones visuales, sonoras y de sucesión de un equipo de producción no deben estar subordinadas a favorecer el desarrollo de la acción o a fijar simbolismos por todos lados. Curiosamente, han sido las películas barrocas, en términos de Casetti, las que han producido una gran cantidad de análisis y reflexiones, el ejemplo más representativo en la historia del cine es sin duda la obra maestra de Orson Welles, **El ciudadano Kane** (Estados Unidos, 1941). Welles, en la secuencia de la muerte de Kane no sólo mostró el hecho en sí, sino articuló una serie de elementos cinematográficos entre la ficción y el documental que intensificó el interés y las emociones de los espectadores: *“(...) movimiento progresivo de la cámara, serie de fundidos encadenados, escenografía alucinante, perspectiva deformada por el gran angular, utilización sincopada del detalle y los efectos especiales de la bola de nieve (...) y la secuencia marcadamente realista del noticiario (...)”*. (Casetti y Di Chio, 1991: 116). Si el uso de todos esos elementos cinematográficos es gratuito, exagerado, simbólico o narrativo, es secundario, desde el punto de vista de este trabajo, lo importante es rescatar el potencial de la máquina cinematográfica en la construcción de mundos que perturben nuestra sensibilidad, nos sorprendan y nos conduzcan a la reflexión de la realidad cotidiana.

En este sentido, revisemos los amaneramientos o barroquismos del film de Sariñana que se conservó en cartelera al menos por cuatro meses y que le antecedió otra película de él mismo con ciertas similitudes en el uso de los elementos cinematográficos, **Ciudades oscuras** (México, 2001).

### **Amaneramientos de la puesta en cuadro**

En términos generales, la puesta en cuadro recurre a los siguientes artificios: ópticas poco frecuentes, cambios de soportes (color, blanco y negro, digital), tratamientos de los soportes (texturas), movimientos de cámara (internos y tridimensionales), así como a la combinación de éstos en una sola toma.

El uso de ópticas poco frecuentes tiene como resultado la distorsión de la imagen, principalmente, en los bordes del encuadre. En estas tomas, la cámara fija se emplaza en dos locaciones: el mercado ambulante y el cuarto de Ulises. Los cambios de soportes no se explican por alguna lógica, como en **Memento**, simplemente se insertan en cualquier parte de la película, sólo en el caso de las secuencias filmadas dentro del centro comercial, encontramos cierto uso simbólico del blanco y negro, reforzado por las palabras de Ulises cuando, acompañado de Renata, entra a la plaza y le dice que está de vuelta en su planeta.



De vuelta en tu planeta.

Asimismo, existe una variante en el tratamiento de los soportes, pues junto al uso del color o del blanco y negro de alta resolución, aparecen secuencias texturizadas, generalmente muy breves; este procedimiento se conoce en fotografía y en cine como *grano reventado* y

no es otra cosa que evidenciar, mediante procesos ópticos, químicos o digitales, los componentes de una cinta cinematográfica, es decir, lo que vemos son los haluros de plata deformados.

Por su parte, los movimientos de cámara presentan un empleo entre lo tradicional y lo barroco, por ejemplo, en situaciones violentas, la cámara se barre, pero, en ciertos traslados de Ulises, la cámara lo sigue muy de cerca y se mueve siguiendo el ritmo de sus pasos, al parecer montada en sus pies. Únicamente al final de la película y gracias al soporte digital, los movimientos de cámara dejan de tener un origen en la toma o en la velocidad de filmación-proyección, para ser sustituidos por manipulaciones en la computadora, incluso en la secuencia de la central de autobuses, todo tipo de movimiento, sea de actores, de los objetos o de la cámara, parece entrecortado y es seguido por veloces acercamientos tridimensionales. Finalmente, la combinación de estos elementos en una toma o en toda una secuencia, también son una constante, sobre todo en los momentos en que se usan los soportes a color o blanco y negro con cierto nivel de textura o de grano reventado.

### **Recursos formales en la puesta en cuadro**

1



Gran angular y textura.

2



Gran angular y cámara móvil al ritmo del personaje.

3



Textura y cambio de soporte a blanco y negro.

4



Textura: soporte en color.

5



Soporte en blanco y negro.

6



Soporte en blanco y negro.

### **Amaneramiento de la puesta en serie**

Aquí también encontramos el uso de artificios repetidos a lo largo de la película: transiciones temporales mediante múltiples-exposiciones, aceleramiento de la imagen, la combinación de ambas y un tipo de montaje multipantalla similar a la lectura de un cómic, el único recurso casi-válido para Coria.

En cuatro breves inicios de secuencias, el manejo de múltiples-exposiciones en transiciones de tiempo, permite ver al espectador una imagen previa sobre la cual aparecen paulatinamente los personajes. Asimismo, en seis ocasiones la cámara filma objetos móviles, pero que se ven acelerados para dar una sensación de rápido paso de tiempo. Una secuencia, un poco larga, emplea tanto las múltiples-exposiciones como el acelerado para indicarle al espectador una sola acción de Ulises extendida a lo largo de un día: llamar por teléfono a Renata.

Con relación a la pantalla dividida, justificada por la visión de la vida de Ulises a partir de la lecturas de cierto tipo de cómic, el espectador tiene la oportunidad de ver un potencial poco explotado por el cine: el montaje en pantalla<sup>10</sup>. En el caso concreto de esta película, hay alrededor de 30 imágenes presentadas simultáneamente en grupos de 2, 3 ó 4. Una misma imagen se ve desde ángulos diferentes, llegándose a congelar en ciertas ocasiones. También se encuentran elementos de transición como cortinillas que asemejan el cambio de hoja de un medio impreso, o bien, se hallan disolvencias que ayudan a

---

<sup>10</sup> Un ejemplo reciente del montaje multipantalla se puede encontrar en la mencionada **Hulk** de A. Lee.

suavizar los cambios de posición de los personajes. La banda sonora refuerza el texto que aparece enmarcado en los *balloons*, característicos de los tebeos.

Por supuesto, el recurso no es nuevo, podemos mencionar dos filmes ya referidos: **Napoleón** de Abel Gance y Hulk de Ang Lee, o bien, podemos recurrir al certero pensamiento del cineasta-pintor Peter Greenaway para quien aún tenemos un cine predominantemente habla de textos y no de imágenes. Basta recordar cómo compone la imagen y ordena el montaje en su película **The Pillow Book (El libro de cabecera**, Reino Unido, Holanda, Francia, 1995), “(...) para, estéticamente, lograr una equivalencia entre formatos de cine y video, **dentro de un cuadro pictórico**” (Lujan, 1999: 128). Todas estas propuesta, guardando las diferencias, apuntan hacia la posibilidad de un montaje simultáneo en la pantalla, a una fragmentación de las tomas y, por supuesto, a un esfuerzo de comprensión mayor por parte del espectador.

### Recursos de la puesta en serie

#### Transición temporal 1



Mediante el uso de múltiples-exposiciones, el director logra una transición suave en la misma imagen.

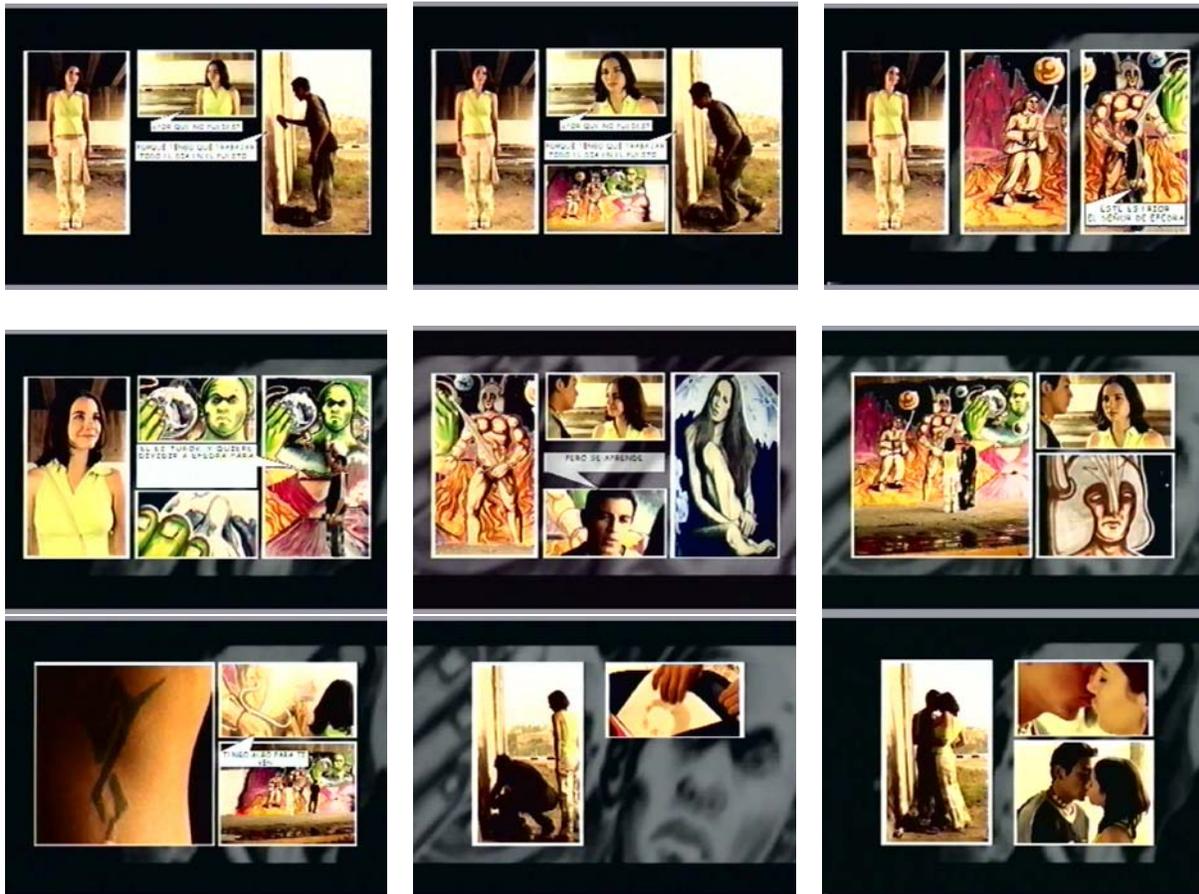
#### Transición temporal 2





Del atardecer al anochecer al amanecer. La transición dura unos cuantos segundos debido a la cámara rápida.

### Cómic



Otra influencia de la industria audiovisual, en esta ocasión del cómic. Aquí aprovechada por el director gracias al montaje múltiple en pantalla.

## Secuencias musicales

Cerca del 17% de la película de este director mexicano, presenta un tratamiento similar: la aparición de secuencias musicales. Las acciones de los personajes avanzan y el tratamiento de los elementos se subordinan al ritmo de la música, a la manera de un video-clip: diálogos mínimos, cámara dinámica (movimientos bruscos y constantes), angulaciones variadas, cambios de soporte, múltiples-exposiciones, montaje sin continuidad, planos breves.

Finalmente, los entrecruzamientos de esta película con el tebeo y el video-clip pueden encontrar una justificación en los valores extra-estéticos del cine: en el valor del mercado, pues no se debe olvidar que el público natural de **Amar te duele** es el espectador adolescente, de ahí el tratamiento audiovisual contemporáneo de la banda de las imágenes y de la banda sonora. Hecho que se comprobó con el premio a la mejor película latina de MTV, otorgado por voto directo del público joven.

## Secuencia musical



Secuencia musical del inicio de la película: una herencia de la industria del video-clip.

### 3.4.3. Amélie o el juego de las intersecciones contradictorias en el código cinematográfico

Ficha técnica:  
Jean-Pierre Jeunet  
**Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain**  
(El fabuloso destino de Amélie Poulain)  
Francia, 2001

Si bien, **Road to Perdition** se puede considerar una buena película dentro de la tradición del cine y lo mismo puede decirse de **Amar te duele**, respecto al concepto más amplio de lo audiovisual (video-clip, música, televisión), el cineasta francés Jeunet, muestra con **Amélie** cómo el amaneramiento, la exageración estilística, ayuda a la emancipación de los códigos cinematográficos con relación al relato. **Amélie** está compuesta por una mezcla de formas complejas y variadas, cuyo eje transversal es el eterno relato de búsqueda de la realización personal mediante el amor en pareja. Al parecer la condición del hombre no cambia, pero sí las formas de expresión que comunican las inquietudes más profundas.

Esta película, deslumbrante por su virtuosismo cinematográfico, es uno de los mejores ejemplos del cine contemporáneo que se debate entre la tradición y el rompimiento del código. El relato de **Amélie** está fuertemente codificado, irremediablemente conduce a un final feliz después de una serie de peripecias de los protagonistas. Por su parte, la puesta en escena, la puesta en cuadro y la puesta en serie, evidencia las intersecciones entre el código y el no-código. Hay dos claras prácticas codificadas provenientes del desarrollo histórico del cine: el código narrativo y el código del cine de suspenso, pero al mismo tiempo, encontramos rompimientos en las interpelaciones al espectador, en las secuencias metaficcionales, en la puesta en cuadro y en el papel de la cámara.

#### **Código narrativo**

**Intriga de predestinación**<sup>11</sup>. En los primeros 10 minutos del film se informa al espectador de los antecedentes familiares de Amélie, sus relaciones con el padre (Raphael Poulain), la madre (Amadin Poulain) y sus ilusiones de la infancia. No hay diálogos, sólo una voz *over*. Los datos están polarizados: las molestias y los placeres más caprichosos y personales de la vida cotidiana se entrecruzan para definir el perfil de un personaje:

---

<sup>11</sup> La intriga de predestinación brinda al espectador la suficiente información al inicio del film para establecer la lógica de las acciones de los personajes, el rumbo que tomará la historia y el desenlace de la misma.

alguien odia que se pegue a las piernas un traje de baño al salir de la alberca, otro más se entretiene cuando organiza su bolsa de mano o tiene la grata manía de reventar bolitas de plástico, sin embargo, una persona puede aborrecer a los deportistas que lloran tras el fracaso, o bien, puede tener el gusto de la protagonista: lanzar piedras en el canal Saint Martin.



Amélie tira piedras en el canal Saint Martin.

En este contexto del inicio, alrededor del minuto nueve de la película, aparecen tres brevísimos *flash forward* que adelantan el desarrollo de la historia, es decir, se establece la intriga de predestinación, en el caso concreto de **Amélie**, mediante acciones azarosas que finalmente confluyen en un cambio de actitud de la protagonista:

1. El accidente donde pierde la vida Lady Di.
2. Una fotografía, rota e incompleta, del hombre misterioso de los zapatos rojos, pegada en el álbum de Nino.
3. Amélie disfrazada de El Zorro.

Las secuencias se entrelazan como sigue: la noticia del **accidente** sorprende a Amélie y deja caer el tapón redondo de una loción que usaba mientras se aseaba en el baño de su departamento. El tapón pega con un azulejo flojo, éste se abre y deja entrever un orificio en la pared. Amélie recoge el tapón, ve el azulejo, lo retira y encuentra en el hueco una vieja cajita de metal de un tal Dominique Bretodeau, en ella hay objetos de la infancia. Mientras Amélie busca a Dominique halla en el metro parisino a Nino en su afanosa tarea de recoger las fotografías rotas para su extraño álbum, es **el primer encuentro de la pareja**. Amélie, tras el éxito de su misión con Dominique, decide convertirse en **La Vengadora del Bien**, por eso el disfraz de El Zorro.



Amélie encuentra por accidente la caja de la infancia de Dominique Bretodeau.

Asimismo, la misión social de Amélie es tan fuerte y comprometida que se puede hacer un recuento de sus acciones positivas (véase el siguiente cuadro).

El esquema narrativo es interesante, pues sin llegar a ser tan evidente como en el caso de las películas hollywoodenses de superhéroes, Amélie se transforma en la *hacedora* de la felicidad individual. No se trata más de la sociedad y del bien común, sino de ayudar a las personas con quienes convive día a día, para ello se recurre a un sinfín de medios: de la solicitud de favores a terceros, hasta la entrega de la cajita con los recuerdos de la infancia.



La Vengadora del Bien.

Ahora bien, Jeunet no sólo describe a los personajes, sino que también les otorga una curiosa manía que los mantiene vivos. Hábitos absurdos distinguen a los personajes, por ejemplo el altar del padre de Amélie, el amor por las verduras de Lucien o reproducir el mismo cuadro de Renoir a lo largo de 20 años. Estas reiteraciones cotidianas permiten a los personajes no olvidar quiénes son y cuál es su destino, el de Amélie, será fabuloso como lo dice el propio título de la película.

<b>Personaje</b>	<b>Ayuda</b>	<b>Medio</b>	<b>Manía</b>
Dominique Bretodeau	Reencuentro con su pasado y su presente: reconciliación con su hija y nieto.	Entrega de la cajita de la infancia.	Rostizar un pollo cada domingo, cortarlo y comérselo, comenzando por las ostras.
Raphael Poulain	Viajar	Philoméne (la aeromoza) quien viaja con el Gnomo alrededor del mundo	El altar a los restos de su esposa (Amadin Poulain).
Georgette y Joseph	Enamorarse	Suzanne, gracias a una sugerencia que escucha accidentalmente Amélie para que dos personas se interesen mutuamente.	Georgette, hipocondríaca; Joseph, reventar bolitas de las bolsas de plástico.
Hipólito	Reconocimiento	Amélie escribe en la pared una cita de la novela de Hipólito: <i>“Sin ti las emociones de hoy, son la mugre de ayer”</i> .	Recibir dictámenes editoriales negativos.
Lucien	Vengar el trato de Collignon	Por un olvido, se hace de una copia de la llave del departamento de Collignon.	Las verduras y Lady Di.
Sra. Wells (Magdalena Fuentes, destinada a llorar)	El arrepentimiento del marido por abandonarla.	Falsificación de una carta, como si se tratara de una de las extraviadas hace años y recientemente recuperadas por la oficina de correos.	El recuerdo del marido, incluso, disecó a su perro, León Negro, para que siempre mirara la fotografía de su amo.

Sin embargo, paralelo a estos personajes, hay otros más ambiguos en cuanto a la relación con Amélie, evidentemente ninguno recibió sus favores en pro de la felicidad, por ejemplo, Raymon Dufayel (El hombre de vidrio) que en lugar de ser ayudado, auxilia a Amélie, o bien, Suzanne, la dueña del café, quien no parece necesitar de favor alguno, pues la vida la ha ensañado lo que tenía que aprender del amor.

El juego entre un elemento codificado y otro ambiguo, es la constante de la película, como seguiremos revisando.

## Código del cine de suspenso

Hay dos secuencias realizadas bajo la lógica del cine de suspenso:

- **Amélie-hombre de los zapatos rojos** (1:24:50-1:26:44), narrada en voz over;
- **revelación del misterio del hombre de los zapatos rojos** (1:40:13-1:43:00)

Ambas están divididas en la trama de la película, pero se hallan relacionadas, no sólo porque cierran una parte del relato, sino porque formalmente se rodaron con un mismo estilo.

El cine de suspenso basa su efectividad en el control de la información que le proporciona al espectador. Los datos se transmiten en bloques, no sólo a través del diálogo, sino también gracias al tratamiento de la puesta en cuadro y de la puesta en serie. Respecto a la puesta en cuadro la planificación suele ser cerrada, por ejemplo de los 19 planos analizados en la primera secuencia, once son de detalle; asimismo el papel de la cámara se caracteriza por su variedad, en esta misma secuencia encontramos tomas fijas, movimientos tridimensionales, ópticos e internos (cámara lenta). Finalmente, sólo dos tomas se presentan al nivel de los ojos debido a que la elección de angulaciones poco regulares también es una constante en el tratamiento del cine de suspenso.

Estos tres elementos, **tomas de detalles**, **variedad en el empleo de la cámara y angulaciones poco frecuentes**, pretenden lograr cierto nivel de angustia en el espectador. La fórmula no es nueva, por tal razón, aquí la quisimos rescatar en cuanto recurso codificado del cine.

En lo referente a la puesta en serie, se acostumbra un **montaje alternado** entre dos fuerzas a punto del encuentro: el perseguidor-perseguido, el enfrentamiento físico, la cita amorosa, por mencionar algunos ejemplos. En el caso de la secuencia **Amélie-hombre de los zapatos rojos**, el montaje conduce la atención del espectador hacia la convergencia de tres fuerzas: Amélie, el hombre de los zapatos rojos y el reloj. La voz over guía al espectador: Amélie entra a una tienda de disfraces, mientras se escucha “*A la vez un hombre abandona su hogar...*”, la siguiente toma introduce el reloj a la vez que Amélie se dirige a la Estación del Este y, sin saber uno del otro, el hombre de los zapatos rojos hace lo mismo desde otro punto de la ciudad, el reloj avanza hacia un tiempo indeterminado, pero exacto en el que la coincidencia intervendrá para el encuentro. En los siguientes

minutos, sabemos que el cruce es inevitable, la tensión aumenta justo a las 11:42, cuando en una toma a contraluz se ve el reloj enmarcado de destellos de tormenta y extraños sonidos que hacen recordar al cine futurista alemán. Cara a cara, Amélie mira lentamente de arriba hacia abajo al hombre misterioso. La *voz over*, revela la epifanía: “*En ese preciso momento, sólo Amélie posee la clave de la adivinanza del hombre misterioso*”. Al bajar la mirada, ve una caja de herramientas. Amélie lo mira al rostro nuevamente y sonrío. Pantalla en blanco y música de revelación, prácticamente religiosa. Sin embargo no hay más información para el espectador: el personaje sabe algo que nosotros ignoramos.



Convergencia de tres fuerzas:

Amélie, el hombre de los zapatos rojos y el reloj.

La siguiente secuencia de suspenso, la de la revelación del misterio para todos, es la continuación de ésta. Se trata de un *regalo* de Amélie para los espectadores y para Nino. Nos quiere mostrar lo que ella ya sabe. Cita a Nino en la Estación Este a las cinco, descompone la máquina fotográfica, la reporta. Nino llega, Amélie lo observa. De repente Nino descubre los zapatos, pero el rostro está cubierto por la cortina. Se acerca, abre la cortina, la *voz over* explica: el hombre misterioso no es un fantasma, se trata de un técnico reparador de máquinas fotográficas. La cámara toma a Nino, gira 360° mientras la imagen se torna totalmente blanca. Nino sonrío.



Amélie descubre el misterio del hombre de los zapatos rojos. La pantalla se torna blanca al final de la secuencia.



Toma subjetiva de Nino momentos antes de descifrar, junto con los espectadores, el misterio del hombre de los zapatos rojos.

### **Rompimientos: interpelaciones**

Uno de los principios más importantes en el cine clásico de Hollywood consiste en ocultar todo mecanismo visual o sonoro que recuerde al espectador su condición de estar frente a una película, se pretende ocultar el dispositivo de simulación de realidad. Pero, como todo movimiento artístico, las fuerzas centrípetas entran en constante conflicto con el centro. Ya hemos afirmado que **Amélie** se caracteriza por estar en el lugar de intersección de dos miradas, una hacia dentro tendiente a conservar el código y otra hacia afuera interesada en evidenciarlo. Acabamos de analizar dos de esas fuerzas concéntricas: los usos de los

códigos narrativos y de suspenso. Ahora, revisemos cómo el film cuestiona los códigos cinematográficos.

El primer caso, es el de la interpelación. Interpelar al espectador es una forma de distanciamiento con el relato al mirarle, hablarle o hacerle señas directamente. Se trata de exhibir el aparato de enunciación para evitar que caiga en esa especie de trance hipnótico de olvido de sí mismo. En la película de Jeunet, existen interpelaciones directas y otras falsas. Las primeras no están justificadas en el relato, las falsas sí. A continuación se describen.

Número	Tiempo	Tipo	Descripción
1	00:01:32	Falsa	Amélie niña juega y hace gestos a la cámara. La cámara está en movimiento desordenado, como si se tratara de una película familiar. En varias tomas breves, interpela al espectador.
2	00:03:00	Directa	El narrador presenta al padre de Amélie. La cámara se acerca con un <i>zoom in</i> a su rostro. Él está impávido.
3	00:03:44	Directa	El narrador presenta de la misma forma a la madre. En ambos casos hay sobreimpresiones de palabras que explican marcas en los rostros debido al tipo de personalidad.
4	00:05:19	Directa	La vecina, dispuesta a dormir de un trecho todo lo que pueda para después permanecer despierta, habla directo a la cámara. Amélie niña, a un lado, sonríe al espectador.
5	00:08:23	Falsa	La cámara, el espectador, se dirige en caída libre sobre la madre de Amélie. Es interesante, pues es el espectador el que va al encuentro con el personaje.
6	00:09:22	Directa	Amélie, ya adulta, mira al espectador. La cámara se acerca a ella lentamente en <i>zoom in</i> . Ella se encuentra en el café de Los Dos Molinos.
7	00:11:20	Directa	Amélie nos dice que le gusta mirar los rostros de los espectadores en el cine, así como los pequeños detalles que nadie ve.
8	00:12:01	Directa	Amélie nos muestra la cuchara que

Número	Tiempo	Tipo	Descripción
			mete a la <i>crème brûlée</i> . Es una toma muy parecida a la del póster publicitario.
9	00:13:35	Directa	Amélie nos dice el número de orgasmos que tienen lugar en ese momento en París: quince.
10	00:54:49	Directa	Amélie sonríe a la cámara cuando cambia la hora del despertador de Collignon.
11	01:16:38	Directa	Amélie sonríe a la cámara después de entregarle el álbum a Nino.
12	01:21:56	Directa	Amélie mira a la cámara en tres ocasiones mientras falsifica la carta para la señora Wells.
13	01:24:46	Directa	Collignon escupe el licor a la cámara.
14	01:25:56	Falsa	Amélie se fotografía en la máquina de la estación del metro. Ve directamente a la cámara, pero hay una justificación diegética: se está tomando una foto.
15	01:39:55	Falsa	Dufayel toma con su cámara de video a Lucien. Éste mira a la cámara.
16	01:51:14	Falsa	Dufayel invita a Amélie a dejar que Nino la conozca, mediante un video en blanco y negro. Ella lo ve en su televisor en toma subjetiva.
17	01:56:43	Directa	Amélie y Nino mientras viajan en la motocicleta, hacen gestos a la cámara.
18	01:56:49	Directa	Amélie mira brevemente a la cámara, parpadea, su rostro es como de reflexión, de triunfo.

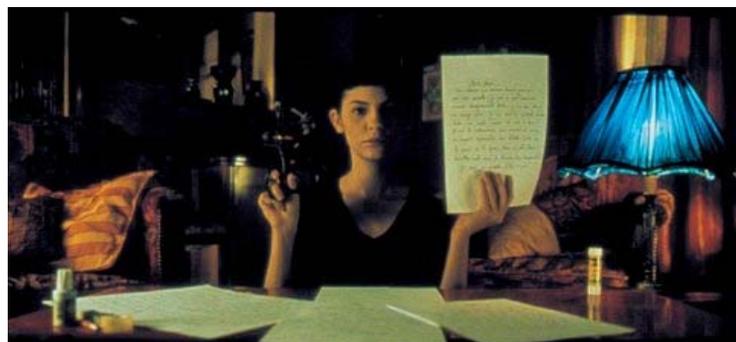


Imagen de la interpelación número doce.

Las constantes miradas de complicidad, las sonrisas íntimas y las claras explicaciones verbales de algunos personajes, obligan al espectador a repensar su situación respecto a

la película. Se establece un dilema entre el papel del espectador tradicional y otro al que le solicitan ser colaborador del desarrollo de las acciones, aunque el director lo traicione, para después premiarlo, como en el caso de las secuencias de suspenso.

### **Rompimientos: metaficción**

Un segundo recurso de alusión a la conformación de los códigos cinematográficos, es la metaficción, es decir, la inclinación reflexiva por comprender los propios términos y procesos del cine.

La metaficción, llama la atención sobre el estatuto del cine, así en *Amélie* estos elementos tienen dos funciones: ayudan a avanzar la acción y, a la vez, la explican. Los siguientes son los momentos metaficcionesales en la película.

1. **Amélie en el cine.** Interpela directamente al espectador y le explica sus gustos y disgustos cuando ve una película. Por ejemplo, le molesta que en las películas viejas el conductor no vea el camino mientras maneja, sin embargo le agrada mirar la cara de los espectadores a lo largo de la proyección (la sonrisa en los diversos rostros es el reflejo de nosotros mismos). Se trata de una espectadora atenta, cinéfila, interesada en los pequeños detalles que nadie más nota: el insecto que atraviesa la ventana en plena escena de amor.



Amélie en el cine.

2. **La relación entre la historia del cuadro de Renoir, *El almuerzo en el bote*, y la vida de Amélie.** Dufayel siempre fracasa en el intento de pintar el rostro de la chica del vaso de agua: “está afuera y a la vez en medio”. Amélie le responde que quizás

sólo sea diferente. Esta relación metaficcional se desarrolla en tres secuencias según los cambios de Amélie en su decisión de relacionarse con Nino.



Amélie y Dufayel frente al cuadro de Renoir.

3. **El documental de Amélie como si fuera la Madre Teresa o Lady Di.** Después de convertirse en la Vengadora del Bien, Amélie ve un supuesto documental póstumo sobre su vida: se preocupó y ayudó a los más necesitados. Es un personaje entre la Madre Teresa y Lady Di, pues ambas intentaron proteger a los desamparados.



Documental de Amélie: entre Lady Di y la Madre Teresa.

4. **La imagen televisiva acerca del estalinismo ruso y Amélie.** Un militar ruso le dicta a un secretario una especie de sentencia sobre Amélie si ella decide no relacionarse con Nino.



Amélie se da cuenta que no quiere estropear su vida.

Para el investigador de la Universidad Autónoma Metropolitana, Xochimilco, Lauro Zavala, una narración siempre presenta dos historias, la primera evidente y superficial, la segunda oculta y profunda. En general, las tres explicaciones metaficcionales anteriores hacen alusión a la segunda: la película no trata sobre Amélie, la Vengadora del Bien, sino de la búsqueda de la felicidad mediante el amor en pareja. En este sentido, Dufayel es un personaje central en la segunda historia, al parecer el único, aunque al final, la amiga mesera de Amélie también se suma en su ayuda.

### **Rompimientos: montaje en cuadro, papel de la cámara y secuencias visuales ambiguas**

El manejo temporal presenta tratamientos diferentes. Existen escenas en franco *flash back* (memoria): Bretodeau y Nino de pequeños (blanco y negro); o *flash forward* (imaginación): Amélie se imagina que Nino no llega a la cita porque lo secuestran y termina en las montañas tras una serie de hechos inverosímiles.

Pero el film aún muestra otra posibilidad de la memoria y la imaginación cinematográfica. En lo que denominamos montaje en pantalla, el manejo de los recuerdos o de las fantasías cambia gracias a la superposición de imágenes. Por ejemplo, una compañera de trabajo de Nino le platica la vida de éste a Amélie, mientras ella narra, se superponen imágenes de los múltiples trabajos de Nino. En el otro sentido, en el de la imaginación, Amélie cocina un pastel mientras piensa su vida con Nino, él sale del edificio y compra la verdura en el local de Collignon, va al departamento con Amélie, pero no llega, la cortina se mueve a causa del gato de su amiga aeromoza.



Montaje en cuadro.

Ambas sobreimpresiones rompen con la idea de la existencia de un sistema supremo de significación, conocido como montaje lineal. El film deja de ser una infinidad de planos en sucesión para condensarse en *una* fotografía animada, pues si bien el montaje en sucesión sometió el tiempo a extrañas compresiones y dilataciones, el montaje en pantalla ordenó en presencia y simultáneamente el tiempo tradicionalmente percibido en un *continuum* de fotogramas y secuencias.

El protagonismo de la cámara es evidente, no sólo por su constante y casi ininterrumpido movimiento tridimensional, sino también por su emplazamiento. No hay espacio libre, todo lo abarca. Se trata de un estilo manierista de la cámara, pues ésta reclama su lugar, su presencia, de ahí las interpelaciones ya descritas.

La cámara se independiza del punto de vista del espectador, por lo tanto, nos hace cómplices de Amélie y de su destino. Se halla tan emancipada que puede o no respetar los códigos, así se fusionan movimientos bruscos, planos secuencias, viajes tridimensionales, cámaras rápidas o lentas. En resumen, no hay lógica en el empleo de la cámara, sólo usos fragmentados que permiten un ritmo vertiginoso, al explotar cualquier posibilidad expresiva de la cámara.

Por otro lado, existen secuencias visuales ambiguas y totalmente emancipadas del relato, como las que Amélie graba de la televisión para Dufayel. En todas hay movimiento, al parecer el Hombre de Cristal no puede moverse mucho porque se quebraría. Pero no existe un sentido narrativo en estas imágenes, más bien tienen una función poética: un caballo en medio del Tour de Francia, bebés aprendiendo a nadar. Tal vez Amélie quiere que Dufayel se relacione con otras personas, que salga de su departamento, sin embargo para él es un asunto de vida o muerte. Ella es como su vecino, ensimismada, envuelta en un mundo propio, pero las razones son diferentes, esto es lo que le hace ver Dufayel a

Amélie con el video que le regresa. Además es una especie de ángel guardián, nunca se explica en la película, pero él sabe todo lo que piensa y hace Amélie, pero al fin de cuentas son sólo especulaciones.



Una de las secuencias visuales ambiguas.

En suma, se podría decir que éste es un film manierista, casi-independiente de los contenidos. No sólo es un cine de narración, sino también un cine formal, poético. Sin duda, Jeunet es un virtuoso de la forma cinematográfica y también un conocedor de los signos de la cultura contemporánea, por esa capacidad de negar las pretensiones de totalización, ya sea del código o del no-código del cine.

### 3.5. Derivaciones del análisis

A un cine neo-barroco, amanerado y relativizador de la forma cinematográfica, le corresponde un nuevo pensamiento posmoderno. Si bien este cine post-clásico está condicionado a sobrevivir en diversos mercados de consumo audiovisual, también está vinculado con una toma de conciencia de que las cosas no son como solían ser.

Los productos culturales posmodernos tienen en apariencia una lógica estancada porque no apuntan hacia lo nuevo. Más bien, se refieren a lo hecho parodiándolo, ironizándolo y reflexionándolo. La posmodernidad relativiza tanto lo clásico (lo institucionalizado) como lo moderno (lo irrepensible) y los coloca en su justa dimensión al atribuirles, detrás de las apariencias, visiones del mundo.

La idea del artista como un genio incomprendido, siempre en la búsqueda por innovar, en la estética posmoderna se transforma en la de un artista como **operador**. Ya no hay nada nuevo por descubrir, el artista debe mostrar su arte a partir de la autorreflexión de su obra

y de lo hecho por sus predecesores: ese es el ambiente cultural y artístico de los tres filmes.

Al cambiar el estatuto del sujeto en la posmodernidad de creador a operador, los productos posmodernos definen una nueva especificidad temporal: el pastiche como una parodia muerta que habla a través de máscaras con la finalidad de confirmar que los códigos clásicos y su negación han fracasado, pero han dado lugar a un cine sensual y autorreflexivo donde la forma cinematográfica potencializa la fantasía del hombre para dar cuenta de los probables rumbos que pudieron haber tomado las cosas.

La experiencia estética en estos filmes, se enfrenta a significantes aislados, desconectados de una secuencia, de su contexto original. Se pierde la noción diacrónica del signo y a la vez aparece desligado de todo significado fijo. Los códigos, cuestionados por la modernidad, partían del hecho de que existían, pero aquí los códigos se han desvanecido a favor de la infinita superposición.

Pero, el pensamiento posmoderno no consiste en yuxtaponer estilos clásicos con sus oponentes modernos, por el contrario, pretende relativizarlos para que el espectador se convierta en un ser tolerante ante la diferencia al poner fin a los discursos unitarios. Esto no se refiere a la creencia popular que vio en la caída del Muro de Berlín el fin de las ideologías y de la Guerra Fría. Por el contrario, es el fin de las grandes explicaciones que pretendieron legitimar, con el avance de la ciencia, la moral y el arte, modelos de sociedad. Cuando esto ocurre los vacíos conceptuales permiten hacer un alto en el camino para conocer lo que el hombre ha hecho bajo la esperanza de un mundo mejor: destrucción de la naturaleza, pobreza extrema, polarización social y económica, agotamiento de paradigmas estéticos, crímenes masivos. Si ese fue el camino de la utopía, fue evidente la necesidad de reflexionar sobre él.

Ahora bien, el cine, en este contexto, no se compromete con estructuras rígidas y convencionales o con propuestas individuales de un autor, sino que juega en las fronteras de ambos. La originalidad no está en lo nuevo, sino en operar lo hecho en otro tiempo y lugar. El cine post-clásico tiene productos muy diversos desde una lógica confusa y transgresora de fronteras; así el espectador puede encontrar: 1) un film nostálgico del cine negro clásico de los años cuarenta, pero rodado con el mismo estilo en el año 2002 (**Road to Perdition**); 2) la fusión del mercado audiovisual en un film de jóvenes (**Amar te duele**);

3) los excesos entre el código y no-código entremezclados en una película que no terminamos de saber si se trató de una propuesta formal ambigua o de la historia de la felicidad del amor en pareja (**Amélie**).

Los tres análisis exhibieron cómo el estudio de los códigos cinematográficos confluye en la profundización de los códigos fílmicos (lo extra-cinematográfico), por ejemplo: los mitos de las relaciones padre-hijo, la imposibilidad del amor adolescente y la búsqueda de la pareja. Sin esta liga extra-cinematográfica, el análisis estaría condenado a conservar un aspecto esquemático y descontextualizado. Es por ello, que también se consideró a las películas en función de otros sistemas de significación artística y social como importantes elementos generadores de sentido para el espectador. No se trató de la libre interpretación o de la alegorización temática de un film, sino de anclar todas las estructuras perceptivas, icónicas, narrativas, sonoras y simbólicas a lo que el film muestra durante su proyección.

#### 4. Experiencia del pensamiento

##### Presentación

###### **1. Interior aeropuerto ----- Boston ----- Al amanecer**

La aeromoza encargada del flujo de los pasajeros, invita a 92 personas a abordar el vuelo 11 de American Airlines con dirección a la ciudad de Los Ángeles. Los pasajeros entran al avión ordenados en fila. Corte directo.

###### **2. Interior avión----- Boston----- Al amanecer**

Los pasajeros se ubican en los asientos de la aeronave 767, comienzan los anuncios rutinarios de seguridad, al mismo tiempo el avión se prepara para el despegue. Fundido a negros.

###### **3. Interior avión----- Washington----- Al amanecer**

Tras unos segundos de imagen en negros, pero con *voz off* que anuncia la bienvenida a 58 pasajeros por parte del capitán al vuelo 77 de American Airlines también con dirección a la ciudad de Los Ángeles, aparece paulatinamente la imagen del interior de este segundo avión.

Un pasajero revisa su boleto y en toma subjetivo alcanzamos a leer, además de su nombre, el número de vuelo y el tipo de avión, un Boeing 757. Corte.

Toma general del interior del avión, la imagen desaparece poco a poco, a la vez que se escuchan gritos y golpes, pocos segundos después se oye un choque ensordecedor y en la pantalla aparece una bola de fuego. Corte.

###### **4. Exterior----- Nueva York----- 8:45 de la mañana**

Toma subjetiva en contrapicado. Vemos a través de la cámara en mano de un aficionado al video, aparece en la pantalla la palabra *REC*, la hora y la fecha (11 de septiembre, 8:45 a.m.). Repentinamente un avión se estrella en la Torre Norte de las dos que conforman el World Trade Center de Nueva York. Aparece una bola de fuego, pero no hay sonido. Corte.

En plano objetivo y abierto, la cámara con movimientos bruscos corre entre la gente, se escuchan gritos, lamentos y rezos. A este plano le continúa una serie de intercortes rápidos: rostros, objetos que vuelan, policías, bomberos.

### **5. Interior avión----- Nueva York ----- 9:03 de la mañana**

Una persona, sin el uniforme habitual, pilota el avión. En toma subjetiva se ven los controles de la cabina y la hora: 9:03. A través del cristal se alcanzan a ver las dos Torres Gemelas, una de ellas con un evidente incendio en el último tercio. En *off* se escuchan gritos, lamentos y rezos dentro del avión, pero son casi imperceptibles. Siempre en toma subjetiva, se observa cómo el avión gira y prácticamente en un ángulo de 90°, se estrella contra la Torre Sur, vemos pasar una bola de fuego sobre nosotros. El impacto es ensordecedor. Imagen y sonido desaparecen repentinamente.

### **6. Exterior----- Nueva York----- media mañana**

*Fade in* de la imagen. La pantalla está dividida en dos, no hay sonido, pero se ven ambas torres humeantes. La cámara está fija, simula el nivel de las torres por la lejanía, no obstante los edificios abarcan prácticamente todo el campo visual de cada lado. La torre ubicada a la derecha del espectador, se colapsa. Unos segundos después, le sigue la de la izquierda. Ambos derrumbes se ven en cámara lenta. La pantalla se va a blancos por el polvo, corte y comienza una serie de inserciones de personas saltando al vacío. Fundido a negros.

Las secuencias de las impactantes imágenes del 11 de septiembre del 2001, fueron vistas por todo el mundo. La televisión nacional mostró una toma del primer avión, pero alrededor de diez del segundo. Al mismo tiempo, prácticamente ninguna persona escapó a una referencia obligada al cine, tal vez motivada por los innumerables monstruos cinematográficos que han atacado los rascacielos de esa ciudad: King Kong, Godzilla y una lista bastante nutrida proveniente de las *B movies*.





El escritor mexicano, Enrique Krauze, se encontraba en Nueva York justo ese día. De este modo describió sus primeras impresiones: *“Salí a la calle, llegué a la zona del Lincoln Center y vi caravanas de gente en marcha hacia el norte. Con los teléfonos públicos inservibles, las personas intentaban comunicarse con sus familias a través de los celulares. Las ambulancias vienen y van, y no hay taxis en Nueva York. Camino un trecho a contracorriente, veo los carteles cinematográficos. El primero, previsiblemente, tenía que ser **Apocalypse Now Redux**”*<sup>1</sup>.

¿Por qué elegir este hecho difundido no por el cine (mucho menos de ficción), sino por los noticiarios televisivos?, ¿por qué tratarlo aquí como las primeras secuencias de un film de ficción?, ¿por qué romper la paradoja cinematográfica de lo que vemos en pantalla no es real, pero como si lo fuera? Por dos razones, una esboza por Krauze en su crónica periodística: la experiencia cinematográfica se instauró ese día en la realidad al mostrarnos un mundo espectacular mediante los artificios propios del cine, sólo que en

<sup>1</sup> Krauze, 12 de septiembre de 2001: primera plana del diario **Reforma**.

esta ocasión no se trataba de ninguna irrealidad. En segundo lugar, porque el apocalipsis cinematográfico nos había preparado para comprender lo improbable o deseable, pues en el fondo la experiencia del cine transporta una verdad propinada de golpe: *“Sus imágenes entran por las entrañas, y de ahí van al cerebro, y precisamente por eso tienen más chances de llegar rápidamente al punto principal, más de lo que podría hacerlos una sobria escritura filosófica o sociológica”* (Cabrera, 1999: 34).

Esta mediación emocional repentina y perturbadora en la comprensión de un pensamiento cinematográfico constituye el eje de este capítulo, un eje afectivo e intelectual, al mismo tiempo que redimensiona los problemas de la filosofía y, en general, del devenir del hombre, como el terrorismo, la guerra, el tiempo y el conocimiento.

#### **4.1. La razón logopática**

El cine ha descubierto nuevos campos de la experiencia humana. En palabras, nuevamente, de Epstein: *“Ante nuestros ojos no sólo nació un nuevo arte, sino también un hombre con una nueva sensibilidad, un nuevo talento y una nueva cultura”* (Epstein, 1960: 29). Por supuesto que el cine por sí solo no provocó este nuevo estado o condición del hombre. Otras máquinas habían preparado el terreno: los telescopios, los microscopios, la fotografía, incluso, la rueda y la máquina de vapor.

Asimismo, el cine es hijo directo del capitalismo y de una reubicación conceptual del hombre en el centro del universo. Del capitalismo porque los condicionamientos materiales obligaron al cine a convertirse en industria, al mismo tiempo que el hombre se responsabilizó de la comprensión y transformación de su entorno, gracias a una poderosísima herramienta humana: **el pensamiento**.

En primera instancia, el cine se reveló como un pensamiento muy particular, esto es, emotivo, poniendo en tela de juicio el problema filosófico de la racionalidad intelectual escindida de todo tipo de componente sensible y afectivo. Sin embargo, aquí hemos insistido que ambas son formas diferentes del pensamiento por las cuales nos acercamos a la realidad y, en no pocas ocasiones, la racionalidad está en función de cierto tipo de impacto emocional. Estos nuevos campos de la experiencia humana, revelados por el cine, ponen en entredicho nociones filosóficas, entre ellas la condición misma del **pensamiento cinematográfico**, que junto a las filosofías particulares de Deleuze o

Cabrera, se caracterizan por *“haber problematizado la racionalidad puramente lógica (logos) con la que el filósofo se ha enfrentado habitualmente al mundo, para hacer intervenir también, en el proceso de comprensión de la realidad, un elemento afectivo (o pático)”*. (Cabrera, 1999: 14).

No se trata de buscar en la historia de la filosofía quién ha hecho referencia a las emociones, al arte o a la sensibilidad, sino cómo se ha incluido, primero mediante las obras artísticas tradicionales y, luego, por el cine, el componente afectivo como un modo esencial de comprensión del mundo. El cine, sus imágenes y sonidos en sucesión, obligan a pensar y pensarnos, ya no mediante palabras ni oraciones, sino gracias a conceptos-imagen. Para Julio Cabrera el cine expresa un tipo de pensamiento que es lógico y pático a la vez, esta condición **logopática** se concretiza, en oposición a los conceptos-ideas, en conceptos-imagen caracterizados del siguiente modo.

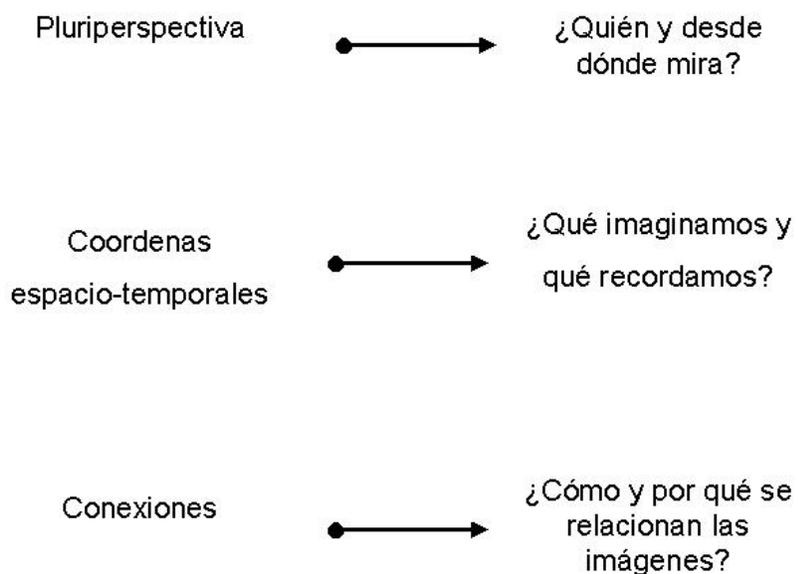
1. Para nosotros lo más importante: el concepto-imagen se instaura y funciona dentro del contexto de una experiencia que sólo si se tiene se puede entender: *“Saber algo, desde el punto de vista logopático, no consiste solamente en tener ‘informaciones’, sino también en **haberse abierto a cierto tipo de experiencia**, y en haber aceptado **dejarse afectar** por alguna cosa desde dentro de ella misma, en una experiencia vivida”* (Cabrera, 1999: 19).
2. Los conceptos-imagen buscan siempre un impacto emocional, más allá de los procesos de identificación y de catarsis provocados por el efecto dramático. Por ejemplo, la sensación de totalidad que genera la microfisonomía del primer plano.
3. Los conceptos-imagen tienen un alto valor metafórico, hasta las imágenes más realistas permiten alguna clase de conceptualización ajena a la representación mimética.
4. Los conceptos-imagen escapan a cualquier noción o categoría estética tradicional. No hay filmes superiores ni menores, cualquiera puede producir un efecto emocional e intelectual en el espectador.
5. Si bien el cine potencializó los conceptos-imagen, éstos no son ajenos a otras formas artísticas y comparten con la literatura, la pintura y la fotografía la condición de abrir accesos diferentes al mundo.
6. Los conceptos-imagen propician problematizaciones filosóficas abiertas.

En suma, **el cine constituye una forma de pensamiento donde lo azaroso, lo inesperado y la emoción, obligan al pensamiento racional y predictivo a verse reflejado en un espejo deformante que lo pone frente a sus límites.**

Por otro lado, la condición de máquina del cine se convierte en la particularidad que lo distingue en la construcción de imágenes-concepto de otras artes. Se trata de una forma específica en que consigue ser **impactantemente cognitivo.**

La máquina se visualiza gracias a la técnica cinematográfica propia del rodaje y de la edición. En general, estas técnicas no son otras que las ya descritas de múltiples maneras por varios de los autores aquí desarrollados: 1) la pluriperspectiva o punto de vista, responde a la pregunta ¿Quién y desde dónde mira?; 2) el manejo indefinido de las coordenadas espacio-temporales, responde a la pregunta ¿Qué imaginamos y qué recordamos del film?; 3) el manejo de las conexiones en la superposición de las imágenes (las transiciones y el montaje), responde a la pregunta ¿Cómo y por qué se conectan o vinculan las imágenes? En resumen, los conceptos-imagen son inseparables de la técnica y, por lo tanto, de la inteligencia de la máquina.

### Técnicas cinematográficas



Al respecto, Erwin Panofsky a mediados del siglo XX, ya había considerado la sustancia del cine precisamente en tanto series de secuencias visuales reunidas por un flujo ininterrumpido de movimiento en el espacio, o en otras palabras, las posibilidades únicas y específicas del cine consisten en *“la dinamización del espacio y, por consiguiente, en la espacialización del tiempo”* (Panofsky, 2000: 118). Finalmente, uno de los temas filosóficos fundamentales para comprender cómo el cine problematizó el pensamiento, consiste en esta relación tiempo-espacio, expuesta magistralmente por el filósofo francés Gilles Deleuze.

#### **4.2. Del registro del movimiento a la imagen-movimiento y a la imagen-tiempo**

Para Deleuze, el cine es un pensamiento nuevo que **refiere a una experimentación del ser de las cosas**. Bajo este aspecto, la realidad que evidencia el cine en sus imágenes y sus sonidos, es la forma misma del pensamiento. De ahí que para él, algunos cineastas pertenezcan a la categoría de los filósofos, escritores o artistas, quienes en lugar de pensar con conceptos, piensan con imágenes-movimiento e imágenes-tiempo. Deleuze deriva esta tesis de dos grandes filósofos: Henri Bergson y Charles Sanders Peirce. Para Bergson el movimiento real en la vida cotidiana es indivisible e imparable, no se reduce ni a la traslación de objetos ni a la duración de esa traslación. Esta experiencia perceptiva indivisible del movimiento, permanece en la mente del espectador de cine, aunque se trate de un movimiento falso o artificial. Pero no siempre fue así, las películas del cine primitivo mostraron un movimiento inacabado, donde la experiencia sí se percibía en toda su dimensión artificial. No fue sino hasta que la cámara se trasladó por el tiempo y el espacio fílmico cuando el cine se convirtió en un equivalente del movimiento físico o mecánico, ya sea a pie, en automóvil, en bicicleta o en avión. En una segunda etapa, el cine se emancipó incluso de todo equivalente mecánico y la cámara apuntó hacia un tiempo y espacio puros.

De Peirce, Deleuze retoma la idea de que si el movimiento es el pensamiento mismo, éste debe concretarse en alguna de las categorías de signos de acuerdo a los tres modos posibles de ser de todas las cosas: primeridad (cualidades generales no materializables, pero que pueden serlo: colores y formas), segundidad (existentes o hechos, los existentes se consideran en su capacidad de oponerse y relacionarse), terceridad (leyes,

pensamientos mediadores, hábitos colectivos). Así el pensador francés, propone al final de su obra, conformar una **taxonomía revisada** de las clases de signos propuestos por Peirce, por eso a veces lo considera textualmente y otras lo complementa o lo transforma. Esto es notorio desde su definición misma de signo como *“una imagen particular que representa a un tipo de imagen, bien sea desde el punto de vista de su composición, bien desde el de su génesis o formación (o incluso de su extensión)”* (Deleuze, 1983: 105-106). Esta realidad percibida en el cine no es calcada o representada, sino restituida, y se ofrece al espectador en tres manifestaciones:

1. la imagen-instantánea, que expresa al objeto singular;
2. la imagen-movimiento, que son cortes móviles de duración;
3. la imagen-tiempo, que es el movimiento mismo, el tiempo de situaciones visuales y sonoras puras.

Deleuze no se ocupará de la primera manifestación, sencillamente no es el cine. La segunda la situará en función del cine clásico, desarrollado hasta antes de la primera mitad del siglo XX. El filósofo incluye en esta manifestación de lo real, de igual manera, al cine hollywoodense y a las vanguardias históricas de Rusia (Eisenstein), Alemania (Expresionismo) y Francia (Abel Gance). Por su parte, la imagen-tiempo, establecerá una ruptura con el cine clásico para dar lugar al cine moderno, cuyos orígenes están en el Neorrealismo Italiano y en la Nueva Ola Francesa. En la imagen-tiempo, la cámara se emancipará a tal grado que surge un cine disperso, aleatorio, de situaciones ópticas-sonoras sin relaciones causales. Por ahora, profundicemos en la imagen-movimiento, para posteriormente desarrollar los temas vinculados a la imagen-tiempo.

La imagen-movimiento es un flujo que puede descomponerse en otras tres clases: imagen-percepción, imagen-afección e imagen acción. En un primer momento el lenguaje nos ayuda a distinguirlas: imágenes-cuerpo (sustantivos), imágenes cualidades (adjetivos) e imágenes-acción (verbos), respectivamente. Las tres tienen una doble existencia sobre la base de dos sistemas diferentes: cada imagen varía para sí misma y todas las imágenes accionan y reaccionan en función unas de otras. Revisemos las características de cada una.

1. **Imagen-percepción.** Es la imagen del espacio, tanto del encuadre como del montaje. Tiene un doble carácter: objetiva y subjetiva. En la imagen objetiva la cosa

o el conjunto es visto por alguien exterior a ese conjunto, mientras en la subjetiva la cosa o el conjunto es visto por alguien quien forma parte de ese conjunto. Sin embargo, la emancipación de la cámara dentro del encuadre apunta a la constitución de una forma que se erige en visión autónoma del contenido. Se trata de una conciencia-cámara que ha dejado de seguir a la cosa o al conjunto para reflejarse en una conciencia líquida (la gracia del mar) y gaseosa (cuadro blanco, montaje acelerado).

En términos peircianos, no corresponde a ninguna de las tres formas de ser, por eso Deleuze habla de una *ceroidad* anterior a la primeridad: la imagen-percepción es percepción de la percepción, por ejemplo si en una película se muestra a una persona entrando en un cuarto, echa una mirada alrededor, posteriormente aparece un corte a un plano amplio del cuarto como si fuera la posición de la persona, entonces ésta es la percepción de la percepción o la imagen-percepción. Asimismo, sobresale el plano-secuencia, el plano de conjunto y el montaje no orgánico.

Si bien, como el mismo Deleuze afirma, las tres variedades de imágenes pueden formar parte de cualquier película, es evidente que por lo dicho en estas líneas y por los ejemplos a lo que remite el autor, **La rueda** de Abel Gance (Francia, 1922) y **El hombre de la cámara** de Dziga Vertov<sup>2</sup> (Polonia, 1929), se refiere a un cine no narrativo, independiente de la trama y de los personajes, pues de otra manera la cámara siempre estaría en función de ambos elementos.

2. **Imagen-afección e imagen-pulsión.** Ambas son un puente entre la imagen-percepción y la imagen-acción.

La imagen-afección es pura cualidad o potencia que no remite más que a sí misma. Por esta condición, es una imagen de la primeridad constituida cinematográficamente en el primer plano del rostro o en cualidades, potencias o espacios cualesquiera. Estas imágenes más que racionalizadas, se hallan en el terreno sensible del espectador.

En el primer plano de un rostro se ha perdido el movimiento de extensión y el movimiento ha pasado a ser movimiento de expresión. El rostro es una superficie

---

<sup>2</sup> Este cineasta insistió, en oposición al cine-relato, en un cine-ojo, de los hechos, de los acontecimientos registrados del mundo real, de la realidad filmada de manera desprevenida.

de micromovimientos que el cuerpo impide percibir, de ahí su carácter de primero. Por su parte, el espacio cualquiera surge de un todo abierto espiritual, no hay objetos representados, sólo sombras y luces. La pantalla se torna primera en las tinieblas (impotencia o mal), en el blanco (deber), en el gris (incertidumbre) y en el color (absorbente: no es sangre, es rojo).

En lo que respecta a la imagen-pulsión, Deleuze la ubica entre el idealismo de la imagen-afección y el realismo de la imagen-acción. Es un mundo originario que para la primera resulta imposible hacerlo sentir y para la segunda, representarlo. Se trata de las imágenes decorativas o informativas de un paisaje, de los entornos que ya dicen algo, pero no son parte de la emoción o de acción: *“es un puro fondo, o más bien, un sinfondo hecho de materias no formadas, esbozos o pedazos (...)”* (Deleuze, 1983: 180).

Podemos afirmar que estos dos tipos de imágenes, si bien participan de la trama, forman parte de un cine de cualidades y de pulsiones. Por eso Deleuze elige ejemplos extraídos del cine surrealista de Luis Buñuel y del naturalista Erich von Stroheim.

3. **Imagen-acción.** Es el reino de la segundidad, de las relaciones entre personajes. Los espacios-tiempos están determinado geográfica, histórica y socialmente. Los afectos y las pulsiones no son más potencia, sino que están encarnados en emociones o pasiones. Es el mundo del realismo cinematográfico donde una persona actúa en los límites de sus circunstancias.

Existen dos fórmulas de la imagen-acción, ambas son orgánicas y en forma de espiral (como todo relato clásico): SAS' y ASA'. La fórmula SAS' va de la situación a la situación transformada por intermedio de la acción y se le llama **la gran forma**. Por el contrario, la fórmula ASA', **la pequeña forma**, parte de la acción a la situación hacia una nueva acción.

La imagen-acción es la base del cine hollywoodense que en cierto modo ha conformado sus propias reglas:

- es una representación orgánica y estructural porque los lugares (espacios) y tiempos (montaje) están bien definidos en sus oposiciones y complementariedades;

- el paso de la situación a la acción es la gran forma también del montaje que al final de una película obliga a la convergencia de los elementos del relato;
- el plano-secuencia muestra la acción en sí misma, se trata de una imagen simultánea de encuentro;
- hay necesariamente una gran desviación que sólo puede ser colmada progresivamente a lo largo del film.

Entre la gran forma y la forma pequeña existen intercambios y coincidencias. Las dos no designan únicamente formas de acción, sino concepciones, maneras de ver un tema, un relato o un guión.

No obstante, las características del cine contemporáneo nos invitan a reconsiderar al cine en su dimensión de lenguaje o representación de lo real, a favor, como dice el propio Deleuze, de **una realidad restituida**. El cine produce un pensamiento autónomo a partir de su elemento esencial: el movimiento. La emancipación de la cámara es contradictoria, pues a la vez que se aleja del relato, necesita de éste. ¿Quién soportaría un cine de cualidades y potencias? El cine narrativo es necesario, con todo y sus crisis y reacomodos. Crisis que el filósofo francés percibió por primera vez en las películas neorrealistas.

En este desarrollo, ¿dónde queda la imagen referente a la terceridad? En la imagen pensante que pone en crisis a las otras variedades de la imagen-movimiento. Se trata de la imagen mental constituida por cadenas de relaciones simbólicas e interpretativas. También le corresponden tipos específicos de signos: la marca o relación natural, el símbolo o relación abstracta, **opsignos** y **sonsignos** que desbordan las relaciones y ya no se expresan en términos de movimiento, sino que se abre directamente al tiempo. De esta crisis surge la imagen-tiempo, característica del cine moderno, interesan menos por las relaciones lógicas y causales del relato, pero cada vez más cercana a lo que Münsterberg llamó la forma interna de la mente, pero ahora referida a la memoria, al sueño y al imaginario.

El embrión de la imagen-tiempo se deja entrever en las características de la crisis de la imagen-movimiento:

1. Situación dispersa. La narración pierde su fuerza como cemento que amalgama a todas las variedades de imágenes.

2. Vínculos deliberadamente débiles. El azar es el hilo conductor de acciones, situaciones y comportamientos.
3. La forma-vagabundeo. El espacio, el tiempo y los personajes deambulan. No hay ni lugares importantes ni secundarios.
4. La toma de conciencia de los tópicos. Una película siempre ha hablado de algo, pero en el cine moderno se hace evidente el tema, no se tiene que deducir, sólo mostrar.
5. La denuncia del complot. El trasfondo ideológico de una película se evidencia junto con los tópicos.

De esta crisis surge una imagen pensante distinta, menos ingenua y más comprometida con la emancipación del movimiento y con algunos cuestionamientos extracinematográficos: la sociedad, la guerra, las formas de pensar del mundo moderno.

Así como la imagen-movimiento se independizó cuando inició su traslación dentro del cuadro, la imagen-tiempo se emancipó del relato clásico, de las emociones y de las reacciones que de éste emanan, al emplear el poder descriptivo de las formas, los colores y los sonidos. La imagen-tiempo necesita de la narración solamente para verificar su visión alucinatoria (expresada en la cámara y en el sonido), hasta el punto de que no se sabe lo que es presente, pasado, mental o físico. Las fronteras entre lo subjetivo y lo objetivo se borran: ¿el neorrealismo no mostró una visión profundamente subjetiva sobre la base de una realidad violenta, de una condición humana degradada por la guerra?

Deleuze trabaja en la reinscripción del tiempo en cada elemento de la película e indica **la calidad maleable del tiempo** en el cine, donde las hojas del pasado coexisten en un orden no cronológico. También considera muy importante la creatividad de los directores de cine, así como sus esfuerzos por hacer perceptible o visible las relaciones de tiempo que no pueden verse en el objeto representado. Según Deleuze, **el espectador en la imagen-tiempo es presa de una visión, en lugar de una acción**. De ahí que el filósofo recurra a la historia del cine, de sus películas, directores y teóricos para explicar los conceptos y sensaciones que el cine suscita. Por lo tanto, **la obra de Deleuze también se puede leer como la transición de un cine subordinado a la acción del relato y de los personajes a un cine puro que constituye en sí y para sí la sustancia propia del tiempo**.

Los signos de la imagen-tiempo son **cronosignos**, compuestos de imágenes y sonidos puros y legítimos. Se conocen como **opsignos** y **sonsignos** que pueden tener polos de objetividad-subjetividad o de realidad-imaginación. Ambos tipos de imágenes tienden a la abstracción. La cámara se constituye en una cámara-conciencia, de la que resulta una imagen leíble, una imagen del pensamiento, gracias a una cámara que se mueve y trabaja autónomamente.

Los opsignos y los sonsignos obligan al espectador a olvidar la lógica causal y lineal del tiempo, incluso sus hábitos perceptivos espacio-temporales. En este sentido, la primera comparación parece evidente: si la imagen-tiempo no tiene ningún tipo de causa o de lógica, entonces se podría hablar de una imagen-sueño, pero una imagen-sueño pertenece a un estado de conciencia momentáneo, necesario para el descanso del cuerpo y la mente, para la vigilia causal y lógica. No, la imagen-tiempo no se reduce al sueño, es una imagen del **tiempo puro** en la percepción consciente del espectador. Deleuze sostiene que en el cine hay círculos, u hojas de pasado, que coexisten entre el pasado y el presente, cada hoja tiene sus propias características y acentúa algunos aspectos. El Cine puede ponernos en el pasado, y entonces uno elige de esas hojas. Tal concepción de tiempo se muestra en un film aquí citado, **El Ciudadano Kane**, pues se trata de la primera gran película de un cine de tiempo, dónde cada testigo es igual a una rodaja de la vida de Kane, traída del pasado en cada relato de las personas que lo conocieron.

Asimismo, el cine puro necesita de un cámara descriptiva, independiente de su objeto, al respecto Deleuze parafrasea al director francés Jean Resnais: *“En el cine algo debe pasar alrededor de la imagen, detrás de la imagen e incluso en el interior de la imagen. Es lo que sucede cuando la imagen deviene en imagen-tiempo”* (Deleuze, 1986: 170).

La imagen-tiempo no elimina a la imagen-movimiento, ambas existen, se toleran, se superponen, e incluso, se comprenden porque una no es la otra. En función de esta independencia relativa, revisemos el siguiente cuadro comparativo entre ambas imágenes.

### De la imagen-movimiento a la imagen-tiempo

Imagen-movimiento	Imagen tiempo
<b>Situaciones sensoriomotrices:</b> la imagen responde a la acción de los personajes, está en movimiento, pero subordina el tiempo.	<b>Situaciones ópticas y sonoras puras:</b> la narración es una potencia de lo falso y el movimiento se subordina al tiempo.

<b>Imagen-movimiento</b>	<b>Imagen tiempo</b>
<b>Régimen orgánico o cinético:</b> lo supuestamente real se reconoce en su continuidad (a pesar del montaje, pues lo real es restablecido gracias al <i>raccord</i> <sup>3</sup> ); es un régimen de relaciones localizables, de conexiones causales y lógicas.	<b>Régimen cristalino o crónico:</b> descripción que vale para su objeto, lo desplaza, lo crea y lo borra a la vez. Las situaciones se desprenden de su prolongamiento motor.
<b>Relación real-imaginario:</b> lo imaginario se actualiza en la conciencia en función del actual presente; por ejemplo, en <b>Los olvidados</b> (Luis Buñuel, 1950), la película respeta un régimen orgánico y sólo unas cuantas secuencias, se muestran como resultado de procesos cinematográficos imaginarios, sin embargo, están justificados en la trama como sueños o alucinaciones.	<b>Relación indiscernible real-imaginario:</b> la película vale por sí misma, no hay causas o realidades sólidas.
<b>Narración orgánica:</b> esquemas sensoriomotores según los cuales los personajes reaccionan a las situaciones.	<b>Narración cristalina:</b> implica un derrumbamiento de los esquemas sensoriomotores y una construcción de situaciones ópticas y sonoras puras.
<b>Espacio euclidiano:</b> arriba, abajo, derecha, izquierda, frente y fondos son los límites del movimiento.	<b>Cronotropos:</b> ningún espacio puede explicarse de manera exclusivamente espacial; son presentaciones directas del tiempo, sea anormal y falso o natural y verdadero.
<b>Verdad y falsedad:</b> apunta a una verdad, incluso en una narración de ficción.	<b>Verdad y falsedad:</b> el tiempo sólo se refiere a mundos posibles
<b>Relación con el tiempo:</b> representa indirectamente el tiempo.	<b>Relación con el tiempo:</b> representa directamente el tiempo
<b>Cine y sociedad:</b> la imagen-tiempo es una imagen orgánica, de un todo que hace referencia a un mundo igualmente ordenado.	<b>Cine y sociedad:</b> borramiento del todo en provecho de una ruptura que no deja más que una <b>creencia</b> en este mundo.
<b>Cine clásico:</b> se constituyó haciéndose narrativo, presentando una historia y rechazando otras posibilidades.	<b>Cine moderno:</b> se constituyó gracias a esas otras posibilidades como un cine de descripciones visuales y sonoras puras.

Al igual que en líneas atrás nos referíamos al cine en términos de pensamiento afectivo y lógico, Deleuze afirma que no tanto el relato o la temática de una película muestran el funcionamiento de esta nueva racionalidad logopática, sino que el movimiento mismo (el tiempo) produce **un choque sobre el pensamiento**, cuyas vibraciones tocan directamente al sistema nervioso. Este pensamiento es el resultado de una afección y de una exterioridad, es decir, la exterioridad, el mundo que habitamos, afecta directamente la

<sup>3</sup> El *raccord*, o continuidad, consiste en una serie de procedimientos empleada en el rodaje de una película para suavizar la fragmentación del espacio y tiempo, de tal forma que el espectador no advierta el montaje.

relación subjetiva hombre-naturaleza. **El cine clásico, narrativo y sensoriomotor, produjo un pensamiento unívoco, mientras que la ruptura del cine moderno, de situaciones ópticas y sonoras puras, rompió con el vínculo tradicional, casi utópico, del hombre con su entorno. Mientras el cine clásico nos propuso una ilusión de un mundo verdadero, el moderno nos lo reveló sólo como creencia que no remite a una adecuación mimética o analógica entre cine y mundo, sino al sentimiento del tiempo mismo.**

### **4.3. Cine, lenguaje y pensamiento**

¿Cómo es que el cine comunica, afecta nuestro conocimiento del mundo y nuestra sensibilidad? La experiencia de asistir a una sala cinematográfica nos aclara, en un primer momento, el camino: el cine está conformado por imágenes y sonidos en constante movimiento. Ahora bien, ¿estos elementos conforman un lenguaje? Un lenguaje porque transmite informaciones al espectador, sí; ¿un lenguaje porque conforma diversos códigos?, ése es uno de los debates sobre el estatus del lenguaje cinematográfico ligado a los procesos cognitivos y afectivos generados por la experiencia misma de ver y escuchar una película. Revisemos, entonces, estos procesos en el marco de las teorías semiológicas y estéticas del cine.

Entre los supuestos más arraigados de la semiótica de la comunicación está precisamente el referente al intercambio de señales comunicativas deliberadas, es decir, hay procesos de comunicación-significación únicamente ahí donde la voluntad de comunicar es deliberada. La condición para el éxito de este proceso es la socialización de aquellos elementos sígnicos comunes, agrupados en un código. Sin embargo, existen otros sistemas de signos que sin tener esa intención deliberada, también comunican. En estos sistemas la intención no se manifiesta. No obstante, la semiótica de la comunicación (intencional) y la semiótica de la significación (representacional) parten de un principio común: de la existencia de condiciones previas para la significación y la comunicación.

En este contexto y como revisamos en el capítulo anterior, el filmolingüista francés, Christian Metz, propuso una salida no menos problemática: el cine es un lenguaje sin lengua, un sistema no acabado ni definitivo de reglas y signos compartidos por una comunidad, pero, por otro lado, sí constituye un lenguaje más o menos estructurado sobre

la base de múltiples códigos, entre los cuales destaca el de la **gran sintagmática**. Los códigos del cine se caracterizan por ser poco normativos, se trata de una especie de códigos de significación que reúnen entidades presentes, llamadas paradójicamente por Metz significantes imaginarios, y entidades ausentes o significados.

Ahora bien, si partimos de una actitud fenomenológica, esto es, de una reflexión acerca del fenómeno percibido en el mismo momento de su manifestación, un encuentro entre la percepción del espectador y la materia denominada por Deleuze como movimiento, la perspectiva semiológica del código se modifica. Esta nueva actitud se halla más cercana a la enunciación que al enunciado, a la enunciación, pues a la manera de los deícticos (yo, tú, allá, hoy), el movimiento expresado en el cine sólo se puede definir dentro de las coordenadas espacio-temporales del film en sucesión, por el contrario, el enunciado es el resultado de condiciones pre-dadas, de la aplicación del código.

La idea saussuriana de que el habla (*parole*) es la realización concreta de la lengua (*langue*), ha sido interpretada en términos mecánicos a partir de la teoría de la información. Si algo, un elemento o una regla, no está contemplado en la lengua, su existencia material es imposible. Sin embargo, tanto el uso lingüístico del habla como otros sistemas de significación, tal es el caso del arte, desbordan constantemente el código. Ahí están los múltiples ejemplos de los implícitos o los sobreentendidos donde se dice **X**, pero se quiere decir **Y**. El significado real no es nunca literal, pues depende de las condiciones de enunciación. El problema se agudiza en el arte, incluido el cine, ¿se puede considerar al arte un lenguaje? o ¿se trata de una no muy feliz metáfora que pretende reducir a la función comunicativa toda obra artística?, pues, sabemos, existe arte deliberadamente ambiguo, alejado de toda intención superficial de comunicar o representar, es decir, hay un arte anti-código, precisamente englobado en el llamado arte moderno, arte de la negación del canon clásico.

La metáfora ha sido útil para los estudiosos y los pedagogos, no tanto para los creadores, pues estos últimos siempre han respetado, por conveniencia personal o de mercado, la idea del áurea de originalidad y autenticidad de sus obras, así como el mito del genio creador en las fronteras de la locura. Los estudiosos y los pedagogos, por el contrario, parten de la premisa de que si todo lenguaje artístico está constituido por signos y éstos se organizan en sistemas, entonces se pueden construir categorías rigurosas con dos

finés: para el análisis y para la enseñanza. Por ejemplo, en la enseñanza del cine se aprende a dominar el *lenguaje cinematográfico*, un lenguaje reducido a las prácticas más comunes y aceptadas por la industria del cine clásico estadounidense y trasladado a otros medios audiovisuales (la televisión y el multimedia). Los estudiantes de cine se instruyen en una supuesta gramática de la composición de la imagen, de los planos sonoros y de las reglas del *raccord*, con la finalidad de disimular el aparato de la enunciación cinematográfica. En lo referente a los estudiosos o analistas, no cabe duda que esta concepción semiótica del arte es pertinente para hacer un balance de una obra al observar la coherencia de la estructura interna que la sostiene y la posibilita.

No obstante, los análisis semióticos han naufragado en el análisis microscópico de la obra y ninguno de ellos, ni todos juntos, han podido reconstruir el sistema de significación y comunicación de la pintura, la música o el cine. Tal vez por esta razón, el semiólogo cubano, Desiderio Navarro, se refiera a la suspensión y congelamiento de la semiótica como la quimera de los *lenguajes de las artes*, pero también propone una refundación de esta joven disciplina que apunte a una socio-semiótica o sociopragmática que devese *“el funcionamiento real de los textos culturales en los procesos reales de comunicación y orientada a tender puentes hacia una convergente sociología de la literatura, el arte y la cultura en general, interesada a su vez, en todo lo que los usuarios semióticos (productores y receptores) hacen con los textos y en todo lo que los textos hacen con ellos”* (Navarro, 1995: 16).

Ahora bien, ¿los únicos puentes de la semiología deben ser con la sociología? Si bien el estudio del contexto social e histórico ha ayudado a esta disciplina a salir de su encierro textual, también es un hecho que la semiología tiene fuertes lazos con la filosofía, incluso basta recordar su historia antes de Saussure y Peirce dentro de la concepción filosófica de signo (Platón), de las tempranas clasificaciones sígnicas (Aristóteles), o bien, la descripción de una rama de las ciencias llamada **Semiotiké** o **Logiké** (Locke), que estudiaría la naturaleza de los signos con la finalidad de entender el entendimiento mismo y, posteriormente, dar cuenta de cómo se transmite ese entendimiento. Asimismo, algunos autores han propuesto una revisión de la historia de la filosofía en clave semiológica.

A las salidas se le podrían agregar los acercamientos de la semiótica cognitiva, los estudios actuales de retórica y las propuestas del posestructuralismo y de la

posmodernidad. Incluso, algunos semiólogos a ultranza, como el propio Greimas, ha escrito un libro sobre la semiótica de las pasiones, o bien, semiólogos cinematográficos, es el caso de Francesco Casetti, hablan de la necesidad de dar cuenta de los procesos afectivos del espectador.

En función de lo anterior, refundemos en las líneas siguientes los lazos problemáticos de la semiótica cinematográfica con las ciencias cognitivas, la filosofía de Gilles Deleuze y la estética.

#### **4.4. Semiótica, ciencias cognitivas y cine**

*“Hay una vena sensible que irriga el conocimiento, ya que si un problema no nos conmueve o un hecho no nos asombra carecemos de interés por conocerlo”* (Mandoki, 1995: 111). Esta atinada cita de la investigadora de la Universidad Autónoma Metropolitana, pone de relieve un lazo fundamental entre los estudios de las ciencias cognitivas y la estética: el vínculo sensibilidad-conocimiento. Por el momento, dejemos en suspenso lo relativo a la estética, pues la misma discusión acerca de cómo pensamos nos conducirá a ella.

En el fondo, tanto la filosofía, la semiótica, los estudios de la inteligencia artificial, la neuropsicología y la lingüística, asisten a un mundo interesado en el funcionamiento de la mente humana, un problema interdisciplinario. Y podríamos preguntarnos, ¿los estudios del cine no se preocupan también por los deseos, los afectos, las identificaciones, los procesos de cognición y memoria del espectador? Las ciencias cognitivas se encargan de un viejo problema con acercamientos novedosos: la naturaleza de la mente y de las actividades mentales. En este contexto, se estudian aspectos diversos de esta naturaleza: ¿cómo percibimos el mundo y adquirimos conocimientos?, ¿cómo el conocimiento es estructurado y representado en la memoria?, ¿cómo reconstruimos y recuperamos la información de nuestras experiencias pasadas?, ¿cómo usamos el conocimiento en la resolución de problemas?, ¿cuáles son nuestras habilidades humanas y sus límites? En suma, ¿cuál es nuestro conocimiento del mundo?

En los estudios del cine, los acercamientos cognitivos estaban olvidados por la arrolladora teoría semiológica y psicoanalítica, ambas unidas por el mismo objeto de estudio: **los procesos de significación**. Sin embargo, el panorama se ha ampliado y las propuestas

encargadas de entender el entendimiento cinematográfico, las podemos ubicar en tres grandes corrientes: 1) los estudios semio-psicoanalíticos; 2) los estudios cognitivos estadounidenses; 3) los estudios de la semiótica cognitiva cinematográfica. Revisemos cada uno a grandes rasgos.

#### **4.4.1. Semiótica y psicoanálisis**

Los estudios del lingüista francés Christian Metz se pueden dividir sobre la base de tres grandes conceptualizaciones: 1) el debate filmolingüístico, cuyo eje es la idea de un lenguaje sin lengua; 2) la propuesta de la gran sintagmática; 3) las ligas teóricas entre semiótica y psicoanálisis, ambas ciencias de la significación, unidas por los conceptos lacanianos de lo imaginario, lo simbólico y lo real.

Metz habla de dos mecanismos psíquicos que el espectador activa mientras ve una película: la identificación cinematográfica primaria y la identificación diegética o identificación secundaria, las cuales involucran al espectador con el punto de vista de la cámara y con las acciones de los personajes, respectivamente.

La identificación cinematográfica primaria tiene su explicación en la denominada fase del espejo, es decir, en aquel momento entre los seis y dieciocho meses del individuo donde no ha diferenciado las instancias del **yo** y del **otro**. En esta edad el niño se identifica a sí mismo al verse en el espejo sólo en presencia del otro (la madre por lo regular): *"Este primer esbozo del yo, esta primera diferenciación del sujeto, se constituye sobre la base de la identificación con una imagen, en una relación dual, inmediata, propia de lo imaginario; esta entrada en lo imaginario precede el acceso a lo simbólico"* (Aumont, 1983: 248 y 249).

La primera analogía entre el espejo y la pantalla consiste en que ambas son superficies cuadradas que limitan y aíslan al objeto representado. Sin embargo, también hay una diferencia fundamental: el cine no devuelve la imagen del espectador. La segunda analogía, reside en la inhibición motriz y en la sobrevaloración de la visión. En el caso del niño la inmovilidad tiene sus causas en la edad; en el cine se debe a la postura sentada del espectador en medio de una sala oscura que lo obliga, como al niño frente al espejo, a mirar una superficie reflejante. Estas condiciones en el cine, en cierta forma reproducen las de la temprana infancia y, con ella, todo el mecanismo de identificación.

Para Metz la primera identificación es aquella en la que el espectador se identifica con su propia mirada a través del punto de vista de la cámara y en este sentido su visión es privilegiada, su ojo organiza el film desde una sola posición. Ahora bien, la identificación primaria requiere de ciertos usos del código cinematográfico que oculten al espectador su carácter de *voyeur*: horizontalidad del encuadre, transparencia en el montaje, el juego de las miradas de los personajes entre campo y fuera campo. Tomemos, para ejemplificar, la horizontalidad del encuadre como parte del código clásico del cine, cuyo origen está en la percepción misma del hombre de la realidad. Es decir, la horizontalidad brinda al ser humano estabilidad en la visión, de ahí que encuadres asimétricos o inclinados hagan recordar al espectador que lo visto en la pantalla no es otra cosa que la propuesta o la visión previa del director: *"el ángulo extraño, precisamente porque es extraño, nos lleva a sentir mejor lo que sencillamente, en su ausencia, ya teníamos un poco olvidado: nuestra identificación con la cámara"* (Metz, 1977: 55).

El siguiente tipo de identificación, la diegética, es una ramificación de la fase de Edipo, toda vez que permite el paso de lo imaginario a lo simbólico. En esta fase, entre los tres y cinco años, el sujeto se instaura en su singularidad.

El niño edípico se caracteriza por un conjunto de deseos frente a sus padres: deseo sexual por la figura del sexo opuesto, odio por la figura del mismo sexo. Realmente, este juego es ambivalente, por ejemplo, un varón tiene sentimientos de placer y odio a la vez: el deseo por la madre convierte al padre en el sujeto de la rivalidad, pero al ser el niño excluido de la relación entre sus padres, provoca en éste una identificación con el agresor (el padre).

La identificación secundaria depende del mundo diegético del film, cuando, mediante algún personaje, el espectador transfiere rasgos de su personalidad, aunque raras veces la mantiene con uno solo, más bien pasa de uno a otro (fase edípica ambivalente), de acuerdo a las relaciones afectivas que establece con ellos. Un ejemplo de este vaivén psicológico del espectador, proviene de los filmes de suspenso o terror donde se exponen escenas de agresión física o psicológica. El espectador se halla en una posición ambivalente porque se identifica con el agresor y con el agredido. Con el primero por la transferencia de sus deseos y actos que nunca se atreverá a realizar en su vida. Y con el agredido porque la moral o la ley lo obligan a pensar en el personaje como la víctima,

como el yo ideal socialmente aceptado. Metz afirma al respecto: "*Para entender la película de ficción, tengo que tomarme por el personaje (= gestión imaginaria), a fin de que se beneficie por proyección análoga de todos los esquemas de inteligibilidad que llevo en mí, y a la vez no tomarme (= regreso a lo real) a fin de que pueda establecerse la ficción como tal (= como simbólico): se trata del **parece real**" (Metz, 1977: 57).*

En resumen, según el investigador de la Universidad de Nueva York, Robert Stam, hay factores entrecruzados en la construcción psicoanalítica del espectador: una situación de regresión (a la infancia), la aparición de una creencia (la película parece real), la activación de las dos identificaciones (mecanismo psíquico propio del cine) y el ocultamiento de las *marcas de la enunciación* (traducido en el uso de la cámara y en la construcción verosímil de los personajes).

El punto débil de esta teoría del espectador cinematográfico consiste en crear una persona sin carne ni huesos. Se trata más bien de un *constructo* artificial producido y activado por el dispositivo cinematográfico, dispositivo no sólo conformado por el aparato mecánico, sino sobre todo, por instituciones del cine implicadas en la ideología y en las formas de control social. No pretendemos negar la función ideológica de un film o de todo un género, incluso de las diversas cinematografías nacionales resguardadas en un supuesto escudo de nacionalismo y valores patrióticos, el problema de esta postura es más de fondo, pues deja fuera toda posibilidad diferente de ver una película. El *constructo* artificial sólo permite un tipo de espectador arquetípico: siempre en silencio y atento a la cámara, pero qué ocurre con los públicos de países latinoamericanos, africanos o asiáticos, o bien, en las proyecciones fuera de los salones cerrados y climatizados, por ejemplo, circos, plazas públicas, autocinemas o parques de diversiones. Basta recordar la película del italiano Giuseppe Tornatore, **Cinema Paradiso** (1988) para reconocer un **espectador empírico**, alejado del arquetipo psicoanalítico, que ve una película a gritos, la comenta, se enoja en las escenas censuradas, desprecia al público de clase inferior o hace el amor en la sala. Aún falta por conocer el modo en que las distinciones étnicas, culturales, de clase y de sexo figuran en la experiencia de ir al cine y median el significado de esa experiencia.

#### 4.4.2. La respuesta cognitiva estadounidense

Los antecedentes del cognitivismo cinematográfico estadounidense no están en la teorías psicoanalíticas o semiológicas, sino en la propia definición del fundador de la noción de inteligencia artificial, Howard Gardner, propuesta desde 1956. Según Gardner, la nueva ciencia de la mente debe entenderse como una ciencia contemporánea y **empírica**, basada en el esfuerzo por responder un viejo problema epistemológico, particularmente aquel concerniente a la naturaleza del conocimiento, sus componentes, sus fuentes, sus desarrollos y su despliegue. Se propone una actividad epistemológica empírica que haga de ella la última meta de la investigación. Todo esfuerzo por interpretar y evaluar la mente, debe permanecer abierto a la corroboración o al rechazo de carácter científico. Bajo esta nueva actitud no es extraño el rechazo total a la semiología, pero sobre todo, al psicoanálisis.

Los cognitivistas estadounidenses ofrecen explicaciones, no cuentan historias ni alegorizan sus resultados. En general, hay tres ventajas en este cambio de perspectiva teórica:

1. Un nivel meta-teórico, es decir, la propia investigación genera sus problemas, contradicciones y aciertos, sin recurrir a un corpus pre-establecido de conceptos. El investigador siempre está consciente de los límites de la teoría y del trabajo empírico.
2. Una nueva forma de explicar el funcionamiento de los procesos de significación del espectador, sin recurrir a principios apriorísticos o a modelos arquetípicos.
3. Un nuevo método: empírico y experimental.

Uno de los representantes más destacados del cognitivismo en el campo cinematográfico, es David Bordwell, quien en **La narración en el cine de ficción** (1996), se encarga de estudiar la actividad concreta del espectador en la construcción de la historia de un film a partir de componentes y estrategias narrativas. Para ello recurre a las teorías de la percepción y de la cognición, a la par de las de la información y a la distinción de los formalistas rusos entre historia (*fábula*) y argumento (*syuzhet*).

Para Bordwell la narración es un proceso en la medida en que el material narrativo y estilístico (la técnica cinematográfica) están seleccionados, organizados y presentados según protocolos de cantidad y de pertinencia de la información recibida por el espectador.

Asimismo, la distinción entre historia y argumento es fundamental para este acercamiento cognitivo. La historia, en términos formalistas y como vimos en el primer capítulo, consiste en última instancia en la corroboración empírica de los efectos narrativos del film que el espectador experimentó. La historia es la construcción causal y cronológica de los acontecimientos elaborada por el espectador de acuerdo a ciertas coordenadas espacio-temporales. Por otra parte, el argumento es la organización secuencial (no forzosamente causal), temporal y espacial de la película. La actividad cognitiva del espectador se constituye en un vaivén entre historia y argumento. El espectador construye la historia mediante asunciones e inferencias proporcionadas por el argumento de una película, cuya génesis está en las estrategias de dilación o redundancia de la información. No se trata de inferencias libres, sino motivadas por esquemas cognitivos reconocidos por el espectador, necesarios para la anticipación y la extrapolación, entre los cuales destaca el patrón clásico de Hollywood:

#### **localización más personajes – objetivos – intentos – desenlace – resolución**

El sentido narrativo de la película está más allá de percibir el movimiento de las imágenes, interpretar el mundo visual diegético, comprender la función del sonido y del lenguaje oral y escrito, el espectador piensa y lo hace a partir de la estructura de la narración y del estilo preponderante de la técnica cinematográfica.

En resumen, el espectador, o perceptor como lo llama Bordwell, pone en juego muchas actividades cognitivas para construir la historia de la narración: **asunciones**, por ejemplo, se asume que los objetos y seres humanos siguen en la pantalla, incluso cuando no aparecen; **actos de memoria**, sustentados en las estrategias del argumento; **comprueba o descarta hipótesis** tras cierto intervalo. Las estructuras narrativas de las películas actualmente también pueden ser cognitivas de modo explícito y reflejan la forma en que la mente funciona, tal es el caso de **Minority Report (Sentencia Previa**, Steven Spielberg, 2002) como revisaremos en los siguientes análisis. Por el momento, basta con adelantar un dato: en **Minority Report**, se plantean **dos tipos de hipótesis** comunes según la teoría cognitiva de la narración: **la que busca acciones pasadas, pero que el texto se abstiene de especificar (hipótesis de curiosidad) o la que se anticipa a los acontecimientos venideros (hipótesis de suspense).**

Finalmente, Bordwell tiene muy claro que los análisis y las teorías deben estar situadas, tal y como lo están las películas. Para él la actividad del crítico (evaluador), el teórico (generalizador) y el historiador (contextualizador) del cine no tiene límites reales, pues las tres actividades son propias de cualquier estudio serio y concreto de las películas. Es en este sentido que encuentra ideal el marco de la teorías formalistas, por ejemplo las del checo Jan Mukarovsky, pues en esa búsqueda incansable por la “literalidad”, Mukarovsky no olvidó la importancia de las convenciones sociales al considerar siempre la concepción de literatura (o arte) en el marco de un contexto cultural más amplio. En razón de ello, una buena teoría del cine debe incluir no sólo categorías pertenecientes al trabajo cinematográfico, sino también las relaciones del espectador con las películas y las funciones más amplias del cine.

Continuando con esta actitud meta-teórica de todo buen cognitivista, Bordwell aclara, en las conclusiones de su estudio, la justificación y la utilidad de las teorías de nivel medio, sin las pretensiones de las grandes explicaciones de la semiología o el psicoanálisis:

*“Esta teoría no responderá a todas las preguntas interesantes que podríamos hacernos sobre la narración cinematográfica. Al ser un estudio sobre la narración, no ayudará necesariamente a definir cuestiones de representación o estructura narrativa. Subordinada a un sistema perceptual-cognitivo de la actividad del espectador, no se trata temas como la sexualidad y las fantasías, para los cuales las teorías psicoanalíticas están mejor dotadas. Al tomar la historia del cine en su contexto más cercano, nos responderá, naturalmente, a preguntas de mayor amplitud, culturales, económicas o ideológicas, sobre la institución del cine. Tales limitaciones me parecen síntomas de fortaleza. Una teoría que lo explicara todo no sería interesante; podría también bordear el dogma. El conocimiento, frecuentemente, se beneficia de un campo de investigación limitado”* (Bordwell, 1996: 334).

#### **4.4.3. La respuesta de la semiótica cognitiva cinematográfica**

Sin duda el debate teórico del cine se presenta como una crisis con dos vertientes: los problemas no se pueden resolver con los paradigmas existentes, por lo tanto se descartan, o bien, se entiende el devenir de la teoría en términos de una revolución unificada donde se considera el armazón teórico precedente y se hereda su complejidad.

Los cognitivistas estadounidenses al estar en contra de los aportes de la semiología y del psicoanálisis, conforman el primer grupo, mientras tanto los semiólogos cognitivistas cinematográficos coinciden en una respuesta crítica al debate iniciado y desarrollado por el lingüista Christian Metz. Se trata de superar la translingüística metziana que de alguna manera condicionó a estructuras semi-rígidas las explicaciones de los procesos de significación del cine. En términos generales, se puede afirmar que la semiótica cognitiva del film representa el nuevo estado de la semiótica iniciada por el teórico francés.

Esta segunda vertiente es el mejor camino para el progreso de las teorías del cine, pues todo esfuerzo de comprensión está encaminado a la eliminación del error y a consolidar los aciertos; en este diálogo teórico no se condena ninguna explicación. El problema no cambia, sólo su abordaje. Una vez más nos preguntamos acerca de los procesos de pensamiento y emoción movilizados por el film. Las propuestas de Metz nos llevaron a la conjunción de la semiótica saussuriana con el psicoanálisis lacaniano, de ahí se desprendieron una serie de interesantes conclusiones: el cine es un lenguaje conformado por códigos, las unidades de significación del cine tienen su fundamento en el plano y la actividad mental del espectador está condicionada a los procesos de identificación primaria (con la cámara) y secundaria (con el o los personajes).

La propuesta de David Bordwell sobre la actividad conjetural del espectador es sugerente en cuanto cambia de posición: de las estructuras a las relaciones de significación del espectador. Sin embargo, la crítica del teórico de la Universidad de Wisconsin-Madison, se centra en la aplicación de los principios teóricos de la lingüística al cine y no tanto de la semiótica. Lo que critica Bordwell es tan sólo un aspecto del disperso universo semiótico. Incluso, tal vez sin saberlo, la creación de hipótesis, principalmente, como un pensamiento anticipatorio muy probable, ya lo había contemplado Charles S. Peirce en su clasificación de las diez clases de signos. Peirce llamó, a esta posibilidad del pensamiento, **abducción**, la cual pertenece al orden de la invención, de la creación autocontrolada de conocimientos nuevos, por su intermedio se efectúan todos los progresos y se encuentra en el origen de todo nuevo saber.

Peirce no redujo la semiótica al estudio de los sistemas de significación, sino que pretendió conformar una teoría del conocimiento: dado que todos los pensamientos (incluyendo las emociones) son signos, se sigue que todos los pensamientos deben

dirigirse ellos mismos a otros pensamientos, puesto que tal esencia es el signo, es decir, la definición misma del pensamiento. En función de los aportes del otro fundador de la semiótica, se puede afirmar sin ningún riesgo que esta disciplina lleva en el corazón mismo de su origen la necesidad de comprender el funcionamiento de la mente. En este sentido, un signo puede tener, entre otros, un interpretante afectivo: *“El primer efecto propiamente significativo de un signo es el sentimiento que produce. Hay casi siempre un sentimiento que interpretamos como la prueba de que comprendemos el efecto propio del signo, aun cuando esta base de verdad sea a menudo muy frágil. Este interpretante afectivo, como lo denomino, puede ser mucho más que un simple sentimiento de reconocimiento (acknowledgment) y, en ciertos casos es el único efecto propiamente significativo que el signo produce”* (Peirce, en Deladalle, 1996: 29). Sin duda, la semiótica cognitiva peirciana se revela mucho más completa al considerar el interpretante afectivo en la creación de pensamientos.

Por otro lado, ¿cómo hablar de una experiencia cinematográfica sin la mediación de signos? No nos referimos a unos supuestos signos visuales o auditivos del cine, sino al papel del lenguaje natural en el proceso de mediación que permite a los individuos controlar y comprender su ambiente. Ahora bien, que el campo de maniobra de la semiótica coincida con el del lenguaje no significa la subordinación a la filmolingüística metziana. Para la semiótica cognitiva, el cine se define por las invariantes y los rasgos que poseen todas las películas que determinan sus medios de articular y mediar la experiencia. Lo invariante no se manifiesta superficialmente, la semiótica presupone que todos los fenómenos tienen un sistema subyacente que constituye la especificidad e inteligibilidad de esos fenómenos. El papel de la semiótica es hacer visible ese sistema, construyendo un modelo: *“un objeto independiente que tiene una cierta correspondencia (no idéntica) con el objeto de cognición y que gracias a ciertas relaciones (también cognitivas) puede reemplazar al objeto de cognición”* (Buckland, 2000: 11).

El primer paso consiste en construir un modelo del sistema subyacente que involucre propiedades y partes, así como la manera en que se interrelacionan y funcionan. El modelo se expresa en una serie de hipótesis o proposiciones (no de grandes axiomas) según criterios internos (consistencia lógica) y externos (debe ser capaz de analizar fenómenos existentes y predecir la estructura de los nuevos). Se puede observar, no se

trata de una semiótica rígida o estructural, pero sí con pretensiones de generalización, es decir, de hacer teoría.

Por otro lado, Bordwell basa sus estudios en las aportaciones de los formalistas rusos. Utiliza los conceptos de norma, historia y argumento, a la par de otros con un claro significado lingüístico, por ejemplo, para él un paradigma se reconoce por su capacidad de redundancia facilitada por una organización previa: “(...) *hay varias entradas para un flash back en el cine clásico de Hollywood: la actitud pensativa de un personaje, el primer plano de un rostro, el fundido encadenado, la voz over, el flash back sonoro, la música*” (Bordwell, 1997: 6). Con estos dos hechos, queremos comprobar la dificultad de los cognitivistas estadounidenses de alejarse de las aportaciones lingüísticas y semióticas tradicionales. Incluso, para Robert Stam, los formalistas rusos no sólo son un claro antecedente en los estudios de la semiótica en general, sino también de la semiótica del cine al extrapolar su idea de *literaturidad* a lo específicamente cinematográfico.

Warren Buckland describe otros cuatro problemas propios de esa actitud de negar los antecedentes de una tradición teórica:

1. La teoría cognitiva estadounidense enfatiza un espectador racional autónomo, principalmente al eliminar de sus estudios la respuesta emocional, cuando, ya vimos, la propia semiótica peirciana considera los afectos en su carácter de signo. También es necesario reconocer que no todos los cognitivistas obvian las respuestas afectivas en sus estudios sobre el cine.
2. El rechazo a los acercamientos semióticos es también un rechazo a la especificidad de la mente y la cultura humanas, esto es, al lenguaje como característica definitoria del hombre. Para ello, los semiólogos cinematográficos logran el equilibrio contra el determinismo lingüístico y la autonomía libre y racional que los cognitivistas estadounidenses le confieren al espectador.
3. Los semiólogos cognitivos no especulan o evalúan, sino que apuntan a modelar las actividades mentales reales en el marco del análisis con las películas.
4. La teoría de nivel medio, de problemas y no de doctrinas, corre el riesgo de que cada visión parcial del fenómeno cinematográfico sólo dé cuenta de un aspecto superficial, sin relaciones subyacentes o interacciones complejas. Sin embargo, es

útil entendida como una etapa en la construcción de una teoría más completa que olvidó una serie de datos, fenómenos y categorías, ahora pertinentes.

En resumen, la semiótica cognitiva cinematográfica no es una simple analogía del funcionamiento del lenguaje natural. El cine es un medio que posee su propio distintivo, un sistema subyacente que confiere inteligibilidad y estructura a todas las películas, limitándose a los rasgos invariantes que definen la especificidad del cine.

#### **4.5. El cine: materia signaléctica**

Otra crítica importante a la semiología translingüística de Metz, pero a favor de una semiótica de corte perciano, proviene de Gilles Deleuze. La pregunta originaria de cómo enfrentar las relaciones cine-lenguaje y cine-pensamiento, no debe buscar respuesta en un hecho histórico (el cine se hizo narrativo) ni en las determinaciones lingüísticas que no lo conforman como lengua. Se propone un giro, pues Deleuze piensa que la narración en el cine es una consecuencia de las propias imágenes en movimiento, nunca la consecuencia de un dato histórico. Al comparar la imagen con el enunciado, Metz alejó al cine de su carácter más auténtico: el movimiento.

La analogía, otra vez, no es ni con el objeto representado ni con el lenguaje natural, sino con la imagen-movimiento y con la imagen-tiempo, esencia misma del cine. Ambas imágenes moldean el objeto, el tiempo, no porque respondan a un molde, al código, más bien, *“la modelación es otra cosa, es una puesta en molde en variación, una transformación del molde en cada instante de la operación”* (Deleuze, 1986: p 47). Este tiempo modelado tiene dos ejes, uno vertical y otro horizontal, que no se confunden con las nociones de paradigma y sintagma. La imagen se conforma en planos o encuadres, en sí mismos móviles y en constante transformación, también, forja intervalos donde aparecen clases distintas de imágenes (montaje). La esencia de la imagen en el cine no se encuentra en una codificación de estos encuadres o montajes, sino en el molde mismo de la duración, del tiempo, que se representa en signos a lo Peirce, es decir, en signos que remiten a otros signos, así a cada imagen le corresponde algún tipo de signo.

Resumanos:

Modo posible de ser de las cosas	Tipo de imagen	Signos
Ceroidad	Imagen-percepción	Dicisigno, reuma y grama
Primeridad	Imagen-afección e Imagen-pulsión	Icono, cualisigno, síntoma, fetiches
Segundidad	Imagen-acción	Synsigno, binomio, índice
Terceridad	Imagen-mental	Marca, símbolo, opsigno y sonsigno

No está de más aclarar nuevamente que la lectura de Deleuze de Peirce no es textual. El filósofo francés agrega la ceroidad, una imagen-percepción que es percepción de la percepción. Además la taxonomía de Peirce tiene muy poco que ver en nomenclatura y significación con la de Deleuze, sin embargo, este acercamiento semiótico, le permite definir al cine como *“una materia señalética que implica rasgos de modulación de toda clase, sensoriales (visuales y sonoros), kinésicos, intensivos, afectivos, rítmicos, tonales e incluso verbales (escritos y orales)”*. (Deleuze, 1986: 49). Una materia que moldea el tiempo cual masa plástica, sin codificaciones sintagmáticas, pero que sí conserva la función cognitiva del signo: la que presupone el conocimiento del objeto en otro signo y, a su vez, le añade nuevos conocimientos en función del intérprete.

#### 4.6. Estética y pensamiento

Los cognitivistas, los semiólogos cognitivistas y la propuesta deleuziana del movimiento-tiempo del cine, ponen entre paréntesis las consideraciones estéticas (sensibles) del cine. En términos generales, existen tres grandes causas para negar el estudio de las respuestas emocionales del espectador: 1) porque, actitud inherente a Brecht y al pensamiento cartesiano en general, las respuestas emocionales inhiben las facultades críticas del espectador; 2) los acercamientos psicoanalíticos acerca del deseo y del placer, subordinan a las emociones a estos procesos psíquicos sin considerar otros más amplios; 3) los acercamientos teóricos de la emoción se han centrado en esquemas narrativos. Sin embargo, la **paradoja emocional**, aquella por la cual el espectador responde afectivamente a algo que él sabe que no existe, sigue mostrándose como un fenómeno rebelde. Se han recurrido a explicaciones psicológicas de las más variadas tradiciones que olvidan frecuentemente la experiencia directa de ver una película. La respuesta emocional

es más intensa mientras se **ve** y **escucha** una película porque hay una presencia directa de la representación netamente cinematográfica, de la experiencia estética en el cine. Nadie dice: “iré a pensar una película”, sino “iré a ver una película”, a percibirla, a sentirla como una experiencia directa de vida.

Por otra parte, la filosofía y las ciencias humanas aplicadas al cine revelan, aun sin quererlo, una supuesta razón científica. En el fondo, se trata de un problema de actitud por parte de los teóricos del cine, siempre a la búsqueda del criterio científico o del argumento plausible, como única posibilidad del conocimiento que es digna de confianza. El mismo Kant hizo la distinción entre razón pura (conocimiento), razón práctica (moral) y, por otro lado, la estética o facultad de juzgar. Sin embargo, nos hemos empeñado en comprobar cómo las respuestas afectivas suponen un lugar importante en la comprensión, ya no sólo del film, sino de todos los procesos de significación y explicación del cine.

El panorama actual aún no es el esperado, pues la estética del cine aún se le considera en términos tradicionales. Revisemos las concepciones dominantes. Según el diccionario especializado en cine de André Gardies y Jean Bessalel, “(...) *en filosofía, la estética forma, con la ética y la lógica, la triada de ciencias llamadas normativas, cuyo objeto no sólo se describe, sino que se prescriben sus reglas: reglas de apreciación concernientes a la **belleza**, reglas de acción concernientes al **bien** y reglas del pensamiento concernientes a la **verdad***”. La estética, junto con la ética y la lógica, conforma los valores de la modernidad, de las utopías evolucionistas cuyo objetivo sería alcanzar al *hombre nuevo*, gracias al apego a los valores de la belleza, del bien y de la verdad. Pero, esta ciencia prescriptiva tiene serios problemas para sistematizar sus reglas, pues se sabe desde hace algún tiempo, que todo acercamiento al cine es tan sólo una construcción y que ninguno puede total ni objetivamente dar cuenta de una película, además a las construcciones explicativas y descriptivas, se le suma, quizás sobre todo, orientaciones evaluativas. Esto demuestra también una actitud estética porque una obra a la vez que se describe y comprende, se juzga o disfruta.

La posición crítica o el juicio de valor no son suficientes para justificar la presencia de la estética en el cine ni, mucho menos, para concebirla como una ciencia normativa. Por el contrario, es necesario referirnos a la estética en su acepción original, esto es, como el estudio de la **sensibilidad**. Una **sensibilidad situada**, en función del propio individuo y

del sistema de arte en general, no una sensibilidad apriorística, prácticamente innata. El espectador se emociona, en la medida en que se le revela un mundo oculto en la pantalla de cine y se ve obligado a pensar. Ahora bien, esta sensibilidad no está limitada a los grandes filmes artísticos, sino activada por las más variadas películas de familia, de la serie *B* y del género de acción.

No obstante, la respuesta sensible para Bordwell es diferente de la comprensión de la narrativa fílmica, para los semiólogos cognitivistas, sólo en raras ocasiones, la emoción forma parte de las estructuras subyacentes de significación y para Deleuze el sentimiento está enmarcado en la teoría del montaje intelectual (o de choque) de Eisenstein. En los tres acercamientos, la sensibilidad está considerada y un poco explicada, pero siempre se subordina al pensamiento lógico e intelectual.

No es gratuito que lo sensible se considere, pero no se aborde, precisamente por su carácter de inefable, incluso de marginal. ¿Cómo explicar aquello que produce efectos emotivos y cognitivos en el espectador, pero no forma parte de la narración ni del código? Las pistas se conocen, pero no se siguen, así Bordwell cita el concepto del tercer sentido de Barthes, el sentido obtuso, para dar cuenta de los elementos no narrativos de la película. Asimismo, la co-autora de varios libros de Bordwell, Kristin Thompson, se refiere a estos marginales como **excesos** sin justificación en la narración o en el género.

En el cine contemporáneo estos excesos son una constante, por lo que estamos obligados a replantear el concepto. Por ejemplo, en el film **American Beauty** (Sam Mendes, 1999), toda acción narrativa se detiene para que un par de jóvenes vean una grabación en video de una bolsa de plástico atrapada en un pequeño remolino de aire. ¿Qué nos revelan los excesos: los caprichos del director, licencias poéticas visuales, vacíos en las cadenas de la narración?, ¿es necesario que todo elemento visual y sonoro esté plenamente justificado para hacer avanzar la acción? **El cine contemporáneo nos dice de manera clara y contundente: en los excesos se expone el mundo irregular, la sensibilidad atrapada, el pensamiento cinematográfico, en suma, lo específicamente cinematográfico conformado por nuevos mapas cognitivos donde la emoción del vuelo de una bolsa de plástico modifica nuestro repertorio de mapas y esquemas mentales, es decir, nuestros códigos de percepción, sensibilidad y pensamiento.**

En función de lo anterior, una semio-estética cinematográfica consistiría en demostrar cómo el cine y sus diversos dispositivos contribuyen a la comprensión de la experiencia sensible e intelectual de las películas, en la medida en que la imagen y el sonido no se reducen sólo a las condicionantes del relato, sino también a las posibilidades artísticas de la forma cinematográfica, potencializada prácticamente sin límites por la tecnología analógica y digital.

A la semio-estética del cine le concierne la comprensión de una experiencia intersubjetiva, por lo tanto personal y social, y al mismo tiempo, nos acerca al pensamiento y a la sensibilidad del hombre de nuestros días, todo gracias a una película.

#### 4.7. Análisis

Existen películas que causan en el espectador una sensación de cómoda perturbación. Uno sale de la sala aún bajo los efectos del hipnotismo cinematográfico sin saber bien a bien qué produjo la película en nuestra conciencia. Sólo a través de los días, se comienzan a entender los pensamientos que un film generó y conforme se comprende más, el deseo de verlo nuevamente crece, a veces, en la segunda o tercera revisión, se halla la explicación de esa primera experiencia que de alguna forma transgredió los límites de lo aparentemente regular en nuestro mundo. El efecto se asemeja a la desorientación causada por el golpe de una repentina ola, los puntos cardinales se pierden, pero cuando se recuperan, la vida es otra, se ha atravesado un nuevo horizonte en la experiencia con la vida.

Esta *situación* de incomodidad puede provenir de un diálogo, de una imagen, de un sonido, de una secuencia entera, la forma cinematográfica tiene maneras diferentes de transgredir las fronteras del tiempo, de las costumbres, del gusto, e incluso, de la ciencia. Asimismo, **la incomodidad conduce a la acción, a la búsqueda de respuestas, unas bastante superficiales como el convertir al film en un objeto de culto, otras más inteligentes como el transformar la experiencia cinematográfica en un germen de conocimiento, pues la película lo reclama, prácticamente pone la mesa para la discusión de temas, que por su trascendencia, son profundamente humanos.**

Los dos filmes analizados en este capítulo plantean una estrecha relación entre lo que percibimos como realidad y la forma en la que el hombre se apropia de ella. Plantean una

reflexión, desde la ciencia-ficción, sobre el modo cómo concebimos nuestro entorno y lo transformamos en signos de diversos tipos. En suma, nos obligan a pensar en el origen de la humanidad, en las condiciones de la vida misma y en el futuro del hombre.

Ambas películas son norteamericanas: **The Matrix** y **Minority Report** (Sentencia previa). También son dirigidas por directores estadounidenses, en la caso de **The Matrix**, se trata de una co-dirección de los hermanos Wachowski.

La película de los hermanos Wachowski, nos muestra las posibilidades del aparato cinematográfico en la creación de nuevas realidades. Mientras que el cine es una máquina de simulación de una experiencia estética, la Matrix es la máquina de simulación de toda experiencia del ser humano: corporal y mental. La máquina estética perturba nuestro mundo, pero la máquina cerebral convierte en realidad nuestros deseos.

Por su parte, **Minority report** hace referencia a uno de los temas centrales en el debate contemporáneo de los estudios de cine: ¿cómo construye el espectador el sentido de la película? Los acercamientos cognitivos, con fundamentos empíricos, dan cuenta de lo que podríamos llamar el funcionamiento del pensamiento cinematográfico: la construcción del futuro en el relato clásico autorreferencial y la actividad de construcción de inferencias compartidas tanto por los precogs (personajes centrales del film) como por el espectador. El objetivo común del análisis de estas dos películas es:

- Conocer cómo la técnica cinematográfica consigue ser impactantemente cognitiva.

La principal categoría narrativa para el caso de **The Matrix**, fue la noción de **punto de vista** vinculado a un elemento formal del cine: la puesta en serie, en concreto, el juego campo-contracampo, mientras que para el segundo film sólo se consideró el montaje como categoría, en cuatro subclases: manierista, metamontaje, clásico y alternado, con el objeto de explicar las ligas entre la puesta en serie y la construcción de inferencias por parte del espectador.

#### 4.7.1. The Matrix o la transformación del índice cinematográfico en la era digital

Ficha técnica:  
Andy y Larry Wachowski,  
**The Matrix**  
Estados Unidos, 1999.

##### La computadora y el índice

La semiótica cinematográfica ha contribuido a los estudios del cine con explicaciones no sólo de los procesos de articulación y significación de las películas, sino también a despertar una sensibilidad especial por los múltiples significantes visuales y sonoros, incluso más allá de sus relaciones con la narración.

Esta sensibilidad especial ha hecho evidente la necesidad de analizar la creación y recepción de los signos cinematográficos, a veces desplazados de sus contextos originales, a veces ironizados, a veces bajo estrictos ordenamientos genéricos o de la industria. Lo cierto es que la articulación audiovisual cinematográfica en el cine contemporáneo hollywoodense cada vez se independiza más de los principios narrativos clásicos.

Si antes un semiólogo del cine podía asirse a la narración para dar cuenta del sistema de significación subyacente en un film, género o autor, ahora asistimos a una clase de fiesta del significante, de la ausencia de relación entre lo emanado de la pantalla y la estructura narrativa. Pero, aquí hacemos una primera aclaración, no nos referimos a una ruptura total con la construcción de la trama, aunque sí al surgimiento de un cine que intenta agotar las posibilidades genéricas, tecnológicas o mitológicas de la forma cinematográfica, es decir, de todo aquello que se aprecia de una película con los sentidos.

Los significados de las películas de nuestros días ya no sólo se tejen en la red de relaciones de personajes, acciones y situaciones, o en la construcción del sentido profundo de la temática, sino también en los recursos o decisiones que se toman respecto a la iluminación, al diseño del set, el emplazamiento de la cámara o al papel del sonido. Aquí necesitamos hacer una segunda aclaración, todos los elementos de la forma cinematográfica, algunos provenientes de otras artes o tecnologías, han existido desde el origen mismo del cinematógrafo de los Lumière o del kinetoscopio de Edison. Lo que ocurre actualmente es su presencia abrumadora e independiente de la narración. El espectador se encuentra constantemente en el cruce de dos fuerzas significantes: la del movimiento de la cámara, la de la granulación de la imagen, la de los sonidos poco

comunes, la de los personajes virtuales, frente a la fuerza de seguir manteniendo la fe en la *realidad ficcional* del film.

A este cine se le ha llamado comercial, vacío o sensiblero, pero la negación *a priori* sólo ha conducido al error, a no querer ver temas emergentes de investigación y a no reconocer cómo es que el espectador del cine se apropia de una película en nuestros días, es decir, cómo reproduce y transforma la cultura visual contemporánea.

**Para comprender mejor la relación de estas fuerzas, necesitamos otra actitud y una nueva sensibilidad. Otra actitud en cuanto al trabajo semiológico, un trabajo que ya no subordine los elementos audiovisuales al tejido de la trama. Y una nueva sensibilidad por todo aquello que nuestros sentidos reciben y nuestro cerebro interpreta, esto es, por la forma cinematográfica, una forma barroca, protagónica y que compite con el contenido narrativo.**

Se podría pensar que las cinematografías nacionales conservan el decoro en el uso de las formas, sin embargo, no es así. Tan sólo en México, ya sea en producciones locales o en participaciones de compatriotas en otros países, cada film parece llevar la huella formal de su creador, la de un autor que propone un trazo de luz, un modo de desplazar la cámara o de ambientar con la música. No es un tardío cine de autor, una nueva ola, porque los cineastas contemporáneos no se agrupan en tendencias artísticas ni ideológicas, tampoco se oponen al modo dominante de producción hollywoodense, ni mucho menos, se conciben como mentes geniales e irrepetibles. Las películas de estos autores muestran un uso caprichoso de la forma, por eso hablamos de un nuevo barroquismo. Ahí está, por ejemplo, la estética de la cámara en mano de González Iñárritu en **Amores Perros** (México, 2000), continuada en **21 gramos** (Estados Unidos, 2003), o bien, el juego entre sonidos sorprendidos y ensordecedores con silencios justo ahí donde se esperaba un grito hilarante. Otros ejemplos, son las películas de ciencia ficción y horror del tapatío Guillermo del Toro en Hollywood donde muestra la creación de mundos posibles gracias al empleo de las modernas tecnologías digitales, en concreto en películas como **Mimic** (Estados Unidos, 1997) y **Blade II** (Estados Unidos, 2002).

Hoy en día existen películas que pueden marcar un antes y un después. El criterio no es temático ni narrativo, hemos insistido en ello, sino formal y tecnológico, debido a que estas nuevas formas de lo visible y sonoro son el resultado del perfeccionamiento del

cinematógrafo con la incorporación del hijo predilecto de la tecnología: **la computadora**. El cine de ciencia ficción nos enseñó que la evolución de la inteligencia humana estaba en la inteligencia artificial de la máquina, por lo que estableciendo otra analogía, el cinematógrafo constituye un estadio previo a la incorporación de la computadora en la realización de películas. No obstante, en ambos casos se conserva la semilla del creador, del original sobre el modelo, la inteligencia artificial, sea el resultado de la ingeniería o de la biología, siempre está a la búsqueda de los valores y sentimientos humanos, basta mencionar dos películas: **Blade Runner** (Ridley Scott, Estados Unidos, 1982) e **Inteligencia Artificial** (Steven Spielberg, Estados Unidos, 2001).

Por su parte, el empleo de la computadora en el cine se ciñe a la ontología misma de la imagen fotográfica, a su carácter de **segundidad** en términos de Peirce, pues un film, en las acepciones de cinta o material y en el de película o uso de ese material, constituye, tal huella luminosa, **un signo indicial**. Las imágenes del cine, y también los sonidos, establecen una relación necesaria, existencial, con el objeto que representan. Este carácter indicial, aunque con la llegada de la computadora se haya anunciado su pronta eliminación, todavía se conserva.

André Bazin y Eric Rohmer se refirieron a la vanidad de la pintura para hablar de la condición de segundidad de la fotografía y del cine, pues la pintura intentó infructuosamente representar el mundo exterior como su doble al no llevar la huella de la existencia del referente. La fotografía y el cine liberaron a la pintura de tal vanidad con la que pretendió asemejarse a la realidad. La obsesión de realismo de las artes plásticas se vio repentinamente liberada en el siglo XIX. La fotografía y el cine, gracias a su carácter de máquina, se erigieron en las técnicas realistas por excelencia, no cabía una duda más: el realismo no se podía seguir buscando en los resultados, sino en la *“génesis de la ontología del modelo”* (Bazin, 2001, p. 28), de ahí que una imagen fotográfica borrosa tenga más valor de realidad que una pintura hiperrealista.

Ahora bien, la percepción del hombre siempre ha estado limitada natural y culturalmente, por lo tanto la representación de la realidad también es una construcción limitada. No obstante, la fotografía y el cine han revelado otras condiciones de esa realidad. Pensemos en cómo la idea de planeta y de conciencia ecológica se fortaleció con las primeras

imágenes fotográficas de la Tierra desde el espacio, o bien, en el origen científico del cinematógrafo como una tecnología destinada al estudio del movimiento.



La tierra desde el espacio.

Coincidimos con Bazin que, a pesar de las limitaciones sensoriales y culturales, las virtudes estéticas de la fotografía y del cine “*residen en revelarnos lo real*” (Bazin, 2001: 29). Es más se trata de un **real ampliado**, no sólo perceptible sino también **posible**. La fuerza de seducción del cine contemporáneo hollywoodense está en respetar el carácter ontológico del modelo y, al mismo tiempo, en mostrar una imagen **imposible** con un alto grado de realismo. El espectador no se cuestiona más el artificio, puede no creerlo o sentirlo exagerado, ahora se ve inesperadamente perturbado porque esas imágenes no corresponden con la realidad percibida y construida culturalmente, sin embargo, es casi imposible comprobar su artificialidad. Se trata, en palabras de Bazin, de una **alucinación verdadera**.

Si el cine narrativo siempre ha andado entre los polos de la paradoja, entre el creer y no creer en la diégesis de las películas, el cine en la era digital suma otra: **la de mostrar una imagen sin referente completo**. Esto nos podría hacer pensar que Bazin estaba equivocado, pues con el empleo de la computadora no se requiere más del modelo para ser representado. Por el contrario, podríamos afirmar que en las imágenes digitalizadas del cine aún se conserva cierta relación necesaria entre objeto y signo, por eso hablamos

de un referente que no necesita estar completo al momento de su registro al pasar de una condición analógica a otra discreta en términos informáticos.

La imagen analógica se construye a partir de la impresión de la luz reflejada por el modelo en un soporte sensible compuesto de haluros de plata. Este nacimiento de la imagen fue el que conoció Bazin, seguramente también sabía de los intentos posteriores de manipulación de la imagen como los coloreados a mano, ya presentes en la película de Edwin S. Porter, **El gran robo al tren** (Estados Unidos, 1903). En contraste, la imagen digital es discreta porque cada dato o información de luz, color, figura y tono debe ser traducido al lenguaje binario mediante impulsos eléctricos de presencias (uno) o ausencias (cero). Si bien, la imagen analógica necesita de un objeto completo que refleje la luz sobre la emulsión de plata, la imagen digital se construye con algunos datos del objeto y con otras técnicas de la computadora donde interviene la habilidad del diseñador, por eso la referencia a la película de Porter. Esos datos son por lo regular los del movimiento de los objetos o de los personajes, así se han construido un sinnúmero de seres virtuales, de desplazamientos y de interacciones entre fondo y figura.

Con lo anterior, queremos destacar que la relación indicial en el cine contemporáneo se ha modificado, pero no eliminado al menos en las películas que no sean de dibujos animados, pues la realización de este último de tipo de filmes, ya sea mediante técnicas tradicionales o computarizadas, no tiene su origen en la segundidad, sino en la primeridad y en la terceridad. En la primeridad al establecer, igual que la pintura, una relación de semejanza entre signo y objeto. En la terceridad al emplear signos altamente convencionales como el hecho de personificar objetos y animales en la caracterización de personajes.

La película de Larry y Andy Wachowski aquí analizada es el resultado de esta nueva condición de la segundidad debido a la convergencia de tres tecnologías: **la fotografía, el cine y la computadora**. Las tres tecnologías tienen sus antecedentes y principios de uso en el siglo XIX. Desde entonces se habían desarrollado de manera paralela, pero en los años noventa del siglo pasado, las cosas comenzaron a cambiar cuando la producción de películas regresó a las técnicas de manipulación fotográfica, al empleo de múltiples cámaras para hacer una imagen y al ensamblaje de todas estas unidades modulares de información gracias a un *software* especializado. Las tres tecnologías también son el resultado del avance del capitalismo y, con ello, de una redefinición del valor de la

máquina en nuestras sociedades, pues así como han existido máquinas para construir y otras para destruir, hay una clase de estos artefactos que hemos llamado **máquinas semióticas** por su capacidad de producir y articular signos. Estas tres máquinas desde su aparición compitieron con la mente del artista y con la mano virtuosa del creador. El arte, ese microcosmos independiente y privilegiado, fue *contaminado* por la presencia de las máquinas semióticas que en no pocas ocasiones mostraron su mayor potencial en la creación de experiencias artísticas, incluso más intensas que las suscitadas por las artes tradicionales.

Hace poco más de una década, la computadora redefinió la verdadera especificidad del cine: **la de ser un arte indicial**, aunque los nuevos índices se construyan con registros parciales de sus objetos para posteriormente ser ensamblados en la computadora. Por ejemplo, a ciertos movimientos físicos se les agregará un cuerpo mitológico, a ciertos personajes se les ubicará en el centro de la tierra, o inclusive, se construirá un *set* donde alternen personas con dibujos animados.

En las películas de los hermanos Wachowski se desarrolla un debate, tanto en el discurso lingüístico como en el visual, acerca de lo real. “¿Qué es lo real?”, le pregunta Morfeo a Neo, y él mismo responde “impulsos eléctricos que el cerebro interpreta”. Exactamente, la metáfora se ha invertido, ahora es la computadora el original y el cerebro su metáfora. Pero estas referencias contradictorias a la realidad y a la ontología del modelo son más interesantes en las imágenes de esta película. Revisemos, pues, detalladamente algunas de las secuencias digitalizadas.

### **Arqueología de la cinematografía de The Matrix**

A menudo en los estudios del cine ha surgido una misma pregunta: ¿quién mira? La respuesta inmediata se refiere a la cámara orientada por un director, pues quien mira en última instancia es precisamente la persona que toma las decisiones en el plató de producción. Los primeros acuerdos son de carácter técnico-creativo: angulación, movimiento y encuadre. Estas decisiones implican también una selección entre muchas posibilidades, **un punto de vista** sobre el mundo que la película representa y que se impone al espectador. El punto de vista del espectador, entonces, siempre está limitado por las elecciones del director y por la cantidad de información visual que se le permite

observar. Es evidente que el punto de vista tiene una dimensión ideológica, una intencionalidad que destaca ciertos elementos de la imagen sobre otros.

Los hermanos Wachowski nos muestran un punto de vista inédito, a tal grado impactante que ha sido copiado y parodiado. ¿Qué ocurre en las secuencias digitalizadas de estas películas que no logramos liberarnos de ellas? Esta pregunta ha estimulado una búsqueda y ha abierto un camino de explicación, que en palabras de Gilles Deleuze podríamos decir que se trata de un punto de vista puro, de **situaciones ópticas** y **sonoras puras** donde la cámara y el sonido se emancipan e imponen su mirada. Para profundizar en la comprensión de estas secuencias es necesario iniciar un trayecto arqueológico a través del proceso de emancipación de la cámara del punto de vista teatral y del relato (Deleuze), así como del estudio científico del movimiento y de las técnicas de fotomontaje del siglo XIX.

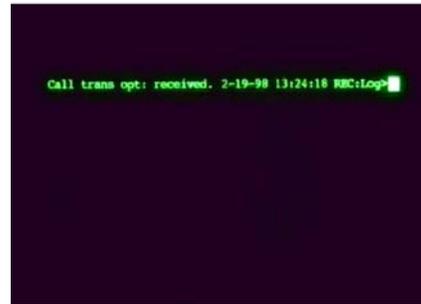
El inicio de la película, cual estructura fractal<sup>4</sup>, está compuesto de elementos reiterados en el resto de las secuencias digitalizadas del film, donde destacan los diversos puntos de vista de los personajes hasta llegar a un **no punto de vista** o un punto de vista exclusivo de la cámara.

La secuencia inicial de **The Matrix** dura dos minutos con cincuenta y dos segundos y está dividida en 46 tomas. Se trata de una secuencia con una veloz puesta en serie con la ayuda de uno de los recursos más clásicos del cine: el montaje alternado, el juego entre perseguidor y perseguido. En esta secuencia, Trinity es la mujer perseguida, primero por policías y después por una especie de agentes especiales que hacen recordar a los famosos *Men in Black* (MIB = hombres de negro) de los filmes de ciencia-ficción sobre extraterrestres. En sí en la secuencia se hallan cinco puntos de vista:

---

<sup>4</sup> El fractal puede conservar su independencia y a la vez formar parte de un todo más amplio.

- el del espectador como usuario de la computadora,



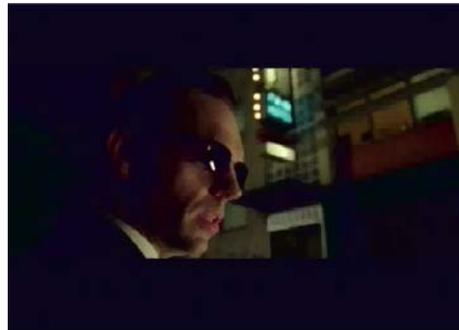
- el de Trinity,



- el de los policías,



- el de los agentes,



- el de la cámara.



El espectador es un usuario de la máquina, no tiene control sobre ella, pero sí sabe qué es la Matrix: una realidad de ceros y unos, de impulsos electrónicos que llegan al cerebro de los seres humanos para mantenerlos dentro del cobijo de un mundo virtual, ni feliz ni caótico, sólo demasiado humano. Por su parte, el punto de vista de Trinity es constante, ella es la perseguida, debe capturarse. En este sentido, el espectador también está siendo

perseguido, se identifica con Trinity no sólo por los elementos narrativos, la heroína, sino también por el emplazamiento de la cámara. Sin embargo el punto de vista entre los policías y los agentes es ambiguo, lejos de la complicidad esperada. De la toma doce a la dieciséis, vemos llegar a los agentes a las afueras del hotel donde se encuentra Trinity, un breve diálogo nos informa de una relación ríspida, incluso el juego campo-contracampo está reforzado por las angulaciones de la cámara. El teniente pretende recuperar su autoridad frente a los agentes mediante una toma ligeramente contrapicada, sin embargo uno de ellos responde sin verlo, humillando aún más al policía. Esta relación de rivalidad, en un primer momento incomprensible, es bastante lógica en la diégesis de la película, pues los policías son seres humanos virtuales, energía que mantiene encendidas las computadoras, en cambio los agentes forman parte de una inteligencia artificial, son realmente el *software* de protección del sistema.

La toma 25 de tan sólo tres segundos de duración es la más importante de este film: Trinity, tras un breve impulso, se sostiene en el aire, queda suspendida a la vez que la cámara da un giro de 180°. Actores y ambiente se congelan, pero la cámara continúa su rápido movimiento. El juego campo-contracampo se interrumpe, cambia el soporte del film: **de la imagen óptica-química se pasa a la imagen digital**, el sonido indicial, aquel que necesita de su referente para existir, también termina para dar paso a un sonido acusmático fonogenerado<sup>5</sup>. El soporte digital de la imagen y del sonido muestra una toma casi virgen de toda causalidad con el mundo real, resulta de ello una imagen-concepto perturbadora, un cuestionamiento de la representación de la realidad, del tiempo y del espacio que, sin embargo, tiene apariencia de verdadera.

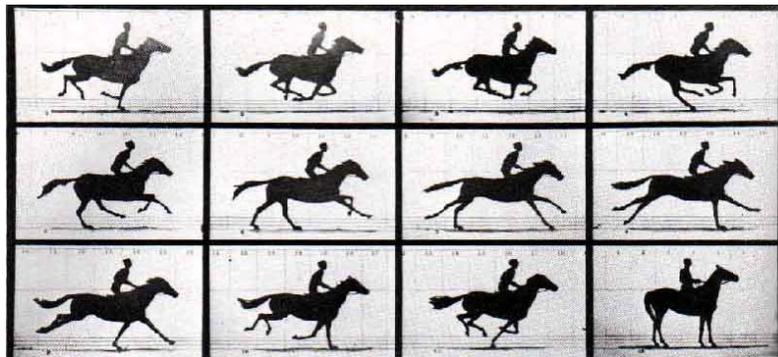
Se trata de una situación óptica y sonora pura. En términos de Deleuze, estos **opsignos** y **sinsignos** son la consecuencia directa de la emancipación del movimiento de la cámara, primero del punto de vista fijo o teatral y, después, de los personajes. Se trata de un punto de vista descriptivo, independiente de la narración donde la cámara reclama su lugar, hace evidente su presencia, pero a la vez descontrola al espectador, pues lo obliga a despojarse de una perspectiva cómoda, ya sea justificada por un personaje o por el emplazamiento narrativo de la cámara.

---

<sup>5</sup> Sonidos sin fuente, originados gracias a la tecnología.

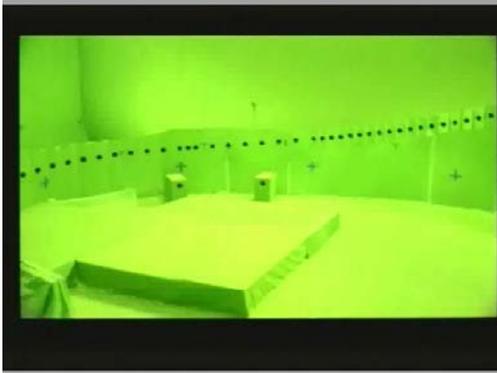
En el resto de las secuencias digitalizadas de ambas películas, **el espacio y el tiempo se moldean según la realidad cinematográfica, en otra sería imposible**. El devenir del tiempo se interrumpe y el espacio se congela, los objetos quedan suspendidos en el aire como cuando lo están en un denso líquido, pero hay algo que conserva aún tiempo y movimiento: **la cámara**. La cámara gira alrededor de las masas desafiantes de la ley de gravedad, pues como no hay tiempo, tampoco hay atracción hacia el centro de la tierra. Son sólo tres segundos de presencia pura de imagen y de sonido.

Ahora recurramos a la arqueología de la fotografía para completar la explicación. Esta realidad digitalizada tiene como principio de realización el mismo que da origen al cine en la experiencia del fotógrafo científico Eadweard Muybridge, quien, entre los años setenta y ochenta del siglo XIX, produjo alrededor de 780 secuencias fotográficas para comprender la locomoción humana y animal. Como aún el cine no existía, técnicamente resolvió el problema ubicando de 12 a 24 cámaras de fotografía fija en ángulos de 90° a 60°.



**Eadweard James Muybridge**. Caballo al galope, 1878. La secuencia se logró mediante el uso de cámaras de fotografías fijas.

De la misma manera, los hermanos Wachowski emplazaron en un ángulo de 360° cámaras digitales para realizar este tipo de tomas, pero en esta ocasión variaron la angulación de tal modo que pudiera iniciar al ras del suelo y terminar en franco contrapicado. Ambas situaciones muestran el interés por comprender la lógica del movimiento, en el caso de Muybridge el de los animales, en el de los hermanos Wachowski, el cinematográfico.

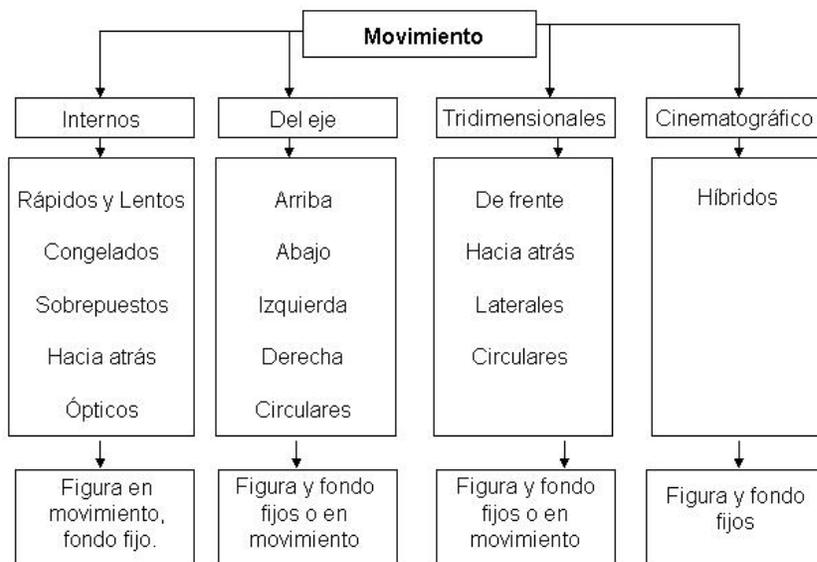


Al igual que Muybridge, los hermanos Wachowski utilizaron cámaras de fotografía fija, sólo que esta ocasión fueron digitales.

Profundicemos en la explicación del movimiento cinematográfico, pues si bien el interés por el movimiento mismo en el cine primitivo fue motivo suficiente para que el público asistiera a los locales cerrados para ver y re-conocer su entorno inmediato en la pantalla, el cine comenzaba un nuevo proceso de independencia, siempre a la búsqueda del movimiento *per se*. La cámara fija filmó de la misma manera a lo largo de casi veinte años, aunque ya no sólo la vida diaria sino también representaciones o dramatizaciones.

El cine dedicado a contar historias obligó, tanto a las vanguardias como el incipiente cine narrativo clásico, a mostrar otras posibilidades del movimiento de la cámara, aunado a ello se encontrarían también unos cuantos hallazgos azarosos. Podríamos hablar de al menos cuatro grandes clases de movimientos que han sido el resultado de la independencia de la cámara: los internos, del eje, los tridimensionales y el cinematográfico. Asimismo, los tres primeros son el resultado del perfeccionamiento tecnológico y de las exigencias del cine narrativo de transparentar el relato, de lo que derivó una cámara más libre, con menos peso y habilidad para viajar a lo largo del espacio tridimensional, mientras que el último es la consecuencia directa de la incorporación de la computadora al cine. Revisemos el siguiente esquema para explicar con más detalle la emancipación de la cámara.

### Independencia de la cámara: del registro al movimiento cinematográfico



Los movimientos internos dependen de la velocidad del mecanismo de registro de la cámara y del movimiento del centro del lente. Si se filma a cierta velocidad se espera una proyección similar, pero si se cambia, entonces el movimiento natural de los objetos puede alterarse, ya sea que se vuelva más lento o se suceda con mayor rapidez. Este cambio tiene consecuencias directamente en la experiencia del espectador, la cámara lenta, por ejemplo, tenderá a destacar una escena importante, incluso puede llegar a sugerir, un

movimiento veloz de los objetos y de las personas, paradójicamente. Los casos de los congelados y de las sobreimpresiones, también dependen del movimiento interno, el primero es el efecto de la repetición del mismo cuadro y el segundo de dos o más imágenes empalmadas en el mismo fotograma gracias a múltiples exposiciones de la película a la luz. La cámara hacia atrás representa un mundo reconstruido, imposible en la vida real, pues rompe la continuidad perceptiva del tiempo. Los movimientos ópticos merecen especial atención porque al mismo tiempo que acercan o alejan los objetos al variar el ángulo de visión sin necesidad de desplazar la cámara, también modifican la profundidad de campo. Un lente normal reproduce las distancias entre los objetos de modo similar a las percibidas por el ojo humano, en cambio los lentes de focal corta, además de amplificar en apariencia esas distancias, también aumentan el rango de nitidez de la imagen. Por el contrario, los de focal larga, llamados telefotos, acercan los objetos y al mismo tiempo disminuyen la profundidad de campo. No debemos olvidar que para Bazin el aumento de la profundidad de campo significó el perfeccionamiento del arte cinematográfico porque *“implicaba como consecuencia una actitud mental más activa e incluso una contribución positiva del espectador a la puesta en escena”* (Bazin, 2001: 95). Ahora bien, si los personajes se mueven, entran y salen del cuadro, ¿por qué no seguirlos con la cámara? Las cámaras ligeras, los sistemas de pesas y grúas, no sólo emanciparon a la cámara de su eje, también le dieron movilidad tridimensional. Sin embargo, la mirada de la cámara siguió dependiendo de un personaje. Así fue como el aparato superó el espacio bidimensional de la pantalla al moverse alrededor de los objetos, pero ningún cineasta se atrevía aún a separarse de la tiranía del relato.

La cámara siguió viajando y no se detuvo ya, ni siquiera por el personaje. Dejó de ser el testigo, el registro imperceptible de las acciones de los actores para convertirse en un elemento que reclamaba ser considerado. Por ejemplo, en la película del cineasta mexicano, Rafael Montero, **Corazones rotos** (2001), la cámara no encuentra nunca su eje. El director renunció a cualquier equilibrio e inmovilidad de la cámara, así como a su dependencia con los personajes, pues sin importar la situación dramática, el movimiento nunca se interrumpió, siempre estuvo marcando un hecho: **la presencia de alguien quien miró antes que nosotros.**

El movimiento realmente cinematográfico se alcanzó con la tecnología digital. Para comprenderlo es necesario explicar las relaciones **figura-fondo**, señaladas en la parte inferior del esquema. Sinteticemos, en un inicio la cámara sólo registró el movimiento de los cuerpos que de modo inherente lo poseían, rodeados de otros cuerpos fijos que aparecían en la escena. Lo mismo ocurrió con los movimientos del eje y tridimensionales, si bien la cámara recorrió el espacio y nos brindó la posibilidad de ingresar a una espacialidad simulada, el fondo móvil sólo fue posible cuando en las películas de animación, las casas, el cielo, los montes y las paredes, comenzaron a interactuar con el movimiento de los personajes, es decir, el escenario se transformaba mientras que la cámara transitaba por el espacio fílmico.

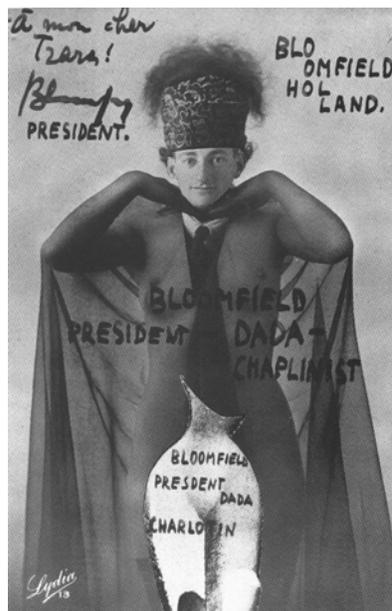
El esquema en el último tipo de movimiento, el cinematográfico, parece contradecirse, pues le corresponde una figura y fondo fijos, pero si partimos de la idea de que **la evolución del cine ha tenido en el intento de independencia de la cámara respecto al emplazamiento, a los actores, al relato y al fondo, uno de sus motores principales, sólo cuando todo está fijo, excepto la cámara, se alcanza el movimiento cinematográfico.**

No hay que confundir este viaje de la cámara con aquellos desplazamientos tridimensionales anteriores a la computadora donde incluso los personajes están paralizados – tal vez por un ataque extraterrestre, un veneno o, sencillamente, porque están atados-. Al menos hay dos diferencias. Primero, el movimiento de **The Matrix** no recorre el espacio, cambia de perspectiva al ensamblar diferentes ángulos provenientes del registro de un grupo de cámaras fotográficas digitales; segundo, es un movimiento carente de un punto de vista narrativo.

Este tipo de innovaciones, nos parece, está generando una rica literatura acerca de la concepción del cine digital que, sin duda, representará una revolución teórica como en su momento lo hizo Bazin respecto a los filmes de Welles, Renoir o Hitchcock.

Estamos convencidos que la computadora, al insertar caracteres de ficción en las escenas reales, obliga a cuestionarnos sobre la fiabilidad fotográfica: **el cine no es más la extensión del ojo humano, es el ojo superado hacia la conformación de un ojo-mente.**

Esta búsqueda arqueológica en la construcción de las imágenes del cine contemporáneo hollywoodense, también tiene sus antecedentes en otro principio fotográfico del siglo XIX: **el fotomontaje**. El nombre de fotomontaje se le atribuye a los dadaístas berlineses de principios del siglo anterior y hacía referencia a una técnica que combinaba la fotografía con otras imágenes, dibujos o textos provenientes de periódicos y revistas. La intención artística de estas imágenes no estaba ni en la fidelidad del referente ni en el *collage* en sí mismo, sino en el proceso de ensamblaje, de ahí que estos artistas se compararan con los ingenieros de una línea de montaje industrial. Los fotomontadores dadaístas tenían la intención de armar una composición inusual, provocadora al desmembrar la realidad conocida, a la vez que cuestionaban el carácter de seguridad de la fotografía.



Erwin Blumenfeld. Bloomfield presidente *Dada-chaplinista*, 1921.

George Mèliés fue uno de los primeros cineastas que experimentó con trucajes fotográficos en el sentido dadaísta, como se puede observar en su película de 1902, **El hombre de la cabeza de goma** (Francia).



Sin embargo, el cine contemporáneo hollywoodense no usa el fotomontaje con esa intención, más bien los nuevos *montadores* han continuado usándolo bajo un principio implícito en la obra de Oscar E. Rejlander: **el de hacer invisible el efecto**. En 1857 Rejlander crea una imagen fotográfica con más de treinta negativos bajo las convenciones de la pintura clásica realista y la nombra **composición de cuadros múltiples**. El resultado fue su famosa fotografía titulada *Las dos sendas de la vida*, donde no pretendió desmembrar la realidad, sino formar un perfecto ensamblaje que engaña al ojo y consiguió hacer pasar la imagen como evidencia de que así ocurrieron las cosas.



El bien y el mal representado por la yuxtaposición de imágenes fotográficas provenientes de tomas diversas.



De la fotografía al cine, del siglo XIX a finales del siglo XX, de la imagen óptico-química a la imagen digital, muchos cambios, pero un mismo principio.

Al hacer invisible el artificio, nos encontramos con una visión ampliada de la realidad, diríamos posible y por lo tanto ajena a la vida diaria, pero seguimos conservando la fe en lo que vemos. La paradoja del fotomontaje realista inaugurado por Rejlander y continuado en películas como **The Matrix**, consiste en seguir creyendo en la ontología del modelo, pero al mismo tiempo en esperar una sorpresiva perturbación de nuestras concepciones del mundo.

### **Antigravedad, velocidad y tiempo**

Hemos visto cómo en la película de los hermanos Wachowski las secuencias montadas digitalmente nos hacen pensar en un mundo sin leyes de gravedad, en los límites de la velocidad de los cuerpos y en la idea de detener el flujo del tiempo, dando como resultado una continuación de la esencia misma del cine: **la de modificar nuestra visión de la realidad**. A continuación revisemos un poco más de estos temas.

Sin duda, el desafío a la gravedad es una constante no sólo visual, sino también temática en la película, pues la prueba final de Neo consiste precisamente en poder volar. Se trata del corolario ideal de las secuencias digitalizadas antigravitacionales.



Mientras Neo escapa por primera vez de los agentes con la ayuda de Morfeo, no se atreve a desafiar la ley de gravedad al caminar por afuera del edificio, teme caer. Lo atrapan porque aún cree en la naturaleza del mundo real.



Movimiento en cámara lenta, Morfeo entrena con Neo. Mientras combaten, Morfeo se eleva.





Primera gran prueba de Neo: el salto, no lo logra, pues aún no cree que es el elegido.



En la estación del metro, comienza el duelo entre el agente Smith y Neo. Tratamiento irónico al más puro estilo del *Western* estadounidense, un periódico vuela, presagia la tormenta. Campo-contracampo, primero se ve al agente prepararse para tomar su pistola, en contracampo, Neo hace lo propio. Desafían la gravedad, ambos se impulsan desde las paredes, esquivan balas, se encuentran frente a frente suspendidos en el aire, la cámara gira lentamente una vuelta y media en seis segundos. Se ven la ondas que dejan los disparos. Ambos caen al suelo.



Prueba final: Neo vuela.

Ahora bien, esta película acerca de las relaciones entre la inteligencia humana y la de las máquinas, exhibe otras pruebas de rompimiento de las reglas de la realidad, por ejemplo la velocidad de movimiento que puede alcanzar una persona o los objetos, ya sea extendiéndola o contrayéndola. Otra vez la técnica cinematográfica logra mostrarnos lo imposible: un barrido de imágenes, una multiplicación de posiciones del movimiento de las extremidades, en un mismo fotograma. Efecto más cercano a la fotografía que al cine. Las múltiples exposiciones, el fotomontaje en la toma, permiten congelar la imagen, textualmente lo dice Morfeo: *freeze*.

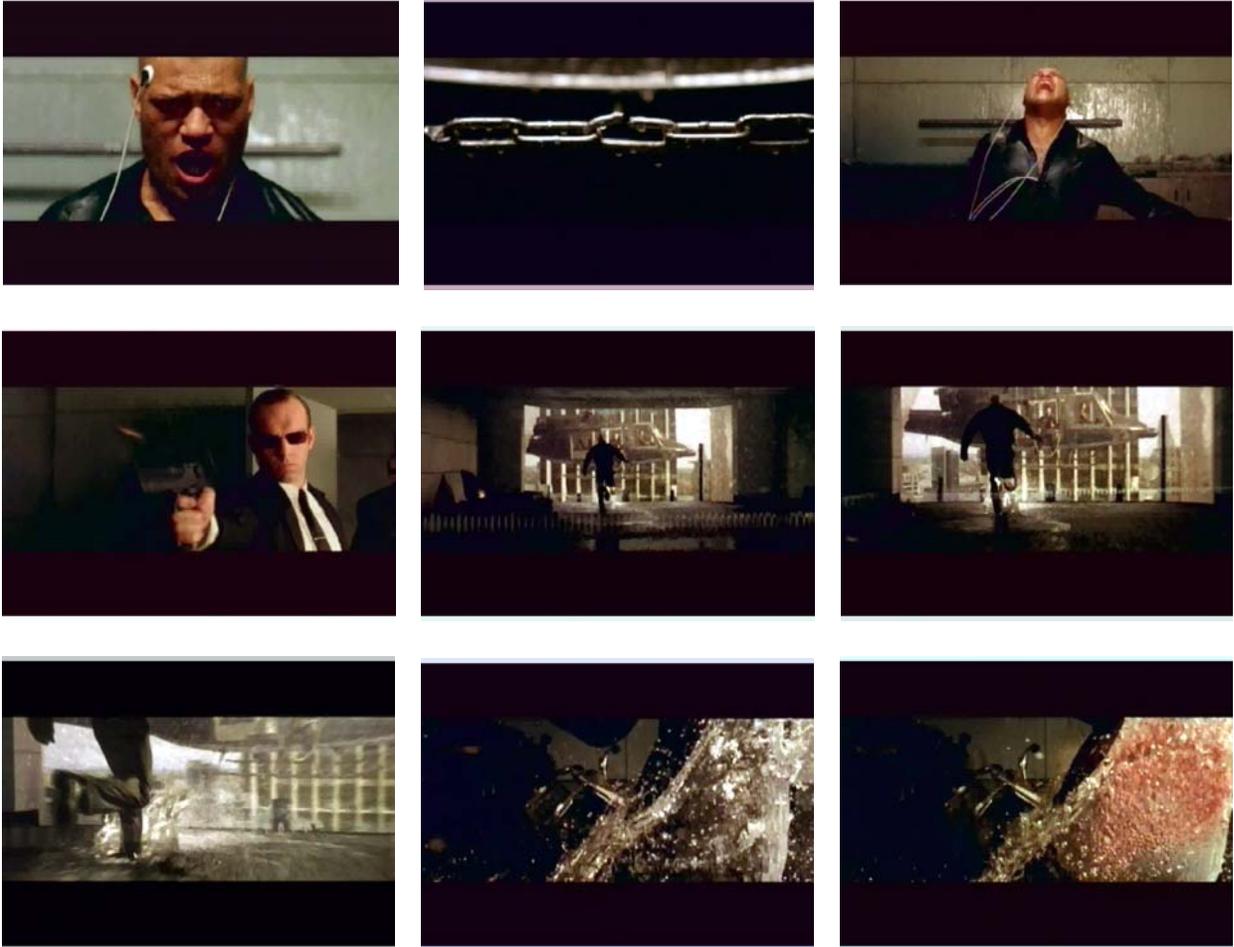


El aprendizaje de Neo consiste en la toma de conciencia de la irrealidad de la Matrix, en el desafío de las leyes de la naturaleza, pues no se trata del mundo real, sino de su simulación cerebral. Neo dejará de esquivar balas y perderá el respeto a la naturaleza después de la revelación, por eso es un nuevo dios informático. En contraste, los agentes están en desventaja porque ellos sí deben respetar la reglas, sobre todo, la más importante: ocultar la realidad de la Matrix. Existen otras dos secuencias que cuestionan los principios de la realidad gravitacional y del movimiento.





Duelo de balas (campo-contracampo). Neo dispara al agente, éste esquivo las balas, su imagen se multiplica, gracias a un sinfín de exposiciones fotográficas. El agente regresa los disparos, en cámara lenta (nivel, picado, contrapicado) se dibuja una trayectoria circular de casi 360º mientras Neo esquivo las balas, pero sufre dos rozones. Duración de la secuencia mientras la cámara gira: 10 segundos. La cámara termina al ras del suelo. **Cambio del punto de vista: ahora Neo y Trinity son los perseguidores y los agentes los perseguidos.** El campo es de Neo y el contracampo de los agentes.



Morfeo se libera de las esposas, corre hacia el helicóptero donde Neo y Trinity lo esperan, los agentes le disparan a través de un muro. La imagen se congela por tres segundos, sólo la cámara sigue su trayecto de 180° hasta que Morfeo es herido en el pie derecho. El agua que cae al ser activado el sistema de incendios, se tiñe de rojo.

### **El fin de los metarrelatos emancipadores: religión y tecnología**

Acerca de **The Matrix** se han escritos innumerables ensayos acerca de la noción de realidad, de los alcances de la inteligencia artificial, de la mitología judeo-cristiana. Por su carácter simbólico y por su relación estrecha con la narrativa de la película, ahora profundizaremos en estas relaciones según cuatro metarrelatos distintos: el judeo-cristiano, el mitológico, el tecnológico y el filosófico.

La película es una especie de mezcla extraña de temáticas religiosas, mitológicas, tecnológicas y filosóficas. Religiosas por las referencias constantes a la llegada del Mesías, a la vida de Cristo y a la tierra prometida. Mitológicas por las alusiones a los oráculos, al destino, a la creación de la vida (el útero y la clonación informática) y al mundo

fantástico de Alicia en el país de las maravillas. Asimismo, algunos de los nombres de los personajes provienen de los típicos motes de la cibernética, excepto dos que curiosamente son los dos personajes ciento por ciento humanos: los hermanos Tank y Dozer. Finalmente, la temática filosófica va desde la inteligencia artificial hasta la división del sujeto, de la proyección del yo, pasando por una de las preguntas más importantes para el ser humano: ¿qué es lo real? En el siguiente cuadro se resumen gran parte de estas temáticas que al juntarse ponen en entredicho cualquier clase de fundamentalismo acerca de nuestra realidad.

<b>Judeo-cristiano</b>	<b>Mitología</b>	<b>Tecnología</b>	<b>Filosofía</b>
Neo (personaje) = el elegido, el Mesías, el encargado de iniciar una nueva era para los humanos.	La Pitonisa = sacerdotisa de Apolo, que daba los oráculos, es decir, las respuestas a las preguntas en el templo de Delfos.	Neo (personaje) = nuevo	Diálogo = “La Matrix es el mundo que te han puesto sobre los ojos para cegarte a la verdad. La verdad de ser esclavos. Es un mundo soñado para mantenernos bajo control”
Cypher (personaje) = traidor, es el traidor del Mesías, del elegido: Judas Iscariote.	Diálogo e imagen = Conejo Blanco, Alicia en el País de las Maravillas, simboliza el mundo de la Matrix: ficticio e irreal. Neo sigue al Conejo Blanco para encontrarse con Morfeo.	Cypher (Cipher) (personaje) = cero, cifra, clave.	Diálogo = ¿Qué es lo real? Impulsos eléctricos que el cerebro interpreta. El mundo del siglo XX es una simulación neuro-interactiva, llamada la Matrix.
Trinity (personaje) = Trinidad: Padre, Hijo y Espíritu Santo. Al tratarse de una mujer, es la única capaz de generar vida. Al final, tras declararle su amor y besar a Neo, demuestra su poder de resurrección, como Dios.	Morfeo = Dios del sueño. Utiliza irónicamente el título, pues es uno de los pocos despiertos que se encarga de revivir a otros.	Switch (personaje) = intercambiar, apagar-encender. Incluso la matan al desconectarla.	Diálogo = El mundo real, es el desierto de lo real.

Judeo-cristiano	Mitología	Tecnología	Filosofía
<p>Nabucodonosor = Rey de Babilonia (605-562 a. C.) que tomó la ciudad de Jerusalén. Nombre de la nave de Morfeo, pretende tomar por asalto a la Matrix.</p>	<p>Matrix = matriz, útero, el origen materno de la vida. Los humanos no nacen, son <b>cultivados</b> por la Matrix. Gracias a la energía que generan los cuerpos vivientes, la Matrix puede reproducirse, trascender.</p>	<p>Mouse (personaje) = dispositivo de entrada de la computadora. Representa al joven hacker.</p>	<p>Explicación = Para el agente, es decir, para la inteligencia artificial, el hombre no es un mamífero porque no sobrevive en equilibrio con su ambiente, sino un virus, porque consume su ambiente, lo destruye y muta a otro.</p>
<p>Sión = el nombre de Sión llegó a utilizarse para todo Jerusalén, incluso para toda Palestina ('hijo de Sión' es un término aplicado al pueblo judío). Sión se convirtió en el símbolo de la esperanza de que la patria judía de Palestina acabaría por recuperarse. En el Nuevo Testamento, el término denota una ciudad celeste alegórica. Sión en <b>The Matrix</b> es a la vez la única ciudad humana y la computadora que controla la resistencia. Se trata de la esperanza humana de liberarse de las máquinas.</p>	<p>Acción de Neo = La elección de las pastillas, como Alicia elige de sus panecillos, Neo selecciona las pastillas, si elige roja, se queda en el país de las maravillas. Azul, regresa a la realidad virtual.</p>	<p>Explicación = El ser humano convertido en fuente generadora de energía eléctrica, en el canal, en una pila.</p>	<p>Explicación = La lucha entre el padre liberador (Morfeo) y la madre opresora (Matrix).</p>
<p>Diálogo = Tank, después de la traición de Cypher, le dice a éste antes de matarlo: "Te vas a ir al infierno".</p>	<p>El mito de Prometeo (creador de la humanidad), después convertido en el mito de Frankenstein (el hombre-dios): el hombre a lo largo de la historia ha dependido de las máquinas para</p>		<p>Explicación = El agente Smith, es como un cualquiera, por eso puede tomar el cuerpo de quien sea.</p>

Judeo-cristiano	Mitología	Tecnología	Filosofía
	sobrevivir, la ironía está en que esas mismas máquinas (I.A) lo destruyeron.		
Imagen = La luz al final del túnel: tras entrar en el cuerpo del agente Smith, Neo lo parte en múltiples fragmentos, mientras un fuerte contraluz simboliza la luz de la nueva era. Como Cristo, Neo revivió.	Cuento de Hadas (versión femenina): Trinity lo besa, le declara su amor y Neo revive.		Diálogo = “Tu imagen ahora es una <i>imagen propia residual</i> . Es la proyección mental de tu yo digital”.
Morfeo (personaje) = Juan El Bautista (espera el segundo advenimiento)	Diálogo = “Despierta Neo”, despertar del sueño de vivir en la Matrix.		
Apoc (personaje) = apocalipsis, revelación			
Agentes = maldad			
Anderson (personaje, el nombre de pila de Neo) = Andras (Hombre), Son (hijo): Hijo del hombre. Juego de palabras: Neo = One			

Finalmente, como se trata de la historia del *elegido*, es fundamental que supere una serie de pruebas voluntarias o involuntarias de acuerdo a las predicciones de los textos sagrados (la Biblia) o de los oráculos (la Pitonisa). Al menos existen cuatro pruebas que cambiarán el destino de Neo:

1. Recuperar su cuerpo, al elegir la píldora roja.
2. El rompimiento de las reglas: gravedad, velocidad.
3. Salvar a Morfeo, el padre de todos y líder de la resistencia.
4. La más importante: la Matrix no es real, es tan sólo un programa de computadora.

#### 4.7.2. Minority Report o el juego de los montajes

Ficha técnica:  
Steven Spielberg,  
**Minority Report**  
(Sentencia previa)  
Estados Unidos, 2002

El cine tiene sus propios medios para generar significados, uno de ellos es la forma cómo se yuxtaponen, organizan y jerarquizan las secuencias de una película. En el cine contemporáneo, este recurso conceptualmente nombrado montaje o puesta en serie, se caracteriza por una experimentación a favor de la producción de ciertos pensamientos o emociones en el espectador.

En el presente análisis se explican cuatro formas de montaje, empleadas en la construcción de los primeros minutos del film de Steven Spielberg, no sólo para reconocer la variedad del estilo visual hollywoodense, sino principalmente para develar la estructura visual que produce en el espectador algún tipo de respuesta racional o emotiva.

Hablamos de montajes en plural, pues en los primeros minutos de este film del director norteamericano aparecen entrecruzadas, pero bien diferenciadas, cuatro formas distintas de enlazar las imágenes. Montajes también porque no sólo se unen fragmentos rodados por separado, sino también porque todos ellos son ensamblados en una pieza. Montajes porque cada uno produce un efecto particular en el espectador, ya sea rompiendo todo nexo causal o ya sea respetando los más elementales principios del *raccord*. Finalmente, montajes en la medida en que se hace visible el carácter heterogéneo del acto de montar una película, según cierta intención **narrativa, plástica o psicológica**.

Ahora bien, el montaje en los estudios cinematográficos se ha considerado como un mero dispositivo técnico o el procedimiento inmediato anterior a la finalización de una película, pero a la vez se la ha distinguido como uno de los elementos artísticos particulares y constitutivos del cine. En sí, el montaje es una forma particular que tiene el cine de ordenar el espacio y el tiempo cinematográficos, o en otras palabras, el campo visual del espectador, transformado en campo cinematográfico gracias al diseño del set y al dinamismo de la cámara, es ordenado y jerarquizado por el mecanismo técnico del montaje. Tal vez por esta especie de sintaxis cinematográfica resultado de una

imposibilidad, de la imposibilidad de filmar una película en un solo plano<sup>6</sup>, algunos teóricos lo hayan concebido como el elemento que define la función y esencia del cine. Ciertos ejercicios y estilos de filmación, ahí está el caso del famoso efecto Kuleshov o el montaje de choque de Eisenstein, han intentado orientar las respuestas emotivas y cognitivas del espectador cuando se asocian dos imágenes en el plano sintagmático de una película.

El cine clásico norteamericano heredó de D. W. Griffith (1915) una forma de articulación del espacio y del tiempo en el cine narrativo que posteriormente se codificó al grado de formar parte de los conocimientos básicos de cualquier cineasta. El principio es muy sencillo: una toma de establecimiento informa al espectador sobre la totalidad del espacio que posteriormente aparecerá fragmentado por el uso variado de tomas de acercamiento: *“La responsabilidad de este establishing shot, como lo denominaron los norteamericanos, es fácil de deducir, por lo que la decisión respecto a la posición de cámara predetermina el eje y las futuras posibilidades de tratamiento del espacio para el resto de la secuencia”* (Sánchez-Biosca, 1996: 143). Con la predeterminación del eje y el control de las posibilidades de tratamiento del espacio de una secuencia, se está asegurando también la orientación del espectador dentro del encuadre y la subordinación del montaje al flujo natural del relato.

Sin embargo, los efectos del montaje en el espectador pueden ir o no unidos al relato cinematográfico. Por ejemplo, las vanguardias cinematográficas de la primera parte del siglo XX emularon al cubismo en pintura mediante el uso del *collage*, o bien, el impresionista francés Abel Gance experimentó con un montaje tan breve y veloz que muy bien podría ser uno de los antecedentes de la cultura visual contemporánea que ha entronizado al video-clip como el mayor logro de la era audiovisual. En general, las vanguardias no ocultaron este artificio de organización de una película, por el contrario, pretendieron justificarlo y usarlo en función de su plasticidad artística, así lo vincularon a otras expresiones rítmicas como la música y la poesía.

Por su parte, el cine norteamericano, preocupado en constituir una industria narrativa, pronto se vio en la necesidad de ocultar la fragmentación propia del montaje, la práctica

---

<sup>6</sup> Cuando se ha demostrado que no es imposible filmar una película en un solo plano, ésta se considera como una obra excepcional. Se puede mencionar **Rope**(La Soga) de Alfred Hitchcock filmada en 1948, o bien, las cada vez más numerosas películas recientes hechas con video digital, factor que facilita el rodaje de un solo plano de alrededor de hora y media de duración.

del *raccord* en el rodaje permitió hacer invisible los cortes entre imágenes y propició la libre circulación de las acciones de los personajes.

El cine pareció dividirse en dos: las vanguardias artísticas en defensa de un montaje plástico y el cine narrativo hollywoodense favoreciendo un montaje invisible. Sin embargo, los extremos tienden a coincidir y el cine contemporáneo prueba cómo un montaje plástico puede tener implicaciones narrativas y cómo un montaje invisible puede ser un elemento que evidencie su propio artificio: la yuxtaposición de imágenes.

En este sentido, Spielberg fija anticipaciones, omisiones de información y bloqueo de las acciones de los personajes para ejercer diversos efectos emotivos y cognitivos en el espectador. El recurso es el mismo, pero su tratamiento es diferenciado, de tal forma que organiza la experiencia del espectador gracias a un juego en el montaje entre lo plástico (artístico) e invisible (narrativo). Revisemos este juego:

1. las visiones dispersas de los **precogs** (montaje plástico),
2. la reconstrucción detectivesca de esas visiones por parte del jefe del Departamento de Precrimen, John Anderton (montaje plástico),
3. la organización clásica del montaje que reconstruye las coordenadas espacio-temporales del mundo representado en el film (montaje invisible),
4. el ensamble general de los tres montajes anteriores (montaje invisible).

Los precogs, testigos de asesinatos futuros pero nunca cometidos, ven una nueva premonición en las pantallas circulares gracias a la tecnología del año 2054: imágenes aisladas, sin una continuidad lógica que simulen un sueño o un *collage* artístico. Spielberg organiza estas imágenes de acuerdo a estudios psicológicos cognitivos: ¿cómo reconstruyen los testigos la escena de un crimen, esto es, cómo la recuerdan? Se trata de una situación angustiante, intensa desde la perspectiva emocional, la mente pelea o vuela: *no quieres detenerlo, pero no quieres que te suceda*. Se vive la paradoja emocional, pero en la sala cinematográfica el espectador no corre ningún riesgo, pues se emociona con lo falso, en cambio, el testigo real sufre porque teme perder la vida. El resultado de la reconstrucción de los testigos se reduce a la suma de detalles fragmentados en la búsqueda de un hilo conductor que ayude a establecer relaciones causales y temporales. No se recuerda el todo, sólo lo que azarosamente punzó los recuerdos de los testigos. Al inicio de la película se ven imágenes borrosas, inconexas, difíciles de seguir, algunas

hacia atrás, en desorden según los acontecimientos del crimen, éste es el primer montaje plástico, nombrado aquí como **manierista**.

Las imágenes iniciales son la materia prima del segundo tipo montaje plástico, donde se evidencia el aparato de enunciación cinematográfico, cuando los policías de Precrimen **montan** o editan la secuencia en búsqueda de información, ya sea para comprender la lógica de los hechos, ubicar los detalles espaciales (pues los temporales los dan los precogs), o para conocer la identidad de los involucrados. En términos cinematográficos se trata de un montaje intermedio entre el estilo manierista y el clásico. Se podría llamar **metamontaje**.

La película no escapa al montaje invisible a favor de la inteligibilidad del relato, pues de manera paralela muestra, al más puro estilo del **montaje clásico**, tercer tipo, los *hechos*, la realidad de los acontecimientos según el orden lógico y temporal, no sólo del relato, sino de nuestra experiencia diaria con el tiempo y el espacio. El recurso es el *raccord* que permite aparentar un mundo real donde tan sólo hay fragmentos discontinuos de imágenes.

El ensamble general de los primeros minutos del film, permite referirnos al último tipo de montaje invisible, el de la obra en su conjunto que en el caso de **Minority Report** se organizó mediante uno de los recursos más tradicionales del cine: **el montaje alternado** entre un perseguido y un perseguidor.

**En suma, el montaje manierista presenta las imágenes de los precogs como fotos instantáneas o láminas del tiempo; el metamontaje pretende organizar la lógica real de los acontecimientos; el montaje clásico muestra acciones entrelazadas narrativamente; y el montaje alternado recurre a la tradición de acciones simultáneas en el tiempo, pero distanciadas en el espacio, para ensamblar estas primeras secuencias del film.**

A continuación se detallan, mediante el análisis textual, estos cuatro tipos de montaje.

1. **Manierista**. Se trata de la primera secuencia. A excepción de la toma del inicio y del final la duración de los planos es muy breve, incluso de menos de medio segundo. No hay que olvidar que se trata de simular un recuerdo doloroso y fragmentado, en este sentido las imágenes no sólo cambian rápidamente, sino que también la cámara está en constante movimiento, barriendo o desenfocando la imagen, por lo regular entre cortes. Asimismo, la

cámara hacia atrás contribuye a esa sensación caótica: *algo pasa, es grave, pero no podemos hacer nada por detenerlo.*

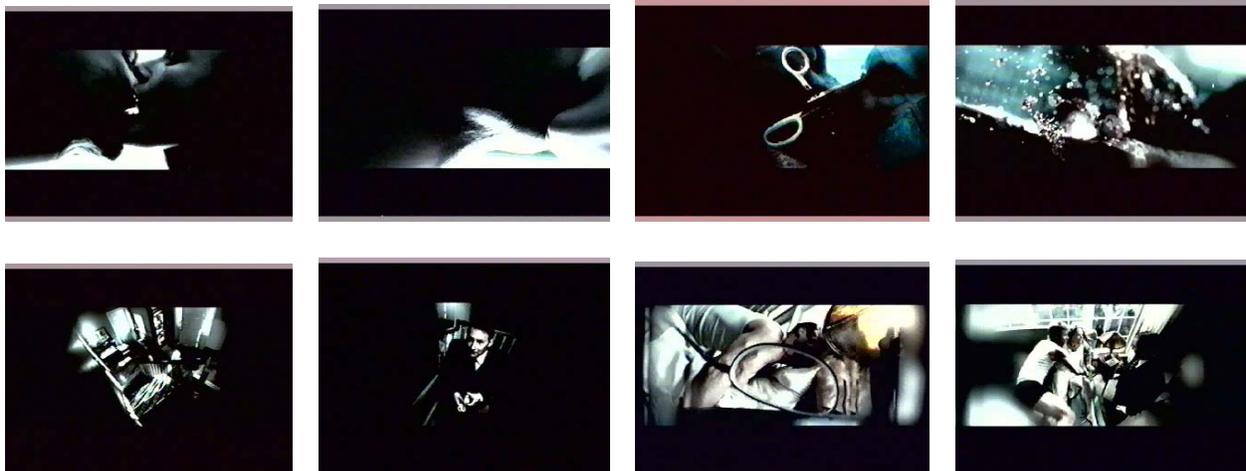
El sonido es importante en la recreación de una experiencia de la memoria, justo cuando lo que se desea es olvidar, el reposo o la intensidad de la línea musical está acompañada de pequeñas ráfagas de sonidos acusmáticos fonogenerados.

El ritmo en el montaje, se podría esperar, es acelerado 1.8 segundos por toma, pero si eliminamos las tomas de los extremos que son más largas (15 y 13 segundos), el promedio se reduce a 0.8 segundos, evidentemente cada imagen tan sólo la presenciamos como un destello difícil de relacionar. El montaje manierista hace que experimentemos la paradoja de querer comprender las acciones pero, a la vez, no lograrlo por falta de información.

Sin ninguna concesión, el director confunde al espectador, pues no hay personaje o acción de donde asirse, sólo la presentación inicial de un *collage* de imágenes y sonidos. Aunque posteriormente se comprenderá la función narrativa de esta secuencia, la impresión original es, más bien, de desorientación.

Este control en la información aumenta, todavía más, gracias al tratamiento en el tipo de encuadre: 61% encuadres cerrados, 28% medios y, únicamente, 11% abiertos. En general, se limita la cantidad de datos nuevos proporcionada por la puesta en escena (los objetos, la ubicación y la acción de los personajes). **El resultado es la simulación de una situación límite: la de presenciar un asesinato.**

### Montaje manierista

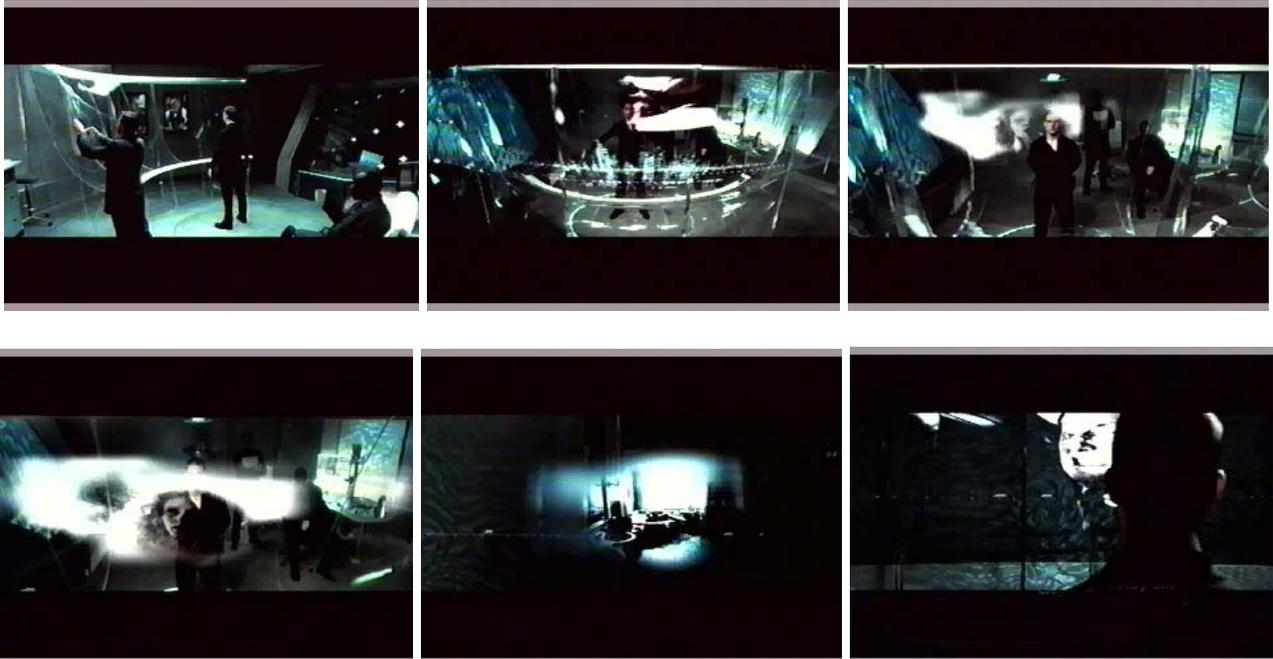




corresponde más al intento de Spielberg por recrear una situación futura que por una demostración de independencia artística.

El efecto en el espectador, es el de la reconstrucción de acontecimientos, del esfuerzo que realizamos cuando no recordamos situaciones traumáticas, pero sabemos que es necesario hacerlo para comprender una nueva situación.

### Metamontaje





John Anderton, cual director de cine, manipula las imágenes para reconstruir y darle un sentido a la secuencia.

3. **Montaje clásico.** Este film respeta el principio de transparencia del cine hollywoodense, a pesar de sus intentos por separarse de él. En el fondo los otros dos tipos de montaje plástico se subordinan al montaje clásico. Spielberg elimina toda ambigüedad para que a partir del minuto trece del film, no sólo el conflicto quede expuesto a los ojos del espectador, sino que promete, de alguna manera, facilitar el trabajo de comprensión del espectador mediante la reiteración de imágenes y sonidos. Esta secuencia resume el resto de la película, bastante lineal y predecible: del interés por la experimentación se pasa al desarrollo invisible de un film narrativo. Dos datos estilísticos lo corroboran: la cámara siempre sigue las acciones de los personajes y desaparecen los sonidos acusmáticos.

## Montaje clásico





El montaje clásico hace que el espectador comprenda sin esfuerzos el relato del film, gracias a los principios de continuidad espacio-temporal.

**4. Montaje alternado.** El ensamble total es el cuarto tipo de montaje al que se recurre en los primeros minutos de la película. Tiene su base en el montaje alternado, característico del cine de suspenso: relación perseguidor-perseguido, en el que las tomas son cada vez más cortas y convergen en un lugar y momento determinados.

El suspenso, la fórmula mediante la cual el espectador sabe que algo pasará pero no sabe cómo ni cuándo, obliga a un pensamiento dinámico, a una gran actividad conjetural, pues la mente no se detiene y, aunque vaya de por medio el error, el público se adelanta a los hechos.

La puesta en escena y la actividad de la cámara también ayudan a este efecto global. Las secuencias manieristas se caracterizan por ser tomas rápidas, desenfocadas y sobre-

expuestas a la luz. Las tomas del metamontaje yuxtaponen imágenes de los precogs con la manipulación que de ellas hace el personaje principal, la dominante azul pretende representar la vida en el futuro, vida mediada por una avanzada tecnología. Las imágenes del montaje clásico rescatan las tonalidades rojizas para representar un mundo más cálido, el del hogar amenazado, el emplazamiento de la cámara nos da suficiente información para ubicar a los personajes, sus relaciones y acciones. Así las visiones futuristas de los precogs, el mundo tecnologizado de un departamento de policías y un hogar amenazado en su estabilidad emocional son los tres elementos que convergen en el montaje alternado, es decir, Spielberg traza un trayecto claro de emociones y predicciones: de compartir la experiencia de un asesinato, el espectador participa de las pistas incompletas para evitar el crimen.

### Montaje alternado

1.



2.



3.



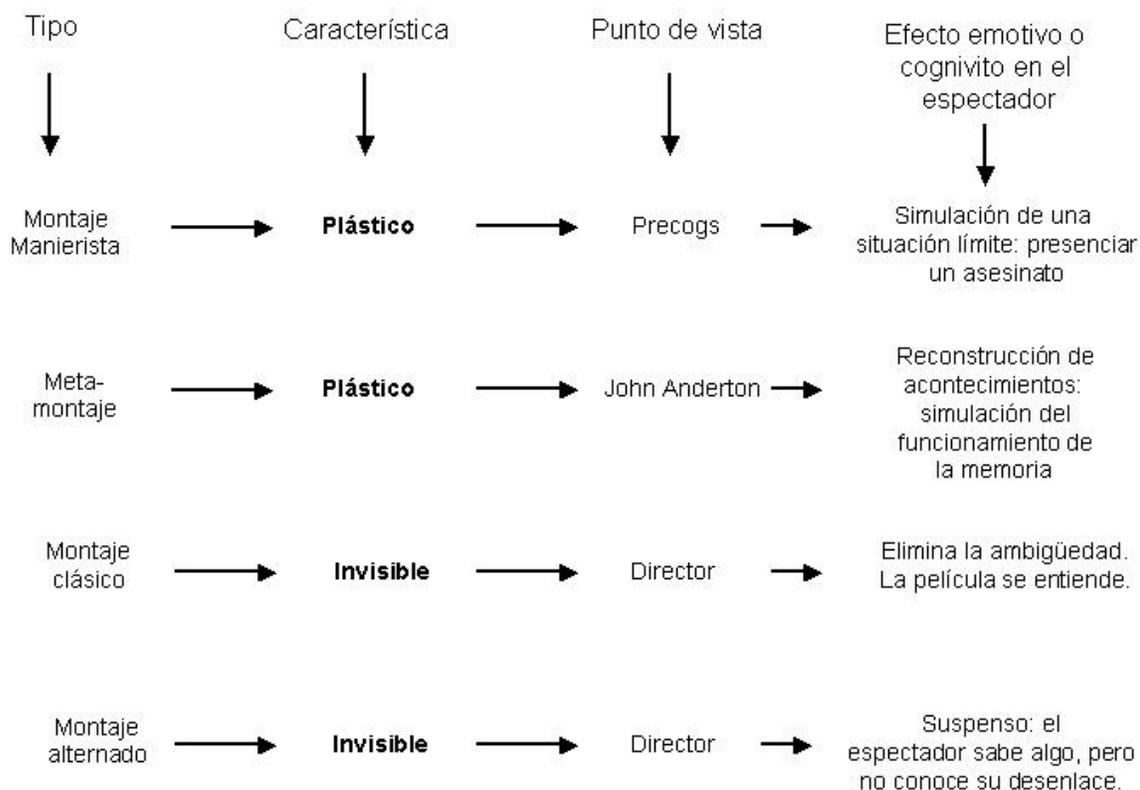
4.



**El ensamble global del inicio de la película.** El director pone en juego un vaivén de imágenes que muy bien se pueden reconstruir en tres grandes secuencias (1, 2, 3). En la cuarta convergen todas.

El patrón global del inicio de **Minority Report** según los tipos de montaje y sus efectos en el espectador, quedaría representado en el siguiente esquema.

### Montajes en **Minority Report**



De este último cuadro podemos extraer algunas conclusiones. Los montajes plásticos tienen una justificación en el punto de vista de un personaje, lo que reduce las posibilidades de experimentación o la idea de una posible ruptura respecto a la forma invisible del cine clásico. Spielberg, a pesar de una apariencia contraria, tan sólo continúa una tradición: subordinar todo elemento formal a las exigencias del relato.

En un contexto más amplio, este film podría ubicarse dentro del estilo visual hollywoodense de nuestros días. David Bordwell rechaza la idea de que los productores y directores norteamericanos estén a favor de un cine fragmentado e incoherente, más bien, se trata de una continuidad del estilo clásico (transparente y narrativo) de hacer una película. La nombra **continuidad intensificada** porque emplea con mayor **intensificación** los recursos técnicos del montaje y de la cámara. En términos generales, esta continuidad

del estilo clásico se centra en ediciones más rápidas, el uso de lentes que amplían o reducen el campo de la visión, encuadres más cercanos con un ritmo mayor de edición y la cámara móvil. La intensificación no impide comprender el relato de la película, tan sólo lo adorna, pero no se trata de un adorno inútil o estéril, sino de un recurso que en sí mismo está generando algún tipo de efecto en el espectador. El cine de hoy insta al espectador *“a deleitarse en muestras cada vez más espectaculares de técnica – todo mientras se dejen llevar por la corriente subterránea de la historia. No sería la primera vez que le pide al público disfrutar el juego patente con las formas sin sacrificar la profundidad emocional. El triunfo de la continuidad intensificada nos recuerda que el arte de ver se transforma en cada estilo”* (Bordwell, 2004: p 22). Tal vez un cine sin narración sería un fracaso y condenaría a este arte en movimiento a su desaparición, pues incluso en los documentales, que muy bien podríamos llamar poéticos, como **Koyaanisqatsi** (Godfrey Regio, Estados Unidos, 1983), **Baraka** (Ron Fricke, Estados Unidos, 1992), no escapan a cierto sentido narrativo dado precisamente por el montaje global de cada película<sup>7</sup>.

#### 4.8. Derivaciones del análisis

Las dos películas analizadas en este capítulo produjeron diversos choques con el pensamiento. En más de una ocasión, las imágenes-concepto nos hicieron reflexionar y poner en duda nuestras seguridades intelectuales. Las novedosas imágenes donde se desafió el principio de gravedad en **The Matrix** no sólo nos exhibieron un modo diferente del movimiento mismo de las personas, los objetos y la cámara, sino que representó una ruptura con un mundo orgánico para dar lugar a otro posible. Por su parte, el montaje manierista de la película de Spielberg nos obligó a experimentar el caos, la duda y la desorientación de una situación extrema de vida o muerte. La primera secuencia de **Minority Report** es un exceso estilístico que también hace referencia a la irregularidad de nuestro entorno, pero sobre todo, al aturdimiento del pensamiento lógico cuando la vida está de por medio. En suma, en la posibilidad de pensar y hacer visibles otros mundos, el cine encuentra una de sus funciones a favor del enriquecimiento del pensamiento humano.

---

<sup>7</sup> En la sinopsis de ambas películas se puede leer que se tratan de filmes con una trama no convencional, tan sólo una colección de imágenes fotografiadas magistralmente.

Esta experiencia logopática, ¿no fue suficiente para hacer evidente nuestro acondicionamiento cultural, como el principio de la atracción de los cuerpos al centro de la tierra o la lucha por la sobrevivencia? La respuesta es sí, pues la experiencia estética, alejada de los presupuestos de la vida cotidiana, nos pone en contacto con lo posible y ese sólo hecho nos ayuda a cambiar la comprensión de las cosas.

Ahora bien, esta verdad propinada de golpe adquirió la forma de un cine de situaciones ópticas y sonoras puras. El mundo posible de las dos películas no se hubiera percibido con tal grado de realismo y verosimilitud sin los aportes en la experimentación del montaje y sin la aplicación de la computadora en la generación de imágenes y sonidos. La forma cinematográfica se infiltró en los códigos de una realidad estable y pre-dada para desplazarlos y descubrir otra realidad del hombre: la realidad de la inexistencia de límites del pensamiento. Los recursos sonoros, visuales y de sucesión del cine apuntaron en esta última dirección y captaron para los sentidos y la mente del espectador lo que parecía infilmable o imposible de concebir. **The Matrix** llegó a tal nivel de sofisticación que hizo visible las ondas microscópicas que desplaza un objeto en movimiento, por ejemplo una bala, hizo audible la antigravedad y los movimientos sobrenaturales del cuerpo humano, mientras tanto **Minority Report** hizo del montaje un poderoso símil de una mente confundida y amenazada. Es lógico que desde esta perspectiva la crítica al *efectismo* y a la *superficialidad* del cine hollywoodense, debe ser revisada a favor de una estética donde lo sensible forme parte de una realidad restituida por el cine. En otras palabras, los nuevos instrumentos de información e interactividad, herederos del desarrollo tecnológico, han ampliado los horizontes de nuestra percepción visual.

También podríamos mencionar las referencias directas al pensamiento filosófico, religioso, mitológico y científico presentes en ambas películas, pero como se trataron de inferencias temáticas y no formales, preferimos tan sólo señalarlas y no olvidar que también llevan consigo un nuevo punto de vista del hombre y de la naturaleza.

## 5. Experiencia de la relación

### Presentación

Los efectos sensibles que un espectador experimenta en la sala de cine, si bien son personales e irrepetibles, no son ajenos a las determinaciones de carácter simbólico y cultural de lo que podríamos llamar un espectador colectivo. Éste moldea sus decisiones cinematográficas según las regularidades impuestas por una industria, obligada a uniformar el gusto para que el cine continúe siendo uno de los negocios del espectáculo más lucrativo en la actualidad. Paradójicamente, las regularidades están llenas de alteraciones que prueban las diferencias en la recepción de las películas.

Un bello ejemplo de los diversos usos y comportamientos del espectador, es tratado en una película italiana ya citada, **Cinema Paradiso**. Este film es una crónica visual de las conductas de los espectadores reales, alejados del espectador modelo del psicoanálisis (silencioso y proyectivo). La protagonista de la película no está encarnada en una actriz, sino en la sala de cine, siendo el punto de encuentro de ricos y pobres. Los ricos, respetando el simbolismo arriba-abajo o norte-sur, se sientan en la parte superior, mientras tanto, los pobres se ubican donde pueden, a los pies de los grandes señores. Cuando las luces se apagan y la pantalla refleja las sombras convertidas en figuras reconocibles, la plebe, sin perder su grata costumbre de interpelación, grita, se enoja, discute o aprueba lo que ve y escucha en la pantalla. En cambio, los espectadores silenciosos del piso de arriba han sido educados dentro de los cánones del buen gusto artístico, pero la duda aparece inmediatamente, ¿por qué asisten al cine? El cine se convirtió en un arte que transformó el canon del gusto y sedujo democráticamente a todos, en otras palabras, creó un espectador colectivo sin violentar las diferencias individuales.

La experiencia estética, en términos de Roland Barthes, genera un tipo particular de sentido: **el obtuso**, por el cual se movilizan las diversas emociones de los espectadores fuera del modo dominante de representación cinematográfica: la narración. El sentido obtuso pertenece a la forma (la puesta en serie, la puesta en escena y la puesta en cuadro) que subvierte la narración. Este sentido no explica, no hace avanzar la acción, más bien, **se muestra como un acento que subraya ciertas particularidades de la película como si fuera una presencia material enigmática.**

Un fragmento cinematográfico, sería preferible decir *cualquier fragmento cinematográfico*, puede producir en los espectadores efectos emotivos e intelectivos que se traducen en una experiencia estética dentro de los márgenes de dos relaciones: la cultural y la sensible, o si se prefiere, la del mundo simbólico y la del universo personal, siempre actualizándose sobre las posibilidades del aparato cinematográfico: la cámara lenta, el montaje, los movimientos tridimensionales, el sonido acusmático.

En suma, experimentar una película no es sólo una proyección intelectual de la historia de la humanidad (los espectadores de **Cinema Paradiso** representan a los grandes públicos del mundo), sino también la fortuna de conservar los recuerdos durante toda la vida, mediante un detalle cinematográfico que perturbó el sentido de nuestra existencia en el momento y en el lugar exactos.

### **5.1. El tercer sentido y la experiencia estética en el cine**

Los elementos perceptivos, afectivos y culturales de la experiencia estética se pueden recomponer en un trayecto teórico y analítico acerca del cine que lleva consigo un inevitable cambio de estatuto: de objeto de placer y de goce pasa a ser objeto de estudio. No se plantea un rompimiento, más bien se trata de crear una *distancia amorosa* que no se traduzca en pérdida o renuncia entre el investigador y la película.

Una forma de comprender esta distancia amorosa la proporciona Roland Barthes en una iniciativa teórica que amalgama los problemas de la fotografía y del cine. Dos textos son fundamentales en esta tarea: **El tercer sentido**<sup>1</sup> y **La cámara lúcida**<sup>2</sup>. Si bien Barthes habla en el último libro de la fotografía para explicar lo que aquí hemos llamado experiencia estética, considero que su postura es válida para el cine por tres motivos: a) el texto de **La Cámara lúcida** lo escribió algunos años después de que se publicó su famoso ensayo de **El tercer sentido**, donde la idea de que ciertos fenómenos están fuera de la cultura y de lo simbólico, se expone en función del cine y no de la fotografía fija; b) el sentido obtuso de la imagen cinematográfica tiene su fundamento en la representación del fotograma, es más, ni siquiera en él, sino en los detalles mínimos, a lo que posteriormente le dio el nombre de **punctum**; c) Barthes ideó varias nociones para que su escritura

---

<sup>1</sup> Barthes, Roland (1986). **Lo obvio y lo obtuso**. Paidós. Barcelona.

<sup>2</sup> Barthes, Roland (1989). **La cámara lúcida**. Paidós. Barcelona.

podiera penetrar aquellas cosas que no se integraban ni en las disciplinas que conoció (semiología y psicoanálisis) ni en el relato cinematográfico. Al respecto, afirmó que lo nombrable no interesa, no duele, *“la incapacidad de nombrar es un buen síntoma de trastorno”* (Barthes, 1989: 100).

Conviene, pues, recordar y profundizar en los tres niveles de sentido que corresponden a tres formas distintas de abordar el cine, según se vio en el capítulo uno.

- **El nivel de la comunicabilidad de la película.** Roland Barthes distingue un primer nivel informativo, exclusivamente denotativo, donde el espectador identifica y conoce lo que ve en la pantalla, al mismo tiempo que está consciente de la intención de comunicar del director, guionista o del equipo de producción. Aquí una imagen, un sonido, una sucesión de planos, se limitan a mostrar. Se puede hablar de mensajes diáfanos y libres de complicaciones para el espectador sobre la base de códigos muy bien estructurados y establecidos: iluminación cenital plana e uniforme; vestuario estrictamente codificado; lejanía o cercanía de la cámara de acuerdo a la cantidad de información transmitida al público. Pero los signos en general, y en concreto los que moviliza el cine, tienen una utilidad más allá que la destinada al intercambio informativo. En la mayoría de las veces un signo adquiere un valor de símbolo, lo cual da lugar al siguiente nivel.

- **El nivel de la significación de la película.** Para seguir con la terminología barthesiana, se trata del reino de la connotación, de tal forma que la subjetividad del espectador se hace presente en la construcción del sentido. Es el nivel de la significación cultural: se observa determinado film y se percibe en él, por ejemplo, el rango de poder de una monarquía, el significado del dinero en la sociedad capitalista, los deseos de muerte de una pareja de amantes reprimidos, la cruz del catolicismo medieval, la música de Mozart, entre una gran cantidad de otras significaciones visuales, sonoras o de sucesión. En efecto, tenemos varios simbolismos: el **referencial**, inscrito en las correspondencias con la realidad cultural representada en el film (ritos, fiestas, ceremonias); el **diegético**, vinculado al tema general de la película (la felicidad, la guerra); el simbolismo de la **autoría** (director o género), ceñido al estilo personal o a las exigencias del modo de producción de un film; el **histórico**, en el caso de que la película muestre símbolos universales (el significado del oro para la humanidad, el dominio de la naturaleza).

Por otro parte, Barthes se refiere en **La cámara lúcida** al nivel de la significación con el nombre de **studium**, el cual consiste en *"la aplicación a una cosa, el gusto por alguien, una suerte de dedicación general, ciertamente afanosa, pero sin agudeza especial. Por medio del studium me intereso por muchas fotografías, ya sea porque las recibo como testimonios políticos, ya sea porque las saboreo como cuadros históricos buenos: pues es culturalmente (esta connotación está presente en el studium) como participo de los rostros, de los aspectos, de los gestos, de los decorados, de las acciones"* (Barthes, 1989: 64). La cultura nos permite participar de los simbolismos, gracias al contexto cultural establecemos relaciones de significación con las imágenes que se proyectan en la pantalla. Es el campo de *me gusta* o *no me gusta*, filtrado por la sociedad.

Finalmente, Barthes se pregunta si en este espacio simbólico acaba todo y responde en primera persona: *"No, puesto que todo esto no basta para liberarme de la imagen. Aún leo, aún recibo (y quizá, probablemente, antes que ningún otro), un tercer sentido, evidentemente errático y tozudo"* (Barthes, 1986: 50). Él lo llama **obtuso**, porque su redondez lo convierte en liso y resbaladizo.

**- El nivel de la experiencia estética cinematográfica (la experiencia obtusa).**

¿Por qué alguien no puede liberarse de una imagen, del fragmento de una película o de toda ésta? Sencillamente porque ninguna explicación lógica e intelectual conduce por sí sola a comprender lo que le sucede al espectador al entrar en relación con una película. Por eso, Barthes afirma que el sentido obtuso se manifiesta fuera de la cultura, del saber, de la información. Nosotros mismos hemos construido el obstáculo, hemos separado el sentir y la emoción del intelecto y, quizás, el sentido del mundo sólo se manifieste a través de una racionalidad lógica y afectiva.

Ahora bien, **cualquier experiencia estética lo es en la medida en que un texto, para nosotros cinematográfico, suscita en el espectador una experiencia vivida muy particular. Particular porque es sólo del sujeto y nadie podrá tenerla por uno; particular porque está más allá de la cultura, no se puede explicar satisfactoriamente desde el punto de vista simbólico; también particular porque la experiencia estética no es un *continuum*, es tan sólo un instante vivido expresado en el *kairós* griego: lugar, tiempo y modo justos.**

Lo que nosotros recordamos de un film es tan sólo el detalle<sup>3</sup>, el momento justo, lo mínimo. Es el recuerdo, en términos peircianos de una experiencia de la primeridad. Nuestro cuerpo reconoce el momento de la experiencia primera gracias a que se emociona, después racionalizamos, vinculamos tal experiencia con la cultura y con la vida diaria, pero eso ya es parte de la terceridad. A ese detalle que atrae la atención, el semiólogo francés lo llamó **punctum**. Se trata de un elemento puntiagudo que hierde, pero también significa casualidad: *“El punctum de una foto es ese azar que en ella me despunta (pero que también me lastima, me punza)”* (Barthes, 1989: 65).

Ahora bien, conviene distinguir que ese detalle espacio-temporal tiene dos tipos de puntuaciones: la del foto-grama<sup>4</sup> y la del fuera campo. La primera se detiene en la imagen fija, pues según Barthes *“lo fílmico no puede ser captado en el film 'en situación', en 'movimiento', al 'natural', sino tan sólo, por muy paradójico que parezca, en ese formidable artefacto que es el fotograma”* (Barthes, 1986: 65). Sin embargo, la imagen cinematográfica no es un marco, sino un escondite, el escondite de la sutura, del sentido. El punctum, tanto en el cine como en la fotografía, instituye un campo ciego, un más allá del campo, sólo que en el cine siempre existe la posibilidad de mostrar lo invisible, mientras que la fotografía la elimina totalmente. Y es precisamente en ese instante temporal donde Barthes ubica otro tipo de punctum (para nosotros el de fuera campo): el de la intensidad, el del tiempo detenido y, a la vez, el del tiempo de la muerte.

Cuando hablamos del tiempo del cine, debemos referirnos al kairós, diremos ahora cinematográfico, pues éste *“apunta a un lapso o momento extraordinario del tiempo vivido y, lo extraordinario (sagrado) de ese tiempo puede referirse, tanto a la admirada regularidad de sus ritmos, como a la irrupción imprevisible de lo extratemporal en el tiempo”* (Kerkhoff, 1997: X). La experiencia estética cinematográfica no se halla solamente en el detalle espacial (el de la fotografía o el del fotograma), también se puede vivir en el tiempo del cine, en su capacidad de movimiento continuo que le da su distinción principal, ahí están los análisis de **Pulp Fiction**, **Memento** y **Minority Report**. De hecho algunos de los efectos emotivos que produce el cine con mayor intensidad provienen de la música y del montaje, los dos elementos temporales del cine. Sin embargo, sea temporal o espacial,

---

<sup>3</sup> *“Un detalle arrastra toda mi lectura; es una viva mutación de mi interés, una fulguración. Gracias a la marca de algo la foto deje de ser cualquiera”*. (Barthes, 1989, p 96).

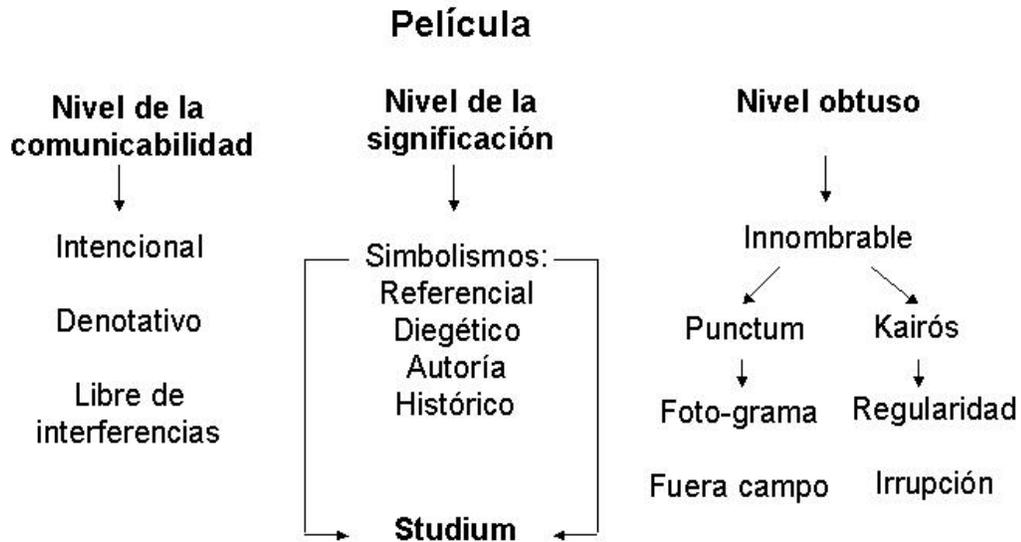
<sup>4</sup> Separo la palabra con el objeto de distinguir un doble juego: la foto fija y la foto movimiento del cine.

**la experiencia estética en el cine sólo puede ser experimentada en aquellos momentos que, en vez de ser determinados por mí, me determinan a mí.**

Con la idea de **punctum** se concibe la experiencia estética cinematográfica desde la sensibilidad del sujeto espectador, de su relación con el mundo vivido y, sobre todo, con el instante vivido. Es la flecha azarosa que en un primer momento sólo se siente, pero no se razona. En resumen, **la construcción de una experiencia estética cinematográfica, entendida como una relación psíquica, histórica y social con el film, no contempla la presencia del yo, del sujeto salvaje, inculto, capaz de abstenerse de heredar otra mirada.** Las explicaciones teóricas, disciplinarias o científicas, no logran explicar(me) los procesos sensibles y cognitivos en los que yo, como espectador, vivo, sufro, disfruto, pienso, construyo el sentido del film. Las pistas teóricas son importantes, sin embargo todas se quedan en un punto muerto: el de la disciplina en cuestión, el de la demostración o el de la argumentación lógica. Éste es, pues, el grado cero del conocimiento y la sensación. ¿Qué es lo que sabe mi cuerpo de la experiencia cinematográfica? Para Barthes se tienen tres posibilidades de explicación: la del hacer (nivel del *operator*), la del *spectator* (nivel del interlocutor), la del *spectrum* (nivel de la obra). Evidentemente, la noción de experiencia estética trabajada aquí, debe ubicarse en el espectador, en una estética que implique más que una acción (contemplativa) una creación y una recreación del sujeto (Goutman, 2000:178).

Con el objeto de clarificar estas ideas, revisemos lo expuesto aquí de manera esquemática acerca de la triple particularidad de la experiencia estética.

## Triple particularidad de la experiencia estética



### 5.2. Derivaciones del tercer sentido y del punctum

El nivel obtuso aquí desarrollado ha sido punto de partida de algunos estudios que comprueban la riqueza teórica que Roland Barthes heredó a la investigación del cine. Al cambiar su papel de científico social por el de un ser salvaje, no sólo se acercó a lo que realmente le interesaba: las imágenes fijas o en movimiento que produjeron en él placer o dolor, sino que también cuestionó los principios reductores de las disciplinas sociales. En este sentido, a continuación se expondrán dos desarrollos con aplicaciones analíticas que de algún modo nos ayudaron a proponer un acercamiento diferente al debate de los estudios de cine.

#### 5.2.1. Experiencia estética y psicoanálisis

El autor español, Luis Martín Arias, analiza **Vértigo** (Hitchcock, Estados Unidos, 1958) mediante la comparación entre una escena de la teleserie **Falcon Crest** y un anuncio comercial televisivo, pues ambas hacen referencia directa a una secuencia de la película. ¿Qué las distingue? Si bien las tres son propuestas audiovisuales, para este autor sólo la

película es una obra inolvidable e imprescindible que obliga al espectador a querer verla más de una vez. **La obra de arte cinematográfica lo es porque *quem* nuestra mente, deja la huella del recuerdo y del deseo de experimentar nuevamente las sensaciones y los pensamientos que acontecieron durante la proyección.**

El trabajo teórico y de análisis de esta comparación, se halla fundamentado en la semiótica de Roland Barthes y en los estudios del neoformalista norteamericano David Bordwell. Así, el eje de la experiencia estética no está en lo obvio ni en las circunstancias externas a la película, sino en la connotación que demuestra cómo una película supera al código y a las intenciones del autor, a favor de **un cierto grado de incomunicabilidad**, abre la posibilidad de una 'descodificación aberrante', volcada en la subjetividad del espectador. **La experiencia estética es una experiencia del sujeto que se plantea siempre en el terreno de la incertidumbre y la interrogación: allí donde el Yo cree controlarlo todo, encuentra una duda.** No es gratuito el interés del autor por analizar a uno de los directores que con más frecuencia ha tratado los temas del sexo y de la muerte, los cuales nos ponen en contacto de manera intensa con la vida misma.

El tercer sentido, el obtuso para Barthes, aparece en el desarrollo de Martín Arias en forma de **deseo**. La película nos implica emocional o racionalmente y lo logra en la medida en que nuestro propio deseo participa del film, pero para poder liberarnos de él debemos ir a buscarlo desde una posición activa de análisis, actitud que retomamos a lo largo de esta investigación.

Los caminos del análisis cinematográficos son muy variados, pero ¿realmente alguno podría dar cuenta de una experiencia tan personal y subjetiva, atravesada por el ámbito de las emociones?, ¿cómo analizar científicamente una película, si es que esto es factible? Todo texto artístico es analizable de manera sistemática. Aunque los criterios, postulados y categorías pueden ser muy diferentes, cualquier actividad analítica es tan sólo un mapa que, como dice Lauro Zavala en función de su propuesta de análisis, permite al espectador **reconstruir** esa experiencia personal intransferible, *"como todo mapa, puede ser utilizado para llegar a donde cada espectador/a quiere llegar, o bien para recorrer todos los espacios por explorar"* (Zavala, 2000: 73).

El análisis de películas concretas debe conducir a señalar dónde el film se constituye como estímulo de la experiencia del sujeto y, a la vez, se aprende algo porque se siente y

se razona. Sólo a través del trabajo con la película es posible dar cuenta de nuestra experiencia estética, pero para que ésta no sea inefable, se deben seguir ciertos principios interpretativos. Al respecto Luis Martín Arias, habla de dos:

1. El sujeto (espectador o analista) debe estar abierto a la connotación, bajo la premisa de no intentar agotar el texto.
2. Debe procurarse un encuentro intersubjetivo entre quienes opinan o analizan un film. Realmente se trata de un encuentro con el trabajo connotativo, el cual se bifurca en las siguientes direcciones: hacia fuera del texto en función de los conocimientos y creencias del espectador de su entorno cultural y hacia adentro, es decir, en función del modo en que se organizan las cadenas significantes del film para producir algún efecto metafórico.

El consenso de la experiencia estética, única manera de limitar la libre interpretación, apunta a un sentido que debe ser leído en dirección lógico-formal del análisis, pero también como lo que se experimenta. Debe apelarse *"no el comprenderse, al entenderse todos, sino al ámbito de los sentimientos, a la experiencia de cada cual, de lo vivido, a lo sentido en los avatares de la vida"* (Martín Arias, 1997: 121 y 122). En suma, se apunta al consenso, es decir, al sentido compartido de las sensaciones y de los conocimientos que movilizó en el sujeto espectador la proyección de la película.

La emergencia constante de connotaciones debe anclarse en el texto, de tal forma que siempre se esté a la búsqueda del referente. Ante esta 'roca' (manifestación de lo real), la interpretación cesa y sólo aquellas cadenas significantes, cuyos núcleos sean más fuertes, permanecerán.

### 5.2.2. El punctum industrializado

Rescatemos lo dicho en el análisis de **The Matrix**: la fotografía y el cine conformaban un tipo de signos llamados **índex** hasta antes de la incorporación de la tecnología digital. El cine y la fotografía comparten el momento del registro, llamado por Dubois<sup>5</sup> la **huella**

---

<sup>5</sup> Véase: Dubois, Philippe (1986). **El acto fotográfico: de la representación a la recepción**. Paidós. España.

**luminosa:** sin el reflejo de la luz proveniente de los objetos sobre el material sensible, no existiría ninguno de los dos medios.

Esta condición inherente a la imagen fotográfica, Roland Barthes la supera, pues de hecho la condición del sentido obtuso y del punctum es una especie de engaño, caracterizado por:

- su carácter de disfraz;
- **la presencia de elementos discontinuos, no pertenecientes al mundo de lo representado, ya sea en la imagen o en el relato;**
- desplazar el signo del contexto cultural aproximándose a la experiencia personal.

Los tres elementos son suplementarios de la imagen. Desvían la atención de la referencia o del relato y, en su lugar, activan la emoción del espectador. El carácter de disfraz lo encontramos a lo largo de cada acercamiento que Barthes hace de la fotografía o del fotograma:

- *“De manera que el sentido obtuso tiene algo que ver con el disfraz. Véase la barba de Iván (...) debida en mi opinión al sentido obtuso: se revela como postiza, pero no por ello renuncia a la ‘buena fe’ de su referente”* (Barthes, 1986: 57).
- *“Yo separo todo saber, toda cultura... lo que veo es el inmenso cuello a lo Danton del chiquillo, el dedil en el dedo de la chica”* (Barthes, 1989: 98).

El disfraz es precisamente esa presencia discontinua o suplementaria: no está ni en lo representado (el hecho histórico, la situación social, la imagen familiar) ni en el relato (no importa el tema del film). Ahora bien, si la selección no es cultural, entonces es del sujeto, de su deseo, de su registro imaginario.

Esta situación suplementaria del tercer sentido llevó a dos autores españoles a plantearse una nueva naturaleza del punctum: la proveniente de los efectos especiales, nombrada por ellos como la industrialización del punctum.

J.A. Palao y J. Entraigües<sup>6</sup> se preguntan: ¿qué es lo suplementario a la huella luminosa, a esa condición indicial de la imagen fotográfica? Barthes la responde en función de las

---

<sup>6</sup> Palao, J.A. y J. Entraigües. “La industrialización del punctum. Efectos especiales y economía espectacular en el cine de James Cameron”, en revista **Archivos de la Filmoteca**. Num. 34, febrero, 2000. España.

articulaciones entre su experiencia como espectador y la imagen; en cambio los españoles, construyen un nuevo acercamiento: el punctum industrial es el resultado de otra máquina, es decir, de la computadora y como tal no tiene un registro luminoso ni indicial. Con ello se transforma también el elemento azaroso del punctum y pasa a formar parte de algo esperado en la pantalla sin saber a ciencia cierta de que se trata: *“Gracias a la posibilidad de modificar a capricho lo registrado en un soporte fotosensible sofisticado, gracias a las técnicas surgidas del ordenador, cabe establecer cualquier copresencia en el encuadre”* (Palao y Entraigües, 2000: 102). El punctum industrial no depende del referente por el contrario, lo libera del peso de la realidad.

### 5.2.3. El punctum y lo sublime

La idea barthesiana de punctum tiene ciertas similitudes con la noción de lo sublime, desarrollada a lo largo de la historia de la filosofía. Hemos apuntado aquí que **la estética es una teoría de la sensibilidad fundada en la facultad del hombre de revelarse a sí mismo justo ahí donde menos lo esperaba**. La experiencia estética es una experiencia sublime en tanto que nos muestra la esencia de las cosas, por ejemplo, en el cine las sensaciones y las sorpresas no terminan de atrapar al espectador y de ponerlo fuera de control, pero al recuperarse, no deja de pensar que algo en su interior está perturbado, situación propicia para ejercer otra facultad, en términos kantianos: la de juzgar. No se trata de un juicio sin concepto o de un juicio objetivo, sino de entrar en comunicación en el terreno subjetivo de nuestra existencia.

Lo sublime se experimenta y obliga al espectador a entrar en contacto, a veces de manera violenta, con su ser. Basta recordar el dolor de Roland Barthes cuando describe su interés por la fotografía: *“Como spectator, sólo me interesaba por la fotografía por sentimiento; y yo quería profundizarlo no como una cuestión (un tema), sino como una **herida**: veo, siento, luego noto, miro y pienso”* (Barthes, 1989: 58). A este tipo de dolor exquisito, se la ha nombrado **delicia** (*delight*) que para Kant no se trataba de un dolor externo ni empírico, sino **un conflicto que nace en nosotros entre imaginación y razón**. Por eso, Barthes afirma que primero siente (veo, siento) y luego piensa (noto, miro y pienso). No es que un proceso sensible conduzca por mediación a otro intelectual, generalmente considerado

superior, sino que en cualquier experiencia sensible, la razón forma parte de ésta indisolublemente.

Otra coincidencia entre el *punctum* y lo sublime se refiere al momento oportuno en que se produce. La experiencia estética, reiteramos, es una experiencia del detalle y del momento justo, no es posible para ningún espectador experimentar a lo largo de todo el film situaciones sublimes, por el contrario, éstas son pocas (a veces inexistentes) e individuales. Cuando esta flecha azarosa nos hiera, lo dispersa todo y manifiesta de inmediato la fuerza de un rostro, el ritmo de la música, la mirada del protagonista, la iluminación, el desplazamiento de la cámara.

La delicia, o este embeleso mezclado de dolor en el cine, es una condición de la función de memoria que cumple la fotografía, de su carácter de índice: *“La fotografía (...) no es más que contingencia, singularidad, aventura”* (Barthes, 1989: 56). La delicia de la fotografía se caracteriza por la ausencia de lo fotografiado, por la persona muerta o por el lugar abandonado, en cambio, la delicia cinematográfica le pertenece al tiempo, a las combinaciones armónicas y rítmicas de la película, de ahí que el cine, como afirmó Deleuze, haya encontrado su completa emancipación en el movimiento. La primera y más evidente de las delicias del cine es la imposibilidad del espectador de detener el trayecto del film, tanto porque la cinta avanza en el proyector como porque el desenlace se aproxima.

En suma, tanto lo sublime como el *punctum* están ligados al dolor, sin que eso cierre nuestra capacidad de permanecer despiertos ante el mundo, o bien, evite el deseo de experimentación estética en el cine.

### **5.3. Comprensión y experiencia estética**

Al introducir el tema de la **comprensión** en la clarificación de la experiencia estética en el cine de alguna manera estamos también refiriéndonos a la existencia de una supuesta razón estética, en un ambiente donde la racionalidad es cuestionada. Las dicotomías tradicionales entre emoción y razón, o bien otras de carácter más amplio, como cultura y naturaleza, dividen las facultades del hombre, a favor de una supuesta fragmentación, en ocasiones hasta esquizoide, de la vida. Lo estético es una manera de regresar a las capacidades comunes de los hombres de explicarse el entorno sin falsas salidas objetivas

o científicas. Hemos insistido en que la estética, en concreto la experiencia estética, posibilita, por un lado, la capacidad de aprehender la realidad a través de los canales que nos proporciona la sensibilidad (los sentidos y las emociones) y, por otro, la activación de la capacidad del hombre de autoconstruirse. Al respecto Chantal Maillard, nombra a esta nueva condición como razón estética y la define como sigue: *“La razón estética es una **actitud** que permite dar cuenta de la comunicación, a nivel sensible, de todos los elementos que intervienen en los sucesos que forman esa trama a la que denominamos realidad, consciente, quien adopta dicha actitud, de que **la realidad no es lo otro que ha de ser aprendido, sino aquello en cuyas confluencias nos vamos creando**”* (Maillard, 1998: 12). El cuestionamiento de la racionalidad es evidente en las nociones de actitud y de realidad. La razón no es más el espacio privilegiado de la verdad, sino de una actitud reflexiva de que las cosas no son como solían ser. Esa actitud es tan sólo una pose, una toma de postura, nunca definitiva ni de principios rígidos. La razón estética es un campo de posibilidades, cuya fuerza estriba en su flexibilidad. Asimismo, esta actitud conduce a relativizar la idea de realidad, no ya como lo que está fuera del hombre y que responde a leyes propias, sino a la realidad que él mismo es.

En este sentido, quien ingresa a una experiencia estética produce una impresión sensible que lo ayuda a autoconstruirse en dos dimensiones: en la de la **repetición** y en la de la **transformación**. La dimensión de la repetición lo es también del recuerdo, ¿quiénes somos?. Es el ámbito de la existencia propia y se refiere a una realidad absoluta que existió como tal. De alguna manera refuerza nuestros hábitos particulares de ver al mundo y, por lo tanto, a la cultura. Por otro lado, la dimensión de la transformación lo es de la posibilidad, ¿quiénes o qué no somos? Se trata del mundo revelado, relativo y siempre por existir, aunque no es condición necesaria su actualización. Perturba la cultura, al principio se muestra caótico, porque abre un abismo de posibilidades inagotables, aunque casi siempre es absorbido por ésta. Entendida en sus dos dimensiones, la experiencia estética, nos permite distanciarnos o diferenciar los sentimientos propios y los actos de conciencia colectivos, con la finalidad de tomarnos en serio a nosotros mismos, esta distancia es el resultado, hemos insistido en eso, del mecanismo maquina del cine que no ha hecho otra cosa que transfigurar las formas del mundo objetivo y de la vida diaria.

Ahora bien, la estética, incluso en acercamientos filosóficos o literarios, se ha considerado como pura receptividad (*aisthesis*) en función de un texto (*poiesis*) bello por sí mismo, cuyo efecto moral libera al público de sus deseos más reprimidos (*catharsis*). Con esta tríada, una vez más nos hallamos con la idea de escindir las sensaciones y pensamientos del sujeto de la experiencia, nos habla de una ambivalencia no resuelta, de una experiencia estética como un acontecimiento autorregulado (microcosmos) limitado al valor de lo bello, o bien, una experiencia estética potencial, transgresora de otros tipos de discursos no estéticos. Esta ambivalencia la intentó superar uno de los principales representantes de la Escuela de Frankfurt, Theodor W. Adorno<sup>7</sup>. El concepto de **negatividad estética** del filósofo, permite reformular la noción de experiencia estética, así como sus lazos con la comprensión y la distinción entre la experiencia propiamente estética y otras experiencias, igualmente sensibles, como las propiciadas por el comer, ver la televisión o ir a un concierto de rock.

El estudio de Adorno está inmerso en la comprensión y la caracterización del arte moderno y desde ahí pretende explicar la diferencia entre lo estético y lo no estético. Aquí encontramos la primera caracterización de la negatividad de la experiencia estética, pues sólo se aprehende en su relación negativa con todo lo que no es estético, **la singularidad de la experiencia reside en su singularización.**

Cuando nos referíamos a la teoría de la semiosfera de Yuri Lotman donde los espacios semióticos se diferenciaban precisamente por lo que no son, de alguna manera estaba presente esta idea negativa de la singularización de los diversos sistemas semióticos existentes en la cultura. De igual manera, los límites y lo específicamente estético es un campo delimitado, en un primer momento autónomo de otros, pero no independiente como lo afirmó Mukarovski, sin embargo, la experiencia estética posee una lógica propia del modo de representar y percibir el mundo, muy distinta a la de la vida cotidiana, precisamente aquí hallamos su segunda característica negativa: **la de oponerse y criticar a la realidad exterior.** El cine, y el resto de las artes, manifiestan potencialidades, capacidades e ideas que no están aún realizadas en la sociedad, o bien, son imposibles que se realicen. La imposibilidad de concreción lleva a la experiencia estética a preservar su condición, su “pureza”, por su indiferencia social.

---

<sup>7</sup> Adorno, T.W. (1980). **Teoría estética.** Taurus. Madrid.

La crítica principal a esta idea de Adorno se centra en el olvido de un elemento fundamental de toda experiencia estética: el placer, así la crítica negativa, lejos de constituirse como estética, se presenta como moral.

Sin embargo, hay que recordar la preocupación de Adorno por lo social, pues él deja de lado el placer no por tradición filosófica, al contrario, está convencido de la idea aristotélica de que en el plano de la experiencia estética el hombre obtiene placer de cosas o de situaciones que fuera de esta esfera nos causarían displacer. Más bien, la omisión a la noción de placer apunta a la realidad social que identifica placer estético con el ocio definido por las normas sociales, es decir, el placer como alivio compensador. Esta aclaración es pertinente porque establece una distinción entre el placer generado por las artes (incluimos el cine) y el suscitado por las industrias culturales (excluimos el cine). En el siguiente cuadro se explican las diferencias de uno y otro placer, sin embargo no estamos de acuerdo en la forma como Adorno nombra al placer generado por los medios: **sensible**, pues la sensibilidad para este trabajo ha sido entendida con relación a los vínculos sociales, personales y cognitivos que el espectador establece entre él y el film. Pero, respetamos la noción de lo sensible de este filósofo, con la aclaración hecha.

<b>Placer sensible</b>	<b>Placer estético</b>
Generado principalmente por los medios de comunicación	Generado por las artes
Se caracteriza por la imitación y la repetición	Se opone al carácter repetitivo
El espectador lo busca como distracción	El espectador lo busca como un proceso negativo, fuera de su cotidianidad
Componente principal: dominación del mecanismo de identificación automática <sup>8</sup>	No se puede identificar o reconocer. La comprensión encuentra uno de sus límites. Se trata de un proceso

A primera vista esta distinción parece adolecer del problema de la Escuela de Frankfurt, mencionado insistentemente: su postura elitista frente a la cultura de masas. Sin embargo, no se está planteando una experiencia estética sólo a disposición de unos cuantos iniciados o educados, por el contrario, se pone énfasis en el carácter procesual de la experiencia estética para convertirla en un objeto de reflexión que suscita un placer específico. Asimismo, la experiencia estética no es ajena a las experiencias extra-estéticas

<sup>8</sup> No en términos psicoanalíticos. La identificación aquí tiene que ver con los procesos cognitivos activados por el espectador de manera automática, sin esfuerzos de comprensión, ni mucho menos, reflexivos.

como muy bien lo mencionó Mukarovski, es más, toda experiencia estética a la vez que niega otras determinaciones extra-estéticas, las necesita en su origen. De esta forma, se está reconociendo los lazos entre lo estético con lo no estético, es decir, entre la esfera del arte y la esfera de lo social. Al parecer, Adorno lucha contra un placer superficial a cambio de uno negativo, cuya esencia estaría en trascender el objeto para valorar los sentimientos y las ideas que representa.

Otro aspecto importante de esta distinción se refiere a los mecanismos de comprensión. Mientras que en un mensaje publicitario transmitido por televisión, los procesos afectivos y cognitivos son automáticos, es decir, fácilmente se reconoce el sentido del contenido y los recursos expresivos, en la experiencia estética la comprensión es negada, pero el espectador necesita ir en su búsqueda, lo cual se revela como una característica más de la negatividad: *“La experiencia estética es un acontecimiento negativo porque es una experiencia de la negación (fracaso, subversión) de la comprensión, que sin embargo está obligada a intentar”* (Menke, 1997: 47). **La búsqueda de la comprensión estética tiene como condición su fracaso.**

Para profundizar más en esta característica negativa de la comprensión, nos remitimos una vez más a la semiótica, en concreto al funcionamiento de los signos tanto en una experiencia sensible (en términos de Adorno) como en otra estética. Los actos de comprensión sensibles o no estéticos se caracterizan, insistimos, por su carácter automático. Este carácter proviene de convenciones fuertemente arraigadas en una comunidad, es decir, la comprensión sensible depende de un código, así la relación significante-significado es automática por mediación del código. Los signos son lo que son porque están determinados por el contexto social, por lo tanto, las experiencias de este tipo son intemporales (la lengua lo es) y teleológicas (el fin último es la comunicación efectiva). La publicidad televisiva siempre respetará al máximo las convenciones visuales, sonoras y narrativas porque su finalidad es crear un mensaje diáfano, sin “ruidos” en la comunicación. Se puede objetar que la publicidad constantemente “rompe” los esquemas que ella misma ha construido, sí, pero siempre en los márgenes de la persuasión y nadie puede persuadir con mensajes complejos o que de manera consciente busquen la incomunicación, al menos que se trate de una nueva retórica de esencias y formas que de manera indirecta haga referencia a las *cualidades* de un producto y sea entendida por un

público ligado al consumo artístico. En términos de Martín Arias, la publicidad no genera una experiencia estética, aunque sí sensible, porque no introduce *“la confusión, el ruido, la descodificación equívoca y polivalente”* (Martín Arias, 1997: 88).

En cambio, los actos de comprensión estéticos, aunque destinados al fracaso, se distinguen por su carácter procesual, sólo en duración existen pues desautomatizan las relaciones unívocas entre significante y significado. **No se trata de la libre interpretación, en la comprensión estética no comprendemos otra cosa, sino de otro modo.** La relación significante-significado se reformula, ya no como una relación necesaria para originar la significación, sino se concibe como una **oscilación** entre la percepción y el sentido. Los signos estéticos tienen contextos desplazados que contrarian la comprensión automática, proyectando un proceso interminable de significación. En suma, la experiencia estética construye un mundo de fragmentos, de múltiples perspectivas. Esta condición negativa no debe confundirse con la idea de polisemia, sino que está ligada a la dinámica interna de que cada acto de comprensión es una condición fundamental de la experiencia estética, es decir, se trata de la condición del fracaso de la comprensión automática.

#### 5.4. Análisis

Estamos en la sala de cine, somos unos espectadores más del mundo. Comienza el espectáculo de la máquina y el sentimiento, el reino de las sombras provoca en nosotros el primer estado de placer: sabemos que el cine no es la vida, pero aceptamos la irrealidad de la realidad del film.

Ingresamos, por un acto de voluntad, en una experiencia diferente a la del resto del día. Entre el sentarnos en la butaca y el momento de apagar las luces de la sala, conjeturamos acerca del título, del director, de la temática, de lo que hemos leído sobre el film. La experiencia estética, sorpresivamente, se revela ante nosotros, ¿o dentro de nosotros? La película atrae todos los sentidos - primera relación - pero también ponemos en juego un estado de conciencia racional que nos permite estructurar el significado del film - segunda relación -.

¿Cómo vivimos estas relaciones? Gracias a una facultad humana, conocida como **sensibilidad**, pues nos permite reaccionar ante la realidad (incluida la de la pantalla) con toda nuestra carga emotiva e intelectual. El film no nos domina por su belleza ni tampoco

somos capaces de emitir juicios universales sobre él; por el contrario, la experiencia estética constituye un lazo social entre la película (objeto), el espectador (sujeto) y la cultura (canon).

Precisamente, el tema del nacimiento de la cultura, el amanecer del hombre en términos del propio Kubrick, es tratado por la primera película analizada en este último capítulo. El film explica, sin diálogo, sin narrativa clásica y sin más recursos que la puesta en cuadro, en escena y en serie, las capacidades del hombre de pensar y de desarrollar habilidades como resultado de cambios en el ambiente y en las relaciones con otros hombres. En tan sólo 20 minutos, **2001, una odisea del espacio**, expone los vínculos entre naturaleza y cultura como la única garantía de sobrevivencia de la especie humana.

La segunda película analizada es un claro ejemplo del sentido obtuso barthesiano, de la forma por encima de la narrativa, del disfraz que esconde un significante sin significado, pero es capaz de generar una fuerte experiencia sensible. Se trata de la última película de Kubrick<sup>9</sup>, **Eye Wide Shut** (Ojos bien cerrados) y, en concreto, de una secuencia altamente hipnótica, lograda por el uso virtuoso de la *cinematografía*.

En función de lo dicho en los párrafos anteriores, los análisis de las películas seleccionadas tienen los siguientes objetivos:

- Explicar la experiencia estética que genera el cine mediante el sentido obtuso y el *punctum* tanto para recordarnos el carácter de nuestra existencia como para comprenderla de otro modo.
- Entender cómo la experiencia estética del espectador de cine es inefable e incierta por la falta de univocidad en las relaciones significante-significado.

**En el análisis, aunque se hace referencia al relato, no se emplearon categorías narrativas, pues basta recordar que el sentido obtuso contrapuntea cualquier intento de representación del mundo, lo niega y lo evidencia, por eso se trata de una forma enigmática, pero perfectamente explicable.** En este sentido, paralelo a las explicaciones culturales y artísticas de las tres películas, se utilizó un lenguaje muy descriptivo que dio cuenta de las categorías cinematográficas pertinentes en cada análisis.

---

<sup>9</sup> Es evidente la selección muy personal de estos filmes, justificada en la medida de que se trata de una experiencia de la relación del sujeto espectador con él mismo.

#### 5.4.1. 2001, una odisea del espacio o el tratado del origen de la cultura

**Ficha técnica:**  
Stanley Kubrick  
**2001, A Space Oddissey**  
(2001, una odisea del espacio)  
Estados Unidos e Inglaterra, 1968

Si este capítulo dio origen al presente trabajo, se podría afirmar que este film fue el motivo de la temática que nos ha ocupado a lo largo de la tesis. La historia comenzó así: en una tarde asistí al cine para ver la película del director neoyorkino en el momento en que se realizaban homenajes póstumos a Kubrick (1999), conocía la importancia de la obra y más o menos tenía la idea de la temática. Me senté en la butaca, las primeras imágenes aparecieron tras casi tres minutos de pantalla en negro y música de fondo. Mostraban paisajes desolados, como negando la posibilidad de movimiento del cine. Un letrero anunció la división por capítulos de la película, tal vez respetando su origen literario (**El centinela** de Arthur C. Clarke): **El amanecer del hombre**. A partir de ahí las imágenes adquirieron un carácter descriptivo (plantas, animales, el Sol y la Luna) hasta que mediante un juego de campo-contracampo aparecieron dos grupos rivales de simios, tal vez el naciente *Australopithecus*. No hay diálogos, pero sí sonidos; no hay palabras, pero sí gemidos; no hay hombres, pero sí sus orígenes.

Los primates tienen dos posibilidades: matar o morir, comer o servir de alimento. Sin embargo, la mayor amenaza, que incluso provoca que se unan, es la presencia de sus pares. ¿A qué vienen? A beber del pozo de agua, ¿del pozo del más violento? Por número y fuerza, el segundo grupo de primates se apodera del agua prácticamente sin resistencia, únicamente se escuchan gritos lastimeros por la pérdida.

En las siguientes tomas, la ciencia-ficción apareció en forma de monolito rectangular, figura que contrastó con el paisaje por su angulación perfectamente simétrica. Las formas caprichosas de la naturaleza no alcanzan tanta perfección, aun con todas sus posibilidades azarosas de apariencia externa. El monolito, sencillamente, no es de este mundo: es un enigma.

El monolito produce cambios en la suerte de los simios, al principio desconcertados, lo examinan con su única y elemental posibilidad: lo ven, lo tocan y lo huelen. Se

acostumbran rápidamente a él, un fundido a negros nos recorta elípticamente el tiempo. Al amanecer el monolito no está, pero ha dejado la semilla de la civilización.

El primate dominante del grupo desterrado, se despierta para hurgar en la tierra, cerca de él llaman su atención los huesos de un mamífero mediano. El primate observa detenidamente los huesos, descubre algo: **el pensamiento práctico**. Representa en su mente una potencia de uso de los huesos: una extensión del brazo, de la fuerza. Ha descubierto la primera herramienta mortal. Con el semblante alterado, toma un hueso grande y comienza a golpear el piso; corte y se ve un animal caer, corte y se ve el origen de la civilización en el rostro desfigurado de un primate, corte y la cámara retrasa el movimiento natural para que los espectadores nos emocionemos con esta bella metáfora del origen de toda civilización.

El desenlace de esta primera parte es obvio, los primates tienen comida de sobra y, fácilmente, recuperan el pozo de agua. Matan al resto de los mamíferos superiores para alimentarse, mientras tanto a sus pares los agreden, los destierran, ya no importa ni el número ni la fuerza, por una sencilla razón: tienen un arma a la que saben darle un uso.

**Sencillamente han aprendido a abstraer, a simbolizar, a nombrar el mundo.**

Justo en el momento en que la realidad representada tomó forma de cine (la cámara lenta, los intercortes, la presencia de la música), recibí una flecha azarosa que hirió mis sentimientos, un escalofrío recorrió todo mi cuerpo. Algo había perturbado la película en mí: mi sensibilidad acerca del origen y de la autodestrucción del hombre, de la cultura como generadora de vida, pero al mismo tiempo portadora del fin de la humanidad. La contradicción vida-muerte desplazó los significantes cinematográficos hacia una comprensión distinta del mundo, conmovió mi sensibilidad en el lugar preciso y se reveló, sin esperarlo, una explicación de mis inquietudes más personales.

Por ahora, describamos la secuencia de manera detallada para después dar cuenta de los vínculos película-cultura en un nivel cognitivo y sensible a la vez.

**Descripción de la secuencia El amanecer del hombre (*The Dawn of Man*).**

**0:00:00-0:02:51.** Pantalla en negros. Música de fondo mezclada con algunos sonidos de sintetizador.

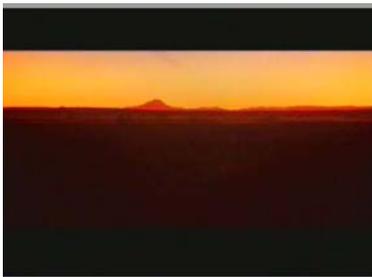


Inicio de la secuencia *El amanecer del hombre*.

**0:02:51.** Aparece el logotipo de la MGM. Silencio. Negros. Inicia la película acompañada de la famosa pieza musical **Así hablaba Zarathustra**. Aparecen unos planetas alineados. La cámara en movimiento ascendente. Título de la película. Negros.



**0:04:36.** Inicia formalmente la primera secuencia, **The Dawn of Man**. Cámara fija, casi imágenes fotográficas tomadas con lente normal o gran angular. Sonidos diegéticos. Las tomas tienen una duración entre cuatro y seis segundos. Se trata del amanecer de un día. Se muestran diversos paisajes en planos abiertos. Sólo una imagen comienza con un ligero movimiento ascendente de la cámara.



**0:06:12.** Toma 14, aparece por primera vez un simio. Se pasa de paisajes desolados a la presencia de mamíferos: simios y una especie de cerdo salvaje o de oso hormiguero. Las dos especies conviven pacíficamente, ambas son presas de animales más fuertes. La cámara no cambia, tampoco el ritmo del montaje.

Los simios y la otra especie de mamíferos hurgan en el suelo, entre la hierba buscan comida. El sonido sube, sobre todo, los gemidos de los simios. Hay restos de mamíferos muertos.



**0:07:06.** Primer gruñido de un simio a un oso hormiguero.



**0:07:27.** Un leopardo salta a la espalda de un simio. Lo mata para comérselo. El símbolo es claro: el hombre-presa.



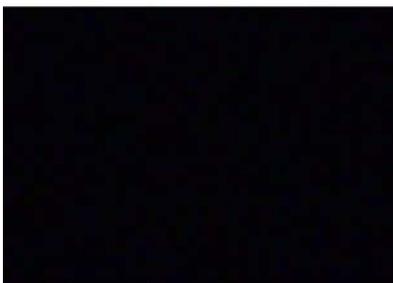
**0:07:43.** Negros. Termina primera parte. Se trata de un inicio netamente descriptivo, no hay relato, sólo la puesta en escena de la naturaleza, hechos de sobrevivencia. Como si fuera un documental, el regreso del cine al cinematógrafo en palabras de Metz. Continúa el mismo tratamiento. Aparece un pozo de agua.



**0:08:25.** Presencia de un nuevo grupo de simios. Se encuentran frente a frente con el primero, pelean por el pozo, sólo gemidos, no hay agresiones físicas.



**0:09:51.** Negros. Termina la segunda parte. Se esboza un conflicto narrativo. Un cambio en el estado de equilibrio inicial: la llegada de otros simios y la expulsión de los primeros. Otra vez imágenes fijas del entorno. Un leopardo mató a una cebra. Es casi el anochecer. Los simios se resguardan bajo las faldas de un cerro que no llega a formar cuevas, sólo riscos abiertos.



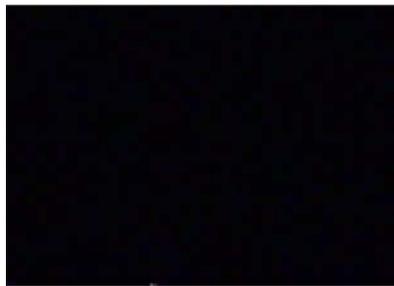
**0:10:37.** Primeras tomas cerradas de los simios. Contrapicado. En el fondo se escuchan los rugidos de un felino, los rostros de los simios los muestran alertas y temerosos.

**0:11:30.** Acercamiento al rostro de un simio.



**0:11:38.** Negros. Temerosos de la noche, los simios se resguardan, pues son presas fáciles para otros mamíferos.

Amanece nuevamente. Se escucha un sonido, como de viento o instrumento de viento, un tipo de melodía espiritual. Un simio despierta, gruñe. El resto del grupo se despierta.



**0:12:19.** Aparece por primera vez el monolito. Destaca por la regularidad de su figura: un rectángulo. El material también se distingue. Los simios lo rodean, le gruñen. En un momento, desaparecen los sonidos diegéticos de los gruñidos, pero no así su articulación visual, en su lugar, se escucha música. Un simio, dubitativo, se anima a tocar el monolito, retrocede, nuevamente lo toca, otros también lo hacen, lo olfatean, pierden el temor. Se escuchan cantos melódicos.



**0:14:23.** Toma en contrapicado, al parecer subjetiva de los simios. La silueta del monolito destaca sobre el cielo de fondo, en perspectiva lineal, se ve en el punto de fuga a la Luna y al Sol. Corte directo del sonido.



Se regresa a las imágenes y al ritmo original.

**Los simios reaparecen. Un simio hurga en los restos óseos de un mamífero, tal vez un antílope. *Insert* de la imagen final del monolito como estableciendo una relación con la conducta del simio.**



**0:15:14.** Un simio observa detenidamente el esqueleto del antílope. Gira la cabeza en ambos lados mientras observa los restos. Aparece suavemente la música (**Así hablaba Zarathustra**). Cámara fija. El simio se acerca al esqueleto, toma un hueso de

aproximadamente medio metro, lo olfatea, golpea suavemente el resto. Cada vez lo hace con más fuerza y violencia. La secuencia dura 56”.



**0:16:10. Contrapicado. Se ve el cielo, el brazo y la mano del simio con el hueso, entran a cuadro en cámara lenta. El simio se pone de pie, se convierte en hombre, y golpea violentamente los huesos. La música sigue creciendo. Destruye el cráneo. Corte directo a un oso hormiguero mientras cae, otro intercorte similar más adelante. El hombre, gracias a la herramienta convertida en arma, pasa de animal de presa a depredador. Acercamiento al rostro violento del simio. La secuencia se desarrolla en cámara lenta, termina de destruir el esqueleto. Al final, coincide con el ritmo de la música, exhausto el simio lanza el hueso.**





**0:16:53.** Regresa la tranquilidad de las primeras imágenes. Aparece un simio con el hueso y un trozo de carne cruda. Come. El grupo también come. Los simios jóvenes examinan un hueso (¿aprendizaje?). Anochece. Corte



**0:18:01.** Los simios armados con huesos se enfrentan al grupo que los despojó del pozo. Cuando atacan lo hacen erguidos. Cada vez se parecen más al hombre gracias a la condición de la herramienta, de la abstracción de su uso y de su poder para cambiar la suerte de la humanidad. Matan a un simio del grupo oponente. Recuperan el pozo.



**0:19:36.** Un simio en señal de triunfo lanza el hueso al aire. La cámara lo sigue en movimiento lento. Corte, aparece una nave espacial con una figura similar al hueso.



**0:19:47.** Fin de la primera parte<sup>10</sup>.

<sup>10</sup> En total el film está dividido explícitamente en tres grandes episodios: 1) El nacimiento del hombre; 2) Misión a Júpiter; 3) Júpiter y más allá del infinito. Podríamos inferir uno más entre el primero y el segundo: El viaje a la luna.

Es importante resaltar algunos puntos de esta descripción analítica de la película. En primer término, sorprende el inicio: pantalla en negros, recurrir a explicaciones simbólicas parece ser obligado: se trata de una visión poética antes del origen del universo donde sólo existía la contradictoria *presencia de la nada*. Sin embargo, aquí preferimos acercamientos más cinematográficos, pues Kubrick era un verdadero creador de situaciones hipnóticas gracias a su capacidad de articular los elementos de la imagen, del sonido y de la sucesión. En el fondo, las películas de este director estadounidense son memorables por el uso de la banda sonora, en concreto por la manera en que adaptó a sus filmes la música clásica y algunas de carácter popular. La precisión para elegir la pieza musical correcta no sólo es notoria en **2001, una odisea del espacio**, sino también en **Naranja Mecánica** (Estados Unidos, 1971) y en **Barry Lyndon** (Gran Bretaña, 1975). Esa sensibilidad musical de Kubrick se transfiere en general al empleo de los efectos y de la manipulación de la voz, por ejemplo Hal, la computadora de 2001, metonímicamente es más voz que tecnología: grave, pausada, segura y confiable. En este sentido, la pantalla en negros del inicio de la película pretende que el espectador olvide por un momento la supremacía visual de los sentidos del hombre para conocer su entorno y se centre en un aspecto supuestamente secundario del cine, este es, en el sonido. ¿Si se ha experimentado tanto con la imagen y el montaje, por qué no hacerlo con el sonido?

Por otro lado, la cámara prácticamente no se mueve. Kubrick optó por una cámara, diríamos, fotográfica, más que una cinematográfica, como si deseara reproducir instantáneas de la naturaleza, por eso, las tomas duran tanto tiempo, para que el espectador descubra el misterio del amanecer del hombre. Como hemos dicho, las imágenes son más descriptivas que narrativas, sólo el montaje deja entrever un sencillo relato: la recuperación del pozo perdido. Sin embargo, después de tanta negación de las posibilidades creativas del aparato cinematográfico, justo donde la revelación del origen del hombre se muestra al espectador, Kubrick explota su virtuosismo cinematográfico: la articulación entre la cámara lenta y el montaje de choque eisensteiniano. Al igual que en la famosa secuencia de la Escalera de Odesa del **Acorazado Potemkin** (Eisenstein, Rusia, 1925), mediante la yuxtaposición secuencial de dos elementos diversos, se construye un concepto, una revelación para el espectador. En el caso del director ruso, el despertar de

la conciencia del proletariado, en el caso de Kubrick, el despertar del pensamiento abstracto del hombre.

En lo referente a la música, sabemos que la banda musical fue comisionada para ser compuesta por Alex North, pero durante la edición, utilizó música clásica. Una decisión muy atinada, pues mientras que **El Danubio Azul**, acompaña a las naves en el espacio, simulando un baile de vals, **Así hablaba Zarathustra**, inspirada en las palabras de Nietzsche, acerca del ascenso del hombre a la esfera reservada a Dios, tiene un fuerte impacto en la secuencia, titulada precisamente de esa manera. Estas dos obras de Johann Strauss presentan dos usos: la primera formal, pues marca el ritmo de algunas secuencias del film, la segunda, simbólico: el simio convertido en Dios del reino animal, es decir, en hombre.

Metáfora y forma cinematográfica se unen en uno de los instantes de mayor síntesis de los conceptos-imagen que hacen referencia a un sinnúmero de tratados del origen de las especies, en tan sólo veinte minutos. Pero lo más admirable de todo, es que no lo esperábamos, se trató de una presencia sorpresiva que en un primer momento nos obligó a tener una respuesta corporal y, después, nos hizo comprender la complejidad de la cultura.

### **Kubrick, el teórico cinematográfico de la cultura**

Cuando la forma cinematográfica se liga con un tema de trascendencia para el hombre, el resultado es una película no sólo artística, sino también didáctica. Los aprendizajes que pueden mostrar las imágenes y sonidos en el cine dependen de dos elementos: la cantidad de información y el tratamiento ideológico de esa información. Spielberg es el mejor ejemplo del nuevo tipo de maestros norteamericanos de finales del siglo XX en su país: si la gente no sabe su historia, entonces enseñémosla en el cine. Películas como **La lista de Schindler** (1993) y **Rescatando al Soldado Ryan** (1998), son los ejemplos más recientes de este polémico director. No dudamos de la información ni de los datos investigados para escribir el guión, sin embargo, el tratamiento ideológico, ceñido a relatos personales voluntaristas donde el contexto socio-político desaparece, convierten a Spielberg, por lo menos, en políticamente sospechoso. En el lado opuesto, se hallan los filmes militantes, con una clara postura política sobre los acontecimientos sociales en una

época y lugar determinados, no obstante, los extremos ideológicos conducen al autoritarismo (Hitler prohibió el arte abstracto). En cambio, Kubrick sólo describe formalmente, poetiza acerca de un hecho que bien a bien no sabemos cómo ocurrió. No se trata del justo medio, sino de huir de una absurda confrontación ideológica que pretende imponer una verdad, un modo de pensar mediante la *educación* cinematográfica. Tan sólo traza una interpretación sin apostar por el mejor de los mundos posibles, sin promesas del paraíso ni castigo a los miserables. Para ello recurre a la información científica más seria, aunque en este terreno la conjetura aún no adquiere los niveles de certeza que se desearía, Kubrick muestra **el despertar del hombre** en tanto que es capaz de abstraer, de crear cultura, por eso vive en grupo.

El desarrollo cultural se evidencia en pequeños detalles de carácter sociológico y biológico. Kubrick, de director pasa a ser un sociobiólogo, pues combina las ciencias sociales y la paleontología para explicar las bases culturales y biológicas del comportamiento humano, evidenciados en una serie de objetos o de acciones significativas en la secuencia analizada:

- El primate presentado por Kubrick parece ser el eslabón entre el *Australopithecus* y el *Homo Habilis*, es decir, una especie que evolucionó por el empleo de utensilios hace unos 4 millones de años, incluso en el film, los científicos determinan esa edad al monolito.
- El descubrimiento de la primera **herramienta** se muestra en pleno uso. Todavía sin la habilidad refinada por el pulgar para moldear los materiales, la herramienta permite a este hombre primitivo transformarse de herbívoro a carnívoro, de presa a depredador. Ahora bien, el monolito anuncia en la película momentos precisos de la evolución del hombre. Esta evolución está representada: por una herramienta (el hueso), la transformación de Hal en una inteligencia tirana, el nacimiento del nuevo hombre al final del film.
- **Bipedismo**, después de la aparición del monolito y del uso consciente del hueso para comer o defenderse en la escena donde el primer grupo recupera el pozo de agua, estos nuevos hombres se ven erguidos, ahora armados con huesos, a diferencia del otro grupo donde todos permanecen con las extremidades superiores en el suelo. El hombre erecto desarrolla el cerebro, en tamaño y en capacidad

simbólica, gracias a la relación que existe entre el pensamiento abstracto y la liberación de las extremidades superiores. El hombre bípedo se sostiene por la singular figura en “S” de su columna vertebral que da soporte a cabeza y pies.

- Otro dato destacable de carácter social, es la convivencia en grupos pequeños, no sólo para protegerse unos a otros, sino también para acompañarse. Esta incipiente **tribu** comparte las primeras representaciones culturales, hecho evidente en la transmisión de información tanto a las generaciones jóvenes como a los pares, de lo contrario, ¿cómo fue que un grupo de simios se armó con huesos? Es obvio que una representación fue compartida, transmitida de alguna manera para dar lugar a un sistema de costumbres, lenguaje y transmisión de conocimientos ahora conocidos como cultura.
- La secuencia resume tres estados del conocimiento: el conocimiento sensorial que produce estímulos perceptuales (al caer la noche, los simios ven aterrados a su alrededor, sienten miedo y por eso se arriman unos a otros); el conocimiento subjetivo, sentido de sí mismo (después del descubrimiento del hueso como herramienta, se establece una clara jerarquía entre el simio que hizo el hallazgo y los otros); el conocimiento social, comunicable a otros (en el film no se muestra, pero suponemos que ocurrió).

En este trance, el hombre también se vuelve peligroso para él mismo. Mata para dominar a los pares, en el germen de la inteligencia y de la lucha por la supervivencia, se encuentra, paradójicamente, el germen de la destrucción de la cultura. Esta secuencia, sin diálogos, sin texto, sin cultura literaria, sólo visual, plantea la contradicción del origen del hombre como creador y destructor de su vida y del entorno. La cultura representa la supervivencia del hombre, pero es común que también destruya ya no sólo a sus pares, sino a todo el medio natural que lo rodea.

Ésta sin duda será una temática recurrente en las siguientes secuencias del film, revisemos algunas. Hal, la computadora, es otro ejemplo de supervivencia. El error que comete y hace abortar la misión de la nave, la llevan a su muerte (la desconectan), pero suplica por su vida. Por otro lado, es ambigua la relación con los humanos, que en última instancia son salvados no por la inteligencia, sino por el cuerpo. Hal está indefensa,

precisamente, porque sólo es cerebro sin cuerpo<sup>11</sup>, no tiene movilidad. Los sentimientos de la computadora, como los del hombre, son contradictorios y, como dice la creadora de los precogs en **Minority Report**, cualquier especie cuando ve amenazada su integridad, se defiende. Es un principio de supervivencia y eso hizo Hal.

Finalmente, el monolito siempre marca el inicio de algo, tal vez por eso hay tantos cumpleaños<sup>12</sup>: el inicio del hombre, la aparición de la inteligencia artificial con sentimientos (la entrevista que desde la Tierra le hacen a los astronautas está encaminada a revelar las decisiones de carácter ético de Hal), el desenlace que muestra otro amanecer del hombre.

#### 5.4.2. **Eye Wide Shut: forma cinematográfica y experiencia estética**

**Ficha técnica:**  
Stanley Kubrick,  
**Eye Wide Shut**  
(Ojos bien cerrados)  
Estados Unidos y Gran Bretaña, 1999

Éste fue el último film del provocador director neoyorkino. Provocador en cuanto al empleo de la técnica cinematográfica y también por los tratamientos que le dio a temáticas ya en sí mismas polémicas: la violencia, el poder y el sexo. En **Eye Wide Shut**, Kubrick confirma su tendencia a discutir los miedos de la sociedad, se refiere particularmente a la infidelidad en la pareja occidental. De manera recurrente, pero siempre desde perspectivas diferentes, el tema aparece a lo largo de la película y permite a los personajes fluir por un cauce común. Sobre esto regresaremos líneas más adelante, por el momento, nos centraremos en una secuencia **hipnótica**, pues como decía Canudo, esta secuencia obliga al espectador a experimentar una profunda capacidad de olvido de él mismo, un alejamiento del relato y una focalización en la forma, es decir, una experiencia del tercer sentido suplementaria a la narración, evidenciada en el disfraz y en la técnica cinematográfica. Para comprender este efecto hipnótico son insuficientes las categorías narrativas, por supuesto, admitimos que gracias a ellas nos interesamos y alcanzamos cierto nivel de inteligibilidad de la secuencia, pero son los elementos provenientes de la

---

<sup>11</sup> Más exactamente es la suma de las matemáticas y de la interpretación, su nombre significa: **H** = heurística, **al** = algoritmo.

<sup>12</sup> Hay cinco cumpleaños en la película: 1) el del hombre mismo; 2) el de la hija del Dr. Floyd; 3) el del astronauta Frank; 4) el de la computadora Hal; 5) el de Starchild.

puesta en escena, cuadro y serie los que punzan nuestra sensibilidad. Revisemos, pues, detalladamente la secuencia de la orgía en la mansión.

### Tiempo transcurrido de la película: 1:11:43<sup>13</sup>

#### Interior - Mansión -Madruga

Bill entra a una mansión lujosa. Adentro se pone una máscara. Hay unos cuantos diálogos fáticos entre él y los mozos que lo reciben. Se escucha una extraña música de piano, muy reiterativa y pausada (**Musica Ricercata II: Mesto, rigido e cerimoniale**). Precisamente, la música enmarca una ceremonia, un ritual. La cámara sigue a Bill a un salón grande, la decoración es muy lujosa. Hay dos pisos. En medio una alfombra roja sobre la que se desarrolla el ritual. Comienza la secuencia intensamente hipnótica, al parecer, consiste en un momento cinematográfico presentado como un evento real, pero tratado como un sueño.

Las personas que están alrededor de la alfombra roja visten grandes capas negras, en medio, una especie de sacerdote conduce el ritual (él está vestido de rojo), primero con una vasija de incienso y después con un báculo. Las mujeres se quitan la capa y se quedan sólo con una tanga. La cámara recorre en círculos a las mujeres, corte, la cámara recorre a los invitados, todos de negro y máscara. Continúa la ceremonia, las mujeres fingen besarse entre ellas.

Dos personas del piso superior voltean a ver a Bill, uno lo saluda, regresa el saludo. Las mujeres desnudas eligen al azar a alguien. Una selecciona a Bill.



---

<sup>13</sup> **Observaciones:** la secuencia tuvo un tratamiento digital, asimismo, la orgía marca el fin de una parte y el inicio de otra en términos narrativos: de un film acerca de la infidelidad, se pasa a un *thriller* de investigación. La secuencia dura 18 minutos.



### 1:18:01

La mujer advierte a Bill que él está en peligro, le ordena que se vaya, justo en ese instante, otro hombre se lleva a la mujer.

Cambia la música. En plano secuencia, Bill recorre la mansión, la gente tiene relaciones por todos lados, heterosexuales y homosexuales. Se trata de representaciones cuasi teatrales: unos actúan, otros ven.

La persona que saludó a Bill, lo observa, da instrucciones a una segunda mujer desnuda. Ella lo invita a un lugar privado, aparece nuevamente la primera y lo rescata, lo persuade nuevamente de que se vaya, Bill le pregunta quién es, no le responde. Si ella huye con él, la matan. Un mozo varón lo engaña, diciéndole que su taxista lo espera, para llevarlo al salón del ritual.



### 1:24:01

Inicia música. Bill está en el salón del ritual. Ve al hombre de rojo, flanqueado por otros dos vestidos de azul. Insert a los múltiples rostros de las máscaras. El hombre de rojo le pide la contraseña a Bill, la da (Fidelio<sup>14</sup>), luego le solicita la contraseña de la casa, la olvidó, pero no hay tal. Le ordenan quitarse la máscara, la cámara se mueve en círculos. Finalmente, le exigen desvestirse, Bill se niega, lo amenazan.



---

<sup>14</sup> Obra de Beethoven.



**1:27:16**

Cámara fija, rápido movimiento óptico de acercamiento, se escucha una voz decidida: ¡Alto!, se trata de la mujer que ha intentado ayudarlo. Murmullos de desconcierto, ella lo redimirá, más murmullos. Aceptan la inmolación, pero amenazan a Bill: no puede decir nada, de lo contrario atacarán a su familia.

Un hombre con máscara de pelícano se lleva a la mujer, Bill pregunta qué le pasará, recibe una respuesta ambigua. Fin de la secuencia.





El siguiente cuadro relaciona las acciones de los personajes con dos elementos de la forma cinematográfica, la duración de cada toma y la actividad de la cámara.

<b>Plano</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
<b>Duración</b>	31	34	32	11	3	17	33	8	11
<b>Cámara</b>	Móvil	Móvil	Móvil	Fija	Fija	Fija	Móvil	Móvil	Fija
<b>Plano</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>
<b>Duración</b>	34	15	6	6	7	18	42	41	18
<b>Cámara</b>	Móvil	Móvil	Móvil (óptico)	Fija	Fija	Fija	Móvil	Móvil	Móvil
<b>Plano</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24</b>	<b>25</b>	<b>26</b>	<b>27</b>
<b>Duración</b>	14	36	20	4	7	8	19	8	10
<b>Cámara</b>	Móvil	Móvil	Fija	Fija	Móvil	Fija	Móvil	Móvil	Móvil
<b>Plano</b>	<b>28</b>	<b>29</b>	<b>30</b>	<b>31</b>	<b>32</b>	<b>33</b>	<b>34</b>	<b>35</b>	<b>36</b>
<b>Duración</b>	23	5	10	7	17	9	5	12	30
<b>Cámara</b>	Móvil	Móvil	Móvil	Móvil	Móvil	Móvil	Fija	Móvil	Fija Móvil
<b>Plano</b>	<b>37</b>	<b>38</b>	<b>39</b>	<b>40</b>	<b>41</b>	<b>42</b>	<b>43</b>	<b>44</b>	<b>45</b>
<b>Duración</b>	18	21	19	6	7	6	39	15	17
<b>Cámara</b>	Fija	Fija	Móvil	Fija	Fija	Fija	Fija	Móvil	Móvil
<b>Plano</b>	<b>46</b>	<b>47</b>	<b>48</b>	<b>49</b>	<b>50</b>	<b>51</b>	<b>52</b>	<b>53</b>	<b>54</b>
<b>Duración</b>	6	2	2	2	2	8	8	5	13
<b>Cámara</b>	Fija	Fija	Fija	Fija	Fija	Fija	Móvil	Móvil	Móvil
<b>Plano</b>	<b>55</b>	<b>56</b>	<b>57</b>	<b>58</b>	<b>59</b>	<b>60</b>	<b>61</b>	<b>62</b>	<b>63</b>
<b>Duración</b>	2	15	21	23	6	19	5	13	7
<b>Cámara</b>	Fija	Móvil	Móvil	Móvil	Móvil	Móvil	Móvil	Móvil	Móvil

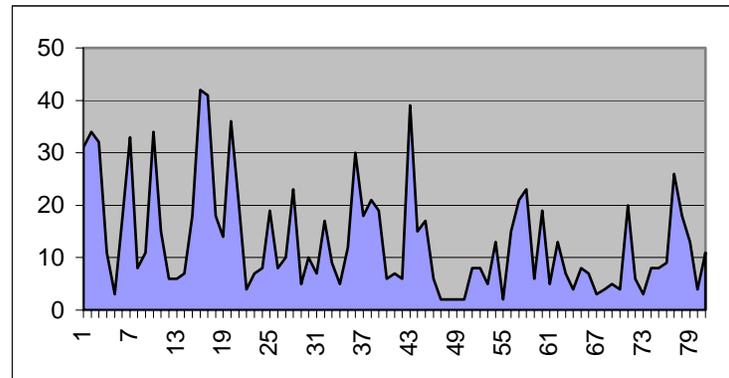
<b>Plano</b>	<b>64</b>	<b>65</b>	<b>66</b>	<b>67</b>	<b>68</b>	<b>69</b>	<b>70</b>	<b>71</b>	<b>72</b>
<b>Duración</b>	4	8	7	3	4	5	4	20	6
<b>Cámara</b>	Móvil	Móvil	Móvil	Fija Móvil (óptico)	Móvil	Fija	Fija	Móvil	Móvil
<b>Plano</b>	<b>73</b>	<b>74</b>	<b>75</b>	<b>76</b>	<b>77</b>	<b>78</b>	<b>79</b>	<b>80</b>	<b>81</b>
<b>Duración</b>	6	8	8	9	26	18	13	4	11
<b>Cámara</b>	Fija	Fija	Fija	Fija	Fija	Fija Móvil	Fija	Fija	Móvil

Del cuadro se pueden extraer los siguientes datos respecto al modo en que el tratamiento técnico de los elementos cinematográficos produjeron el intenso efecto hipnótico. Algunos críticos cinematográficos piensan que una de las virtudes de Kubrick era su cuidado y esmero para hacer una película, más de uno ha expresado lo bien que filmaba este director. Más allá de reconocerle estos méritos cinematográficos, aquí queremos mostrarlos en función de la experiencia sensible que movilizó esta secuencia. Los siguientes datos comentados nos pueden ayudar a esclarecer por qué algunos espectadores vivimos tan intensamente esos 18 minutos.

Según David Bordwell el promedio de duración de las tomas en el cine hollywoodense es de ocho segundos, pero Kubrick, a pesar de ser estadounidense, no se ceñía a los dictados del cine clásico. Incluso, para algunos sus películas fueron muy largas y el ritmo muy pausado. En esta secuencia, el promedio de duración de cada toma evidentemente está por encima de la media de Hollywood: 13.3 segundos, sin embargo el dato puede engañarnos, pues en los tres diálogos que hay en la secuencia se emplea un tratamiento tradicional (*master shot*), por lo tanto, el número de tomas breves aumenta considerablemente. El dato cambia si consideramos el tiempo ocupado por planos secuencias: 69%, es decir, 12.4 minutos de 18 en los que no hay cortes y la cámara está moviéndose al interior del cuadro. El ritmo, entonces se hace más pausado.

Básicamente hay dos grandes tratamientos en el ritmo: la secuencia inicia con largos planos secuencias descriptivos, mientras que la segunda parte, si bien no se separa de los planos secuencias, la duración de cada uno disminuye. El punto de división lo marca el momento en que el hombre de la máscara sospecha de Bill y ordena a la segunda prostituta que hable con él. En este sentido, el ritmo está definido más por el tiempo de los

planos secuencias que por la división de las tomas. Gráficamente, la secuencia se representa como sigue:



Se puede apreciar que los picos más altos se hallan en la primera parte y son más cortos en la segunda, no obstante, la tendencia en estos 18 minutos fue la de emplear grandes planos secuencias, siendo el de mayor duración de 42 segundos.

La mayor parte del tiempo la cámara está describiendo algún tipo de movimiento. En el 54% de las tomas se presentan movimientos tridimensionales, es decir, la cámara se emancipa tanto del punto de vista fijo como de los personajes para describir los ambientes, objetos y personas que se encuentra en su trayectoria, una característica propia del cine moderno francés.

Si, como hemos visto, el montaje propone al espectador determinados significados a partir de la yuxtaposición de la imagen, de la correlación de a-b-c, el plano secuencia aventura al público una manera distinta de relacionarse con la película. El plano secuencia requiere de una actitud contemplativa por parte del espectador, de una mayor participación que logre la atención sobre los múltiples aspectos que la imagen muestra. Por eso, el plano secuencia se construye con encuadres semi-abiertos y abiertos, el suspenso provocado por la falta de información que veíamos en películas como **Minority Report**, en el plano secuencia se transforma en una actividad mental intensa de construcción de relaciones simbólicas a partir de los recorridos tridimensionales de la cámara. Se trata de la máxima expresión de la realidad restituida a la que se refería Deleuze, pues, ausente la fragmentación del montaje, el espectador está obligado a deambular por sus propios miedos: la cámara muestra un mundo, el espectador se apropia de él.

Aunado a esta actitud contemplativa producida por el plano secuencia, existe otro elemento cinematográfico que causó el intenso efecto hipnótico: la música. Las reiteraciones rítmicas, lo pausado de la melodía y los tonos graves del órgano, nos envuelven en una atmósfera propicia para ingresar a una suerte de letargo placentero gracias a la experiencia cinematográfica. Este letargo está lejos de ser enajenante, por el contrario, se trata de una experiencia negativa en términos de Adorno, una experiencia alejada de la vida cotidiana que pretendemos comprender y aunque ya sabemos que este intento será infructuoso, al finalizar saldremos enriquecidos.

El plano secuencia tiene otra ventaja sobre el montaje: no toma partido, se trata de un registro sin aparente manipulación. Kubrick siempre se cuidó mucho en no banalizar ideológicamente sus películas por lo que eligió los recursos cinematográficos adecuados. En el caso de esta película, el recurso del plano secuencia exhibió el poder del movimiento de la cámara, al grado de la hipnosis.

En el cine contemporáneo hay otros ejemplos de este uso descriptivo del plano secuencia. Uno reciente es el de la película de Gus Van Sant, **Elephant** (Estados Unidos, 2003). A partir de los hechos violentos de las secundarias estadounidenses donde uno o dos estudiantes asesinan a sangre fría a sus compañeros, por ejemplo en Columbine, Van Sant hace una película profunda y reflexiva.

El tratamiento formal elegido, pensamos, fue la clave para evitar una película de denuncia. Gracias al plano secuencia Van Sant sólo describe la vida de varios estudiantes típicos, roza los modos en que se relacionan, sin dramatizaciones, pero tampoco los codifica. La cámara los sigue por extensos pasillos, salones y casas, prácticamente se trata de una *road movie* a pie, ¿qué logra con esto?, mostrar el carácter ordinario de sus vidas y contraponerlo con mayor intensidad a los absurdos hechos violentos. El resultado final es sorprendente porque ni los estudiantes que cometen el crimen reciben por parte del espectador el desprecio o la condena social, realmente eran tan ordinarias sus vidas que sus muertes sólo muestran la ligereza y banalidad de una sociedad en pleno acto de autodestrucción.

Otro recurso sin duda desconcertante fue el uso de las máscaras en la secuencia analizada de **Eye Wide Shot**. Sabemos que se puede participar de la orgía si se cumple con un ritual: ser invitado mediante la revelación de una clave de acceso, ocultar el rostro

con una máscara y no decir nada de lo que ahí ocurre. En una escena posterior, un amigo de Bill, Victor, le explica que todo lo que vio fue tan sólo una puesta en escena teatral, de ser cierto, las máscaras tendrían un significado coherente: ocultar la identidad de los actores durante la representación. Sin embargo, las máscaras nos impresionan por la inmovilidad de su expresión, por el congelamiento de un rostro triste, alegre o misterioso, por la caricaturización de las emociones reflejadas en una fisonomía imperturbable. En las máscaras hay algo más allá de un intento por ocultar la identidad, más bien, nos muestran una hipérbole de la miseria humana, nos conmueven porque es lo único que cubre a los cuerpos desnudos.

Existen otros disfraces, por ejemplo el vestido de los sacerdotes, para uno, rojo y para otros, azules, como estableciendo jerarquías. El sacerdote rojo conduce el ritual, el interrogatorio y acepta el sacrificio, sin duda, le ha sido otorgado un poder real durante la orgía.

Cuando Roland Barthes hizo referencia a la condición de disfraz del tercer sentido, lo hizo para superar los significados literales o simbólicos de la puesta en escena y encontrar el sentido de la película en los mínimos detalles de la imagen que le susurraron, de ahí la intimidad del **punctum**, un llamado seductor acerca de alguna preocupación vital para él. En el caso del protagonista fue el llamado de la curiosidad movilizado por la venganza de los celos, sin embargo, tanto ellos como los espectadores estamos conscientes que la realidad de una noche no puede ser toda la verdad y no nos queda más remedio que salir de nuestro trance.

### **5.5. Derivaciones del análisis**

Si el cine mostrara imágenes y sonidos perfectamente correspondientes a la realidad, éste hubiera desaparecido de la escena mediática de nuestros días y, tal vez, sería únicamente una valiosa herramienta en el estudio de la locomoción. Por suerte, lejos de representar el mundo según ciertas ideas pre-dadas, el cine no ha cesado de desplazar los signos estables de la realidad.

La flecha azarosa, el sentido resbaladizo y el fracaso de la comprensión de la experiencia estética son manifestaciones de nuestro ser en el mundo. Las percepciones, sensaciones y pensamientos derivados de la pantalla, nos relacionan con el conocimiento de nuestra

comunicación intersubjetiva que guardamos con los otros y con el ambiente. Los análisis de los dos filmes de Kubrick, también nos apoyaron en el proceso de comprensión de esas condiciones de la sensibilidad, lejos de una postura cómoda y hedonista.

Si bien el sujeto de la estética tradicional aspiró a gustar de la obra y el de la estética moderna a liberarse de su cotidianidad enajenante, el sujeto contemporáneo pretende comprender las relaciones personales o sociales que la experiencia estética le genera. Comprender la comprensión requiere de varias etapas, aquí entendidas en función del cine:

### **explicar-interpretar-juzgar-comprender**

Explicar el modo en que se constituye la experiencia estética en el cine, partiendo de las coordenadas espaciales y temporales del sujeto espectador y de la forma cinematográfica. Interpretar una intencionalidad con la que nos interesa comunicarnos en profundidad, pues la película ha dejado de tener sentido para fabricar sentidos. Juzgar es ejercer el juicio del gusto provocado por la experiencia misma de ver una película, pero no reducido a la dicotomía del me gusta o no me gusta, sino remitido a las emociones y a los pensamientos individuales que se generaron en el espectador a lo largo de la proyección. Finalmente, comprender qué sujeto soy en mi relación intersubjetiva con la película y, desde ahí, con el resto del entorno social y natural:

- ¿el sujeto de la cultura, el que sabe sobre las determinaciones sociales e históricas de un film?
- ¿el sujeto de la especialidad, el que conoce acerca del arte cinematográfico en específico?
- ¿el sujeto del placer, el que siente una suerte de júbilo frente a la película?
- ¿el sujeto de la memoria, pues la película trabaja en mí, se convierte en recuerdo, en experiencia de vida?

Sin duda sólo el último sujeto responde a la pregunta estética de fondo: ¿qué es lo que provoca nuestro interés de experimentar sensible e intelectivamente una película? Esa condición inherente al cine de poner en juego el pensamiento de una manera individual, concreta y sensorial que nos permite producir ideas mientras percibimos y sentimos los múltiples rostros de la forma cinematográfica.

Esta relación sensible de los seres humanos con el mundo, el profesor de la Universidad Autónoma de Barcelona, Gerard Vilar, la resume del siguiente modo:

*“Todo, de hecho, puede ser objeto de una experiencia estética gratificante o decepcionante tratase o no de obras de arte. Pero lo propio de la experiencia del arte es su capacidad de negar lo sólito y común diciendo algo diferente o de modo inesperado. El arte desordena nuestro mundo habitual y nos lo modifica, lo amplía o renueva. Pero no todas las obras de arte lo hacen de igual modo ni con la misma fuerza, ni con la misma razón”* (Vilar, 2000: 184).

La particularidad del arte cinematográfico en los dos filmes del director neoyorkino se hizo evidente en la inmovilidad extrema o movilidad constante de la cámara, en el empleo de la música (clásica y popular), en los intercortes metonímicos y en los planos secuencias descriptivos, que nos condujeron a pensamientos no mostrados en la pantalla, pero supuestos en ese juego de interrelaciones de las imágenes y sonidos con uno mismo.

## Conclusiones

### Cuando terminar es iniciar

Una tesis llega a comprenderse mejor como una buena película: justo al final. Es al final de la tesis y de las películas cuando la sensibilidad atrapada, el pensamiento incompleto y las ideas sueltas que surgieron durante el proceso, aparecen en forma de explicaciones más acabadas.

En este trayecto acompañado de teorías, análisis y, sobre todo, de películas, hemos procurado resolver motivaciones primitivas que el cine nos ha suscitado. Por resolver no nos referimos a un punto de llegada, sino a un punto de partida, a la apertura de una nueva ventana para estudiar el cine contemporáneo, para replantearnos lo que hemos pensado de él o suponemos saber de él.

¿Qué aportó la apertura de esta ventana para asomarse al cine? Una comprensión de este arte del siglo XX a partir de una postura estética, de la sensibilidad de quien **experimenta** de choque imágenes, música, movimiento para verse revolcado en un mundo intermedio entre la pantalla y sus deseos más personales.

El cine se experimenta porque se goza, aunque a veces también se sufre, pero es un *sufrimiento gozoso*. Asistimos a una sala cinematográfica en busca de preguntas y de respuestas, por eso gozamos o sufrimos desde la elección de la película, el título puede ser la motivación principal para elegir un film o dejarlo en el olvido. ¡Cuántas veces no hemos reprochado al título original o castellanizado, su engaño!

Otros deseos aparecen en el camino: el deseo de encontrarse con el rostro conocido, con el relato sorpresivo e inteligente, o bien, el deseo de una búsqueda cinematográfica; plástica podríamos afirmar, el de la cámara lenta, de los intercortes, del montaje reversible, de la iluminación, **esa plasticidad que se niega cada vez más a verse reducida a las determinaciones del relato**. Los cineastas contemporáneos han devuelto al arte cinematográfico su especificidad gracias al uso virtuoso de aquellos elementos que siempre han estado acompañando al cine como su parte fundamental y distintiva: el escenario y los

personajes (lo filmado), el papel de la cámara (el cómo se filma) y el montaje (el cómo se ordena lo filmado).

Un deseo más, aunque no muy común, el deseo de la exégesis que dio origen al análisis de las películas. Un encuentro entre pantalla y lenguaje, entre cine y escritura que nos permitió comprender en otro nivel las primeras sensaciones y pensamientos borrosos que las películas habían generado. No se trató de buscar respuestas sólo en las lecturas históricas de estos filmes, el reconocimiento de la experiencia estética, nos obligó a replantear nuestra postura respecto al objeto de estudio. Cuando se inició el deseo de la exégesis, también comenzó una apropiación por la forma cinematográfica, pues, nos parece que así lo hemos comprobado, la forma del cine contemporáneo está abriendo otros caminos en la generación del sentido.

El punto de partida estético tomó apariencia de recuerdo. Muchas películas, no sólo las analizadas aquí, nos han aportado un sentimiento o una idea en momentos misteriosamente precisos. El recuerdo es un enigma que reclama ser descifrado, pero el desciframiento no es sencillo, pues los recuerdos son personales e inciertos. La incertidumbre de los recuerdos hace que dudemos de ellos, en no pocas ocasiones solemos inventar escenas o hallar motivaciones donde la película no las propone. Para evitar las trampas de los recuerdos, pero a la vez, para rescatar de ellos la fuerza de la emoción como motor de un trabajo de investigación, recurrimos al análisis. El análisis no sólo permitió comprobar el recuerdo o corregirlo, sino también ayudó a descubrir una lectura estética de las películas vinculada con la forma cinematográfica. **Los análisis resultaron ejercicios indispensables para comprender la visión poco ordinaria que el cine propone de nuestro mundo conocido.**

Esa visión poco ordinaria está fundamentada en las posibilidades de la máquina-sentimiento cinematográfica que produce una nueva razón, aquí nombrada, logopática: de la sensación a la idea, de la idea a la sensación, del sentimiento a la idea, de la idea al sentimiento. Entre estos modos de conocer se halla la interrogación, es decir, las preguntas que nos obligaron a avanzar en la comprensión de las sensaciones, sentimientos e ideas originadas por el film.

La interrogación fue la constante en los análisis y ahora descubrimos, no hay que olvidar el carácter reversible en la comprensión de las películas y de la tesis, que se conjugó un problema formal con otro existencial. Los filmes aquí analizados, como explicaremos a continuación, se hallaron en el cruce de interrogatorios formales con otros de carácter vital.

### **Sobre la hipótesis**

En el dispositivo de simulación del cine se halla una nueva forma de sensibilidad del hombre contemporáneo. Una sensibilidad que lo obliga a emocionarse y a pensar, a querer comprender, más allá de toda superficie tecnológica, por qué se sorprendió con una imagen, por qué se sobresaltó con un sonido o por qué experimentó un recuerdo de vida tan intenso como para no liberarse de la película sino hasta varios días después.

Sin embargo, debemos tener cuidado, pues si bien el dispositivo de simulación del cine no ha dejado de evolucionar desde que Georges Méliès exhibiera **Le Voyage dans la Lune** en 1902 y con ello inaugurara el potencial de la forma cinematográfica, no estamos de acuerdo que el sólo hecho de mostrar un efectismo superficial de la forma sea motivo suficiente para perturbar nuestras conciencias. Por el contrario, es **la unión entre situaciones humanamente impactantes y el empleo virtuoso de la forma cinematográfica**, aquí englobada para el análisis en tres macro-categorías, la que produjo la experiencia estética en el espectador.

Regresemos a las películas para comprobar lo que hemos dicho. A continuación se señala en el cuadro cómo cada una de las nueve películas analizadas **duele** y por eso puede aprenderse alguna cosa padeciéndola, según las palabras de Julio Cabrera.

<b>Película</b>	<b>Interrogantes vitales</b>	<b>Interrogantes formales</b>
Pulp Fiction	Violencia extrema	Puesta en serie (juego con los bordes de la trama)
Memento	Venganza de la muerte de la esposa	Puesta en serie (montaje hacia atrás)
Road to Perdition	Relación padre-hijo	Cámara lenta, punteo musical, presencia y ausencia de sonidos
Amar te duele	Amor juvenil imposible	Multipantalla, acelerados, sobreimpresiones
Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain	Búsqueda de la felicidad en pareja	Intersecciones código (narrativo y de suspenso) y no código (interpelaciones, metaficción, montaje en cuadro, papel de la cámara)
The Matrix	Búsqueda de la verdad y la emancipación	Sobreimpresiones digitales, independencia de la cámara
Minority Report	Asesinato	Puesta en serie: montaje manierista, metamontaje, montaje clásico
2001, A Space Oddisey	Nacimiento y destrucción del hombre	Cámara lenta, música, intercortes
Eye Wide Shut	La infidelidad, el poder, el sexo y el dinero	Plano secuencia, movimientos de cámara, ritmo del montaje.

En un momento del desarrollo del trabajo se llegó a considerar que la narrativa sobraba en los análisis, sin embargo sí se emplearon categorías propias de la narratología para ordenar y darle sentido a los fragmentos o a los elementos estudiados.

Esto fue necesario porque **es el relato el que enfatiza el aspecto humano de las situaciones mostradas en la pantalla, éste no sólo nos permite tematizar el film, sino también vincular nuestra experiencia de vida con la experiencia de los personajes.** A la vez, la forma cinematográfica acentuó estas situaciones, gracias a los múltiples artificios tradicionales y digitales, incluso fue más allá, por ejemplo al **fotografiar lo imposible**<sup>1</sup> como las escenas anti-gravitacionales de **The Matrix**.

Si bien esta unión máquina-sentimiento, que exhibe nuevas relaciones de las preocupaciones más profundas de la condición humana mediante mecanismos

<sup>1</sup> Para el profesor del The Surrey Institute of Art and Design, Andrew Darley, **fotografiar lo imposible** implica el uso de la computadora "para producir un efecto de representación fotorrealista en una escena de carácter conceptualmente fantástico (...)" (Darley, 2002: 172).

propriadamente cinematográficos, está planteada en el desarrollo de la trama e intensificada en la forma, no la puede deducir, en un primer momento, racionalmente el espectador, por el contrario, hemos insistido en ello, allí donde alguien cree controlarlo todo, aparece repentina y azarosamente una duda, un exceso para Kristin Thompson, que nos invita a tomarnos un tiempo para apreciar detenidamente ciertos recursos cinematográficos, sin embargo, nuestro pensamiento no se conforma con esto, busca desesperadamente *comprender de otro modo* el mundo que nos rodea porque los horizontes se han ampliado sin aviso previo.

La hipótesis planteada en este trabajo tomó varias vías: desde la redefinición de la estética como disciplina de lo sensible hasta la condición de máquina del cine. La estética nos ofreció un campo de explicaciones entre un film y la experiencia que genera en el espectador. En este sentido, se consideraron las interacciones perceptivas y cognitivas del espectador con el film. Al mismo tiempo, la estética nos permitió indagar acerca de la naturaleza del cine, es decir, de su carácter de máquina dependiente de los avances tecnológicos: sean las primitivas posibilidades técnicas-creativas o las aplicaciones más sofisticadas de la computadora en la generación de mundos sin referentes.

Estamos en condiciones de afirmar que un trabajo como éste ha dado lugar a la comprensión de las estructuras cinematográficas en la constitución de la experiencia estética en el cine al unir la forma con el pensamiento logopático, lo que nos aleja de aquellas posturas que plantean una respuesta tan sólo en términos de una fuerte estimulación visual proveniente de la espectacularidad de las imágenes y de los sonidos.

Si hubiéramos reducido al efectismo sensiblero el complejo mundo representado, imaginado y recreado en más de un siglo de producción ininterrumpida de películas, las explicaciones resultantes hubieran sido limitadas. En contraste, nuestras respuestas apuntaron a dar cuenta de la experiencia estética en el cine donde lo azaroso, lo inesperado y la emoción cuestionaron nuestro pensamiento racional y predictivo.

En función de lo anterior, estamos en condiciones de afirmar que la hipótesis de este trabajo ha sido pertinente, pues ¿alguien puede equivocarse con su propia experiencia? Aquellos que ven en las formas contemporáneas del cine un empleo artificioso de la técnica, evalúan las películas según un paradigma anterior, más apegado a la literatura y al significado profundo o social, y no según principios de una nueva sensibilidad apegada a una experiencia de realidad a partir del poderosísimo dispositivo de simulación que es el cine.

### **Sobre la estética y la experiencia estética**

A largo de este trabajo se ha desarrollado una inquietud: ¿cómo explicar (me) la experiencia del espectador cuando asiste a una sala de cine? Reiteramos que ni la sociología, ni la semiología, ni el psicoanálisis, en suma ninguna teoría garantizaba respuestas, sólo mostraron caminos insuficientes e incompletos: ni un ser determinado culturalmente, ni un código que entender, ni un yo reflejado en la pantalla, pudieron acercarnos a comprender la experiencia de ver una película: ¿cultura, conocimiento o placer?

A la palabra experiencia se le agregó la palabra **estética**, de una estética más cercana a lo sensible que al arte. No obstante, la estética ha conformado un campo del saber con una tradición teórica de varios siglos, por lo que al inicio pareció complicar más las cosas que abrir caminos de solución. Sin embargo, ya juntos, la experiencia estética, evidentemente del sujeto, sí inauguró un trayecto de interrelación entre espectador y película.

El filósofo Alexander Gottlieb Baumgarten fue el primero de los pensadores modernos en utilizar el término estética referido a la sensibilidad y no a la belleza, por eso podríamos decir que fue uno de los antecedentes más remotos de esta tesis. Para Baumgarten la sensibilidad forma parte de la experiencia humana escindida por la idea cartesiana de dos clases de pensamiento: la razón o las ideas claras y las sensaciones o las percepciones oscuras y confusas provenientes de la intuición. Se ha afirmado que esas sensaciones confusas obstaculizan el proceso de conocimiento del mundo tal cual es, por eso, la razón, principalmente la filosófica, debe ser el garante de las reflexiones correctas y

verdaderas: la razón restaura las flaquezas de los sentidos. Sin embargo, para el filósofo alemán, este dualismo no debe entorpecer la comprensión del conocimiento sensible, lo cual es otra manera de decir que podemos conocer el mundo por la sensibilidad estética, al igual que por la razón. En nuestros días se corrobora a cada momento, por ejemplo, un niño apasionado por la televisión, un amateur entusiasmado por su primera obra artística, un joven provinciano que contempla un jardín, una multitud en un concierto de rock. Como se ve las situaciones son muy diversas, pero en todas se moviliza:

- un sujeto,
- un objeto de contemplación o creación,
- un valor estético, el cual obedece a nuestra historia personal y a la esfera cultural.

¿Esta diversidad tiene algo en común? Sí, existe un lazo indisoluble entre la experiencia estética y nuestra historia personal en dos sentidos: para **recordarnos** quiénes somos o para **emanciparnos** de nuestros lazos de la vida cotidiana.

La primera consecuencia de esta reubicación conceptual de la estética nos permitió entender cómo las sensaciones sirven para acrecentar nuestro conocimiento del mundo, pero debemos tener cuidado. No tratamos de desplazar el pensamiento racional por lo sensible, la argumentación lógica no debe ser sustituida únicamente por un sentimiento de simpatía o antipatía. Realmente, la reacción sensible ante una película es la consecuencia de la mediación de otra racionalidad, la racionalidad logopática como vía de acceso al mundo.

Es justo reconocer que esta postura del sujeto de la experiencia sensible está afectada por la institución estética-artística, cuyo desarrollo principal se ha dado en el arte y en la reflexión filosófica. La estética aparece con el Capitalismo y la consolidación de la modernidad, donde la noción de sujeto adquiere un nuevo significado: dueño de sus opiniones, conducta y destino.

En esta nueva perspectiva, el **gusto** personal fundamenta en gran medida la existencia de la estética, en ambos sentidos: como teoría de lo bello-artístico o como teoría de lo sensible-mundo. Históricamente el gusto se ha construido sobre la base de dos tradiciones: la clásica o positiva y la moderna o negativa. La

primera es una herencia de la antigüedad griega, cuyos conceptos principales son la imitación y la superación de la naturaleza. La experiencia artística del sujeto creador y del sujeto que contempla una obra, consiste en imitar y superar las formas groseras y amorfas de la naturaleza. Esta herencia clásica, no obstante, es insuficiente en la construcción de una institución histórica de la estética y de lo artístico. La segunda tradición, llamada en esta líneas *negativa*, se opone a la idea de imitación del arte, pues éste también produce un efecto de ruptura o desfamiliarización, en este sentido, el cine ha tenido un carácter autónomo porque se ha constituido como un agente liberador de la vida enajenada de cada día. No obstante, esta segunda tradición puede conducir a una autonomía mal entendida que derive en un arte hermético. Algunas obras modernas, en el cine o en otras artes, en la búsqueda de la autenticidad han cerrado toda vía de comunicación con el espectador, en suma, han cambiado un arte imitativo y comunicativo, por otro enigmático, cerrado en sí mismo.

En nuestros días, ambas tradiciones se han reconfigurado en sociedades que le otorgan cada vez más valor a lo sensible, a las sensaciones y a los sentidos. Los medios de comunicación son los principales generadores de experiencia sensibles en el marco de la vida cotidiana: del artista genio, comprometido y auténtico, hemos pasado al individuo consumidor de bienes simbólicos que le permiten una vida placentera y, aparentemente, propia.

### **Sobre la novedad y experiencia estética**

El hecho de descomponer los múltiples elementos del cine y agruparlos en tres macro-categorías, no sólo sirvió como guía de análisis, sino también nos ayudó a aumentar y ejercitar nuestra capacidad de reconocimiento de las regularidades o rupturas de la forma cinematográfica. La identificación de las propiedades expresivas del cine nutrió nuestra habilidad sensible e intelectual.

**El espectador de cine experimenta estéticamente una película cuando el material cinematográfico lleva en sí mismo el germen de una nueva revelación de lo conocido.** En última instancia, la experiencia estética guardó siempre una idea de **novedad** que atrajo nuestra atención precisamente por ser

nueva e inusitada. Para nosotros la novedad se presentó de manera sorpresiva, en ocasiones dolorosa y, en otras, como una interrogante que exigió ser aclarada: construimos explicaciones justo ahí donde los fenómenos se mostraron confusos. En los análisis se demostró que gran parte de la novedad yace en la estructura formal de la película. Así en **Pulp Fiction**, en **Memento** y en **Minority Report**, el discernimiento en la organización del montaje o de la puesta en serie, nos llevó a dar cuenta del modo en que estos filmes responden principalmente a la lógica de una cámara-mente sin los límites de la realidad causal. En el caso de **Road to Perdition**, **Amar te duele** y **Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain**, las intersecciones entre las continuidades codificadas y las rupturas artísticas, sirvieron para caracterizar al cine contemporáneo como un cine amanerado, cada vez menos interesado en los significados profundos del relato, pero sí preocupado en explorar el inmenso terreno de la forma cinematográfica, unida indisolublemente al desarrollo de la computadora. Sin dejar de reconocer las reflexiones filosóficas, mitológicas y religiosas de **The Matrix**, las imágenes anti-gravedad que impactaron a los públicos de todo el mundo al grado de llegar a parodiarlas en anuncios comerciales, video-clips y otras películas, nos obligaron a una búsqueda arqueológica en tres direcciones: el antecedente científico en Muybridge y su interés por el movimiento animal, las técnicas de fotomontaje o sobreimpresión ya experimentadas desde 1857 por Rejlander y la hipótesis deleuziana de la emancipación de la cámara primero de su inmovilidad y después del punto de vista teatral. El resultado fue sorprendente: mostrar lo imposible con un alto grado de realidad. En las secuencias analizadas de este film, la ciencia y el arte se unieron para superar los límites de la representación del mundo, de la condición indicial de la fotografía y, sin embargo, seguir manteniendo la creencia en el origen referencial de la imagen. Los dos últimos filmes, por cierto del mismo director, **2001, A Space Odyssey** y **Eye Wide Shut**, dibujaron con trazos precisos una distinción fundamental: ¿cómo separar la experiencia estética de una experiencia enajenante? Nunca hemos negado la carga ideológica de los mensajes masivos, la imposición de concepciones de vida y la conformación de prejuicios sociales, situación que el cine ha ayudado a producir y mantener. ¿En

qué se diferencia la estructura formal de las nueve películas analizadas en este trabajo con, sólo por mencionar un ejemplo, **Charlie's Angels: Full Throttle** (Joseph McGinty Nichools, Estados Unidos, 2003)? Regreso a lo dicho: donde la experiencia del espectador involucra un trabajo virtuoso con el arte cinematográfico y una reflexión de la existencia humana, nace una experiencia estética sin controversia alguna. La primera secuencia de **2001**, sin diálogos, explicaciones previas y sin recursos digitales, únicamente con la yuxtaposición de imágenes y el empleo de la cámara lenta, produjo uno de los tratados más importantes del origen y destino del hombre. Unos cuantos años antes de morir, Kubrick filmó su última película cuyo eje formal fue el rodaje de una secuencia hipnótica en la que experimentamos la profunda capacidad de olvido de uno mismo a la que nos somete el cine.

Las nueve películas son claros ejemplos de la sensibilidad del hombre contemporáneo, a veces reducida al entretenimiento sensual. Sin embargo, por fuerte que sea el determinismo ideológico en los mensajes cinematográficos, siempre habrá una salida para el pensamiento creativo. Se empieza a desvelar una nueva sensibilidad proveniente de los medios masivos, una estética de la comunicación con nuevas formas de aprehender el tiempo y el espacio, pues si partimos del hecho que la comunicación implica una interacción, un contacto, tal vez ya no con otro par, sino con una máquina y una tecnología, es lógico pensar en la necesidad de contrastar la acumulación milenaria de nuestras formas de ver y concebir la imagen.

Esta sensibilidad mediática puede parecer en un primer momento deshumanizada, pero lo que se está planteando en el fondo es el descentramiento de la idea de un hombre unidimensional, sustituido por otro fragmentado pero al mismo tiempo íntimamente imbricado gracias a las nuevas tecnologías de información. La realidad se transforma y deja de ser una y estable. En la nueva era, la realidad del hombre se despliega en su naturaleza intrínsecamente dinámica, cambia nuestro ambiente físico y nuestras representaciones mentales. Los nuevos instrumentos de información e interactividad, herederos del desarrollo tecnológico, amplían los

horizontes de nuestra percepción. El cine ha contribuido con los siguientes aportes:

- la hiperrealidad de las imágenes fotográficas sin referente,
- la ubicuidad de la cámara,
- el montaje no lineal,
- la expansión o contracción del tiempo,
- el efecto de inmersión que produce el viaje tridimensional de la cámara, aumentado aún más por las grandes pantallas, principalmente los formatos de 70 mm (IMAX).

Pero esta nueva condición de la sensibilidad va más allá, pues también modifica o renueva los filtros a través de los cuales hemos hecho, visto, sentido y comprendido un mundo estable, pero ahora bastante movedido y efímero.

### **Sobre la teoría y el análisis**

La noción de experiencia estética en el cine fue el resultado de una imposibilidad inicial, la imposibilidad de explicar y nombrar un fenómeno inefable y escurridizo. Los vocablos de **experiencia**, **estética** y **cine** sirvieron de eje para comprender los procesos emotivos y cognitivos que tienen lugar cuando se está frente a una película. Éstos nos condujeron a una suerte de vínculo de uno con el mundo conocido y con el enigma que despierta el cine cuando nos muestra otras condiciones sorprendidas de ese mundo. Un vínculo con varias ramificaciones sociales, históricas, personales, imaginativas y artísticas.

De todas las posibilidades de explicación, en este trabajo se desarrolló el vínculo del espectador con su propia vida, mediada por el cine, es decir, afirmamos que el acto de decisión, experimentación y reflexión de un espectador respecto a un film en concreto, se conforma por un llamado de seducción que murmura, y decimos murmurar porque el espectador lo escucha en la intimidad, una orientación del sentido y uso de ese film. De ahí que trabajáramos con particularidades y no con modelos, pues los modelos se hubieran convertido en los límites de la tesis, dejando de lado el único límite estético: la experiencia individual con la película.

Esta experiencia pudo haber sido comprendida desde los mecanismos psicoanalíticos movilizados por el aparato cinematográfico de la identificación y de las condiciones de recepción. Otra posibilidad se pudo encontrar en los estudios de representación del cine y sus relaciones con la sociedad y la economía. Sin embargo, retomando una vez más a Roland Barthes, ninguno de estos acercamientos han dado cuenta de la sensibilidad del espectador.

La estética, al tratarse precisamente de la disciplina de la sensibilidad, nos acercó a la comprensión del funcionamiento de un objeto estético, (el cine), que afecta de múltiples maneras a un sujeto, (el espectador). Se procuró trabajar con una estética situada, es decir, con lazos en los sistemas culturales que contextualizan el proceso de recepción de una película. Una estética que además presta suma atención a la forma cinematográfica.

Lo cierto es que estos principios también necesitaron de un marco conceptual más amplio: el proceso por el cual se generan significados y emociones. La diversidad de significancias de una película tan sólo puede ser indicada por el investigador, no debe intentar agotarla, más bien, tiene que conformarse con señalar donde el film duele, libera o perturba la sensibilidad.

Para entender la irrealidad de la realidad del film, tuvimos que escapar del mundo que tan fielmente refleja la fotografía óptica-química y proponer una metáfora que comparó el funcionamiento de este artificio de la máquina, la tecnología y el arte con las maneras de trabajar de la mente humana, en cuanto a su capacidad de recuerdo, de imaginación, de focalización o de división del intereses.

Se tuvo que reconocer esa capacidad del hombre, apremiada por el nacimiento de una nueva mercancía industrializada, de crear signos, codificarlos y transmitirlos. Sin embargo, la expresión artística cinematográfica no se ciñó fácilmente a los límites de la generación y de la experimentación de nuevos significados, por lo que las rupturas mostraron nuevos modos de la sensibilidad, incluso centrados en las formas puras: el color, la luz, el movimiento, el montaje.

Asimismo, fue necesario explicar el nuevo pensamiento del cine, su estructura a partir de imágenes-concepto, de imágenes-movimiento y de imágenes-tiempo. Un pensamiento muy intenso porque llegó a la razón mediante las emociones, de ahí

su carácter inquietante que nos condujo a una revelación. Este pensamiento cinematográfico requirió de un espectador sensorial y emotivo, sobre todo en aquellos **fragmentos o momentos justos** que de algún modo nos afectaron y conmovieron.

En ese fragmento o momento justo, el espectador suele verse sorpresivamente perturbado, sabe que algo ocurrió en su sensibilidad, pero no puede dar cuenta de ello, por eso recurre a la reflexión para salir enriquecido al comprender un aspecto más de la condición humana.

En suma, mente, lenguaje, pensamiento y relación fueron las nociones centrales en la explicación de la experiencia estética en el cine.

Por otro lado, la complejidad del tema nos llevó al trabajo directo con las películas, las preguntas ontológicas se hicieron a un lado, para intentar conocer cómo es que un determinado film produce efectos sensibles en el espectador. De ahí que se eligiera como método de análisis aquel centrado en los significantes, en la descripción exhaustiva de la forma y con cierta tradición dentro de los estudios del cine: el análisis textual. Inaugurado por Metz y seguido por Bellour, el análisis textual nos permitió vincular los cuatro rostros de la experiencia estética con la producción contemporánea del cine y, de alguna forma, arrojó una caracterización de lo que es un cine manierista y sensual.

La aspiración final de esta tesis ha sido la de abrir ventanas en la comprensión del cine, sobre todo, la ventana de la forma cinematográfica que nos permitió ver cómo una película se transforma en experiencia de vida para el espectador. En este sentido, si tuviéramos que elegir el final de una película para terminar, sin duda elegiríamos los últimos minutos de **Cinema Paradiso**, no sólo por el nostálgico relato de la sala cinematográfica, sino también porque ahora podemos ver aquellos pensamientos que se negaron a aparecer en el momento de la proyección. A Toto, el protagonista de la cinta, las secuencias de los besos le fueron negadas por la censura eclesiástica, a nosotros, por cierta tradición en los estudios del cine, nos fue negada la comprensión estética de nuestra experiencia cinematográfica. Sin embargo, tanto Toto como nosotros completamos la proyección y al salir del cine reflexionamos acerca de la complejidad del fenómeno

cinematográfico, al mismo tiempo que nos emocionamos al recordar la verdad descubierta en la pantalla.

## Bibliografía

Albéra, Francois (compilador) (1998). *Los formalistas rusos y el cine: la poética del filme*. Paidós. España, 254 pp.

Adorno, Theodor Wiesengrund (1971). *Teoría estética*. Taurus. Madrid, 479 pp.

Adorno, Th. W y Hanns Eisler (1981). *El cine y la música*. Editorial Fundamentos, segunda edición. España, 189 pp.

Affron, Charles (1982). *Cinema and Sentiment*. University of Chicago Press. USA, 202 pp.

Allen, Richard and Murray Smith (1997). *Film theory and Philosophy*. Oxford University Press. Great Britain, 474 pp.

Allen, Robert C. y Douglas Gomern (1995). *Teoría y práctica de la historia del cine*. Paidós. España, 338 pp.

Altman, Rick (2000). *Los géneros cinematográficos*. Paidós. España, 332 pp.

Andrew, Dudley. (1978) *Las principales teorías cinematográficas*. Gustavo Gili, segunda edición. Barcelona, 274 pp.  
(1984-a) *Film in the Aura of Art*. Princenton University Press. USA, 207 pp.  
(1984-b) *Concepts in Film Theory*. Oxford University Press. USA, 239 pp.  
(1997) *The Image in Dispute: Art and Cinema in the Age of Photography*. University of Texas Press. USA, 331 pp.

Arnheim, Rudolf (1971). *El cine como arte*. Paidós, segunda edición. Barcelona, 168 pp.

Aumont, Jaques y et al. (1983) *Estética del cine: espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós, primera reimpresión. Barcelona, 313.  
(1992). *La imagen*. Paidós. Barcelona, 335 pp.  
(1993) *Análisis del film*. Paidós. Barcelona, segunda edición, 311 pp.  
(2001) *La estética hoy*. Cátedra. Barcelona, 335 pp.

Balázs, Béla (1978). *El film: Béla Balázs: evolución y esencia de un arte nuevo*. Gustavo Gili. Barcelona, 270 pp.

Barthes, Roland: (1986) *Lo obvio y lo obtuso: imágenes, gestos, voces*. Barcelona. Paidós, 380 pp.

(1989) *La cámara lúcida*. Barcelona, Paidós, 207 pp.  
(2001) *La Torre Eiffel: textos sobre la imagen*.  
Paidós. Barcelona, 185 pp.

Bazin, André (2001). *¿Qué es el cine?* Rialp, quinta edición. España, 395 pp.

Beaver, Frank Eugene (1994). *Dictionary of Film Terms: The Aesthetic Companion to film Analysis*. Twayne Publishers. USA, 410 pp.

Bellour, Raymond (2000). *The Analysis of Film*. Indiana University Press. USA, 303 pp.

Benet, Vicente J. (1999). *Un siglo en sombras: introducción a la historia y la estética del cine*. Ediciones de la Mirada. España, 286 pp.

Bense, Max. (1954) *Estética: consideraciones metafísicas sobre lo bello*. Nueva Visión. Argentina, 185 pp.  
(1972) *Introducción a la teoría estética teórico-informacional: fundamentación y aplicación a la teoría del texto*. Alberto Corazón Editor. España, 225 pp.

Beristáin, Helena (2000). *Diccionario de retórica y poética*. Editorial Porrúa, octava edición, segunda reimpresión. México, 520 pp.

Bignell, Jonathan (1997). *Media Semiotics: An Introduction*. Manchester University Press. USA, 223 pp.

Bordwell, David: (1995) *El significado del filme; inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*. Paidós. Barcelona, 347 pp.  
(1996) *La narración en el cine de ficción*. Barcelona, Paidós, 364 pp.  
(2004) "Una mirada veloz al estilo visual en el Hollywood de hoy", en revista *Letras Libres*, enero, 2004. Año VI, núm. 61.

Bordwell, David and Kristin Thompson (1995). *El arte cinematográfico: una introducción*. Paidós. Barcelona, 508 pp.

Bordwell, David, Janet Staiger and Kristin Thompson (1997) *El cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Paidós. Barcelona, 547 pp.

Bordwell, David and Noël Carroll (1996) *Post-Theory; Reconstructing Film Studies*. The University of Wisconsin Press. USA, 564 pp.

Boggs, Joseph M (1978). *The Art of Watching films*. The Benjamin/Cummings Publishing Company. USA, 291 pp.

Branigan, Edward (1992). *Narrative Comprehension and Film*. Routledge. London and New York, 325 pp.

Brooker, Peter, and Will Brooker (1997). *Postmodern After-Images: A Reader in Film, Television and Video*. Arnold. Great Britain, 295 pp.

Bruno, Edoardo (1978). *Film: altro reale*. Edizioni il Fomichiere. Milano, 143 pp.

Buckland, Warren (1998) *Teach Yourself: Film Studies*. Hodder & Stoughton. USA, 162 pp.

(2000) *The cognitive semiotics of film*. Cambridge University. New York, 174 pp.

Cabrera, Julio (1999). *Cine: 100 años de filosofía: una introducción a la filosofía a través del análisis de películas*. Gedisa. España, 364 pp.

Calabrese, Omar (1987). *El lenguaje del arte*. Barcelona. Paidós, 279 pp.

Carmona, Ramón (1991). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Cátedra. Madrid, 323 pp.

Carontini y Peraya (1979). *Elementos de semiótica general: el proyecto semiótico*. Gustavo Gili. Barcelona, 139 pp.

Carroll, Noël (2001). *Beyond Aesthetics. Philosophical Essays*. Cambridge University Press. USA, 450 pp.

Corrigan, Timothy (2001). *A Short Guide to Writing about Film*. Longman, Fourth Edition. USA, 224 pp.

Casetti, Francesco: (1989). *El film y su espectador*. Cátedra. Madrid, 191 pp.

(1993) *Teorías del cine*. Cátedra. Madrid 364 pp.

(1995) "La pasión teórica", en *Historia general del cine*. Cátedra. España, 341 pp.

Casetti, Francesco y Federico Di Chio. (1991) *Cómo analizar un film*. Paidós. Barcelona, 278 pp.

Cátala, Joseph Maria (2001). *La puesta en imágenes: conceptos de dirección cinematográfica*. Paidós. España, 381 pp.

Caune, Jean (1997). *Esthétique de la communication*. Paris. Presses Universitaires de France, 128 pp.

Cavell, Stanley (1979). *The World Viewed. Reflections on the Ontology of Film*. Harvard University Press, enlarged edition. USA, 253 pp.

- Costa, Antonio (1991). *Saber ver el cine*. Paidós. Barcelona, 319 pp.
- Chateau, Dominique. y Jacinto Lageira (1996). *Après Deleuze; philosophie et esthétique du cinéma*. Centre National de Livre. France, 152 pp.
- Chion, Michel. (1993). *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Paidós. Barcelona, 206 pp.  
 (1996) *El cine y sus oficios*. Cátedra. España, 508 pp.  
 (1997) *La música en el cine*. Paidós. Barcelona, 487 pp.  
 (1999). *El sonido: música, cine y literatura...* Paidós. Barcelona, 409 pp.
- Dacal Alonso, José Antonio (1990). *Estética general*. Editorial Porrúa. México, 452 pp.
- Danesi, Marcel and Paul Perron (1999). *Analyzing Cultures: an Introduction & Handbook*. Indiana University Press. USA, 413 pp.
- Danesi, Marcel (2002). *Understanding Media Semiotics*. Arnold. Great Britain. 253 pp.
- Darley, Andrew (2002). *Cultura visual digital: espectáculo y nuevo géneros en los medios de comunicación*. Paidós. Barcelona, 333 pp.
- Deleuze, Gilles. (1983). *La imagen-movimiento. Estudios sobre el cine 1*. Paidós. Barcelona, 303 pp.  
 (1986). *La imagen-tiempo. Estudios sobre el cine 2*. Paidós, primera reimpresión. Barcelona, 371 pp.
- Deladalle, Gérard (1996). *Leer a Peirce hoy*. Gedisa. España, 239 pp.
- De Laurentis, Teresa (1992). *Alicia ya no: feminismo, semiótica, cine*. Cátedra. España, 295 pp.
- De la Peza, Carmen (1998). *Cine, melodrama y cultura de masas: estética de la antiestética*. CONACULTA. México, 61 pp.
- De los Reyes, Aurelio (1984). *Los orígenes del cine en México (1896-1900)*. Fondo de Cultura Económica. México, 248 pp.
- Del Villar, Rafael (1997). *Trayectos en semiótica fílmico/televisiva: cine, videoclip, publicidad, publicidad política, video educativo y cultura audiovisual*. Dolmen Ediciones. Chile, 332 pp.
- Dick, Bernard F. (1988). *Anatomy of Film*. St. Martin's Press, Third Edition. USA, 302 pp.

- Dyer, Richard (2001). *Las estrellas cinematográficas*. Paidós. España, 267 pp.
- Dubois, Philippe (1986). *El acto fotográfico: de la representación a la recepción*. Paidós. Barcelona, 191 pp.
- Ducrot, Oswald y Jean Marie Schaeffer (1998). *Nuevo diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*. Arrecife. Madrid, 742 pp.
- Eco, Humberto (1988). *La estructura ausente: introducción a la semiótica*. Lumen, cuarta edición. Barcelona, 463 pp.
- Elsaesser, Thomas and Warren Bunckland (2002). *Studying Contemporary American Film: a Guide to Movie Analysis*. Arnold. Great Britain, 309 pp.
- Eisenstein, Sergei M. (1986-a) *La forma del cine*. Siglo XXI. México, 241 pp.  
 (1986-b) *El sentido del cine*. Siglo XXI, tercera edición. México, 204 pp.
- Epstein, Jean (1960). *La inteligencia de una máquina*. Nueva Visión. Argentina, 149 pp.
- Everaert-Desmedt, N (1990). *Le processus interprétatif. Introduction á la sémiotique de Ch. S. Peirce*. Liège. Mardaga, 151 pp.
- Frizot, Michel (1999). *The New History of Photography*. Könemann. Italy, 775 pp.
- Fuery, Patrick (2000). *New Developments in Film Theory*. St. Martin's Press. Great Britain, 211 pp.
- Gardner, Howard (1987). *Arte, mente y cerebro : Una aproximación cognitiva a la creatividad*. Paidós. Buenos Aires, México, 397 pp.
- García Riera, Emilio (1998). *Breve historia del cine mexicano*. Primer siglo: 1897-1997. Ediciones Mapa. México, 466 pp.
- Gardies, André y Jean Bessalel (1995). *200 mots-clés de la théorie du cinéma*. Ed. Du Cerf. France, 225 pp.
- Giannetti, Louis (1972). *Understanding Movies*. Prentice-Hall, 5<sup>th</sup> Edition. USA, 454 pp.
- Gledhill, Christine and Linda Williams (2000). *Reinventing Film Studies*. Arnold. London, 464 pp.
- Godard, Jean-Luc et Youssef Ishaghpour (2000). *Archéologie du cinéma et mémoire du siècle*. Farrago. France, 118 pp.

- Goethe, Johann W. (2000). *Werther*. Océano. México, 168 pp.
- Goodman, Nelson et Catherine Z. Elgin (1990). *Esthétique et connaissance (pour changer de sujet)*. Éditions de L'Eclat. France, 91 pp.
- Goutman Bender, Ana. (2000) *Artesanías lingüísticas / Notaciones sin clave*. Siglo XXI. México, 207 pp.  
(2000-a) *Lenguaje y comunicación*. UNAM. México, 159 pp.
- Gubern, Román. (1989) *Historia del cine*. Editorial Lumen, sexta edición. Barcelona, 572 pp.  
(1999) *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto*. Anagrama, segunda edición. Barcelona, 193 pp.  
(2000) *El eros electrónico*. Anagrama. Barcelona, 225 pp.  
(2002) *Máscaras de la ficción*. Anagrama. Barcelona, 500 pp.
- Hayward, Susan (1996). *Key Concepts in Cinema Studies*. Routledge. Great Britain, 467 pp.
- Hegel, Friedrich (1997). *Lecciones de estética*. Ediciones Coyoacán. México, 132 pp.
- Hill, John and Pamela Church Gibson  
(1998) *The Oxford Guide to Film Studies*. Great Britain, 624 pp.  
(2000) *Film Studies: Critical Approaches*. Oxford University Press. Great Britain, 229 pp.
- Hjelmslev, Louis (1974). *Prolegómenos a una teoría del lenguaje*. Gredos, segunda edición. Madrid, 198 pp.
- Hjelmslev, Louis (1972). *Ensayos lingüísticos*. Gredos. Madrid, 358 pp.
- Jarvie, Ian (1987). *Philosophy of the Film; Epistemology, Ontology, Aesthetics*. Routledge and Kegan. London, 392 pp.
- Jost, Francois y André Gaudreault (1995). *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Paidós. Barcelona, 172 pp.
- Kant, Immanuel. (1987) *Primera introducción a la 'crítica del juicio'*. Visor. Madrid, 120 pp.  
(1990) *Observaciones acerca del sentimiento de lo bello y lo sublime, primera reimpresión*. Alianza Editorial. Madrid, 108 pp.

(1992) *Critica de la facultad de juzgar*. Monte Avila. Venezuela, 487 pp.

Katz, Ephraim (2001). *The Film Encyclopedia*. Harper Resource, Fourth Edition. USA, 1503 pp.

Kerkhoff, Manfred (1997). *Kairós : exploraciones ocasionales en torno a tiempo y destiempo*. Editorial de la Universidad de Puerto Rico. Puerto Rico, 411 pp.

Kolker, Robert (2002). *Film, Form and Culture*. McGraw-Hill. Second Edition. USA, 259 pp.

Lack, Russell (1999). *La música en el cine*. Cátedra. España, 445 pp.

Lagny, Michele (1997). *Cine e historia: problemas y métodos en la investigación cinematográfica*. Bosch Comunicación, Barcelona, 306 pp.

Langdale, Allan (2002). *Hugo Münsterberg on Film. The Photoplay: A Psychological Study and Other Writings*. Routledge. USA, 210 pp.

Leeds-Hurwitz, Wendy (1993). *Semiotics and Communication: Signs, Codes, Cultures*. Lawrence Erlbaum Associates Publishers. London, 222 pp.

Lotman, Yuri. (1973) *Estética y semiótica del cine*. Gustavo Gili. Barcelona, 153 pp.

(1979) *Semiótica de la cultura*. Madrid.

Cátedra, 245 pp.

(1991). "Acerca de la semiosfera", en revista **Cráteres**. La Habana, 30, VII-91-XII-91.

Lozano, Jorge (1979). *Juri M. Lotman y la Escuela de Tartu*. Cátedra. Madrid, 245 pp.

Lujan Sauri, Jorge Humberto (1999). *El cine de Peter Greenaway*. Ediciones Sin Nombre, Juan Pablos Editor y CONACULTA. México, 143pp.

Maillard, Chantal (1998). *La razón estética*. Alertes. Barcelona, 256 pp.

Manovich, Lev (2001). *The Language of New Media*. The MIT Press. London, 354 pp.

Mandoki, Katia (1995). *Prosaica. Introducción a una estética de lo cotidiano*. México, Grijalbo, 285 pp.

Mariniello, Silvestra (1992). *El cine y el fin del arte: teoría y práctica cinematográfica en Lev Kuleshov*. Cátedra. España, 199 pp.

Martín Arias, Luis (1997). *El cine como experiencia estética*. Caja España. España, 199 pp.

Marty Claude y Robert Marty (1992). *La semiótica: 99 respuestas*. Edicial. Buenos Aires, 246 pp.

Marzal Felici, José Javier (2000). *Guía para ver y analizar: Ciudadano Kane, Orson Welles (1941)*. Editorial Octaedro. Barcelona, 142 pp.

Mast, Gerald (1983). *Film, Cinema, Movie. A Theory of experience*. The University of Chicago Press. USA, 299 pp.

Mast, Gerald, Marshall Cohen and Leo Braudry (1974). *Film Theory and Criticism*. Oxford University Press. USA, 877 pp.

Menke, Christoph (1997). *La soberanía del arte: la experiencia estética según Adorno y Derrida*. Visor. Madrid, 313 pp.

Metz, Christian. (1972) *Ensayos sobre la significación en el cine*. Editorial Tiempo Contemporáneo. Buenos Aires, 348 pp.

(1977) *El significante imaginario: psicoanálisis y cine*.

Gustavo Gili. Barcelona, 265 pp.

(1978) *Lenguaje y cine*. Planeta. México, 349 pp.

(2002-a) *Ensayos sobre la significación en el cine*. Volumen uno. Paidós. Barcelona, 265 pp.

(2002-b) *Ensayos sobre la significación en el cine*. Volumen dos. Paidós. Barcelona, 231 pp.

(2002-c) *El significante imaginario: psicoanálisis y cine*.

Paidós. Barcelona, 273 pp.

Mitry, Jean. (1974) *Historia del cine experimental*. Fernando Torres, Valencia, 349 pp.

(1989-a) *Estética y psicología del cine: las estructuras*. Siglo XXI, cuarta edición. Madrid, 492 pp.

(1989-b) *Estética y psicología del cine: las formas*. Siglo XXI, cuarta edición. Madrid, 592 pp.

(2000). *Semiotics and the Analysis of Film*. Indiana University Press. USA, 277pp.

Moscowitz, John (2002). *Critical Approaches to Writing about Film*. Prentice Hall. USA, 212 pp.

Navarro, Desiderio (1995). "La semiótica en tiempos del postmodernismo: del passe-partout al impasse", en Valles, J. y J., et al. *Actas del V Simposio Internacional de la Asociación Andaluza de Semiótica*. Universidad de América.

Monaco, James (2000). *How to Read a Film: The World of Movies, Media, Multimedia. Language, History, Theory*. Oxford University Press, Third Edition. USA, 672 pp.

Montiel, Alejandro (1992). *Teorías del cine. Un balance histórico*. Barcelona, Montesinos, Biblioteca de Divulgación Temática, núm. 60, 145 pp.

Morin, Edgar (2001). *El cine o el hombre imaginario*. Paidós. Barcelona, 222 pp.

Mukarovsky, Jean (1977). *Escritos de estética y semiótica del arte*. Gustavo Gili. Barcelona, 345 pp.

Münsterberg, Hugo (1970). *The Photoplay*. Arno Press & New York Times. USA, 233 pp.

Muybridge, Eadweard (1984). *The Male and Female Figure in Motion: 60 Classic Photographic Sequences*. Dover Publications. USA, 121 pp.

Neale, Steve and Murray Smith (2002). *Contemporary Hollywood Cinema*. Routledge. London and New York, 338 pp.

Nichols, Bill (2001). *Introduction to Documentary*. Indiana University Press. USA, 223 pp.

Novell-Smith, Geoffrey (1996). *The Oxford History of World Cinema: The Definitive History of Cinema Worldwide*. Oxford University Press. Great Britain, 824 pp.

Panofsky, Erwin (2000). *Sobre el estilo: tres ensayos inéditos*. Paidós. Barcelona, 251 pp.

Parkinson, David (1995). *Historia del cine*. Ediciones Destino. Italia, 264 pp.

Peirce, Charles S (1974). *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires. Nueva visión, 117 pp.

Parret, Heman (1999). *L'esthétique de la communication: l'au-delà de la pragmatique*. Éditions OUSIA. Grèce, 231 pp.

Poissant, Louise (1995). *Esthétique des arts médiatiques*. Presses de l'Université du Québec. Canada, 431 pp.

Quiroz, Alberto (1942). *Nociones de estética cinematográfica* (edición de autor). México, 337 pp.

Reyes, Alfonso y Martín Luis Guzmán (2000). *Fósforo, crónicas cinematográficas*. CONACULTA-IMCINE. México, 78 pp.

Rohmer, Eric (2000). *El gusto por la belleza*. Paidós. Barcelona, 282 pp.

Ródenas Pallarés, José María (2000). *La comunicación cinematográfica*. Diputación de Badajoz, Colección Cine. Badajoz, 516 pp.

Romaguera i Ramió, Joaquim.

(1993) *Textos y manifiestos del cine*. Cátedra. España, 572 pp.

(1999) *El lenguaje cinematográfico. Gramática, géneros, estilos y materiales*. Ediciones de la Torre, segunda edición. Barcelona, 175 pp.

Rubert de Ventós, Xavier (1973). *Utopías de la sensualidad y métodos del sentido*. Anagrama. Barcelona, 157 pp.

Ruiz Baños, Sagrario, et al (1998). *El compás de los sentidos (cine y estética)*. Universidad de Murcia. España, 149 pp.

Salvagio, Jerry Lee (1980). *A Theory of Film Language*. Arno Press. USA, 181 pp.

Saussure, Ferdinand, de (1986). *Curso de lingüística general*. Fontamara. México, 319 pp.

Schaeffer, Jean-Marie. (1990) *La imagen precaria: del dispositivo cinematográfico*. Cátedra. Madrid, 164 pp.  
(2000) *Adieu à l'esthétique*. Presses Universitaires de France. France, 74 pp.

Schaff, Adam (1969). *Introducción a la semántica*. FCE. México, 402 pp.

Sánchez-Biosca, Vicente (1996). *El montaje cinematográfico: teoría y análisis*. Paidós. España, 287 pp.

Serres, Michel (2002). *Los cinco sentidos: ciencia, poesía y filosofía del cuerpo*. Taurus. México, 464 pp.

Sontag, Susan (1981). *Sobre la fotografía*. Edhasa, cuarta edición. España, 217pp.

Sorlin, Pierre (1985). *Sociología del cine: la apertura para la historia del mañana*. Siglo XXI, México, 264 pp.

Spottiswoode, Raymond (1967). *A Grammar of the Film*. University California Press, Sixth Printing. USA, 328 pp.

Stam, Robert, Robert Burgoyne, Sandy Flitterman-Lewis (1999) *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. Paidós. Barcelona, 271 pp.

Stam, Robert (2000) *Film Theory; an Introduction*. Blackwell. USA, 381 pp.  
(2001) *Teorías del cine: una introducción*. Paidós. Barcelona, 418pp.

Tassara, Mabel (2001). *El castillo de Borgonio: la producción de sentido en el cine*. Atuel. Buenos Aires.

Telotte, J. P. (1991). *The Cult Film: Beyond all Reason*. University of Texas Press. USA, 218 pp.

Torres, Augusto M. (1992). *Diccionario de directores de cine*. Ediciones del Prado, última edición revisada: 1994. España, 333 pp.

Tosi, Virgilio (1987). *Manual de cine científico*. UNAM-UNESCO. México, 199 pp.

Tredell, Nicolas (2002). *Cinemas of the Mind: a Critical History of Film Theory*. Icon Books, Great Britain, 287 pp.

Vilar, Gerard (2000). *El desorden estético*. Idea Books. España, 196 pp.

Wollen, Peter (1969). *Signs and Meaning in the Cinema*. Indiana University Press. Great Britain, 168 pp.

Xalabarder, Conrado (1997). *Enciclopedia de las bandas sonoras*. Ediciones Grupo Z. Barcelona, 533 pp.

Zizek, Slavoj (1994). *¡Goza tu síntoma! Jacques Lacan dentro y fuera de Hollywood*. Buenos Aires, Nueva Visión, 233 pp.

Zavala, Lauro. (1994) *Permanencia voluntaria: el cine y su espectador*. Universidad Veracruzana. México, 98 pp.  
(1999) *La precisión de la incertidumbre: posmodernidad, vida cotidiana y escritura*.  
(2000) *Permanencia voluntaria: el cine y su espectador*. Universidad Veracruzana, segunda edición. México, 104 pp.  
UAEM, segunda edición. México, 157 pp.  
(2003) *Elementos del discurso cinematográfico*. UAM-X. México, 159 pp.

Zunzunegui, Santos: (1989) *Pensar la imagen*. Cátedra. Madrid, 260 pp.  
(1996) *La mirada cercana. Microanálisis fílmico*. Barcelona, Paidós, 188 pp.

## Revistas

- *Versión*. Número 8. México, octubre de 1998: El cine y la memoria; ficción e historia.
- *Semiosis*. Números 30 y 31. Universidad Veracruzana. México, 1995. Número dedicado a Ch. Metz.

- Palao, J.A. y J. Entraigües. "La industrialización del punctum. Efectos especiales y economía espectacular en el cine de James Cameron", en revista **Archivos de la Filmoteca**. Num. 34, febrero, 2000. España..
- *Estudios Cinematográficos*. Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, UNAM. Número 11, enero-marzo de 1998.

## Filmografía

Buñuel, Luis (1950). **Los olvidados**. México.

Del Toro, Guillermo. (1997) **Mimic**. Estados Unidos.  
(2002) **Blade II**. Estados Unidos.

Eisenstein, S. (1925). **El acorazado Potemkin**. Rusia.

Fricke, Ron (1992). **Baraka**. Estados Unidos.

Gance, Abel (1922) **La roue** (La rueda). Francia.  
(1927) **Napoleon** (Napoleón). Francia.

Greenaway, Peter (1995). **The Pillow Book** (El libro de cabecera). Reino Unido, Holanda, Francia.

González Iñárritu, A. (2000). **Amores perros**. México.  
(2003). **21 Grams** (21 gramos). Estados Unidos.

Hermosillo, Jaime Humberto. **Exorcismos**. México, 2002.

Hitchcock. Alfred (1948) **Rope** (La soga). Estados Unidos.  
(1958) **Vertigo** (Vértigo). Estados Unidos.  
(1963) **The Birds** (Los pájaros). Gran Bretaña.

Jeunet, Jean-Pierre (2001). **Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain** (El fabuloso destino de Amélie Poulain). Francia.

Kubrick, Stanley (1968) **2001, A Space Odyssey** (2001, una odisea del espacio). Estados Unidos e Inglaterra.  
(1971). **A Clockwork Orange** (Naranja Mecánica). Estados Unidos.  
(1975) **Barry Lyndon**. Gran Bretaña.  
(1999) **Eye Wide Shut** (Ojos bien cerrados). Estados Unidos y Gran Bretaña.

Lee, Ang (2003). **Hulk** Estados Unidos.

Lumière (1895). **L'Arrive d'un train en gare** (La llegada del tren a la estación). Francia.

McGinty Nichools, Joseph (2003) **Charlie's Angels: Full Throttle** (Los Angeles de Charlie al límite). Estados Unidos,

Méliès , Georges (1902). **Le Voyage dans la Lune** (Viaje a la luna). Francia.  
 (1902). **L'Homme à la Tete en Caoutchouc** (El hombre de cabeza de goma). Francia.

Mendes, Sam (1999). **American Beauty** (Belleza americana). Estados Unidos.  
 (2002) **Road to Perdition** (Camino a la perdición). Estados Unidos.

Montero, Rafael (2001). **Corazones rotos**. México.

Nolan, Christopher (2000). **Memento** (Amnesia). Estados Unidos.

Porter, Edwin S. (1903). **The Great Train Robbery** (El gran robo al tren). Estados Unidos.

Regio, Godfrey (1983). **Koyaanisqatsi**. Estados Unidos.

Rozier , Jacques (1963). **Adieu Philippine**. Francia-Italia.

Sariñana, Fernando (2001). **Ciudades oscuras**. México.  
 (2002). **Amar te duele**. México.

Scott, Ridley (1982). **Blade Runner**. Estados Unidos.

Spielberg, Steven (1993) **Schindler's List** (La lista de Schindler). Estados Unidos.  
 (1998) **Saving Private Ryan** (Rescatando al Soldado Ryan). Estados Unidos.  
 (2001) **AI** (Inteligencia artificial). Estados Unidos.  
 (2002). **Minority Report** (Sentencia previa). Estados Unidos.

Tarantino, Quentin (1984). **Pulp Fiction** (Tiempos violentos). Estados Unidos.

Tornatore , Giuseppe (1988). **Cinema Paradiso**. Italia.

Van Sant, Gus (2003) **Elephant**. Estados Unidos.

Vertov, Dziga (1929). **El hombre de la cámara**. Polonia

Wachowski, Andy y Larry (1999). **The Matrix**. Estados Unidos.

Welles, Orson (1941). **Citizen Kane** (El Ciudadano Kane). Estados Unidos.

## Direcciones electrónicas

<http://cinetext.philo.at>

Es un foro bilingüe de la Universidad de Viena (Austria) acerca del cine y la filosofía.

<http://cinetext.philo.at/filmbooks.html>

Novedades bibliográficas sobre cine y sus relaciones con la filosofía, el psicoanálisis, los estudios de género, el cognitivism y los aspectos estéticos de este medio.

<http://us.imdb.com>

The Internet Movie Database (IMDb) es una amplia base de datos con alrededor seis millones de referencias cinematográficos de todo el mundo. El catálogo contempla la ficha técnica, la crítica, la publicidad y ligas de interés por cada film.

<http://www.hicom.net/~oedipus/index.html>

Publicación con múltiples ligas a temas vinculados con las ciencias sociales.

<http://www.tau.ac.il/~haim/links.htm>

Sitio dedicado al pensamiento y a las teorías de la expresión cinematográfica.

<http://adam.ac.uk/>

Brinda información teórica, histórica y filosófica sobre pintura, escultura, moda, artes y medios masivos.

<http://www.film-philophy.com>

Sitio dedicado a revisar las relaciones entre filosofía, cine y estudios cinematográficos.

<http://www.sosi.cnrs.fr/AFRHC/AFRHCE.html>

Asociación Francesa de Investigación sobre la Historia del Cine, creada en 1984 por Jean Gili, Jean-Pierre Jeancolas and Vincent Pinel. Uno de sus presidentes fue el reconocido teórico francés Jean Mitry.

<http://www.inform.umd.edu/CMLT/cmltfac/mlifton/.rosebud/>

Página dedica a los estudios del cine. También publica información sobre eventos y festivales fílmicos.

<http://www.cinemastudies.org/>

Página de la Society for Cinema Studies, fundada en 1959 por organizaciones profesionales y universidades. Publica, junto con la Universidad de Texas, la revista **Cinema Journal**.

<http://www.suntimes.com/ebert/ebert.html>

Acceso a los textos de uno de los más famosos críticos estadounidenses, Roger Ebert. Se hallan sus aportaciones desde 1985.

<http://www.unl.ac.uk/sofia>

SOFIA (Study Of Film as Internet Application) es un intento por presentar la teoría del cine mediante el uso del lenguaje hipertextual y gráfico que permite la WEB. Tiene información relevante sobre libros de cine.

<http://www.vfxhq.com>

The Visual Effects Headquarters (VFX HQ) es un sitio que cubre las innovaciones de la industria cinematográfica de los efectos especiales.

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

La Filmoteca de la UNAM es una institución encargada de localizar, adquirir, identificar, clasificar, restaurar, valorizar, conservar y difundir películas, y en general, todos aquellos objetos y documentos relacionados con la cinematografía.

<http://www.elojoquepiensa.udg.mx/espanol/>

**El Ojo que piensa**, revista virtual abocada al análisis e investigación de la cinematografía iberoamericana en todos sus niveles.

[http://www.zeroland.co.nz/film\\_movies.html](http://www.zeroland.co.nz/film_movies.html)

Zeroland es un directorio sistematizado de arte y cultura. Clasificación alfabética de temas, géneros, periodos, nombre y países.

<http://resources.library.yale.edu/ejournals2/viewrecorddetpublic.asp?whatcaseedit=487>

Base de datos de la International Federation of Film Archives (FIAF). Contiene múltiples bases de datos: International Index to Film Periodicals, International Index to Television Periodicals, List of Periodicals Indexed, Treasures from the Film Archives, Bibliography of FIAF Members Publications, International Directory of Film and TV Documentation Collections.

<http://www.library.yale.edu/humanities/film/>

Una guía muy completa investigación de cine dentro de los servicios en línea de la Universidad de Yale.

<http://www.fiafnet.org/>

Fundada en París en 1938, la FIAF es la asociación de archivos de cine más importantes del mundo. Hoy, más de 120 instituciones, ubicadas en más de 65 países, rescatan, restauran y muestran obras cinematográficas y documentos relacionados con la historia del cine, desde sus comienzos hasta nuestros días.