



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

PROGRAMA DE POSGRADO EN CIENCIAS
POLÍTICAS Y SOCIALES

ESTRUCTURAS ESTÉTICAS DEL CINE EXPERIMENTAL DE VANGUARDIA

Tesis que para obtener el grado de:
**Doctor en Ciencias Políticas y Sociales con
Orientación en Ciencias de la Comunicación**

Presenta:

CARLOS VEGA ESCALANTE

Tutor principal: Dra. María del Rocío Amador Bautista

Comité Tutoral: Dra. Ana Adela Goutman Bender
Dra. María Josefa Erreguerena Albaitero
Dr. Diego Lizarazo Arias
Dra. Rosa Margarita Zires Roldán



Ciudad Universitaria, septiembre,

2009



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.

Dedicatorias:

Con todo mi amor y mi cariño para:

mi esposa, Silvia

mis padres, Elvira y Alejandro

mis hermanos: Horacio, Alejandro, Tania y Haydeé, y Raúl y sus familias.

toda la familia Escalante.

la familia García Gómez

Agradecimientos:

A la Dra. Rocío Amador, por creer en este proyecto desde el principio.

A la Dra. Ana Goutman, por su apoyo en todo el proceso.

A mi comité tutorial: Dra Josefa Erregerena, Dra. Margarita Zires y Dr. Diego Lizarazo, por estar ahí, en el momento preciso.

Al Dr. Rafael Reséndiz, por el primer apoyo.

A Silvia por toda su ayuda para este trabajo.

A mi sobrina Laurita, por su ayuda tecnológica.

A mis compañeras de viaje, Satomi, Laura y Ceci.

A mis amigas y amigos por estar presente.

Índice.

Introducción	7
1. CONTEXTO HISTÓRICO: SURGIMIENTO, DESARROLLO Y CONSOLIDACIÓN DEL CINE EXPERIMENTAL DE VANGUARDIA.	20
1.1. Impresionismo pictórico francés	21
1.2. Expresionismo alemán	24
1.3. Impresionismo cinematográfico francés.	29
1.4. La vanguardia	31
1.4.1. Cubismo.	32
1.4.2. Dadaísmo.	33
1.4.3. Surrealismo.	37
1.5. Futurismo.	40
1.6. Abstraccionismo.	43
1.6.1. Constructivismo soviético.	43
1.6.2. La <i>Bauhaus</i> y <i>De Stijl</i> .	47
1.7. La nueva objetividad.	48
1.8. Vanguardia en Estados Unidos.	49
1.8.1. Expresionismo abstracto.	50
1.8.2. <i>Pop art</i> .	54
1.8.3. Minimalismo.	58
2. HACIA UNA NUEVA DEFINICIÓN DEL CINE EXPERIMENTAL DE VANGUARDIA.	62
2.1. El cine de no ficción.	63
2.2. Experimental y vanguardia.	67
2.2.1. Sobre el concepto <i>experimental</i> .	69
2.2.2. Sobre el concepto <i>vanguardia</i> .	73
3. SOBRE LA TEORÍA DEL CINE EXPERIMENTAL DE VANGUARDIA.	87
3.1. Jean Mitry y los artistas “teóricos”.	89
3.2. El cine experimental para Jean Mitry	92
3.3. El sistema formal no narrativo de Bordwell y Thompson.	98
3.4. El cine <i>avant-garde</i> de P. Adams Sitney.	102
4. EL ARTE Y LA ESTÉTICA.	106
4.1. Lo artístico y lo estético	107
4.2. Definición de arte.	112
4.2.1. El arte como proceso comunicativo	115
4.2.1.1. El artista.	118
4.2.1.2. El espectador.	122
4.2.1.3. El objeto de arte.	126

5. LAS TRANSFORMACIONES ESTÉTICAS DE LAS ARTES.	137
5.1. La forma estética.	140
5.2. La belleza como forma.	147
5.3. La transformación estética de la pintura: de lo figurativo a lo abstracto.	151
5.3.1. Estructura externa: el marco.	153
5.3.2. Estructura interna.	155
5.3.2.1. La imagen figurativa.	158
5.3.2.2. La imagen abstracta.	159
5.3.3. La composición.	162
5.3.3.1. Tradicional	162
5.3.3.2. Plástica	163
5.4. Estructura estética de la pintura en las vanguardias.	166
5.4.1. La pintura del expresionismo abstracto	167
5.4.2. La pintura del <i>pop art</i>	168
5.4.3. La pintura del minimalismo	168
5.5. La transformación estética de la música: de la tonalidad a la aleatoriedad.	169
5.5.1. La forma tonal.	171
5.5.2. La forma aleatoria.	174
5.6. Estructura estética de la música en las vanguardias.	177
5.6.1. Música del expresionismo abstracto	177
5.6.2. La música del <i>pop art</i> .	179
5.6.3. La música del minimalismo	179
6. ESTRUCTURAS ESTÉTICAS DEL CINE EXPERIMENTAL: DE LO NARRATIVO A LO NO NARRATIVO.	181
6.1. Estructura estética del cine narrativo.	182
6.1.1. La imagen cinematográfica: de la representación	188
6.1.2. A la abstracción	195
6.2. De la narración.	200
6.2.1. El relato.	204
6.2.2. La historia o diégesis.	206
6.3. A la <i>no</i> narración.	207
6.4. El lenguaje cinematográfico.	210
6.4.1. Elementos de lenguaje cinematográfico.	214
6.4.1.1. El encuadre	214
6.4.1.2. El movimiento.	222
6.4.1.3. El sonido	224
6.4.1.4. El montaje	229
7. ESQUEMAS DE ANÁLISIS.	236
7.1. Análisis de la imagen del cine experimental.	238
7.1.1. Representación	239
7.1.2. Abstracción	240
7.2. Análisis de la forma musical	241
7.3. Análisis del lenguaje cinematográfico.	243
7.4. Esquema general de análisis.	251

8. ANÁLISIS DE PELÍCULAS.	253
8.1. Películas representativas del expresionismo abstracto	254
<i>Begone Dull Care</i>	254
<i>Mothlight</i>	257
8.2. Películas representativas del <i>pop art</i>	260
<i>Desist film</i>	261
<i>Sleep</i>	266
8.3. Películas representativas del minimalismo	270
<i>Horizontal Lines</i>	272
<i>Nova Siaska</i>	274
<i>Tango</i>	280
<i>Powaqqatsi</i>	285
<i>Three Tales</i>	291
8.4. Las vanguardias del cine experimental	296
8.4.1. Cine experimental del expresionismo abstracto	297
8.4.2. Cine experimental del <i>pop art</i>	299
8.4.3. Cine experimental del minimalismo	301
Consideraciones finales	306
Bibliografía	320

Introducción

El estudio de la teoría cinematográfica ha abordado diversos aspectos que conforman al cine, se ha orientado hacia su creación, su proceso histórico, su proceso artístico, como medio de comunicación e incluso como industria. Estas investigaciones han derivado en una amplia gama de enfoques que buscan explicar todos estos fenómenos, tanto de manera individual como colectiva.

A partir de su aceptación como forma artística, fenómeno social, medio de comunicación, etc., el cine fue desarrollando un lenguaje propio con el que se construyeron las grandes obras cinematográficas donde se encuentran y reconocen sus principales capacidades de expresión, de estética y de narración.

Debe señalarse que este quehacer de la forma cinematográfica y su consecuente estudio sentaron sus bases, principalmente en la forma narrativa de ficción, donde por su importancia y alcance se han desarrollado las principales teorías cinematográficas. De esta manera, cuando se revisan textos que hablan del tema, como por ejemplo, los de J. Dudley Andrew (*Las principales teorías cinematográficas*. Editorial Gustavo Gilli, Barcelona, 1978) y de Francesco Casetti (*Teorías del cine*. Cátedra, Madrid, 1994), en realidad no se encuentran todas las teorías del cine, sino exclusivamente aquellas que se refieren al cine de ficción.

Sin embargo, es preciso señalar que el fenómeno cinematográfico no está limitado sólo a esa forma, también se han desarrollado otras que lo convierten en algo tan complejo que desafortunadamente no ha sido estudiado en toda su dimensión. Es decir, el fenómeno se ha limitado a algunas formas de construcción, y en consecuencia, relegado a otras, como por ejemplo el llamado *cine experimental*. Y es que de las propuestas diferentes a la del cine de ficción, el cine experimental es el que ha encontrado más dificultades para establecer una historia, un desarrollo continuo, un estudio a profundidad y, desde luego, una teoría que lo explique.

La problemática alcanza todos los aspectos incluyendo su denominación, pues si bien *experimental* es la más conocida y admitida, existen otras que reclaman el mismo derecho, aunque con aceptación diversa, con nombres como *vanguardia*, *independiente*, *no narrativo*, *de arte*, entre varios más. Muchas de estas denominaciones han sido acreditadas porque en realidad, hasta ahora no ha habido una certeza sobre lo que es cine experimental, tampoco sobre lo que son sus parámetros, sus límites, sus características particulares y, por supuesto su estructura; es decir, todo aquello que lo identifique como una forma cinematográfica específica distinta de otras.

A pesar de este panorama poco prometedor, es preciso señalar que sí existen algunos avances que pueden ayudar a establecer las bases para cambiar esta situación y llenar el vacío que el estudio del cine experimental ha dejado a lo largo de su ya larga trayectoria y evolución estética.

Quizás uno de los avances más importantes que apunta en esa dirección es el que define al cine experimental como un cine de *no ficción*, lo que plantea, al mismo tiempo, su abierta oposición a la estructura del *cine de ficción*. Esta postura se encuentra fundamentalmente en las tesis de bases históricas de Roger Meram Barsam, planteadas en su libro *Non-Fiction Film. A Critical History*. Penguin. New York, 1993), quien formula una división del fenómeno cinematográfico, donde el cine experimental se encuentra colocado al lado de géneros como el documental, el cine científico, el cine de arte y otros, estableciendo como característica común que ninguno de ellos posee una estructura de tipo dramático.

Precisamente en el texto de Barsam se encuentra la ya mencionada controversia sobre el nombre del género, ya que el autor utiliza el de *cine avant-garde* (vanguardia), señalando que “Durante los 1920’s la vanguardia cultural en Europa experimentó con el film y, en algunos casos, revolucionó las direcciones que la poesía, la prosa, la música, el ballet y la pintura tomarían” (1993: 57). Así, los conceptos *vanguardia* y *experimental* son utilizados por Barsam prácticamente de manera indistinta.

Por otro lado, en el primer libro escrito específicamente sobre el tema, *Historia del cine experimental* (Fernando Torres Editor. Valencia, 1974), Jean Mitry prefiere utilizar esta otra denominación, localizando el origen del género específicamente en la *vanguardia* pictórica del expresionismo abstracto, mostrando, una vez más, un uso paralelo de los términos.

Es fundamental mencionar que como su respectivo nombre lo indica, los dos textos están dedicados a una revisión histórica del género, pero lo más importante es la coincidencia en cuanto a la mención de realizadores y la descripción de ciertas películas que existen en ambos autores, lo que comprueba que a pesar de la aparente diferencia en su denominación, se habla exactamente del mismo tema. Por lo tanto, la decisión final sobre el nombre más adecuado para el género es uno de los cuestionamientos que esta investigación pretende resolver.

Un verdadero problema se presenta en cuanto al contenido de los libros. En el caso de Barsam, al tratarse de un estudio sobre el *cine de no ficción*, las páginas dedicadas al cine de vanguardia son apenas algunas, lo que deja su estudio limitado a los años 20 del siglo pasado. En cuanto a Mitry, el trabajo es mucho más amplio y abarca desde los orígenes del género hasta mediados de los años 60 del mismo siglo. Se trata pues de un trabajo mucho más desarrollado históricamente donde, además del expresionismo, se mencionan varias otras *vanguardias* como el futurismo, el film abstracto, la escuela soviética, el surrealismo, la escuela documentalista y el cine *underground*. Sin duda, se trata de un planteamiento importante y muy respetado, tanto que es compartido, en muchos puntos, por otros autores más contemporáneos como el español Vicente Sánchez-Biosca.

No obstante, de acuerdo a planteamientos establecidos en el cuerpo de esta investigación, es necesario rebatir la posición de Mitry a partir de la manera en que aborda el género:

Cine experimental propiamente dicho, cuyo objeto fue el descubrimiento de un *cine puro*, es decir, desligado de lo que no era específicamente fílmico, partícipe de hecho de estructuras *extrañas al cine*, propias de la pintura, la música o la literatura, pero *aplicadas al cine* y no originadas en el cine mismo (1974: 27).

Con esta explicación Mitry plantea la influencia fundamental de las mencionadas formas de arte sobre el género. El problema, de ninguna manera menor, es que algunas de las *vanguardias* que menciona, como la escuela soviética o la escuela documentalista, no cumplen con tales condiciones. La explicación posible es que Mitry se refiere a *vanguardias cinematográficas* (lo que también ocurre en el caso de Sánchez-Biosca), que incluyen a cualquier género de cine de no ficción. Esto provoca una confusión con las *vanguardias artísticas*, asunto que también será abordado a lo largo de esta investigación.

Para ello, es necesario intervenir en varios procesos, entre ellos hacer una reelaboración del desarrollo histórico del cine experimental donde además de actualizarlo, se consideren dos principios fundamentales: primero, la influencia que el desarrollo del cine ha recibido paralelamente de la pintura y la música¹ y, segundo, la división de tal evolución en *vanguardias artísticas*, como ocurre en las formas artísticas mencionadas.

Este proceso, a pesar de lo complejo que resulte, por supuesto, no resuelve más que la parte histórica del problema, pues todavía quedan pendientes cuestiones teóricas que tienen que ver con las características estructurales del cine experimental. Y es que de la misma manera, tal y como ocurre con el aspecto histórico, ya se han planteado algunas aproximaciones al fenómeno pero que, según las ambiciones de esta investigación, resultan aisladas, particulares y con pocas probabilidades de alcanzar una continuidad teórica. Esto se debe principalmente, a la escasa literatura especializada, seguida por una fuerte oposición de varios teóricos dedicados principalmente al estudio del cine narrativo de ficción, quienes se rehúsan a dar reconocimiento al cine experimental como género.

Sólo un ejemplo de esta posición es la que establecen Aumont, Bergala, Marie y Vernet, quienes aseguran que “todo film es un filme de ficción” (1973: 100). Es decir, para estos autores, lo que no sea cine de ficción no es cine.

Posiciones como ésta han limitado el desarrollo del estudio del cine experimental. No obstante, de manera aislada, han surgido planteamientos más flexibles y novedosos que son los que sientan las bases para la presente investigación. De entre ellos, se rescata la dedicada y profunda, aunque a la vez contradictoria visión de Jean Mitry que a través del estudio de los primeros creadores y obras, desarrolló una teoría que puede ser llamada del *cine puro*, por la semejanza del género con la música y la pintura abstracta; se encuentran también los planteamientos de David Bordwell y Kristin Thompson, quienes en *El arte cinematográfico* (Paidós. Barcelona, 1995), y dentro del llamado *sistema formal no narrativo*, señalan la existencia (entre otras) de la *forma abstracta*.

¹ La literatura queda descartada por razones elementales que se explicarán más adelante.

En este contexto, la aproximación más importante, quizás es la P. Adams Sitney, quien en *Visionary Film. The American Avant-Garde, 1943-2000*. (Oxford University Press. New York, 2002), hace de lado cualquier discusión sobre ficción o narración y se enfoca a designar categorías específicas de análisis basadas en la poesía posromántica de Estados Unidos y la pintura del expresionismo abstracto, corriente en plena efervescencia durante la misma época de los años 50.

Si bien los párrafos anteriores reflejan un pobre panorama del estado del arte del cine experimental, es precisamente esta situación la que ha impedido profundizar en esta área particular del fenómeno cinematográfico. Y es que si bien existen estas aproximaciones teóricas, en realidad ninguna de ellas presenta características comunes con las otras.

La razón de ello es que apenas algunos teóricos se han atrevido a realizar algunos análisis de este tipo de cine, lo que denota la ausencia de metodología adecuada y unificada para dicha labor. Por ejemplo, Jean Mitry en *Estética y psicología del cine. 2 Las formas* (Siglo XXI. México, D.F., 1978) realiza un análisis de su propia obra, *Pacific 231* (Mitry. Francia, 1948), destacando su “fracaso” al intentar reconstruir visualmente el *contrapunto* musical alcanzado por Arthur Honegger en su *sinfonía*.

Aumont y Marie en *Análisis del film* (Paidós. Barcelona, 1984) retoman el análisis a *El hombre de la cámara* (*Cieloviek s kinoapparatom*. Vertov, U.R.S.S., 1929), realizado por Aumont para indicar la clara separación entre el análisis de un film *narrativo* y uno que *no* lo es:

Ya hemos tratado parcialmente los problemas del punto de vista, bajo el ángulo narrativo,... Ahora nos dedicaremos a insistir en los análisis más directamente centrados en los parámetros visuales, relativamente independizados de su función narrativa (1984: 176).

Lo que sigue es un análisis basado principalmente en el encuadre, donde el autor no consigue hacer de lado algunas referencias al aspecto narrativo, especialmente basadas en el punto de vista.

Bordwell y Thompson, para ejemplificar la *forma abstracta* realizan un análisis a *Ballet Mécanique* (Murphy/Léger. Francia, 1923-1924) al que le conceden una forma musical de “tema y variaciones” debido al juego de imágenes. Si bien estos tres ejemplos resultan interesantes e importantes debido, sobre todo a las evidentes influencias que reciben de la pintura y la música, resultan aislados y sin continuidad para poder comparar su eficacia como método de análisis.

En este sentido, el único autor que presenta un verdadero sistema de análisis es el ya mencionado P. Adams Sitney, quien además de ser el único que metodológicamente aborda al cine experimental (para él *cine de vanguardia*), consigue identificar cuatro categorías de análisis: *trance film*, *mythopoeic film*, *structural film* y *participatory film*. Se trata del trabajo más logrado en este tema.

Sin embargo, al respecto habría que hacer algunos señalamientos a esta propuesta. En primer lugar, Sitney analiza más a cineastas que a películas.

En segundo lugar, es necesario destacar las limitantes geográficas e históricas que presenta el trabajo. Éste abarca solamente el cine estadounidense, fundamentalmente de los años 40 y hasta finales de los años 60², dejando un hueco muy importante por llenar.

Para esta investigación, el aporte más importante de la metodología de Sitney es que está basada en la poesía posromántica norteamericana así como en la corriente pictórica del expresionismo abstracto, también netamente norteamericana.

El énfasis que pone, tanto en la poesía como en la pintura expresionista, sólo viene a reiterar la influencia de otras formas de arte para la creación del cine experimental. Esto es sumamente importante pues implica una de las características fundamentales aquí planteadas para explicar la evolución del género: el desarrollo del cine experimental está fundamentado en la aplicación de las vanguardias artísticas, dando como resultado una variedad de estructuras que integran los principios característicos de cada una de ellas. Lo que plantea la existencia no de una, sino de varias estructuras con fuertes influencias estéticas de otras formas de arte.

Como puede verse, el panorama aleja cada vez más al cine experimental de los principios del cine narrativo de ficción y en consecuencia, la manera de estudiarlo y comprenderlo, será también diferente. Ante este panorama, el cine experimental debe presentar una manera particular de abordarlo donde se definan las reglas y normas originales que avalen la existencia de estructuras cinematográficas identificadas con las vanguardias artísticas.

Esto es de suma importancia, pues plantea la existencia de películas que se construyen de manera diferente a la que establece el cine narrativo, y que el tratamiento de su imagen y estructura no corresponden a los principios formales de este tipo de cine. Esta contradicción conceptual sobre la estructura del cine dramático-narrativo y la del cine experimental, es la que origina la inquietud de realizar la presente investigación, donde existe la necesidad de examinar el cine experimental como una compleja forma de arte, donde, en esencia, es posible reconocer todos los elementos de un discurso estético con influencias de la pintura y de la música; donde los cambios estructurales están determinados y divididos históricamente por movimientos artísticos llamados vanguardias; además del uso práctico de los elementos estructurales del lenguaje cinematográfico.

Por lo tanto, para empezar a elaborar una propuesta sobre la concepción de *estructuras estéticas del cine experimental*, un paso elemental precisamente, es revisar el concepto de estética cinematográfica. Sobre esto Aumont, Bergala, Marie y Vernet señalan que:

² El subtítulo del libro indica hasta el año 2000, el cuidado y la profundidad con que son tratados los últimos años evidencian la diferencia que abarcó la primera edición de 1974.

La estética del cine es pues, el estudio del cine como arte, el estudio de los filmes como mensajes artísticos. Contiene implícita una concepción de lo “bello” y, por consiguiente, del gusto y del placer tanto del espectador como del teórico. Depende de la estética general, disciplina filosófica que concierne al conjunto de las artes (1983: 15).

La definición da lugar a varias consideraciones que deben ser tomadas en cuenta para iniciar el proceso de construcción de un esquema metodológico que considere este concepto y su relación con formas de arte contemporáneas, como lo es el cine experimental y, posteriormente, revise los elementos estructurales particulares que también afectan el resultado final del proceso. Y es que en este contexto, las nociones fundamentales como *narración*, *significación* o lo que es *bello* se ven afectadas.

Por lo tanto, así como se plantea una transformación estructural desde el cine narrativo hacia el cine experimental, conceptos como *arte* y *estética cinematográfica* deben sufrir una transformación establecida en los mismos términos. Si la estética de una forma de arte como el cine de ficción se refiere principalmente al estudio de lo *bello*, en el sentido de una lógica narrativa para la transmisión efectiva de mensajes artísticos con sentido, esta forma puede llegar a convertirse en una forma de *arte* (el cine experimental) que no necesariamente cumpla con tales principios.

Esta idea radicaliza el análisis, pues si por ejemplo en un estudio de tipo narrativo se pretende una búsqueda de significación de la obra, en una película experimental es difícil concebirlo de la misma manera, especialmente cuando esa no es la intención del creador. Así lo establecen algunas declaraciones, como la de Luis Buñuel, quien con respecto a *Un perro andaluz* (*Un chien andalou*. Buñuel-Dalí, Francia, 1929) revela:

Escribimos el guión en menos de una semana siguiendo una regla muy simple, adoptada de común acuerdo: no aceptar idea ni imagen que pudiera dar lugar a una explicación racional, psicológica o cultura. Abrir todas las puertas a lo irracional. No admitir más que las imágenes que nos impresionaran sin tratar de averiguar por qué. (1982: 103).

O bien Andy Warhol, quien reflexiona sobre su obra: “Si quieres saberlo todo sobre Andy Warhol, simplemente mira lo superficial de mis pinturas, observa mis películas y véme a mí, y ahí estoy. No hay nada detrás” (cit. 2008).

Es por estas razones que es necesaria una aproximación diferente a los diversos conceptos que ayudarán a dilucidar la problemática que presenta el cine experimental, no sólo de forma particular, sino en el contexto de todo el arte contemporáneo. De esta manera, es necesario efectuar una cuidadosa revisión de los conceptos *estética* y *arte*, así como la relación entre ambas, con las obras y con los individuos involucrados en el proceso artístico.

Sobre estos temas, quizás la visión más importante es la del teórico peruano Juan Acha, quien propone perspectivas diferentes donde se replantean los conceptos al grado de no limitarse a la *belleza* del objeto artístico, sino abrir las propuestas hacia nuevas formas estéticas como lo grotesco, lo feo o lo cómico,

formas que serán aceptas ante la transformación del gusto y la sensibilidad de los individuos, tanto creadores como espectadores.

Esta posición, desde luego, no está aislada y en el trabajo está reforzada por posturas similares como la del teórico y músico Pierre Boulez, para quien en la estética de las artes contemporáneas, la intención de la significación es sustituida por la *expresión*, método que permite una mayor libertad creativa.

El aspecto a resaltar es que estos procesos estéticos ocurren en todas las formas artísticas contemporáneas, lo que involucra de manera fundamental a las principales influencias del cine experimental, la pintura y la música. Por lo tanto, el comprender la evolución y transformación en estas dos formas artísticas establece las bases para identificar el proceso que ocurre en el cine experimental, considerando también que el cine al ser una forma más compleja, simplemente por el número de elementos estructurales que contiene, su análisis resulta particularmente complicado.

Llevar a cabo este proceso implicó revisar algunos de los principales planteamientos estructurales de estas formas artísticas. Sobre éstos, por ejemplo fue fundamental acercarse a textos como el de Carrere y Saborit, *Retórica de la pintura* (Cátedra. Madrid, 2004) que sostiene la posición de la pintura va más allá del simple lenguaje del arte.

Al mismo tiempo, se confirmó que a pesar del desarrollo del estudio de la estructura pictórica, entre los principios sobre el arte abstracto, entre los más importantes e influyentes siguen estando los de Kandinsky, cuyos escritos con casi un siglo de antigüedad, siguen siendo los más destacados por su profundidad y alcance.

La música presenta un desarrollo semejante, pues a pesar de existir estudios muy interesantes y profundos que describen perfectamente la transición del *tonalismo* a la *atonalidad*, como en los libros de Tomás Marco y María de Arcos, cuando se quiso conocer las verdaderas raíces de las nuevas vanguardias musicales se tuvo que recurrir a los textos escritos por músicos como Philip Glass, Geoff Smith y principalmente Michael Nyman, quien acuña las principales teorías que giran alrededor de la *música aleatoria*.

A partir del desarrollo de estas ideas, se comprueba el patrón que en sus orígenes planteó el cine experimental, cuando era explicado por sus propios creadores cuyo fin era una *música visual* o *cine puro*.

En el marco de estos planteamientos, el problema de la investigación consiste en identificar los elementos estructurales que conforman al cine experimental de vanguardia, a partir de la construcción de categorías de análisis basadas en los principios de sus dos mayores influencias: las estructuras de la pintura y de la música, sus transformaciones estéticas fundamentales, así como los elementos considerados como puramente cinematográficos.

De esta manera, la primera categoría está dada por la imagen cinematográfica, determinada por el lenguaje pictórico y su proceso de transformación que va de

la imagen representativa, incluyendo su condición espacio-temporal, hasta el extremo opuesto que muestra una imagen abstracta, exenta de cualquier elemento de representación.

La segunda categoría, la forma musical, establece la estructura general de la obra. No obstante que la música constituye un lenguaje en esencia abstracto, es posible detectar una forma determinada por la tonalidad, la métrica y la separación de sus partes, y una contraparte llamada *aleatoria* - que contrasta con la anterior precisamente por el rompimiento estructural- donde se detecta la ausencia de las características mencionadas para presentar una forma mucho más libre.

La tercera categoría, el lenguaje cinematográfico, considera todos aquellos elementos propios del cine. Se trata de resaltar las características cinematográficas del género a pesar de presentar algunas variaciones importantes de carácter estructural.

Este contexto plantea que todas las categorías, así como sus componentes, pueden ser transformadas en un marco donde el concepto de *vanguardia* enfatiza su principio creativo de rompimiento y oposición a lo establecido. Por lo tanto el problema fundamental de la investigación se centra en la explicación de cómo funcionan todas estas estructuras, con el fin de establecer teóricamente el funcionamiento del cine experimental de vanguardia. Esta identificación ayudará a comprender mejor un género cinematográfico poco estudiado.

Para alcanzar las metas propuestas se establecen los siguientes objetivos:

General:

- Determinar las formas estructurales del cine experimental de vanguardia a partir de la construcción de categorías de análisis basadas en la imagen pictórica, la forma musical y el lenguaje cinematográfico, para desarrollar las particularidades y variables que en ellas pueden existir.

Particulares:

- Demostrar que el cine experimental de vanguardia es una forma artística poseedora de elementos estético estructurales diferentes y opuestos al cine dramático-narrativo.
- Encontrar las principales relaciones estructurales con otras formas artísticas como pintura y música.
- Presentar el desarrollo del género a partir de los cambios y transformaciones en las vanguardias artísticas más recientes.
- Redefinir el concepto de *cine narrativo*.
- Precisar la relación entre los conceptos de *arte* y *estética*.
- Establecer la denominación más adecuada para el género estudiado.

A pesar de que esta investigación pretende ser exhaustiva en el estudio de las estructuras estéticas del cine experimental, es importante reconocer que en la misma, es imposible abarcar por completo el espectro que éstas comprenden. Por esa razón fue necesario establecer la delimitación histórico-geográfica del estudio, por lo que el análisis sólo abarca las vanguardias de origen estadounidense nacidas en el contexto de la posguerra, las cuales tuvieron su desarrollo más importante en los años 60 y llegaron hasta el fin del siglo XX, éstas son el expresionismo abstracto, *el pop art* y el minimalismo. Se seleccionaron dichas vanguardias por tener orígenes muy semejantes y ser representaciones creativas que comparten ideologías y procesos, pero que en su construcción particular están profundamente diferenciadas por sus elementos estético-estructurales, lo que permite observar un panorama muy completo de la problemática planteada.

También es importante señalar que a pesar del origen de las vanguardias, no todos los documentos cinematográficos que se consideraron para el análisis son de origen estadounidense, sino que también se incluyeron algunos filmes de otras nacionalidades que reúnen todas las características estéticas particulares de las vanguardias mencionadas, además, por supuesto, de su coincidencia temporal.

El universo de estudio propuesto abarca cintas que por su importancia histórica -y debido a su construcción particular- han sido considerados relevantes por los pocos especialistas que han estudiado el tema, aunque también en la relación, se encontrarán películas de las cuales no existe mención bibliográfica alguna, pero que muestran evidencias de una construcción vanguardista. Por lo que se trata, en la mayoría de los casos, de obras de poca difusión, exhibidas en diferentes espacios, no necesariamente en salas cinematográficas (algunas ni siquiera exhibidas públicamente), realizadas la mayor parte de las veces (siendo esto uno de los aportes más reveladores del trabajo), por artistas plásticos, más que por directores de cine -en el sentido tradicional del término- influidos por las tendencias artísticas predominantes en su propio momento histórico, y preocupados por reflejar las tendencias estéticas visuales (y a veces sonoras) de dicha vanguardia. Se trata de filmes que presentan los más diversos formatos de película, incluso video, con duraciones variables, diferentes calidades de producción y realización, pero que al final sólo reflejan la evolución y las diferencias entre las vanguardias contempladas para el análisis.

De esta forma, el *corpus* de análisis está constituido por los siguientes filmes divididos presumiblemente en las vanguardias con las que se identifican:

Expresionismo abstracto:

Begone Dull Care (Norman McLaren, Canadá, 1949).

Mothlight (Stan Brakhage, Estados Unidos, 1963).

Pop art:

Desist Film (Stan Brakhage, Estados Unidos, 1959).

Sleep (Andy Warhol, Estados Unidos, 1963).

Minimalismo:

Lines (Vertical & Horizontal) (Norman McLaren, Canadá, 1960/1962).

Nowa Ksiązka (Zbig Rybczynski, Polonia, 1975).

Tango (Zbig Rybczynski, Polonia, 1981).

Powaqqatsi (Godfrey Regio, Estados Unidos, 1987).

Three Tales (Steve Reich/Beryl Korot, Estados Unidos, 2000).

El análisis estructural de cada una de estas obras mostrará las características de cada una de las vanguardias, para comprobar que ésta puede ser la mejor manera de organizar el complicado panorama que hasta el día de hoy presenta el cine experimental.

Puede decirse que la perspectiva de análisis que se aplica en este trabajo, aunque parte de bases tradicionalmente utilizadas en el ámbito de la estética visual de la pintura y sonora de la música, presenta principios novedosos al ser aplicadas en el ámbito de la cinematografía. Por lo tanto, la hipótesis central que sostiene este trabajo quedó planteada de la siguiente manera: a diferencia de la estética del cine de ficción dramático-narrativo, el cine experimental de vanguardia posee no sólo una, sino varias estructuras basadas fundamentalmente en la diversidad y amplitud que presentan las grandes transformaciones estéticas de algunas formas de arte como la pintura y la música, universalmente conocidas como vanguardias artísticas, así como en los principales aspectos característicos, transformados o eliminados del lenguaje cinematográfico.

Para cerrar esta introducción, conviene explicar la estructura del trabajo. Ésta se compone de tres partes: en la primera se expone el estado del arte del cine experimental y se constituye por los primeros tres capítulos; la segunda parte, conformada por los capítulos cuatro a siete, describe la propuesta de análisis construida desde una perspectiva estética a partir de formas artísticas ajenas al cine; finalmente, en la tercera parte, que consiste solamente del capítulo ocho, se realiza el análisis de los filmes seleccionados y se destaca la función de los elementos que forman su estructura, a fin de demostrar la presencia de características constitutivas provenientes de la música y de la pintura. Enseguida se presenta un breve resumen de cada uno de los capítulos, que tiene como objetivo precisar la evolución del proceso.

En el primer capítulo se realizó una revisión histórica que abarca la evolución paralela a través de las vanguardias artísticas que han tenido la música, la pintura y el cine experimental, con el objeto de destacar la similitud en sus respectivas características. En esta evolución paralela, pueden detectarse los principales cambios estéticos y estilísticos por los que ha atravesado el género, y que coinciden con dichas formas artísticas, desde sus orígenes hasta los últimos años del siglo XX.

El capítulo dos está dirigido a buscar la más adecuada definición al género, esto, desde dos perspectivas. Por un lado, se cuestionan y posteriormente se descartan varias definiciones consideradas como equivocadas o inapropiadas, debido a la falta de coherencia en sus planteamientos; por el otro, se buscaron las definiciones más representativas y se agruparon para obtener una que

abarcará tanto las principales características estructurales del género como la más adecuada distribución de tales categorías en las llamadas vanguardias artísticas, para así determinar que la denominación más apropiada del género es, como ya se ha mencionado antes, *cine experimental de vanguardia*.

El capítulo tres muestra el poco interés teórico que el género ha recibido. También se presentan las aproximaciones contemporáneas más importantes que se encontraron sobre el tema. Sin embargo es necesario destacar la desigualdad y profundidad en el estudio que presentan las mismas. Tres son estas aproximaciones. La primera, es la de Jean Mitry, quien tomando como base las ideas de los primeros creadores, desarrolla una propuesta interesante sobre el *cine puro* cercano a la forma musical. Sin embargo, la misma propuesta de Mitry resulta ambivalente al criticar y resaltar la ausencia de lenguaje cinematográfico en su construcción.

La segunda aproximación, parte de una división del *sistema formal* planteada por David Bordwell y Kristin Thompson en dos grandes grupos, el *narrativo* y el *no narrativo*, donde este último incluye cuatro subcategorías: *categorico*, *retórico*, *abstracta* y *asociativa*, donde algunos ejemplos de cine experimental (aunque no resulta del todo claro) pueden ubicarse en las dos últimas.

Finalmente, la tercera aproximación es quizás, la más precisa y desarrollada y es la que utilizando como base el concepto *avant-garde* (vanguardia), elabora el teórico norteamericano P. Adams Sitney. Sitney, establece cuatro categorías: *trance film*, *mythopoeic film*, *structural film* y *participatory film*. En este caso, se puede confirmar que todas tienen que ver con el cine experimental. No obstante, a pesar de su relevancia, el trabajo de Sitney está muy focalizado a un tiempo (de los años 40 a los años 70) y a un espacio (Estados Unidos), lo que lo limita en sus alcances. Probablemente el punto más importante encontrado en Sitney es el reconocimiento a la influencia de otras formas artísticas como la poesía y la pintura del expresionismo abstracto en la conformación de este cine, lo cual es una idea que irremediablemente es retomada por esta investigación.

El cuarto capítulo es fundamental dado que aborda el problema de los conceptos de *arte* y *estética*. Conceptos que generan una profunda confusión en su uso. Ambos términos influyen directa y profundamente en el proceso de creación cinematográfico, por lo que resulta imprescindible considerarlos clave para la investigación.

Para comenzar se aclara la diferencia entre lo artístico y lo estético, donde se establece que lo artístico tiene que ver más con las obras, mientras que lo estético con los individuos, pero ambos están unidos por el concepto de belleza.

No obstante, lo esencial del capítulo se enfoca a partir del surgimiento del arte contemporáneo, hecho que vino a transformar todos los principios establecidos con anterioridad, y particularmente el de *belleza*. De esta manera ni los objetos deben ser bellos, ni la belleza es lo único que los individuos buscan en los mismos, pues el panorama en el arte contemporáneo es mucho más amplio y

contempla otras formas estéticas como puede ser lo cómico, lo grotesco, e incluso lo feo.

Tomando lo anterior, el proceso comunicativo del arte también se modifica en el arte contemporáneo y donde antes debía existir *significación* para completar el sistema, ésta ya no es necesariamente el objetivo buscado, que puede ser sustituido por *expresión y libre interpretación*.

El quinto capítulo está dedicado a ver ese fenómeno de transformación de las artes reflejado en las principales influencias artísticas del cine experimental: la música y la pintura; se explica cómo los valores de la estética de las artes han evolucionado hacia nuevas formas de construcción, propiciando nuevas reglas y relaciones entre sus elementos integrales. La estética ya no se limita a sus principios tradicionales y elementales, sino que abarca nuevos que incluso llegan a romper las reglas previamente establecidas. Lo cual es exactamente, el principio creador de nuevas vanguardias.

De esta manera, es fundamental desglosar la transición que ha experimentado la pintura en el paso de la imagen figurativa a la imagen abstracta, rompiendo desde los esquemas fundamentales de representación hasta las mismas reglas de composición o bien, los límites del cuadro.

Y por otro lado la música, que rompe con los moldes que durante siglos sostuvieron las estructuras más tradicionales de la tonalidad, la métrica y la armonía, para dar paso a la improvisación y a la aleatoriedad, es decir a la ausencia de una estructura que limite el desarrollo libre de este arte.

Al final de cada sección, se explican las características particulares de cada una de las formas artísticas en relación con las vanguardias artísticas consideradas. De esta manera se pueden identificar a las estructuras pictóricas del expresionismo abstracto, del *pop art* y del minimalismo, ocurriendo lo mismo con las estructuras musicales.

El capítulo seis está dedicado precisamente, a asimilar y aplicar las mismas ideas sobre la transformación en el cine. Por sus características propias, esta forma de arte presenta un mayor número de elementos estructurales y la deconstrucción de los mismos se realiza con mayor cuidado. En este sentido, es preciso reconocer las principales particularidades de los elementos fundamentales de la construcción cinematográfica como la imagen, la narración, o bien los elementos del lenguaje cinematográfico, para conocer las posibilidades de transformación, permanencia o incluso desaparición, estos elementos experimentan en su paso hacia el cine experimental.

En esta transición, merece una mención especial el concepto de *narración*, quizás el más complicado de explicar y desarrollar, dada la importancia que ha ganado en su uso generalizado en relación al cine. Por esa razón a lo largo del capítulo se revisa que el concepto de *narración* presenta más de un significado y se utiliza de varias maneras, lo cual lo ha llevado a una discusión semántica que acarrea una fuerte confusión en su aplicación.

Por lo tanto, una buena parte del capítulo está dedicada a aclarar esta confusión, principalmente para afirmar que si bien existe un *cine* narrativo, esto no necesariamente implica que el cine experimental es *sólo* un *cine no narrativo*, sino que puede presentar matices que pueden llevar incluso a la existencia de un cine experimental con elementos narrativos.

Otra parte importante del capítulo es la que explica los casos de algunos elementos de lenguaje cinematográfico que resultan particularmente afectados en todo este proceso, donde algunos de ellos también llegan a desaparecer, para dar lugar a conceptos que resultan novedosos (y hasta desconcertantes), por ejemplo el *encuadre en proyección*, como alternativa al tradicional encuadre cinematográfico.

Por supuesto, en este proceso además de los aspectos visuales, está contemplado el aspecto sonoro, que igualmente resulta afectado en esta transformación. Aunque en el cambio del cine narrativo al experimental en realidad los componentes no son sustituidos, sí existe una transformación en el orden de su importancia en cuanto a presencia. Mientras que los elementos que destacan en el cine narrativo son los diálogos, en el experimental son sustituidos por la música o el silencio, y el intercambio de palabras, la mayoría de las veces no existe.

En el capítulo siete se describe la metodología para crear un modelo de análisis que relaciones todos los elementos estructurales involucrados en el proceso: las categorías de análisis cinematográfico, como las vanguardias artísticas consideradas. Asimismo se desglosa el esquema general de análisis que describe cada uno de los elementos a considerar.

Para ambas estructuras metodológicas se utilizan las características particulares de cada una de las vanguardias artísticas, considerando tanto los elementos estructurales pictóricos como los musicales y su repercusión en la estructura cinematográfica, así como los elementos de lenguaje cinematográfico y sus posibles variaciones.

En el capítulo ocho y último, se realizan los análisis de las películas seleccionadas, donde se demuestra la existencia de diferentes estructuras del cine experimental, que se identifican con vanguardias artísticas. En cada análisis particular se describen los elementos estructurales, así como la función que desempeñan en relación al todo.

Finalmente, se presentan las conclusiones donde se exponen los resultados, las dificultades superadas, los logros alcanzados y también las limitaciones inevitables, pero sobre todo, los alcances que esta investigación puede tener a futuro para el estudio de un género que al ser poco visto, resulta poco comprendido. Sin embargo, lo que más preocupa es su desconocimiento, problema que esta investigación pretende resolver, al menos parcialmente.

1. CONTEXTO HISTÓRICO: SURGIMIENTO, DESARROLLO Y CONSOLIDACIÓN DEL CINE EXPERIMENTAL DE VANGUARDIA.

Dedicar todo un capítulo sobre el desarrollo de la historia del cine experimental de vanguardia tiene fines muy claros, en primer lugar, se pretende comprobar cómo las vanguardias artísticas han influido notablemente en la evolución de este cine aunque esto no haya sido reconocido completamente, y en segundo lugar, este recorrido tiene la función de explicar los antecedentes directos de las vanguardias que se ha decidido analizar a detalle en el capítulo final de esta investigación. Cabe aclarar que una descripción y análisis histórico como el que se presenta no se ha hecho con anterioridad, ya que pretende mostrar un paralelismo entre las principales actividades creativas del hombre en lo que se refiere a sus manifestaciones artísticas, como son la pintura, la música y el cine. Es importante señalar esto, porque la historia del cine, tradicionalmente, ha estado mucho más vinculada a todo aquello que tiene que ver con el cine de ficción.

Asímismo, es importante considerar que esta construcción histórica tiene como base el destacar tanto los elementos estructurales como los productos representativos dentro de estas vanguardias pictóricas y musicales, principalmente por el hecho de compartir los mismos elementos de construcción cinematográfica que el cine experimental de vanguardia.

El presente capítulo es también relevante por otras dos razones: por una parte, se desea señalar que en los orígenes del cine experimental de vanguardia, el término *vanguardia* no se refiere a un movimiento en particular sino que agrupa a varios movimientos estéticos (dadaísmo, abstraccionismo, surrealismo, etc.) que surgieron prácticamente de forma paralela, pero en distintos lugares y sobre todo, con diferentes características, debido a diversas influencias estéticas; y por otro lado, se pretende determinar cuáles son las características que identifican un movimiento estético y que a la vez corresponde a cada una de las vanguardias en el desarrollo del arte contemporáneo.

Este primer apartado además de demostrar que el desarrollo del cine experimental está basado en las mencionadas vanguardias, tiene como objetivo dejar en claro que el cine experimental de vanguardia, se encuentra estética e ideológicamente, en el extremo opuesto al del cine narrativo.

Se debe aclarar que así como es difícil determinar un solo punto de origen histórico del cine en general, de igual manera, no es tan fácil hacer una historia del cine experimental de vanguardia en una cronología completamente lineal, dado que las diferentes vanguardias artísticas se han ido desarrollando de manera simultánea en varios espacios geográficos. Por lo mismo, en esta parte de la investigación han sido inevitables algunos ajustes para dar una explicación más clara del proceso. Es probable que se detecte la ausencia de algunas vanguardias, esto se explica porque en ocasiones, las épocas de desarrollo son tan cortas que por su limitado y/o breve impacto son particulares de una sola manifestación artística, ya sea la música o la pintura, y no llegan a

trascender las barreras entre una y otra, por lo que se decidió no contemplarlas en este estudio.

Debe quedar claro que para que este recuento resulte completo, debe iniciar con el nacimiento del cine, basándose en la idea generalizada, aunque poco asimilada, de que, curiosamente, éste nació como cine de no-ficción (y no como el cine narrativo que hoy conocemos), además, dicho surgimiento ocurrió justo en medio del desarrollo de estas vanguardias artísticas. Si bien los orígenes del cine no cambian, es de suma importancia, poner atención al momento de la ruptura de las formas de construcción estética que marcan los diferentes caminos que ha tomado el cine.

Debido a que el género que ocupa el presente trabajo no ha sido del todo aceptado por muchos teóricos, el conocimiento de su historia ha estado limitado y sólo de manera casi casual se le reconocen dos periodos (debido a su fuerte influencia estética dentro de la historia general del cine): el periodo de la llamada *vanguardia* europea y un segundo, conocido como el del cine *underground*, de origen norteamericano. Consecuentemente, otra de las ideas centrales de este capítulo es mostrar que el desarrollo de las *vanguardias*, dentro del cine experimental, no contempla sólo dichos periodos, sino que está conformado por varios movimientos y momentos históricos. Por supuesto, esto implica demostrar que el cine experimental se ha desarrollado a lo largo de cada una de estas vanguardias conteniendo los principios de cada una de ellas en su momento histórico.

Otra justificación para elaborar este recuento, es la de eliminar las confusiones que se cree, son desarrolladas en algunos de los pocos textos que han tocado el tema del cine experimental. Se trata, precisamente, de mostrar el cambio y evolución de los distintos discursos cinematográficos de cada vanguardia a partir de las formas artísticas consideradas como las más cercanas a este tipo de cine, tal es el caso de la pintura abstracta y la música, esta última definida precisamente por su carácter abstracto.

También podrá verse en este capítulo una característica fundamental de este tipo de cine, que es el hecho de que el género está dominado por creadores que no necesariamente son cineastas en la forma tradicional que se conoce, sino por artistas plásticos, más interesados por el concepto estético en estructuras tanto visuales como auditivas y que buscan manifestaciones más directas y expresivas con sus obras, a diferencia de que por la forma narrativa que se maneja tradicionalmente en el cine de ficción.

1.1. Impresionismo pictórico francés.

El nacimiento del cine estuvo rodeado de elementos que marcaron una época importante en los últimos años del siglo XIX. En esa época, el mundo se transformaba aceleradamente con el descubrimiento y desarrollo de nuevos inventos como el avión y el automóvil, así como su uso en las grandes ciudades, influenciadas por la creciente industrialización; era el momento en que las distancias se acercaban pero la sociedad se dividía en una marcada

lucha de clases. En este contexto, las ideas y las inquietudes de los artistas también viajaban más rápidamente y como consecuencia, el mundo del arte se transformaba, dando lugar a lo que sería el arte moderno. Irremediablemente, tal evolución de las formas, dio como resultado el surgimiento del cine como la respuesta “artística” paralela a esos grandes descubrimientos tecnológicos.

Al observar esta relación entre el arte y la modernidad, no es extraño que el origen del cine, ya sea como objeto y como arte, se dé en Francia, pues ambos conceptos surgen como respuesta a los ideales de una sociedad burguesa, con una marcada tendencia hacia el cambio y la transformación. De esta manera, el cine vio la luz como un experimento, resultado de muchos intentos previos y que al igual que otros, no fue más que consecuencia de su propia época.

Y es que el cine estuvo antecedido por dos factores clave que lo anunciaban como una forma de perfeccionarla: la pintura impresionista y la fotografía. El impresionismo pictórico resulta así una forma artística diferente de percibir la imagen, y la fotografía, por su parte, como producto tecnológico, encargado de “atrapar” el tiempo.

De hecho, la fotografía, en ese momento, se presentaba como una seria amenaza para la pintura por su real fortaleza de mostrar a la realidad. De ahí el gran viraje creativo que tuvo que realizar la pintura como respuesta, con una estilización artística y técnica que se materializó en el nacimiento del impresionismo, con sus imágenes fugitivas y espontáneas de trazos rápidos que rechazó la perfección del realismo.

Con el cinematógrafo de los hermanos Lumière, como resultado de la evolución de estas formas de producción artística y tecnológica, arte y ciencia tuvieron que convivir en el impresionismo, compartiendo las principales ideas modernistas y al mismo tiempo revolucionarias, artísticamente hablando.

Sobre el hecho, William Fleming menciona que

El impresionismo es claramente un arte del hombre de la ciudad, que se ve a sí mismo en términos de paso temporal, tensiones crecientes y cambios súbitos. Su volátil vida es gobernada por fuerzas pasajeras y no por permanentes y llegar a ser o devenir es más real para él que ser (1987: 323)

De esta manera, los artistas se mantuvieron atentos y abiertos a los cambios, dado que los seducía la instantaneidad, “lo real” sacado de la vida misma y como resultado, los pintores impresionistas quisieron pintar como si la obra se tratara de una imagen fotográfica, representando solamente lo que veían. Cuando habían fijado la vista sobre un motivo, intentaban concentrarse sólo en esa imagen y en el juego entre las luces y las sombras. Como en la fotografía, en la pintura impresionista, la captura de los efímeros efectos luminosos requería trabajar velozmente teniendo como resultado una forma de representación que se correspondía con la forma natural de ver las cosas.

Así, el cine nace en el mismo momento en el que los pintores impresionistas eligieron para inspirarse a temas de la vida diaria, escenas callejeras o bien escenas tomadas de la convivencia con la naturaleza (entre algunas otras). En

este sentido, los primeros filmes de los Lumière, son, precisamente, momentos de la vida cotidiana, tanto del campo como de la ciudad, renunciando a cualquier clase de simbolismo como principio creativo. Esta posición fue interpretada como una declaración de guerra contra las tradiciones clásicas que le habían antecedido.

De esta manera, técnicamente, el impresionismo pictórico se caracterizó por su marcada tendencia hacia el manejo de la luz natural, predominando las temáticas en espacios abiertos, naturales

- En esta búsqueda se destacan tres rasgos como otras tantas preguntas a la pintura:
- Lo *impalpable*: la luz no se toca, es la "materia" visual por excelencia, pura. Más aún, hablando con propiedad la luz atmosférica ni siquiera se ve, salvo por sus efectos; no es otra cosa que el "color" del aire (...)
 - Lo *irrepresentable*: es, pues, un reto, y aceptado como tal, a la habilidad del pintor (...)
 - Lo *fugitivo* finalmente, lo infinitamente lábil, y con más profundidad, por tanto, la irritante cuestión del tiempo (Aumont, 1997: 21-22).

Por esas mismas razones, que también determinan la creación de la imagen cinematográfica, es que Jacques Aumont considera a Louis Lumière, inventor del cinematógrafo, como un pintor, "el último pintor impresionista".

Los sentidos estético e ideológico de oposición del impresionismo pictórico hacia la pintura en general, fueron interpretados como una especie de crisis para los valores estéticos predominantes, fenómeno que no sólo ocurrió en la pintura, sino que también se extendió a otras formas artísticas como la música. Así como la pintura impresionista era considerada una especie de experimento, una aventura, de la misma manera, los compositores de la época impresionista sintieron que en la música debía ocurrir algo semejante: un juego de sonoridades girando alrededor de la tonalidad pero no atándose totalmente a ella.

Entonces, la música de principios del siglo XX inició una de sus más profundas transformaciones en varios siglos. Se trataba, también, de una oposición a las reglas impuestas por el clasicismo y el romanticismo, en este caso, musicales, cuyo desarrollo se interpretó como la justificación para comenzar cambios, principalmente en el terreno de la armonía, lo que se tradujo en un alejamiento de la tradición basada en la tonalidad, aunque retomando algunos principios modales. Dicha transformación se vio principalmente reflejada en la obra de Claude Debussy (1862-1918), quien se convirtió en uno de los primeros en asimilar dentro de su sintaxis musical formas de organización del nuevo fenómeno, en lo melódico, lo armónico, e incluso lo rítmico, que nada tenía en común con las reglas predominantes anteriores.

Luis Ignacio Helguera sostiene que Debussy es un impresionista porque

En su música los acordes desvinculados de su función tonal tradicional se vuelven fenómenos sonoros autónomos. Debussy tiene como puntos de apoyo la tendencia a sugerir o dejar una impresión más que afirmar los temas. El estilo de Debussy puede considerarse impresionista por su libertad formal y su deseo de escapar a los moldes académicos de la música tradicional. Su técnica guarda cierto parentesco con la de los pintores Cézanne y Seurat (1997: 12-13).

A este nuevo concepto de tonalidad que desvinculaba los acordes de toda función, manipulándolos como fenómenos sonoros autónomos, se agregaba una renovación en el campo melódico y rítmico. En ocasiones, la función tonal era sustituida por el timbre (el sonido característico de cada instrumento) alrededor del cual se construía la obra.

En este desarrollo paralelo de los discursos estéticos, la aplicación de la teoría del tiempo formulada por Bergson a las artes del siglo XIX, y retomada por William Fleming, puede ser altamente esclarecedora al intentar relacionar la pintura, la música y el cine dentro de este marco histórico planteado por el impresionismo. Según Fleming, el filósofo francés a menudo citaba la imagen cinematográfica como ejemplo de lo que para él constituía la percepción de duración.

Cada imagen en sí es estática, pero por medio del movimiento de los estados separados son fusionados por el espíritu o la mente en un curso temporal continuo. De la misma manera, los colores separados de un lienzo impresionista, las metáforas separadas de un poema simplista y los acordes separados de una progresión armónica de Debussy, son amalgamados por el espíritu en un continuo temporal. En el impresionismo visual el ojo mezcla los colores y en una obra de Debussy el oído establece el puente sobre los silencios (1987: 332)

En todas las artes, este flujo espacio temporal llevó a una tendencia a lo improvisado, lo conscientemente incompleto, y cada obra trata de ser producto de la inspiración y no del cálculo. En el caso de los impresionistas visuales, toda la sustancia pictórica estaba dispersa dependiente de estados de ánimo momentáneos.

Para cerrar este primer apartado, es inevitable considerar lo obvio, la ausencia de estudios especializados sobre cine durante esa época. Sin embargo, no se pueden dejar de lado aportaciones importantes como las que señalan que en sus orígenes, el cine estaba todavía lejos de una propuesta narrativa tal y como se conoce actualmente, más bien, dicho medio se encontraba más cercano a imitar la realidad a través del manejo de la luz, y por lo tanto, estaba consolidando su propuesta científica de lograr exitosamente la fotografía en movimiento.

En este sentido, el cine tardó todavía varios años en ser reconocido y colocarse junto al resto de otras formas artísticas, hecho que ocurrió cuando en 1911 Ricciotto Canudo lo bautizó como *El Séptimo Arte*.

1.2. Expresionismo alemán.

En Alemania, 1905 marca el nacimiento del movimiento expresionista, cuando un reducido número de pintores se rebelaron contra las viejas reglas académicas de la creación artística y formaron el grupo denominado *Die Brücke (El puente)* para iniciar un estilo de vida de clara tendencia bohemia.

En este contexto, fue evidente que los cambios tecnológicos y científicos que habían afectado a los impresionistas franceses no fueron percibidos de la misma manera en otras partes del mundo. Por ejemplo, para los

expresionistas, según Anna-Carola Krausse, “La cara oculta de la modernización (alineación, aislamiento y masificación) quedó al alcance de la vista, sobre todo en las metrópolis” (1995: 87).

Fue en 1911 cuando el promotor de arte Herwarth Walden, junto con el primer teórico del movimiento, Wilhelm Worringer, bautizaron oficialmente con el nombre de *Expresionismo* a esta nueva forma artística, denominación derivada de la palabra francesa *expression* (expresión). Con este término se recogieron en un principio todas las corrientes artísticas que se alejaron de una representación fiel de la realidad, mismas que más tarde incluyeron también al cubismo y el futurismo.

El expresionismo surgía claramente como una reacción al impresionismo francés; si este último estaba preocupado por concebir al mundo con la vista, el nuevo movimiento criticó duramente esta posición, aparentemente superficial. Los jóvenes artistas del expresionismo deseaban pintar una imagen *más real* del mundo que les rodeaba.

El expresionismo sondea el interior del espíritu humano en busca de un mundo de estados emocionales y psicológicos y no un mundo cambiante exterior de realismo fugitivo como el impresionismo.

El expresionista está totalmente consciente del mundo visible, pero dejando atrás la idea clásica del arte como imitación de la naturaleza, cierra los ojos al exterior para dedicarse a explorar la mente, el espíritu y la imaginación. Sabe también perfectamente que habita en una serie de complejos mundos superpuestos, y también sabe que hay otros mundos por explorar que no son captados por el ojo, ni sujetos a la interpretación lógica. Las obras expresionistas tienen un enfoque psicológico y no natural, describen mundos intangibles con nuevas técnicas y nuevos símbolos, colores discordantes y formas distorsionadas. (Fleming, 1987: 336)

En este entorno, la visión de esta nueva generación de artistas se volvió catastrófica y a la vez utópica en la búsqueda de un mundo nuevo, por lo que se aseguraba que las obras expresionistas debían captar los sentimientos más íntimos del ser humano. Krausse asegura que “al contrario de sus antecesores, los expresionistas no querían representar la visión inminente, sino que deformaban lo visto para aumentar la impresión y elevar los sentimientos del artista” (1995: 89)

Los artistas que representaban al movimiento lucían una apariencia totalmente escandalosa para demostrar su desprecio por una sociedad burguesa. Algo que caracterizó a *El puente* fue la unidad visual buscada por sus integrantes, reflejando una dependencia que traspasaba lo artístico. Con este estilo colectivista confirmaron su agrupación demostrando al mismo tiempo que el artista no era un genio individual.

El expresionismo fue el primero, de muchos otros movimientos, en publicar un manifiesto donde se declaraban los principios estéticos que intentaba consolidar el movimiento artístico:

Con la fe puesta en el desarrollo y en una nueva generación de creadores y consumidores, hacemos un llamamiento a la juventud, y como juventud portadora del futuro, queremos procurarnos la libertad de vivir y actuar frente a las fuerzas

tradicionales. Todo aquel que refleje en sus obras espontánea y verídicamente su propia fuerza creadora es de los nuestros. (Krausse, 1995: 87).

A través de esta forma de pintar, los artistas vieron la posibilidad de expresar la espontaneidad y la originalidad que habían reclamado en su programa de nacimiento. Asimismo, mediante la deformación querían representar la *realidad real*, es decir, la esencia de las cosas, lo que no puede verse sino sólo sentirse (Ibíd.:88).

En cuanto a la técnica empleada, los artistas utilizaron formas muy simplificadas, reducidas a lo esencial, cuerpos deformados y espacios casi planos sin perspectiva, colores brillantes y saturados, con líneas burdas y toscas que daban la impresión, más que de haber sido pintados, de haber sido tallados.

Poco tiempo después del *El puente*, surgió otro grupo, *Der Blaue Reiter (El jinete azul)*, que a diferencia del primero, tenía un estilo más exquisito, subjetivo y espiritual, aunque todavía muy unido a los postulados básicos del grupo original.

Por otra parte, musicalmente hablando, también existieron importantes cambios, mismos que fueron consecuencia de la crisis que la tonalidad estaba sufriendo en ese momento, y la posición de la vanguardia expresionista fue entonces la de seguir una orientación definitiva hacia la atonalidad, como resultado de la “emancipación de la disonancia”, es decir, sonidos que en el sistema armónico tradicional, son inestables y, de cierta manera, desagradables para el oído.

El máximo exponente y quien consolidó esta nueva aproximación fue el compositor austriaco Arnold Schönberg (1874-1951), quien basándose en estas ideas creó el llamado *sistema dodecafónico*, que fue como el acompañante sonoro que daba respuesta al nuevo orden estético, y que al mismo tiempo, se convertiría en una de las formas más estrictas de organización tonal.

La secuencia de notas puede ser presentada de diversas formas: sucesivamente, en otras secciones, de manera simultánea o en diferentes formas de contrapunto. También puede ser presentada en una serie de acordes o bien como melodía, en forma introductoria. Al trabajar de este modo, se presenta una gran gama de posibilidades que dan cierta libertad al compositor, pero siempre conservando una estrategia ordenada tomando como base la serie de los 12 notas. La tonalidad se convierte en una estrategia relativa al no existir un centro tonal. Si bien esto se cumple, Schönberg rechazaba nombrarlo sistema *atonal*, simplemente lo llamó “método de componer con los 12 tonos”. Sin embargo es válido aclarar que la tonalidad, en su sentido convencional, no está excluida, sino trascendida. Finalmente, una serie musical puede ser empleada como una entidad total o ser subdividida en temas más pequeños.

Por supuesto, lo que Schönberg hacía al emplear este sistema, era rechazar la camisa de fuerza que representaba la tonalidad y retomar los sonidos

musicales en su más clara y pura esencia como lo que eran, sonidos, y que además, vistos con los mismos ojos de los pintores expresionistas veían hacia lo básico, lo primitivo.

El propio Schönberg afirmó acerca de esta época:

Cuando escribo, decido sólo según el sentimiento de la forma. Cada acorde que escribo corresponde a una necesidad de mi exigencia expresiva, pero es posible que responda también a una lógica inexorable, aunque inconsciente de la construcción armónica (en Albet: 1979: 58)

Es importante señalar que para el surgimiento de esta tendencia musical tan revolucionaria (estéticamente hablando), fue decisiva la relación de Schönberg con los pintores expresionistas del grupo *Der Blaue Reiter*. Schönberg mismo presentó, como pintor, algunas obras en la primera exposición del grupo en 1911. La misma exposición incluyó reproducciones de las partituras de las obras musicales del propio Schönberg y de sus alumnos Alban Berg y Anton Webern. Se sabe que el hecho de que la revista, que llevaba el mismo nombre del grupo artístico, concediera tanta importancia a la música, suscitó muchas críticas en los ambientes tradicionales del arte, principalmente en los pictóricos. Sin embargo, ésta era una de las primeras manifestaciones que surgían entre las formas de arte que demostraban, que irremediabilmente se iban acercando entre sí, poseedoras de inquietudes similares (creativas sobre todo), pero necesariamente con lenguajes necesariamente diferentes.

Las ideas que tenían en común la música y la pintura expresionista llegaron a diferentes niveles, aunque siempre compartiendo las principales de la vanguardia. Esto se hizo evidente cuando ambas manifestaciones consideraban apropiarse de ideas que nutrían a su propia forma pero que a la vez podían ser utilizadas paralelamente por la otra expresión artística. Un ejemplo lo constituye el experimento con el color y la música que durante esa época concibió el compositor ruso Alexandr Scriabin (1872-1915), quien en su 5ª Sinfonía incluyó un órgano con teclado de colores. La ambición del artista era relacionar los tonos musicales con el espectro del color, así, por ejemplo, a la nota *do* le correspondía el color rojo, a la *re* el amarillo, a la *sol* el naranja, etc. Este ensayo de unir los dos sentidos, el oído y la vista, era un intento de realizar una obra de arte total. Durante la ejecución de la sinfonía se proyectaban en una pantalla luces combinadas de dichos colores y que a la vez correspondían a determinados acordes.

El intento de Scriabin llegó a los artistas expresionistas a través de un seguidor del movimiento Thomas von Arman, colaborador de la revista *Der Blaue Reiter*, en donde publicó un artículo sobre el músico ruso y su obra. Tales experimentos fascinaron a los expresionistas, tanto a pintores como a músicos.

Otra influencia para el movimiento llegó a través del pintor, también ruso, Vasili Kandinsky (1866-1944), quien solía comparar sus propias obras con formas tradicionalmente musicales. Títulos como *Composición o Improvisación* (con diferentes numeraciones) hacen referencia a ello, así, el espectador debía introducirse en el “tono” de una pintura de igual manera que en el de una obra

musical. La música expresionista, por su parte, de manera semejante a los cuadros de Kandinsky, con sus disonancias inquietantes, buscaba excitar y no calmar al oyente, y es, precisamente eso, lo que provoca en la obra pictórica de este artista. La intensa preocupación musical de Kandinsky le ayudó a resolver muchos problemas de ritmo, construcción y movimiento dentro de su obra eminentemente visual.

Años después, fue evidente la influencia que todas estas ideas generaron en el cine alemán de la época, joven, pero que con una gran fuerza, llegó a consolidar un estilo que, para la época, estaba sumamente desarrollado. El primer y más importante ejemplo del llamado cine expresionista alemán es la película de Robert Wiene *El gabinete del Doctor Caligari* (*Das Kabinett des Dr. Caligari*, 1919), obra cumbre y muchas veces considerada como única de esta vanguardia.

Son varios los aspectos que podrían mencionarse sobre *El gabinete...*, pero dentro de los más importantes están sus innovaciones a nivel plástico, sobre todo, en los impactantes decorados de la escenografía, diseñados por los pintores Herman Warm, Walter Reimann y Walter Röhring, todos miembros del grupo expresionista *Die Sturm* (*La tormenta*) de Berlín. El historiador Georges Sadoul menciona que “el verdadero director (de *Caligari*), más que Wiene, fueron los escenógrafos (Sadoul, 1984:126).

Jean Mitry, opina de manera similar al respecto y señala, con relación al expresionismo pictórico que “Por sus innovaciones expresivas, por su voluntad de significar un universo del que, sin embargo, no podía dar más que una traducción exterior, esta pintura encontró su aplicación lógica en la decoración teatral” (1974:46).

Vale la pena resaltar algunos aspectos que marcan la trascendencia de *Caligari*, trascendencia que llega al grado de que al expresionismo mismo se le ha designado con el nombre de *caligarismo*. La película es, primero que nada, el ejemplo más destacado de cómo la pintura jugó un papel fundamental dentro de la estética visual de esta vanguardia, y aunque el cine hizo sus propias aportaciones visuales (como el uso de la iluminación desde un punto bajo), es evidente que la influencia de la pintura expresionista lleva un gran peso en el concepto general. Así, pintura, cine y concepto se unieron para crear una revolución estética y oficializar el nacimiento de una nueva vanguardia cinematográfica.

A pesar de su gran importancia, se debe reconocer que *Caligari* tiene una doble característica que dificulta su ubicación como ejemplo de película experimental de vanguardia. Por un lado, es cierto que existe la sofisticada combinación de elementos estéticos característicos de una vanguardia (la expresionista), pero por otro, la película se distingue por conservar una sólida, aunque extraña, estructura narrativa. Consecuentemente, no se puede negar la importancia de la película al ser considerada como la primera de muchas que marcan la perfecta combinación de elementos estéticos propios de diversas manifestaciones artísticas unidos para lograr un solo resultado, fórmula que el cine experimental tomará para desarrollarla en vanguardias posteriores.

1.3. Impresionismo cinematográfico francés.

Para los primeros años de la década de los veinte del siglo XX, París seguía siendo el centro artístico del mundo y el lugar en donde el cine continuaba dando algunos de sus más importantes pasos, en esta ciudad todavía se generaban las ideas más revolucionarias de la creación cinematográfica. En dicho contexto se cultivaba el campo para el nacimiento de nuevos géneros cinematográficos, diferentes y en oposición al cada vez más poderoso cine norteamericano, representado en esa época, particularmente, por el género del *western*, con todos sus *clichés* incluidos.

Para dar ese paso, el cine debía reordenar las propuestas que le habían dado vida. El impresionismo cinematográfico francés, que se desarrollaba de manera paralela al expresionismo alemán, con una nueva ideología propia y diametralmente diferente a la de este último, es sin duda un antecedente necesario y directo del cine experimental de vanguardia. Su existencia fue breve pero con un fuerte impacto en las ideas que generaron nuevas transformaciones en el cine, sobre todo, en lo que se refiere a la consolidación del cine como una forma particular de arte.

Aunque el cine ya gozaba el *status* de *Séptimo arte*, gracias a Riccoto Canudo, correspondió a Louis Delluc, darle las características teóricas necesarias para reforzar esta visión. Delluc desarrolló conceptos estéticos importantes como la *fotogenia*, definiéndola como “el particular aspecto poético de los seres y de las cosas susceptible de ser revelado únicamente por el cinematógrafo” (Gubern, 1979: 182). Asimismo, Delluc fue de los primeros en tener una visión globalizadora del cine al considerar que los elementos creadores del *arte* cinematográfico eran: el *decorado* (en donde incluía la noción de “encuadre”), la *iluminación*, la *cadencia* (es decir, “el ritmo”, noción sugerida por las obras de Griffith) y la *máscara* (en donde englobaba al actor).

Delluc no sólo tuvo aportes estéticos sumamente importantes, sino también ideológicos. Por ejemplo, con respecto a una idea contraria al cine de masas, predominante en la Unión Soviética, creó un concepto único en cuanto al disfrute cinematográfico: el *cine club*, un término que se refiere a un espacio pequeño, exclusivo para disfrutar el cine por verdaderos fanáticos, es decir, espectadores preparados e interesados en esta forma de arte.

En torno a Delluc y sus ideas, se agrupó una serie de artistas que se distinguió por su interés en el relativamente nuevo dispositivo de las imágenes en movimiento, que retomaba algunos principios de la pintura impresionista en cuanto a su simplicidad estilística y el refinamiento de sus temas. En el nacimiento y desarrollo del cine como arte, se encuentran nombres fundamentales como Germaine Dulac, Marcel L’Herbier, Abel Gance y Jean Epstein, entre otros, quienes conformaron la nueva vanguardia que, “al igual que todas las vanguardias, nació como negación dialéctica e históricamente necesaria de un arte popular y de masas en confusa reacción frente al cine-mercancía y al cine alienación” (Ibíd.:184)

El impresionismo cinematográfico francés se caracterizó por una búsqueda constante de revitalizar a un medio todavía en busca de su lenguaje. Sus

influencias fueron diversas, desde las obras monumentales de Griffith hasta la comicidad de Chaplin, sin embargo, lo que distingue a este grupo de artistas es el haber estado siempre abiertos a nuevas formas y técnicas para desarrollar un estilo visual particular

De los importantes nombres que rodearon al movimiento, es Abel Gance quien representa al “alquimista” del cine francés de la época. De 1921 a 1923 filmó *La rueda (La roue)* en donde, a pesar de ser todavía un film con elementos de ficción, utilizó un complejo sistema de montaje rápido con fragmentos de paisajes, rostros, bielas, vapor, ruedas y locomotoras: una auténtica *sinfonía visual*.

Según Jean Mitry, *La rueda* marcó un giro decisivo en la evolución del cine:

La aceleración del movimiento y la rapidez del tempo permitieron darse cuenta de las posibilidades rítmicas del film, es decir, las posibilidades de una expresión fundada en las capacidades emocionales del ritmo, sobre una estructura rítmica metódicamente organizada.

A causa de este film, el cine ha recibido la revelación de sus propios medios, ha tomado conciencia de su personalidad, de su capacidad para ser un arte autónomo. (1974: 85).

Quizás lo más importante del impresionismo cinematográfico y de *La rueda*, es que a semejanza de lo que había ocurrido con el expresionismo y *Caligari* y la profunda relación creativa de la pintura y el cine, en el primer caso, *La rueda* dejó en claro sus afinidades por el cine y la música en cuanto a la utilización de un ritmo visual y sonoro. Gance señalaba al respecto que “Hay dos clases de música: la música de los sonidos y la música de la luz, que es distinta a la del cine, encontrándose ésta a una mayor altura en la escala de las vibraciones” (en Gubern, 1979, 186).

Gance, sin duda, fue un pionero y visualizó formas y técnicas que posteriormente serían retomadas por varios creadores de las siguientes vanguardias; utilizó, por ejemplo, el *tríptico*, o pantalla de proyección triple¹, así como la deformación del encuadre (influencia del expresionismo); también una visión muy particular de la *cámara subjetiva*, no desde el punto de vista de personajes, sino de objetos, técnica que utilizó en *Napoleón (Napoleón vu par Abel Gance, 1923-1927)*².

En la búsqueda de una semejanza con la música, el impresionismo cinematográfico estableció las reglas necesarias para una estructura rítmica similar a la que aquella poseía, es decir, lograr, a través de sus obras, un ritmo cinematográfico “puro”.

No obstante, es importante señalar que en el movimiento artístico aún predominaba la concepción del film con estructura narrativa, aunque en ocasiones, más bien parecía un pretexto para utilizar ciertas técnicas y

¹ En esta pantalla especial era posible ver tres imágenes diferentes, una imagen tres veces o una imagen dividida en tres partes (como una panorámica).

² Gance lanzó cámaras para imitar el “punto de vista” de las bolas de nieve lanzadas por los cadetes.

experimentos visuales. Sin embargo, a pesar de distinguirse una trama, se puede considerar al impresionismo cinematográfico francés como una vanguardia artística, por sus cercanas relaciones creativas, coincidentes con otras manifestaciones artísticas, especialmente la música; aunque, por otra parte, tampoco puede hablarse completamente de un cine experimental dentro de esta vanguardia.

1.4. La vanguardia

La idea, concepto y movimiento artístico conocido como La vanguardia surge en Francia durante los primeros años de la 1ª Guerra Mundial (1914-1917). Su origen se encuentra precisamente en el vocablo francés *avant-garde*, término de origen militar y político que venía reflejar el espíritu de lucha, de combate y de confrontación que el nuevo arte del siglo ponía frente al llamado arte académico del siglo previo.

Desde el principio, el arte vanguardista adquiere una impronta provocadora contra lo antiguo, lo naturalista o cualquier cosa que se relacionara con las viejas formas. No es casualidad que todas las primeras manifestaciones de la vanguardia estén repletas de actos y gestos de impacto social como expresión de un profundo rechazo a la llamada cultura burguesa.

La 1ª Guerra Mundial destacó, como expresión del afán imperialista y del fracaso de esa burguesía. Surgieron entonces diversas actitudes de rechazo a la misma y se dio paso entonces a que afloraran todas las manifestaciones artísticas extraordinarias con una versatilidad y agilidad desconocidas hasta entonces.

No es difícil percatarse de que el desarrollo de las vanguardias artísticas y literarias está relacionado íntimamente con este periodo de mayor intensidad social e ideológica del siglo XX. En esos años se consolidan las experiencias del nuevo arte en todas sus formas; unas pasarán rápidamente, otras quedarán incorporadas al arte para siempre, pero la revolución de las formas y de los contenidos se producirá, sin duda, a partir de aquellas vanguardias de los años veinte.

Si bien el expresionismo había abierto las puertas para la ruptura artística, la vanguardia consolida la diversidad y representa, a diferencia de aquel, no un solo movimiento sino varios que se distinguen entre sí por sutiles cambios en las formas creativas y de expresión. Sin embargo, la principal característica del movimiento, fue un marcado apego a las nuevas formas abstractas. El dadaísmo y el futurismo se orientaron más hacia la abstracción, mientras que el surrealismo y el cubismo conservaron elementos de la realidad, aunque claramente manipulados.

1.4.1. Cubismo

Al igual que los expresionistas, los cubistas no creían en la reproducción ficticia de la realidad, no obstante, su aproximación a ésta tuvo un enfoque mucho más analítico. La característica más importante del cubismo es la descomposición del objeto, la destrucción de la forma original para reelaborarla a partir de sus elementos que son las figuras básicas, como el cubo, el cilindro, la esfera, etc. Pero también como lo señala Krausse, “Sustituyeron la mirada unidimensional, que se fijaba en un punto concreto del objeto, por un punto de vista poliperspectivo y representaron diferentes facetas de un objeto al mismo tiempo para poder reproducirlos de una forma más “completa” (1995: 95).

Tal proceso de descomposición era una novedad total, pues representaba la intención de introducir la dimensión “tiempo” en la pintura.

La reproducción de varias perspectivas provocó sobre el lienzo bidimensional que la forma plástica se disolviera en un sinfín de facetas yuxtapuestas y entrecruzadas. A causa de ello se produce una estructura superficial que niega por completo el espacio ordenado mediante una proyección central (Ibíd.: 95)

La paleta para los cubistas no estaba llena de colores intensos, más bien al contrario, se trataba de colores neutros, marrones y grises, en otras palabras, era más importante la forma, la figura descompuesta, que el color que ésta tuviera.

Otra característica importante del cubismo, en una segunda etapa, fue la aparición, por primera vez, del *collage*. Una técnica que consiste en colocar objetos diversos, o como mejor se conocieron, “objetos encontrados” (*objects trouvés*), pegados, sobrepuestos en la pintura. Estos objetos buscaban unir a la obra de arte con la realidad y poseían el mismo valor o función que las superficies pintadas; es decir, son una parte equivalente de la composición.

El cubismo, con esta integración de los más diversos elementos plásticos, tuvo como resultado que la obra de arte se convirtiera al mismo tiempo un objeto cotidiano y a la vez una objeto artístico, al mismo tiempo real y al mismo tiempo abstracto.

Lo más interesante es que el movimiento con estas características estéticas, específicamente plásticas, no buscó establecer las equivalencias en otras manifestaciones artísticas, como la música, por ejemplo; quizás los compositores de la época no lograron sistematizar esta descomposición de la forma musical o simplemente el lenguaje musical no permitía un acercamiento simultáneo desde diversos puntos de vista y un manejo semejante del tiempo.

En el cine se encuentra la misma situación, prácticamente el estilo nunca fue intentado por algún cineasta, por esa razón, las obras de un posible cine experimental *cubista* no existen. A pesar de ello, Rafael Sánchez-Biosca reporta que es posible encontrar elementos de la técnica del *collage* cubista en *L'Age d'Or* (*La edad de Oro*, Buñuel-Dalí, España, 1930), aunque esta película siempre ha sido considerada como una obra cumbre del surrealismo.

Sin duda, por sus características plásticas, el cubismo era una forma adecuada para la pintura pero quizás demasiado complicada para las otras expresiones artísticas; y probablemente los compositores y los cineastas estaban ya ocupados explorando otras manifestaciones más adecuadas para sus propios medios.

1.4.2. Dadaísmo.

El dadaísmo, utilizó al expresionismo para llevarlo a un mundo introspectivo de libres asociaciones. “El dadaísmo fue la respuesta de algunos artistas a un mundo fuera de quicio”, señala Krausse (1995: 99). Los orígenes del movimiento se encuentran en el *Cabaret Voltaire* de Zurich en el año 1916. Por supuesto, se trataba de un grupo de artistas que al igual que todas las vanguardias, estaba en contra de los valores culturales y artísticos de la época y particularmente de ese momento, en medio del desarrollo de la 1ª Guerra Mundial.

El dadaísmo, a diferencia de otros movimientos, tuvo un alcance con un carácter mucho más global, salió de Zurich y rápidamente alcanzó lugares tan distantes como Nueva York o los países comunistas. La característica que predominó durante el desarrollo del movimiento fue el escándalo, actividad que sus seguidores cultivaron a través de las más diversas manifestaciones artísticas: conciertos *ruidistas* al más puro estilo futurista o bien recitales de poesía del absurdo que incluían textos leídos por actores disfrazados de extravagantes maneras.

La filosofía del dadaísmo era una completa transformación del concepto de arte de la época y los valores tradicionales fueron reemplazados por lo escandaloso, lo absurdo y lo irracional, en otras palabras el arte pasó a ser *anti-arte* donde los límites de la creación simplemente no existían, fue como lo señala Karl Ruhrberg, “el triunfo del absurdo, un intento desesperado de sobrevivir a la capacidad de destrucción por medio de la destrucción misma” (2001:119).

En este contexto, donde existieron conceptos innovadores, como por ejemplo, el de los *ready-made*, es decir objetos ya construidos, de uso común y corriente, con una existencia propia, pero con esta visión eran reutilizados como objetos de arte con una nueva vida y percepción. El principal impulsor de esta tendencia artística fue el francés Marcel Duchamp quien en esta expresión encontró su mejor pretexto para lograr el escándalo visual, artístico y social. Lo que Duchamp demostraba, según Krausse, era “que el arte sólo se convierte en arte en un lugar de exposición reconocido; es decir, lo que percibimos como arte no sólo depende la obra en sí, sino también del contexto de su presentación” (1995:100)

Para Ruhrberg, el movimiento tenía mucho de enfrentamiento: “no era un estilo, ni un programa filosófico o estético: fue una serie de actos individuales anárquicos para responder a un mundo colectivo y terrorista (...) Cada dadaísta libró una batalla solitaria, incluso como miembro de un grupo” (2001: 119).

Ante lo caótico de sus principios, la variedad de sus técnicas y la particular personalidad de sus autores, es prácticamente imposible trazar un mapa estilístico del movimiento, todo cabe dentro del uso de la forma en el estilo dadaísta, las formas geométricas, la abstracción, los colores chillantes u opacos, las alteraciones de tamaño, los rayones, etc.; también se utilizó el *collage*, aunque a diferencia de los cubistas no lo consideraban como el resultado de una obra de arte, sino una construcción a partir de un fotomontaje, es decir, la creación mecánica de la obra.

En la música de influencia dadaísta, el punto de partida de la obra era considerar al sonido como una auténtica realidad sonora. Había que buscar la esencia de la música, el creador no se encontraba ante un cambio notable y no eran válidas las efusiones sentimentales. A partir de ese momento, la espontaneidad creadora no bastaba, la obra debía ser considerada como un problema que exigía al músico meditación y actitud crítica. Antes de crear, era necesaria la duda previa sistemática a las convenciones artísticas, ya que no se consideraban como valores absolutos; éstas podían cambiar o desaparecer. Los músicos de esta corriente convirtieron a la música en una forma de arte libre abstrayéndola de una excesiva carga intelectual, literaria, o retórica; utilizaron un lenguaje simple, con formas musicales definidas y sonoridades penetrantes.

En este orden de cosas, Eric Satié (1866-1925), uno de los principales creadores con influencias dadaístas aunque muchas veces considerado, equivocadamente, como impresionista, presentó, de hecho, una fuerte oposición a los postulados previos de la estética de Debussy, pues a diferencia de éste, su obra está marcada por la economía de medios, la valoración de sonoridades penetrantes, el uso de la ironía y el metalenguaje literario.

Satié, por medio de la elaboración de piezas breves, emprendió una aventura en la que confluían el dadaísmo y el futurismo italiano, su búsqueda lo llevó a diversas aproximaciones experimentales, por ejemplo, *Parade* (1917), obra que combinó la orquesta clásica con ruidos de sirenas, bocinas, látigos y máquinas de escribir. En 1920, publicó su *Musique d'Ameublement (Música de Mobiliario)*, compuesta en colaboración con Darius Milhaud, en donde niega, por principio, cualquier intencionalidad expresiva o de intercomunicación con el público. "También fue el primer compositor que dio más importancia a la actitud *antiintelectual* que a la música; al proyecto que a la obra; al metalenguaje crítico que al lenguaje artístico" (De Arcos, 2006:50).

La idea era componer una música que no tuviera una presencia manifiesta, sacar a la música y a los intérpretes de la sala de concierto y colocarlos en los lugares más inesperados. Al mismo tiempo Satié cuestionaba la función del arte, en la música concretamente, y pretendía crear una música *útil* para estar presente "en ausencia". Por supuesto, esta visión constituía un experimento, lo que lo convertía en digno representante de la visión mordaz y burlona propia del dadaísmo

En el cine, éste como buen manipulador del concepto visual que proponía el ecléctico movimiento, se pueden encontrar notables tratamientos de los

principios dadaístas. El arte cinematográfico dadaísta combinaba la pasión por lo mecánico, la libertad creativa, y la utilización de otras formas artísticas. El cine se prestó como herramienta perfecta para efectuar todo tipo de experimentos visuales que involucraran cualquier idea, por más sofisticada o alocada que fuera.

Tal y como ocurría con las obras de arte plástico, en el cine dadaísta y dentro de ese carácter de experimentación, se desarrollaron varias formas de tratar la imagen cinematográfica. Por una parte, en los países escandinavos, se inclinó más hacia una imagen abstracta, mientras que en Europa Central se utilizó más una imagen representativa, con la participación de personajes humanos involucrados en situaciones ridículas, tanto en el aspecto físico como en la acción.

1.4.2.1. Dadaísmo Nórdico

La unión de pintura y cine comenzó a tomar forma con las obras del pintor sueco Vicking Eggeling, cuyos experimentos conocidos como *pintura visual* impactaron en el campo de la cinematografía. El primer resultado del trabajo de Eggeling fue el film abstracto *Sinfonía diagonal* (1921-1924), especie de pintura abstracta animada, formada de espirales y figuras en serie.

Jean Mitry cita en su *Historia del cine experimental* aquello que la película provocó en el crítico de arte Mirlos N. Bandi, en un artículo publicado en diciembre de 1925 durante el estreno:

Eggeling ha utilizado por primera vez el cine para expresar el movimiento rítmico de las formas puras. Con esto ha creado un estilo completamente nuevo, perfectamente moderno y revelado una de las posibilidades más curiosas del film.

La mayor parte de las definiciones categóricas y exclusivas, tales como: el film es un arte, una industria, etc., son el resultado del hecho de perderse en la ideología convencional y, por equivocación en la analogía del "pars pro toto". Quizá la fórmula más exacta sea: "film abstracto" (1974: 94)

Con *Sinfonía diagonal* se afianzó la idea de la equivalencia de lo que las imágenes serían para la vista, serían las sonoridades musicales para el oído. Eggeling había trazado en su programa de trabajo para el film: "acontecimientos y revoluciones en el dominio del arte puro (formas abstractas, si se quiere, como los acontecimientos musicales que se graban en nosotros por la vía auditiva)" (Ibíd.: 107)

De manera paralela, el pintor dadaísta alemán Hans Richter, realizó sus *Rythmus '21* (1921), *Rythmus'23* (1923) y *Rythmus'25* (1925), en un espíritu de estética muy semejante a la que había propuesto Eggeling; mientras que el también el pintor alemán, Walter Ruttmann, por la misma época realizó *Opus I* (1923), creada a partir de formas indefinidas. Sin embargo, el hecho trascendente en la obra de Ruttmann, es que él fue el primero en llegar a un gran público con una película de esta construcción cuando pudo intercalar en *Die Nibelungen* (Fritz Lang, 1924) su *Rêve du faucon*, danza muda de figuras heráldicas abstractas.

Todos ellos inauguraron la escuela experimental dadaísta alemana que nació bajo el signo de la abstracción y el geometrismo, en una búsqueda del ritmo, las formas puras y la “música visual”. De hecho, puede inferirse que los títulos de las películas alemanas revelan los propósitos de los dadaístas alemanes: utilizar formas móviles como los sonidos musicales para crear *melodías silenciosas*, verdaderas *sinfonías visuales*.

1.4.2.2. Dadaísmo francés.

Como en el dadaísmo nada era igual a lo otro, la alegre ironía que impregnó sus primeros films contrastaba notablemente con el estilo “frío” alemán de la época. En 1924, René Clair realiza el cortometraje *Entr'acte (Intermedio)*, destinado a ser proyectado en medio del desarrollo del ballet dadaísta *Relâche*, del poeta y pintor Francis Picabia (1879-1953), con música de Eric Satié. Picabia escribió el argumento en la más dislocada pureza dadaísta, el cual René Clair convirtió en un festín de locas imágenes sin conexión entre sí. “La ‘historia’ que escribió Picabia, contenía en dos páginas las indicaciones sumarias de donde Clair sacó los temas que orquestó, recortó, ritmó y amplificó (Sadoul, 1984: 178). Eric Satié escribió para acompañar a este divertimento una música irónica y ritmada que casaba fielmente con las imágenes. La partitura de Satié para esta película estaba escrita como toda *música de mobiliario*, una música funcional que debe ser oída y no necesariamente escuchada. Su principal mérito era de conseguir una verdadera adaptación entre la imagen y el sonido.

Por otra parte, el dadaísmo francés también estuvo influenciado por el cine cómico estadounidense de la preguerra, desarrollado por cineastas y actores como Mack Sennet, Buster Keaton, etc. Ése fue el patrón que motivó a los participantes de *Entr'acte*, entre los que se incluían a los principales artistas y creadores de la vanguardia de la época, como el mismo Francis Picabia, Eric Satié, Man Ray y Marcel Duchamp a ser parte de ese *divertimento* dadaísta que en esencia rendía homenaje al cine mudo, lo que demostraba la compenetración de todas las artes para fines comunes.

Si bien *Entr'acte* es una película donde lo que predomina es la imagen realista, en ella Clair reunió todos los artificios técnicos posibles de la época, tales como el montaje acelerado, la cámara lenta, la aparición-desaparición abrupta, incluso, una cámara colocada por debajo de un piso transparente que mostraba una bailarina barbada.

Jean Mitry lo resume de la siguiente manera:

Entr'acte había sido hecho, es necesario decirlo, para “chocar, para intrigar al espectador, para sorprenderle, producirle náuseas, mistificarle y desmitificarle a un mismo tiempo. Era una especie de manifiesto, una manera de rebelión contra el academicismo burgués, contra el arte obligatorio, contra el arte por el arte, un impulso vital contra todo lo que era “para”, frente a todo lo que era “contra”. ‘Imágenes de libertad’, decía René Clair. Libertad sabiamente ordenada: Lejos de ser una teoría, una demostración, *Entr'act* fue antes que nada un poema (1974: 117)

Con estas formas tan diversas que mostraba, el film dadaísta abrió de manera importante, las posibilidades creativas de formas poco exploradas y así ocurrió cuando surgió su consecuente inmediato, el movimiento surrealista.

1.4.3. Surrealismo

El manifiesto surrealista de 1924 proclamaba que “el estilo (del movimiento) se basaba en un automatismo psíquico puro por medio del cual el artista trata de expresarse verbalmente, por la escritura o por cualquier otro medio; el funcionamiento real del pensamiento sin dominio alguno de la razón o de cualquier preocupación estética o moral” (Fleming, 1987: 349).

La “escritura automática”, desconectada de las riendas de la voluntad, será el método expresivo predilecto de los nuevos poetas, que realizarán su revolución estética a través de los senderos del humor, el horror, la paradoja, el erotismo, el sueño y la locura. El surrealismo (del francés *surréal*, es decir superreal o “sobrerreal”) entraña una realidad más válida por debajo del mundo de las apariencias, un mundo ilógico, subconsciente, metafísico y onírico, por detrás del mundo lógico, consciente y físico.

André Bretón, autor del manifiesto, declaró: “Creo en la futura disolución del sueño y la realidad, circunstancias que en un principio parecen tan diferentes, en una especie de, si se quiere, superrealismo” (Ibíd.). Bretón también habló de la *belleza convulsiva de los sueños*, los miembros de este grupo creyeron en la superioridad de la realidad del sueño sobre la vigilia, de la fantasía respecto a la razón y del subconsciente sobre lo consciente. Estos artistas emplearon el principio dadaísta de lo ilógico, lo irracional y casual para penetrar en los campos del inconsciente, al mismo tiempo que dejaron de creer en la *realidad visual* y se dedicaron a la búsqueda de una *realidad universal*.

Los surrealistas recibieron un fuerte impulso por parte del psicoanálisis desarrollado por Sigmund Freud. Las investigaciones de Freud sobre los sueños demostraron que la mayor parte de nuestra psique “es comparable a un iceberg que flota en el abismo de nuestro inconsciente y que tanto el pensamiento como el sentimiento y el comportamiento del ser humano vienen determinados por fuerzas desconocidas” (Mitry, 1974:164). Los artistas quisieron penetrar con toda profundidad en este terreno que hasta entonces era completamente desconocido.

En el terreno de lo artístico, el movimiento unió intelectualmente a un grupo internacional de creadores, principalmente plásticos y más específicamente pintores. Entre estos, los más destacados fueron los catalanes Salvador Dalí y Joan Miró, el alemán Max Ernst y el belga René Magritte. De una forma totalmente diferenciada entre sí, indagaron artísticamente la nueva situación en que se encontraba el arte, no obstante, siempre trataron de poner la realidad espiritual en sustitución del mundo real; mientras que una fracción se ocupó de describir las cosas y los sueños, reproduciendo un universo absurdo, repleto de alucinaciones, otros se dedicaron a plasmar un proceso de creación que no estaba guiado por lo consciente.

Los pintores surrealistas básicamente tomaron tres posiciones dentro del movimiento: el superrealismo de Dalí; los cuadros para reflexionar de Magritte tomando la vía libre al mundo de la imaginación; y finalmente, utilizar el automatismo psíquico en el que los pintores dejaron fluir con toda libertad sus pensamientos y su forma de pintar.

En el primer caso, por ejemplo, Dalí describía sus cuadros como “fotografías de sueños hechas a mano” sintiendo una acentuada obsesión por el misterio del tiempo, factor que posteriormente vendría a trasladar su visión al mundo del cine, una forma artística que ya traía una tendencia visual forjada desde el dadaísmo.

En cuanto a Magritte, Krausse es específico al señalar que “realizó un análisis de la realidad. Se guió por un principio totalmente diferente: no quería evocar lo familiar que se había reprimido al mundo del inconsciente mediante imágenes visionarias y traumáticas, sino que deseaba descubrir lo extraño dentro de lo familiar (1995: 104).

No es raro que la fiebre surrealista contagiara al cine, pues, como lo explicó en su momento Luis Buñuel, el cine “es el mecanismo que mejor imita el funcionamiento de la mente en estado de sueño” (Sadoul, 1984: 1983).

El cine surrealista arremetió con violencia contra los cánones convencionales para retomar a la pureza del “automatismo psíquico” y a las motivaciones irracionales del subconsciente.”. Y el sueño es, no hay que olvidarlo, la forma más pura de automatismo psíquico. Sin embargo, la paradoja a la que se enfrentaron los cineastas surrealistas fue que este automatismo irreflexivo es lo que menos se parece a la laboriosa y prolongada elaboración de una película.

La primera manifestación cinematográfica de esta vanguardia fue un cortometraje de tres minutos rodado en Francia por el fotógrafo norteamericano Man Ray, titulado *Le Retour a la raison* (*El retorno a la razón*, 1923). Tomando como base sus entonces ya famosos fotomontajes, Man Ray pensaba que el montaje fílmico debía permitir algo semejante a lo que sucedía con los *collages* de Max Ernst o con los “montajes de palabras” del género poético conocido como *Cadáver exquis* (cadáver exquisito), es decir, obtener efectos singulares debidos al azar de las yuxtaposiciones. Man Ray reconocía que todas sus obras eran improvisaciones, no escribía nada; era un cine automático, “mi intención era poner en movimiento las composiciones que hacía en fotografía” (en Mitry, 1974: 157).

Germaine Dulac, escritora y militante feminista, fue la encargada de inaugurar el capítulo de los largometrajes en el surrealismo³ con *La coquille et le*

³ Es importante mencionar este cambio, pues desde el expresionismo, todas las películas que posteriormente representaron a las vanguardias fueron, en su mayoría, cortometrajes, es decir películas de corta duración y no es sino hasta la llegada del surrealismo que se retoma el formato. Es muy probable que esto se deba (y en esto coinciden las dos vanguardias –

clergyman (*La concha y el clérigo*, 1927), basada en un texto del escritor y actor Antonin Artaud. Dulac fue una ferviente defensora de la noción de *cine puro*⁴ y en este sentido realizó películas como *Etude cinematographique sur un arabesque* (1928) y *Disque* (1929), las cuales se inclinaron más por ser una especie de experiencias vanguardistas que mostraban un fuerte desprecio por el argumento o el contenido narrativo, para sustituirlos por atrevidos recursos visuales, sin embargo, estos films nunca pudieron superar el impacto que generó *La coquille...*, de hecho, para Artaud, "Históricamente, *Le coquille et le clegyman* es el primer film surrealista que no debe nada a las experiencias del cine puro" (cit. por Mitry, 1974: 160). Es por esta razón que dentro de la película existen ciertos rasgos que podrían ser tomados como narrativos, sin embargo, como todo texto surrealista, todo es sumamente confuso. Sobre el film Artaud señaló:

He intentado, en este tema, realizar la idea de cine visual en que la misma psicología está devorada por los actos. Sin duda este asunto no realiza la imagen absoluta de todo lo que puede ser hecho en este sentido; pero al menos lo anuncia...
(cit. por Mitry, 1974:163)

Los dos films surrealistas más reconocidos son los que realizaron, a manera de colaboración, el pintor Salvador Dalí y el cineasta Luis Buñuel: *Le chien Andalou* (*El perro andaluz*, 1928) y *L'âge d'Or* (*La edad de oro*, 1930). Sobre la primera, Buñuel varias veces manifestó que a pesar de existir un guión para la película, nunca quiso significar nada en concreto. "La obra, añadió Buñuel, no persigue una explicación por vía simbólica, la poesía de la película es fundamentalmente la poesía de lo absurdo (es decir, la poesía del surrealismo)" (Mitry, 1974: 164). En este sentido, Mitry encuentra en *El perro andaluz*, más bien un surrealismo *literario* que *cinematográfico*, basado en analogías o asociaciones de este estilo artístico.

Sobre *La edad de oro*, se puede decir que tuvo un mayor impacto, basado principalmente en su temática de violencia y el rechazo a los tabúes de una sociedad burguesa en descomposición, que se adaptaban perfectamente a la visión general plasmada en el manifiesto surrealista.

Para muchos, el surrealismo es la corriente (o vanguardia) cinematográfica, que mejor se adapta a las intenciones creativas del cine. Pierre Albert Birot, señala, "no hay duda, si el cine no estaba hecho para traducir los sueños o todo lo que en la vida tiene relación con la vida de los sueños, entonces el cine no existe" (Ibid: 157).

expresionismo y surrealismo-) a la tendencia narrativa inherente en ambas, a mayor intencionalidad narrativa, mayor duración del film.

⁴Dulac intentó materializar la silenciosa "música visual" de las imágenes en *Etude cinematographique sur un arabesque* (1928) y *Disque* (1929), bajo la inspiración del *Preludio en Si bemol* de Chopin. Sobre ellas Mitry declaró: "En este tipo de películas pudo explayar su profunda sensibilidad y su cultura musical aunque también demuestran las imperfecciones de una técnica naciente como lo es el cine sonoro"

Es así que el cine surrealista realiza un importante cambio en la estructura que había tomado el cine de vanguardia para la época, en una forma semejante a la que había ocurrido con el expresionismo alemán y éste es, precisamente, su principal reto como cine de vanguardia, tal y como lo señala Mitry: “Volvemos a encontrar aquí el error inicial del expresionismo, que consiste en *ilustrar* el resultado de un proceso mental adaptado a un modo de expresión –pintura o literatura- al que se está acostumbrado” (Ibíd.: 164).

Podemos inferir, entonces, que en el surrealismo, al intentar tomar como base la construcción de los sueños, hay cierto apego a la realidad y si bien están llenos de lugares, personajes y situaciones fantásticas, también es cierto que todos éstos, combinados, pueden constituir una forma de narración y esa es la razón por la que el cine surrealista muestra ciertos elementos que podrían confundir su situación en el contexto del cine experimental. Sin embargo, la narración de todos estos films es sumamente débil, por la manera tan libre y poética en que está construida y donde la característica predominante es el dominio de la imagen sobre cualquier posible historia intentando ser contada.

El pintor dadaísta Hans Richter, tenía su propia visión sobre el surrealismo, un punto de vista en el que incluso existe una confrontación, precisamente con el acercamiento de dicha vanguardia hacia la narrativa:

Pero no estaba muy seguro de lo que era el surrealismo. Es cierto que el único movimiento que he comprendido a la perfección fue el movimiento *dada* porque no “significaba” nada, no reivindicaba nada y no prometía nada. Era sí y no al mismo tiempo, la perfecta y absurda realidad, el reino de lo bipolar. En tanto que el surrealismo aceptaba el reino de lo bipolar. Yo podía considerarme como surrealista...y en tanto dejaba penetrar lo onírico en el reino del arte y en su programa, con todas las posibilidades, los accidentes, y los absurdos imprevistos, aceptaba sin más la etiqueta de surrealista (en Mitry: 153-154).

1.5. Futurismo.

El futurismo es un movimiento de vanguardia, pero no es parte de *La vanguardia*, al no tener un origen francés. El movimiento nace en Italia de forma paralela a la explosión del expresionismo en Alemania. El movimiento se origina con propuestas igualmente innovadoras y muy acorde a la filosofía modernista que había provocado el nacimiento del cine unos años antes. Los futuristas concibieron un arte para la época de grandes velocidades, impulsado por la máquina en general. Admiraban el movimiento, la fuerza, la velocidad y la potencia de las formas mecánicas y en sus obras buscaron, sobre todo, incluir la sensación dinámica creando lo que pudiera llamarse, estéticamente un *estilo mecánico*.

Es evidente que con estas características, el movimiento tenía muchos puntos en común con otras vanguardias, ya que los artistas de este estilo, al igual que los del cubismo, por ejemplo, también descompusieron la superficie en diferentes fragmentos. Sus cuadros fueron la expresión de una gran pasión por la tecnología, y tal como expresa el nombre de *futurismo*, una gran fe en el futuro.

Como cualquier vanguardia que cumplía todos sus requisitos para ser considerada como tal, debía dejar perfectamente claros sus principios, por lo que el poeta y pintor Filippo Tommaso Marinetti publicó el *Manifiesto futurista* en 1911 y en él declaraba su fascinación por la tecnología floreciente. Si hacía apenas unas décadas atrás el desarrollo de la fotografía había inspirado a los impresionistas, ahora era la película, la sucesión de imágenes estáticas en movimiento, la que estimulaba ideas diferentes en los artistas.

Estos pintores también intentaron retener imágenes fugaces, aquellas que pasan ante la vista con rapidez vertiginosa, sobreponiendo muchas impresiones en un mismo cuadro, como si se tratara de una fotografía de exposición prolongada. Así pintaban un perro que corría con “doce patas” y la mano de un violinista con un sinfín de ágiles dedos (Krausse, 1995: 95)

Se trataba de introducir una nueva dimensión de movimiento en una pintura estática, es decir, la sensación del tiempo, o más exactamente, el desarrollo de una acción dentro de un espacio. Pero el deseo innovador de los futuristas todavía iba más lejos: no sólo encontraron formas artísticas para representar el tiempo y el movimiento, sino que también quisieron pintar el sonido: en el cuadro de Humberto Boccioni (1882-1916) *Los ruidos de la calle invaden la casa* (1911), “se reproducen al mismo tiempo los ruidos agudos y los melódicos mediante la disolución astillada de la estructura interna del cuadro” (Ibid: 96)

De manera semejante a los “objetos encontrados” del dadaísmo, para el futurismo, el ruido pasaba a considerarse materia estética. De esta manera si existía ruido en la pintura, cuanto más en la forma musical.

Hasta principios del siglo XX los músicos utilizaban sólo una parte muy reducida de las posibilidades del mundo sonoro. En casi todas las civilizaciones evolucionadas, los ruidos presentaban una posición muy baja en la escala de valores musicales, y ello a pesar de que no existe ninguna diferencia física básica entre sonido y ruido. Los futuristas (en este caso, los compositores) también reflejaron la fascinación por los modernos ruidos de los motores y la industria. Ésta fue la aportación musical más importante del movimiento futurista, que no dudó en incorporar el ruido a la creación musical. Vinculado al futurismo literario y pictórico de F.T. Marinetti, en 1909, Francesco Balilla Pratella (1880-1955), publicó el *Manifiesto del musici futuristi* (*Manifiesto de los músicos futuristas*) y con él impulsó esta forma de expresión.

Las tesis fundamentales del manifiesto declaraban:

- 1) En la música se utiliza una parte muy reducida de las posibilidades sonoras
- 2) Por un prejuicio, se desprecia al ruido, cuando en realidad es, físicamente una forma genuina del sonido llena de interés.
- 3) La música no es un universo cerrado sino de movilidad incesante, acorde con todos los progresos tecnológicos (Helguera, 1997:24)

Balilla Pratella afirmaba que incluso los músicos más vanguardistas de la época, como Debussy, Strauss y Stravinsky, se hallaban muy lejos de la música futurista, sus teorías se basaban en la que música es un universo sonoro de movilidad incesante y hablaba de conceder mayor importancia a los ruidos propios de la ciudad. Según él, la obra musical debía estar dominada por

la máquina y por la electricidad. Sus ideas eran destructoras y técnicamente muy confusas. En realidad exaltaba la revolución industrial, identificando la máquina con el progreso humano. Los músicos futuristas ofrecían conciertos *bruitistas* (de *bruit*, palabra francesa que significa ruido) y compusieron música de y para máquinas.

La incorporación más exitosa del ruido a los sonidos musicales tradicionales fue realizada por el pintor Luigi Russolo (1885-1947), creador de los *intonarumori*, instrumentos para *producir ruido*. Russolo también publicó el *Manifiesto dell'arte dei rumori* (*Manifiesto del arte de los ruidos*, 1913), en donde preconizaba una música influenciada por la poesía de Marinetti y exigía que los sonidos fueran investigados sistemáticamente. A éstos los clasificaba en diferentes grupos:

- 1) Tonos, estrépitos, explosiones, etc.
- 2) Silbidos y siseos
- 3) Murmullos, gorgoteos y susurros.
- 4) Estridores y crepitaciones
- 5) Sonidos obtenidos por percusión sobre metales, maderas, pieles, etc.
- 6) Voces de animales y de hombres: gritos, gemidos, risas, etc.(Albet, 1979:62-63)

Luis Ignacio Helguera en su libro *La música contemporánea* (México D.F.: Tercer Milenio CONACULTA, 1997) señala que en realidad, más que obras de verdadero valor artístico, los compositores se dedicaron a redactar manifiestos estéticos. Pero de lo que no cabe duda es que varios de sus postulados y descubrimientos, como la revaloración del ruido como timbre, la idea de ampliar la gama sonora del discurso musical, el uso masivo y diversificado de percusiones y la escritura gráfica, alcanzarían una amplia repercusión en la música contemporánea.

La visión mecanicista surtió efecto fuera del ámbito futurista, primero en Igor Stravinsky, quien en 1917 compuso un *Estudio para pianola* y luego en el francés Arthur Honegger, quien en 1924, empleando la dotación sinfónica normal intentó imitar el sonido de una locomotora en *Pacific 231*. La obra evoca los ruidos y sonidos de la locomotora como el rechinar de las ruedas o el silbato de vapor⁵.

Esta modernización de las artes, con énfasis en lo mecánico, iba irremediadamente a influir en el cine de la época, como herramienta y como forma creativa, sólo que en esta ocasión no fueron los italianos, los creadores del futurismo cinematográfico, el honor le correspondió al pintor cubista francés Fernand Léger y al estadounidense Dudley Murphy, quienes asimilaron los principios del movimiento para aplicarlos en un ensayo visual titulado *Ballet Mécanique* (*El ballet Mecánico*, 1924).

En la película, por supuesto predominan las formas puras pero de origen mecánico, predominantemente abstractas que siguieron una serie de movimientos rítmicos que tenían la intención de crear una danza mecánica, alternada con imágenes de una bailarina, que también se mueve de forma mecánica (Bordwell y Thompson, 1995:121).

⁵ Años después, Jean Mitry realizó un film experimental basado en la obra de Honegger que lleva el mismo nombre.

Consecuentes con su consigna “el argumento es el gran error del cine”, Léger y Murphy crearon con elementos figurativos reconocibles, un auténtico ballet que hace de la película una obra de transición entre el arte abstracto y el figurativo. Sobra decir que *Ballet Mécanique* presagiaba el futuro de lo que estaba por venir en el desarrollo del cine experimental.

Con estos antecedentes, pero también con sus logros, la vanguardia tuvo una enorme importancia en el desarrollo del cine y particularmente en Francia, donde, como menciona Jean Epstein

Esta fue la época más significativa para la evolución general del cine francés, la más fecunda en perfeccionamientos aportados al nuevo medio de expresión, la más rica en descubrimientos técnicos y teóricos, que continuaron activos hasta proseguir rigiendo la evolución del sonoro. Época en que el cine recibió la revelación de sus propios medios, tomó conciencia de su personalidad, de su voluntad y de su posibilidad de ser arte autónomo (en Mitry, 1978: 393).

Realmente no existen muchos ejemplos de cine experimental futurista, pero aun así, estos pocos demuestran que el género se estaba consolidando y desarrollando, asimilando sus principales características en cada estilo particular de los movimientos vanguardistas.

1.6. Abstraccionismo:

La escuela de la abstracción tuvo diferentes vertientes provocadas por su amplia y rápida expansión. De entre las más importantes cabe profundizar, por un lado, en el constructivismo, escuela la que los artistas de la naciente Unión Soviética heredaron directamente del futurismo, y por lo tanto con cierto sentido realista, y por otro, las escuelas de centro Europa, específicamente Alemania y Holanda donde la realidad se rindió ante un “arte puro”, libre de cualquier referencia con la realidad.

1.6.1. Constructivismo soviético.

El futurismo que había representado la glorificación de la era de la máquina iba a influir de manera determinante al constructivismo, movimiento fundado alrededor de 1913 por Vladimir Tatlin en lo que todavía era Rusia. Como el futurismo, el constructivismo enfatizó construcciones y esculturas puramente abstractas que también se relacionaban a la tecnología moderna.

En este sentido, por ejemplo, el pintor Kasimir Malevich desarrolló el *cufofuturismo*, a partir de una fusión entre tendencias cubistas y futuristas, un concepto pictórico que negaba radicalmente cualquier clase de reproducción imitativa. El radicalismo artístico de Malevich abrió nuevos caminos a grupos artísticos como *De Stijl* y la *Bauhaus*, donde la composición de los cuadros seguía únicamente necesidades artísticas y estéticas.

Los constructivistas consideraban al artista como un ingeniero cuyas principales responsabilidades eran construir “objetos útiles” y tomar un rol

activo en la construcción de la nueva sociedad. Las máquinas eran fundamentales para la creación de dichas obras que mostraban tales responsabilidades.

Después de La Revolución de Octubre de 1917, la joven Unión Soviética ofreció por fin a los artistas la tan anhelada oportunidad de participar activamente en la formación de la sociedad, aunque (esto se comprobaría después) sólo fuera por un tiempo. Con un arte que se inspiraba en la producción técnica desde un punto de vista estético, pero también altamente práctico, querían llevar a cabo una labor constructiva de alcance ideológico y material donde se consideraban, ellos mismos, “ingenieros del arte” o “artistas proletarios”. Al mismo tiempo, estos artistas abandonaron el ámbito puramente material y se dedicaron a todos los ámbitos artísticos: diseño de carteles, diseño de moda, tipografía, fotografía, arquitectura, etc.

En el caso de la música, los compositores se pusieron en contacto con las corrientes musicales europeas y adoptaron las técnicas vanguardistas de Schönberg, Berg y Webern. Esto indujo a compositores, como Stravinsky, a adoptar la técnica serial impulsada por los alemanes. Para él la creación musical era algo así como una ordenación impuesta en el tiempo y no exactamente una forma de expresión humana; la música inicial de Serguei Prokofiev (1891-1953) fue calificada de futurista por su estilo agresivo de utilizar la armonía y la poliritmia (diferentes ritmos en una sola obra).

Evidentemente que en este contexto de grandes transformaciones estéticas, el cine no iba a quedar fuera de lugar y mucho menos cuando Lenin había considerado a este medio como “la más importante de todas las artes” para poder transmitir sus propias ideas sobre el nuevo sistema que había adoptado el país en su transición política hacia el socialismo.

El porvenir del cine soviético, a principios de la década de los veinte, se desarrollaba en los grupos de vanguardia que fundaron algunos jóvenes con el apoyo del gobierno, entre los que destacaban los *kinoks*⁶, un grupo de artistas encabezado por Dziga Vertov, uno de los principales cineastas del nuevo régimen. Como músico con influencia futurista, Vertov había fundado en 1916 el *Laboratorio del oído*, creando anticipadamente un tipo de *música concreta* por la utilización de ruidos registrados con un fonógrafo. Vertov demostró un marcado interés en el sonido mucho antes que sus colegas y produjo *audiomontajes* reflejando la influencia de la poesía en el manejo libre del verso.

Dziga Vertov, sin duda, estaba adelantado a su época, ya que entre los años 1917 y 1919, cuando el gobierno soviético apoyó la expresión y la experimentación artística, fue uno de los artistas menos ortodoxos en el movimiento de la vanguardia soviética, tanto en sus teorías –que ligaban expresión artística con compromiso social- como por sus películas, que debido a su construcción experimental, destacaban de las de sus contemporáneos, demasiado alejados y preocupados con sus ideas sobre el Realismo Soviético. Por ejemplo, rechazaba la idea de la personalidad artística individual, hablaba

⁶ Sin traducción al español, pero derivado de *Kino*, que quiere decir cine, en ruso.

de un cine colectivo, pero sobre todo, insistía en la primacía del cine de no-ficción como base de la construcción cinematográfica.

Para 1923 Vertov y sus colaboradores comenzaron a publicar una serie de afirmaciones teóricas -radicales en pensamiento y excéntricas en apariencia gráfica- que atacaban a la narrativa cinematográfica convencional: “Consideramos que las viejas películas, basadas en la novela, los films teatrales y parecidos, son leprosas” (Ibid.: 438) y demandaban que debían ser remplazadas por un acercamiento que integrara el proceso de observación, cinematografía y edición. Estas afirmaciones fueron publicadas bajo el nombre de *Troika* o *Consejo de los Tres*, que estaba conformado por Vertov, su esposa Elizaveta Svilova y su hermano Mikhail Kaufman. El blanco de la crítica de Vertov, era cualquier cosa que no hubiera inventado él mismo o mejor aún, que él no aprobara.

Para los *kinoks*, el arte del cine estaba en la edición posterior de ese material y de alguna manera el comentario a la misma, aunque en algunas ocasiones debían recurrir a los intertítulos.

Por la misma época, Vertov preconizó la idea de *La vida de improviso*, una novedosa forma de utilizar la cámara cinematográfica para filmar a la gente sin que ésta tuviera un previo conocimiento de ello.

Cuando parafraseando a Marx, Vertov declaraba que “el drama cinematográfico es el opio del pueblo”, no hacía otra cosa sino retomar los orígenes mismos del cine, como sería el estilo de las cintas de los Lumière. Por eso proscribía todo lo que pueda “falsear o modificar la realidad tomada en bruto: guión, actores, maquillaje, decorados, iluminación, etc. El “cine-ojo” de Vertov es más que una proposición técnica, una actitud filosófica ante el fenómeno cinematográfico.

Vertov aplicó sus teorías extremistas del *Kinoglaz (cine-ojo)* para lograr su idea de “desembarazar a la captación de imágenes de todos sus artificios para conseguir una inalcanzable *objetividad integral*, que creía posible debido a la inhumana impasibilidad de la pupila de cristal de la cámara” (Mitry, 1978: 435).

Para Vertov el *ojo* de la cámara (en realidad, el objetivo, el lente) era mejor que el humano, no sólo porque tenía la habilidad tecnológica para transformar la realidad, sino porque no estaba limitado existencialmente por sus cualidades humanas y finalmente era infinitamente perfectible por el hombre. Basándose en estas teorías completó su primer manifiesto teórico *Sobre el desarme del cine teatral*, comenzó a desarrollar sus principios cinemáticos en ideas como “La vida atrapada al descuido” (la filmación espontánea) y el trabajo de montaje.

En su obra cinematográfica, Vertov utilizó varias técnicas experimentales que incluían por ejemplo, el pintar la película a mano, utilizar cortes “imperceptibles” de uno y dos cuadros, títulos deliberadamente provocativos, animación, fotografía truqueada, microfotografía, exposición múltiple y uso de la cámara en mano.

En 1929, Vertov realizó su obra maestra *Chelovek s kinoapparatom* (*El hombre de la cámara*), un film con dos temas paralelos, por un lado, acerca de la vida (de cómo viven los rusos) y, por otro, del cine (de cómo se hace una película). El film, en cuanto a su construcción, tiene una cierta semejanza con una *sinfonía de ciudad* (género que florecía en esa época), por su estructura, fundamentalmente temporal. Lo más importante es que Vertov nunca oculta las intenciones fundamentales de su film: *...un experimento en la comunicación cinematográfica de eventos visibles, ejecutados sin la ayuda de intertítulos, sin la ayuda de una puesta en escena, sin la ayuda del teatro, un film sin escenario, actores, etc.*) (Vertov: 1929)⁷.

El personaje del camarógrafo en la película (su hermano Mikhail en realidad) representa el ideal constructivista del hombre ante la realidad y su sociedad. Vertov estuvo sin duda influido por el futurismo pero era realmente el constructivismo la base de la mayoría de su trabajo experimental⁸. Como buen constructivista, consideraba a la grabadora de sonido, primero, y a la cámara de cine, después, como los medios mecánicos perfectos para reproducir la realidad; y a la mesa de edición, la herramienta perfecta para manipular y modificar dicha realidad. Estaba tan cautivado por la tecnología que escribió:

Nuestra visión artística parte de los ciudadanos trabajadores y continúa hasta la poesía de la máquina hacia un hombre eléctrico perfecto.(...) Larga vida a la poesía de las máquinas móviles, la poesía de las palancas, las ruedas, las alas de acero, el clamor metálico del movimiento y el gesto cegador de la corriente eléctrica (en Mitry, 1974: 124)

Para Vertov, a diferencia de Eisenstein y de Pudovkin, cineastas más tradicionales, su visión personal le permitía ver al montaje como una organización del azar, una manera de construir lo imprevisible, pero ante todo era un método de construcción (Ibid.126). Vertov en *El hombre...* muestra su realidad y el proceso de creación cinematográfica, pero además, muestra a través de diversos recursos técnicos (el cuadro congelado, la pantalla dividida, la cámara lenta, y la cámara rápida), aspectos de la vida política de la Unión Soviética, lo que ha hecho que muchos estudiosos consideren a la película, equivocadamente, un documental.

En cuanto a lo que concierne al constructivismo como vanguardia, puede señalarse que, efectivamente, influyó profundamente a Vertov, así como en buena parte del desarrollo del film prerrevolucionario y posteriormente en los inicios del periodo soviético, sin embargo, por su énfasis formalista, fue descartado después de la revolución por no ser adecuado para fines propagandísticos.

⁷ Estas palabras aparecen en los créditos iniciales de la película.

⁸ Es importante, para entender que existe una diferencia estilística en el estilo de Vertov, señalar que no toda la obra de Vertov fue experimental sino que también realizó un importante número de documentales de tipo político.

1.6.2. La *Bauhaus*. y *De Stijl*

Las pinturas compuestas de cuadrados trazados con exactitud, de líneas rectas de color negro que se cruzan en ángulo recto y de superficies cromáticas en las que falta cualquier tipo de peculiaridad personal se convirtieron en la marca personal de ciertos artistas europeos: “Qué tenían en común un arte de estas características con la vida de cada día? La respuesta es muy sencilla: absolutamente nada”, señala Anna-Carola Krausse (1995: 96).

Con estas palabras inicia la autora la explicación de la fuerza con la que nació el arte abstracto en los principales círculos artísticos de Europa. Berlín fue, junto a París, el otro centro del vanguardismo europeo, y lo que se había comenzado a visualizar años antes en el expresionismo, vino a consolidarse con las ideas, sobre todo, de Walter Gropius, fundador de la escuela de arte *Bauhaus*, en 1919. Gropius, al igual que otros artistas como el holandés Piet Mondrian, estaba convencido de un arte puro, basado en las necesidades artísticas y estéticas del ser humano. Paul Klee siendo profesor en la *Bauhaus* señalaba: “Cuanto más horrible es este mundo, tal y como es hoy, más abstracto es el arte” (Ibid. 97).

Después del cubismo, donde todavía se distinguía cierta figuración en los objetos representados, en el abstraccionismo se pierde cualquier noción de objetividad, donde “una obra de arte no tiene significado representativo, literario o de asociación fuera de sí misma, y el cuadro se vuelve su propia referencia” (Ibid: 337). A ello, se suma la opinión de William Fleming quien apunta que “El *abstraccionismo* es el movimiento que trata de analizar, extraer, separar, seleccionar, simplificar y geometrizar, antes de destilar la esencia de la Naturaleza y las experiencias de los sentidos” (1987: 336)

El arte abstracto pasó a ser justamente la oposición a una realidad, la cual era necesaria evitar, o mejor aún, influir. De esta manera, el abstraccionismo comenzó a invadir otras esferas además de la pintura, algunas que, de alguna manera, tenían que ver, incluso, con la vida cotidiana, como la arquitectura y el diseño. Así, el arte comenzaba a tener un rasgo específico de funcionalidad y la distancia entre el artista y el artesano comenzaba a reducirse.

Por supuesto, como toda vanguardia que se respete, la *Bauhaus* también tuvo su propio manifiesto, El *Manifiesto y programa de la Bauhaus estatal de Weimar*, que al pie indicaba:

Debemos crear conjuntamente la construcción del futuro, que lo unirá todo en una sola configuración, arquitectura, escultura y pintura y que, construida por las manos de millones de trabajadores, se alzará al cielo como alegoría cristalina de una nueva fe (Krausse, 1995: 97).

Por otra parte, y de manera contrastante, es curioso que siendo la música la forma artística abstracta por excelencia, no exista una producción musical que exactamente lleve tal denominación. Por el contrario, la música en ese momento acarreaba ciertas preocupaciones que tenían que ver directamente con la realidad, lo que se tradujo en un lenguaje que extrañamente retomaba la tonalidad como elemento central para la creación.

1.7. La nueva objetividad

La nueva objetividad (*Der Neue Sachlichkeit*) fue el movimiento alemán que surgió en medio de una sociedad cansada de la subjetividad del abstraccionismo, tanto cubista como constructivista, tuvo sus orígenes en la arquitectura de Walter Gropius y la poesía de Bertold Brecht

En cuanto a la imagen pictórica, este movimiento sustituyó a los modelos abstractos por otros más detallados en cuanto a la representación de la realidad, que, curiosamente, resultaban extraños ante el contraste con las anteriores formas predominantes.

La nueva objetividad, mediante sus imágenes de la vida cotidiana intentaba enviar un mensaje claro y crítico de la sociedad de la República de Weimar. Los pintores del movimiento (George Grosz, Rudolf Schlinchter y Otto Dix, entre otros) mostraban, sin ningún tipo de contemplación, los horrores de la guerra y la miseria social en las grandes ciudades, sobre lo que Krausse señala que “Los objetos ganan una presencia nueva y propia gracias a la claridad de las formas y a la naturalidad de las superficies. Sin embargo, a pesar del gran realismo, los cuadros aparecen alienados e inducen a la reflexión” (1995: 101).

Si en el campo de la pintura, el estilo de la nueva objetividad significó un retorno de las formas más representativas de la realidad, por encima de lo abstracto, en el campo musical se identificó también con un retorno que iría de desde la atonalidad a una tonalidad justificada buscando una simplificación del lenguaje y la forma. La música, al igual que todas las demás expresiones del arte, tenía que integrarse a la vida cotidiana. Así nació, señala Montserrat Albet, la *Gebrauchmusik*, o sea la música utilitaria, que debía tener como primera cualidad la de ser agradable. No debía alejarse de la realidad de la época ni formal ni socialmente (1979:69).

Esta transformación no sólo fue estructural sino personal, ya que los principales impulsores del movimiento, Ernst Krenek y Paul Hindemith, habían sido músicos experimentales, y ahora recomponían sus respectivos métodos creativos para lograr una música simple, funcional y adaptada a las necesidades de las prácticas sociales, como la diversión y la educación.

En cuanto al discurso cinematográfico, los cineastas europeos adoptaron las necesidades de esta nueva dinámica como propia, los cineastas de las grandes ciudades europeas examinaron la acelerada y deshumanizada atmósfera del ambiente urbano y parecían estar de acuerdo en una actitud hacia la ciudad, que la definía como estrecha, sucia, brutalizada y casi inhabitable. Donde unos veían al hombre en conflicto con la naturaleza, éstos lo vieron en conflicto con la vida urbana.

Influidos por el “cine directo” y el montaje rítmico de Vertov, estos cineastas perfeccionaron el género fílmico de las *sinfonías de ciudad*, aplicando al cine los principios de la nueva objetividad. Estos films presentaban escenas breves y realistas de la vida citadina, unidas dentro de una estructura rítmica de mayor tamaño –una sinfonía- por la recurrencia de imágenes, motivos y temas que

proveían continuidad y progresión de ideas. En los films más logrados de este género, se puede percibir una impresión poética de la habilidad de la cámara para capturar el ritmo dinámico y el patrón caleidoscópico de la vida de la ciudad.

Rien que les heures (1926) de Alberto Cavalcanti, aunque francesa, puede considerarse la primera manifestación de esta corriente de vanguardia con predominancia alemana. Este trabajo de Cavalcanti sentó las bases para una serie de películas que seguían un “relato” que comenzaba por la mañana, después actividades a lo largo del día y concluía con el anochecer. Tiempo y espacio son los temas enlazados de esta obra.

Ya en Alemania, la influencia de Vertov sobre esta vanguardia fue esencial, sirvió para que Walter Ruttmann abandonara la creación abstracta de sus *opus* e intentara obras con fragmentos de “realidad objetiva” según los fundamentos de dicha vanguardia, así logró concebir *Berlin, die Symphonie einer Grosstadt* (*Berlín, sinfonía de una ciudad*, 1927), “un film sin actores, sin intriga, y sin trama. Ruttmann se preocupó sobre todo de crear un contrapunto de movimientos y de orquestar motivos visuales” (Gubern, 1979:185)

La visión de Ruttmann sobre su película es, precisamente, sinfónica, es decir, está dividida en *movimientos* y pretende una construcción musical basada en un montaje influenciado por el estilo de Eisenstein, pero sin ningún tipo de complicación simbólica.

Una de las características fundamentales de las obras de arte, reflejar el momento histórico de su creación. El cine experimental no podía abstraerse de este principio y a medida que se aproximaba la posibilidad de un conflicto en Europa (la 2ª Guerra Mundial), se complicaba su desarrollo natural. El “laboratorio” del cine experimental debía trasladarse fuera de esas fronteras para poder continuar. Durante el conflicto todavía existieron algunos esfuerzos pero siempre de manera aislada y desconectada, sin que se pudiera conformar un movimiento representativo sólido fuera de constituir solamente un anuncio de lo que estaba por venir.

Por supuesto que si durante el desarrollo de la guerra la producción del cine en general se vio afectada y se redujo al mínimo, cuanto más ocurrió con el cine experimental de vanguardia, que simplemente dejó de existir durante dicho período.

1.8. Vanguardia en Estados Unidos.

Tuvo que venir el final de la guerra para que el flujo de ideas renovadoras y frescas se concretara. Europa había quedado en ruinas, tanto económica como culturalmente, muchos de los artistas vanguardistas emigraron hacia los Estados Unidos en busca de nuevas oportunidades. Afortunadamente, mucho del éxito que habían disfrutado en Europa los siguió hacia América y varios de ellos pudieron continuar su trabajo. Nombres como Marc Chagall, Piet Mondrian, Marcel Duchamp, Marx Ernst, destacan entre los artistas

vanguardistas que habían tenido un papel preponderante en la primera época vanguardista y continuaron su trabajo en Estados Unidos. Nueva York se convirtió en la nueva capital del arte mundial teniendo como base el Museo de Arte Moderno. Bajo la influencia de estos artistas europeos, la escena artística norteamericana, que hasta entonces no había tenido ningún eco internacional, adquiriría una nueva voz con la bandera de la abstracción. Con estas razones, no es difícil señalar que después de la guerra se inició una nueva era artística. El concepto de arte se redefinió y surgieron varios nuevos estilos artísticos con esencia netamente estadounidense.

1.8.1. Expresionismo abstracto.

Esta redefinición se reflejó, básicamente en la consolidación de la *abstracción*, que resumió la influencia de todos esos movimientos que la antecedieron en Europa: el expresionismo, el cubismo, el constructivismo, el surrealismo, entre otras vanguardias. Y es que después de La Primera Guerra Mundial se rechazó en Occidente cualquier tipo de pintura figurativa, aunque más por motivos ideológicos que por una razones estéticas. Parece curioso afirmar ahora la coincidencia entre los respectivos finales de las dos guerras y la tendencia posterior hacia el abstraccionismo. En el caso de la segunda posguerra, cualquier arte figurativo se asociaba inmediatamente con el nazismo, por lo que era necesario dejarlo atrás. Asimismo, era comprensible que el público prefiriese contemplar imágenes abstractas e incomprensibles que observar las representaciones que mostraban la miseria que dichos conflictos habían dejado a su paso. De esta manera, la pintura abstracta se convirtió en los años 50 en el estilo claramente dominante del hemisferio occidental, principalmente en corrientes artísticas como el *tachismo* (del francés *tache* –mancha-) y el expresionismo abstracto.

En contraste, la libertad artística que se manifestaba en la renuncia a todo tipo de reglas, hizo difícil su acceso al gran público, para muchas personas estos cuadros eran (y son todavía) incomprensibles. Su característica más importante fue que las obras ya no representaban nada que pudiera reconocerse a primera vista; su contemplación requería nuevas formas de visión. Ya no se “leía” algo de un cuadro, pues no significaba algo específico, sino que “había que meterse en él”. Los pintores abstractos no querían dar ningún tipo de instrucción, más bien el espectador debía *crear* como si fuera un segundo artista su propio cuadro individual. *El cuadro se crea justo en el momento de ser contemplado por el espectador* podría ser el principal concepto creativo que manejaron dichos estilos y movimientos.

Las contradicciones que contiene el carácter americano, en tensión entre la fuerza bruta del pionero y la vacilación neurótica del habitante de la ciudad moderna, se convirtieron en un acontecimiento visual en la imaginería de Jackson Pollock, así como el contraste el viejo mundo, cargado de tradición y un nuevo mundo que luchaba por definirse culturalmente a sí mismo (Krausse, 1995: 108).

Los autores expresionistas abstractos rechazaron muchas de las reglas más tradicionales de la representación y creación de la obra de arte, una de las principales, fue la renuncia al tradicional marco que rodea una pintura, por ser

éste, una manera de aislar a la obra de arte del mundo. La función de la obra de arte era ser simple y ser arte puro, además de confrontar creativamente a la obra y al espectador.

El expresionismo abstracto, como cualquier vanguardia, no estaba exento de una fuerte carga ideológica, en este caso, representada por una marcada tendencia hacia el socialismo y el liberalismo de los jóvenes artistas norteamericanos. David Craven sostenía que “el anti-movimiento” (como también fue conocido el expresionismo abstracto) debió ser definido más en términos de todo a lo que se oponía, que en términos de lo que proponía (Craven, 1999:6), esto en alusión a que en poco tiempo sus ideales socialistas originales se convirtieron en anti-stalinistas, pero también en anticapitalistas, antidogmatistas y antiimperialistas.

Robert Motherwell, también contempla esta visión cuando afirma que dicho movimiento era más sobre negación que sobre afirmación, más acerca del rechazo que de la aprobación del orden social contemporáneo y esta pintura no estaba interesada en dar información, propaganda, descripción, o cualquier cosa que pudiera ser llamado (para usar las palabras libremente) de uso práctico... (en Craven 1999:8)

Para muchos de estos artistas, la vanguardia del expresionismo abstracto era un lenguaje visual internacional, con una actitud política que incluso podía llegar a la resistencia.

Quizás la impresión que queda al final es que lo que refleja cualquier movimiento artístico, es la lucha de grupos sociales, y se da fundamentalmente entre los mismos representantes de la burguesía que mantienen conflictos de tipo político, sumergidos en una lucha de valores ideológicos, económicos, culturales y políticos.

Así, la función del expresionismo abstracto como una crítica ideológica de prácticas de trabajo dentro del capitalismo monopólico será visto para surgir de la lógica pictórica interna de las mismas obras de arte en conjunción con ciertas alusiones evocativas y temáticas, más que de cualquier contenido explícito o declarativo.

El expresionismo abstracto resurge como lo que originalmente fue: un lenguaje visual fundamentalmente en conflicto con la cultura homogeneizada anglo-americana del mccarthismo y en oposición con el pedigrí eurocéntrico por la cual los liberales de la guerra fría valorizaron un arte “mayor”, tanto dentro como fuera del mundo de arte (Craven, 1999: 27-28)

Si bien en la primera etapa de la vanguardia expresionista abstracta, fue tarea difícil encontrar los paralelismos con otros movimientos artísticos (que no en pocas ocasiones permanecen ocultos), en una segunda etapa, estos procedimientos permanecen completamente ignorados. Los investigadores simplemente hacen de lado los paralelismos con otras formas artísticas y así, por ejemplo, el movimiento, predominantemente pictórico, aparentemente no encuentra paralelo en la música. Sin embargo, las similitudes con las principales ideas estilísticas de la música de la época son inevitables.

Al respecto, sería importante señalar la dicotomía que se generó en relación a dos territorios, dos formas de ver la renovación del lenguaje musical. Mientras

en Europa las ideas musicales del serialismo se vieron obligadas a encontrar nuevas técnicas y nuevos instrumentos para ser aplicadas a lo que se llamó música concreta y música electrónica, en Estados Unidos, lo que destacó por buena parte de los músicos, fue un rechazo a estas estructuras formalistas y surgió lo que se conoció como música aleatoria, que sería el equivalente sonoro a la forma abstracta en la pintura de la época.

La música experimental que se desarrolló de manera paralela al movimiento pictórico del expresionismo abstracto fue una música que al igual que en la parte pictórica, era más importante el proceso que el resultado final. Abundaban en este proceso técnicas especiales que buscaban crear los más diversos efectos, quizás con el agregado de que dicho trabajo requería una entrega total, no solamente por parte del compositor, sino que incluía de manera fundamental la participación del intérprete y del espectador, quienes pasaron de ser receptores pasivos a participantes activos y lograr ideas descabelladas, mismas que podían ir desde el silencio absoluto hasta el caos sonoro total, producido por las más diversas formas de crear sonido. Al respecto Brian Eno manifiesta:

Parecía para nosotros que estábamos interesados en dos puntas del *continuum* musical. Por una parte, aplaudíamos la idea de música como una entidad altamente física y sensual –música libre de narrativa y estructuras literarias, libre de ser pura experiencia sónica. Por la otra, apoyábamos la idea de música como una experiencia sumamente intelectual y espiritual, efectivamente, un lugar donde podríamos ejercitar y probar proposiciones filosóficas o encapsular procedimientos intrigantes semejantes a juegos (en Nyman, 1999: 12)

Los nombres de los principales compositores que dominaron esta época son muchos y cada uno con sus propias ideas, no obstante, si hubiera uno en quien ubicar el nacimiento del movimiento, ése sería John Cage (1912), quien estuvo siempre a la cabeza a lo largo del desarrollo del movimiento, en sus cambios y transformaciones. Cage estuvo influenciado por ideas externas que afectaron de manera sensible su forma de pensamiento lastimado por la posguerra. Las principales ideas de Cage venían de las filosofías orientales, del reencuentro del espíritu con la persona, esto se tradujo en procesos tan trascendentales como el manejo del silencio como forma musical y en la creación de obras que no utilizaban instrumentos tradicionales, sino ciertos dispositivos especiales, como el “piano preparado”⁹ o las señales de radio.

Al igual que la música, el cine experimental de la época tampoco pudo desprenderse radicalmente de sus orígenes europeos, lo que se reflejó en nuevas tendencias y estilos, mismos que abrieron una amplia gama de posibilidades y técnicas de producción. La influencia se consolidó a partir de la llegada a Estados Unidos de nombres importantes del género en Europa como los hermanos Hans y Oskar Fischinger de Alemania y Len Lye de Inglaterra, quienes habían continuado durante los últimos años los ensayos de *ritmo puro*, iniciados por Walter Ruttmann y Hans Richter.

⁹El *piano preparado* consiste en colocar diversos objetos como tornillos, pedazos de metal o madera entre las cuerdas del piano para alterar el sonido de éstas.

Los Fischinger trabajaron aportando muchas de sus técnicas al naciente abstraccionismo americano, por ejemplo, colaboraron en varias secciones de la famosa, aunque poco exitosa *Fantasia* (1940) de Walt Disney; por su parte, Len Lye utilizó diversos métodos y fue el primero en pintar directamente sobre la película; también intentó la *escultura animada* por medio del uso de la plastilina y en algunos casos trabajó, incluso, con personajes humanos, pero también bajo la técnica de la animación.

No obstante, ninguno de ellos tuvo el impacto alcanzado por el más importante animador cinematográfico de la época, Norman McLaren, quien después de ver los trabajos de los Fischinger tuvo la idea de hacer un film sin cámara, pintando y rayando en la misma película que había sido velada previamente. Su técnica evolucionó y combinó diferentes materiales y procesos, como serían diagramas, recortes de periódicos, cartulinas animadas, marionetas, etc.

McLaren inició su trabajo en Inglaterra, en La *G.P.O. Film Unit*, a mediados de los años 30, bajo las órdenes de documentalista John Grierson. McLaren decidió, posteriormente ir hacia Canadá, en donde durante los años 40, realizó cinco films que consistían en elaborar dibujos directamente sobre la película, mismos que eran animados con la técnica de cuadro por cuadro. En 1944, realizó *C'est l'aviron*, considerada una obra maestra, en donde sustituía el dibujo animado por una pintura animada tratada al pastel o al óleo. Cabe destacar que McLaren en varias ocasiones combinó la pintura figurativa, el grafismo abstracto y la animación para lograr determinados efectos, según fuera el tratamiento temático de su obra.

Es evidente que McLaren logró, de una u otra manera, notables fragmentos de "cine puro", en el sentido en que lo entendían los primeros vanguardistas como Germaine Dulac, Hans Richter y Walter Ruttmann. Sus avanzadas ideas lo llevaron a experimentar con el sonido y a crear bandas de sonido sintético (*Workshop Experiment in Animated Sound*, 1948), en una técnica muy similar a la del músico Stockhausen. El proceso era tan novedoso que Mitry lo describe puntualmente:

Este método, que es el más radical, pertenece en propiedad a McLaren. Nada de instrumentos de música, nada de micrófonos, ni de cámara óptica o mecánica. Se utilizan solamente los útiles tradicionales del pintor o del diseñador: tinta, un pincel, una pluma. Se trazan líneas y manchas de diversas formas sobre la banda sonora de una película virgen de 35mm. El acercamiento de las líneas determina la altura del sonido: cuanto más próximas están, más elevado es el sonido: El grosor de las líneas asegura el volumen: cuanto más gruesas son, más fuerte es el sonido. Por otra parte, la densidad de la tinta puede también modificar el volumen. La tinta china produce un sonido fuerte. La tinta pálida un sonido débil. El timbre del sonido depende de la forma de las líneas y de las manchas. Las formas redondeadas producen sonidos suaves y las formas angulosas sonidos agudos (1974:213)

McLaren logró obras con gran desarrollo de la imagen, fundamentalmente abstracta. Algunos ejemplos son, *Blinkity Blank* (1953), donde sobre el vacío de la película negra, traza imágenes aisladas o grupos de imágenes que no aparecerán en la pantalla sino que se perciben durante cortos instantes, como si fueran rápidos parpadeos (*blinkity*); *Rythmetic* (1956), donde McLaren niega

casi todo recurso a la plástica, para crear un humor lo más cercano posible a la abstracción, utilizando tipografía numérica.

Para terminar, es importante señalar que la abstracción no sólo se manejó dentro del grafismo y la animación, sino que existieron ciertos cineastas influidos por la tendencia del expresionismo, pero que la llevaron hacia su uso incluso dentro del campo de la representación. Tal es el caso de Stan Brakhage quien combinó diversas técnicas de manipulación de la imagen para lograr los mismos efectos visuales del movimiento pictórico, que de una u otra forma emulaban el sentido y la intención original de la imagen abstracta.

1.8.2 *Pop Art*

De una manera paulatina entre los conceptos temporal y espacial del expresionismo abstracto, el ideal humanista de obra de arte –una obra básicamente autográfica, irreproducible que nace de la lucha entre un individuo solitario y sus materiales sobre los que ejercía dominio- comenzó a rendirse ante una más “alienada” forma de producción, en la que la división de trabajo entre concepción, ejecución y diseño de fabricación era tematizada y explotada. Entre los años 60 y los 70, los artistas del movimiento *pop* (también llamado *Nuevo Realismo*) se colocan en una posición de reciclaje, es decir, reciclar el universo en una naturaleza moderna, y donde la naturaleza actual es la maquinaria.

Los artistas conceptuales ven la importancia que el análisis puede ejercer en sus obras, y producen obras con una dimensión crítica, más allá de la sola estética, su trabajo se inscribe en una lógica de reconstrucción, analizan el discurso que además de ser significado, es significativo.

No hay denominación de una corriente del arte del siglo XX que haya pasado a formar parte del uso común como fue el *pop art*. El término *pop*, se ha hecho muy conocido, se aplica a todo, desde la música popular hasta la moda, el diseño y la publicidad.

Toda la gama de la cultura trivial americana se encuentra presente en el *pop art*, tal y como lo demostró el *collage* del artista británico Richard Hamilton, titulado *¿Y qué es lo que hace a los hogares de hoy tan diferentes, tan atractivos?* (1956), y que fue usado como el paradigma del movimiento. La obra revela tres aspectos: en primer lugar, una mezcla de fascinación e ironía con respecto a los símbolos de opulencia americanos; en segundo lugar, la importancia del *collage*, como técnica típicamente *pop* aunque de origen cubista, dadaísta y surrealista y, en tercer lugar, la inteligencia y sofisticación de una composición llena de alusiones y ambigüedades (Ruhrberg 2001, 303).

Así, *pop art*, a pesar de su origen elemental, es fundamentalmente un nombre erróneo. Sin duda, los artistas, entonces jóvenes, que concibieron el *pop*, lo pensaron como un estilo que atraería amplias audiencias, ya que después de largos años de dominio por parte del arte abstracto de todas las tendencias, se esperaba que el *pop* fuera recibido como una especie de alivio y relajación.

A pesar de su enorme efecto indirecto en la cultura de masas, el *pop art* nunca tuvo ocasión de volverse realmente popular (aunque ocurrieron algunas excepciones como cierta música *pop* o el diseño de modas *pop*). En otras palabras, el efecto directo del arte permaneció limitado a un círculo de conocedores y expertos.

El encanto elitista del *pop* se comprende cuando uno se da cuenta de que a pesar de su impulso populista, el estilo se reorientó a partir de la reivindicación de Duchamp de que el arte debía ser, ante todo, *inteligente*. Así, aunque el tema *pop* era banal, sus medios estéticos, por lo general, no lo eran. El *pop art* era un estilo que concordaba con el nivel de conciencia de una cultura tardía; su aparente simplicidad era en realidad artificial en grado sumo. En ese caso, el medio no era el mensaje, contrario a los postulados de la teoría desarrollada por el filósofo canadiense Marshal McLuhan, entonces en boga.

El *pop art* fue un arte de reflexión crítica, sin prejuicios, no sólo para el artista que lo producía, sino también por parte de la audiencia que lo contemplaba. Esto se ve claramente en la versión británica del estilo, que surgió casi a la par que en Estados Unidos: mientras los artistas más pragmáticos del *pop* estadounidenses, obtuvieron mucha inspiración de la publicidad (de la cual muchos habían vivido inicialmente) en Inglaterra, una teoría revolucionaria veía el precedente de la práctica durante muchos años. Allí, el término *pop art* no se refería tanto al estilo en sí, como a lo que representaba: los símbolos de la producción y el consumo de masas, que podían incluir desde la figura de *Mickey Mouse* hasta el culto a los envases de productos, desde las películas de Hollywood, hasta las novelas de ciencia ficción. Al respecto, Karl Ruhrberg señala que

Los protagonistas del *pop* británico imaginaron un arte contemporáneo que sería tan vital y diverso como la propia vida contemporánea, incluyendo sus banalidades. Estos abrieron de par en par las puertas entre el arte y la vida cotidiana, entre el arte y el *kitsch*, con la esperanza de crear una nueva unidad en la diversidad, un arte accesible a todo el mundo, más allá de las barreras de educación y clase (2001: 305)

En sus orígenes, los artistas de esta tendencia se sentían llenos de ingenua admiración por el *American Way of Life* y su promesa de refrigeradores y piscinas al alcance de todos. Las obras de Rauschenberg o Johns, anticiparon los futuros temas característicos del movimiento: el triunfo de lo trivial sobre lo sublime, la ruptura de la barrera entre pintura y objeto; la representación y utilización de materiales e imágenes banales y producidas en masa; y la mezcla entre la producción de una obra original y su reproducción en serie. Rauschenberg afirmaba que un cuadro sería más real si era formado por partes de realidad, idea que Andy Warhol, el principal y más reconocido autor del *pop art*, reafirmó y llevó a la culminación.

Warhol puso al movimiento dentro de un estilo en que manipulaciones complicadas llevaban a una conversión del motivo original en una imagen autónoma. Actuaba de forma diferente donde se observa un evidente parecido con la actividad de un decorador o un diseñador, y por lo tanto, con la publicidad, donde la obra se ofrecía como producto de consumo. La idea de la belleza gratuita se redujo en Warhol a la fría afirmación de que

Un artista es alguien que produce cosas que la gente no necesita, pero que él piensa – por alguna razón- que sería una buena idea proporcionarles. “Yo empecé como artista comercial y quiero ser artista comercial...y los buenos negocios son el mejor arte” (en Ruhrberg, 2001: 323).

Jasper Johns afirmó una vez que cuando conviertes un objeto en otro, no hay cambio alguno, son sólo dos objetos. Ahora esto ya no era así, para Warhol, una caja de detergente seguía siendo una caja de detergente y una pirámide de latas de sopa *Campbell's* seguía siendo justamente eso mismo (Ibíd., 323).

Es obvio que un arte tan radicalizado en ideas contrarias a las que habían motivado a muchas de las vanguardias previas al movimiento del *pop art*, no podía dejar de tener algunos detractores, por ejemplo el dadaísta Hans Richter sentenció que

El *pop art* no era un arte o un antiarte de protesta como el dadaísmo, sino el registro de la aceptación del artista y de la conformidad del consumismo contemporáneo... el *pop art* no era más que un estilo derivativo, neodadaísta (Ibíd. 322).

Los valores, los sentimientos, parecían no existir para Warhol. No sólo sus motivos eran banales, sino también groseros y descuidados en su ejecución. Pero algo queda claro, nadie podría negar su importancia como un innovador que proporcionó nuevos impulsos a prácticamente todos los campos de las artes y, especialmente, hay que destacar su papel como retratista de una sociedad capitalista tardía.

Como ya se mencionó, el concepto y el efecto del *pop* invadieron todos los terrenos, artísticos (y no tan artísticos), y la música, en ese sentido, no podía ser la excepción y la influencia de una vanguardia, por primera vez superó la barrera de lo “clásico” para llegar a interesar a otro tipo de creadores además, a otro tipo de público.

El sentido de esta vanguardia en el aspecto musical era aprovechar conceptos como *consumismo* y *masivo*, por lo que la producción musical llevó un doble desarrollo, por un lado, la búsqueda de nuevos sonidos pero de tendencia popular y, por otro, experimentar en el campo de la música de concierto a través de procesos aleatorios, tanto en el tiempo como en el espacio, experiencia que ya había surgido y sentados sus bases durante el expresionismo. Los compositores que cultivaron esta segunda tendencia, insistían en que un espacio de tiempo podía ser escogido al azar (por ejemplo, el tiempo que le lleva a una vela consumirse) y posteriormente ser llenado con sonido. Procesos semejantes se consolidaron en conciertos prolongados llamados *happenings*, donde compositor, intérprete y público interactuaban para crear una obra colectiva.

En este proceso creativo no era extraño ver reunidos músicos de formación culta con músicos del medio del *rock'n'roll*. En un momento dado, a pesar de la aparente lejanía conceptual entre ambos estilos, irremediablemente coincidían en los principios estéticos propuestos por esta vanguardia estilística.

Este estilo musical concedía un lugar fundamental a la improvisación, con largos números musicales llenos de repeticiones rítmicas, guitarras distorsionadas, instrumentos desafinados, etc.

Es necesario reconocer que la tendencia del *pop* en la música, no alcanzó el éxito deseado, más bien, lo único que realmente trascendió fue la denominación y su concepto fundamental de ser una música de consumo masivo, aunque en una idea muy diferente de la que tenía originalmente. Su reconocimiento como vanguardia tuvo que llegar años más tarde.

En el caso del cine que se hizo durante este periodo vanguardista, ocurrió algo muy parecido a lo que pasó con la música, pues en realidad no existe un reconocimiento específico a la existencia de un cine bajo esta denominación, ni siquiera a aquellas películas que fueron realizadas por el mismo Andy Warhol. Y es que históricamente la denominación para las películas realizadas en la época ha sido la de cine *underground*, que es un término que engloba una posición general presentada por un grupo de cineastas que se opuso a los lineamientos marcados por el cine de Hollywood de ese tiempo.

De acuerdo a los principios creativos y estilo visual de la vanguardia del *pop art*, el cine que se hace con base en la misma, tiene un estilo particular donde predominaba la figuración en la imagen, tomada (de dónde más) de la realidad. Como característica particular del movimiento, es que, de acuerdo a sus propios principios, ya no se trata sólo de pintores que usan al cine, ahora son artistas multidisciplinarios que dominan la pintura, pero también la fotografía, la serigrafía y el diseño gráfico, entre otras especialidades.

Estilísticamente el cine acorde con estos principios regresa a los orígenes mismos del cine, casi a las "vistas" de los hermanos Lumière, donde el camarógrafo utilizaba la totalidad del rollo sin hacer cortes de edición (claro que hay que aclarar que ahora los rollos eran mucho más largos y las cámaras tenían mayores posibilidades técnicas). También puede señalarse que en las películas representativas del *pop art* hay un trabajo más elaborado, pues existen elementos que pueden ser característicos del cine narrativo, como es el trabajo con "actores" y, en consecuencia, la creación de una "puesta en escena". Se señalan entre comillas, porque casi nunca se trataba de actores profesionales y su desempeño "actoral" estaba seriamente limitado, a veces sólo a la exhibición su cara, cuerpo, o parte de ellos. De la misma manera funcionaba la puesta en escena, que nunca era muy compleja y más bien se trataba de un trabajo bastante estático, tanto a nivel movimiento interno como externo del cuadro cinematográfico.

Sobre estos principios, la visión más radical, sin duda, pertenece precisamente a la obra cinematográfica de Warhol. Se trata de películas donde todo se desarrolla en una sola escena, que corre sin interrupción por períodos de seis a ocho horas, sin cortes visibles. En este sentido, valdría la pena revisar el concepto de montaje, que más bien se convierte en *antimontaje*.

Finalmente, es necesario mencionar la obra de otro cineasta importante de la vanguardia, como lo es Stan Brakhage, quien muestra una mayor libertad

de acción y desarrollo en sus películas, y por lo mismo, muestra una gama cinematográfica más amplia que va de la sencillez, semejante a la de Warhol, hasta procesos más sofisticados donde se trabaja con múltiples capas superpuestas de material fílmico (*Dog Star Man*, 1961-1964). Cabe señalar que en la obra de Brakhage, a pesar de ser más versátil, se siguen encontrando las principales características de la vanguardia, como por ejemplo, las largas duraciones de las escenas, la ausencia de montaje y el uso arbitrario del encuadre, donde existe un rechazo a las reglas básicas de composición.

De entre los muchos elementos técnicos que utiliza el *pop art* para lograr sus intenciones expresivas, vale la pena destacar las explosiones de color o los grandes contrastes de iluminación (tanto para Warhol como para Brakhage, por ejemplo, no existe una exposición “correcta” o “exacta”, ya que cualquier iluminación que sea más o menos suficiente para exponer la película, es válida), así como las formas indefinidas, la utilización de la cámara en mano, o el desenfoque, entre muchos otros.

1.8.3 Minimalismo.

El minimalismo es otro movimiento artístico estadounidense que aparece hacia mediados de los años sesenta. Básicamente se trató de un número pequeño de artistas establecidos en New York que comenzaron a exhibir obra tridimensional (algo semejante a la escultura) y fueron identificados como un movimiento artístico nuevo, aunque es válido reconocer que varios de esos artistas desconocieron tanto el nombre como al movimiento mismo. En un inicio se acuñaron varios nombres para bautizar a esta nueva tendencia, tales como *ABC Art*, *Rejective Art*, pero el nombre que prevaleció finalmente fue *Minimal Art* o *Minimalismo*, tomado de un ensayo del crítico Richard Wollheim, publicado a principios de 1965.

Algunos críticos han visto en el minimalismo la iniciación de una “crítica posmodernista de sus condiciones institucionales y discursivas” (Foster, 1987 en Batchelor, 2000: 34). También ha sido visto con frecuencia en términos de una clase de movimiento de cultura de sobriedad o moderación; o bien “una reacción clasicista en contra de la exhuberancia romántica y autocelebración del movimiento expresionista abstracto de los 50’s. (Baker en Batchelor, 2000, 35); pero en esencia de lo que trata el minimalismo, es de reducir al arte a sus elementos estructurales básicos.

El movimiento ha sido sostenido por algunos, para epitomizar “un mundo sin fragmentación, un mundo de unidad, sin costuras” (Colpitt en Batchelor, 2000, 39), mientras para otros muestra “un mundo sin un centro, un mundo de sustituciones y transposiciones en ninguna parte legitimados por las revelaciones de un sujeto trascendental” (Krauss en Batchelor, 2000: 40). Asimismo, el minimalismo ha sido tomado como análogo a la contracultura de los 60: atea, comunista, materialista, y ha sido identificado como un “arte del *status quo*, revelando la cara de la capital, la cara de la autoridad, la cara del padre” (Chave en Batchelor, 2000: 41).

Como toda vanguardia, el minimalismo también elaboró su propio manifiesto, en esta ocasión publicado por los artistas Daniel Buren, Olivier Mosser, Michel Parmentier y Niele Moroni: “Como la pintura significa pintura que haga referencia al esteticismo, las flores, las mujeres, el erotismo, el ambiente cotidiano, el arte, el dadaísmo, el psicoanálisis, la guerra de Vietnam, NOSOTROS NO SOMOS PINTORES” (Ruhrbergh, 2001: 358)

Todos los artistas del movimiento buscaron evitar el escándalo, la complicación, pero también el refinamiento, que eran evidentes en movimientos previos, como el expresionismo abstracto, tanto en pintura como en escultura. La nueva obra requería una nueva voz crítica, una que era proporcionada en parte por los artistas mismos. Esta voz tendría las mismas cualidades que la obra: sería directa, franca, dura e industrial, lo que no significa que no sería al mismo tiempo, pensante, perceptiva y poética, esta última apropiada a su modernidad.

El minimalismo también provocó la creación obras sin un significado propio, los artistas sostenían que el significado es producido externamente en lo público y no en la esfera de lo privado, y será siempre relativo más que absoluto, dependiente en un amplio sentido sobre contexto más que preconcebido. Para resumir este punto, se puede acudir a las ideas de Ellsworth Nelly quien señalaba que en su obra, “la pintura y el tema son una unidad” (Ruhrberg, 2001: 350).

Otro artista plástico representante del movimiento, Frank Stella, declaró que sus cuadros eran objetos y afirmaba que “sólo lo que se puede ver está realmente ahí” (Ibíd.); por su parte, Daniel Buren manejaba ideas de carácter conceptual, que han generado debate sobre el hecho de saber si su obra era pintura, o no.

La obra plástica del minimalismo alcanzó las más diversas manifestaciones, ya que sale, o más bien rompe los límites del cuadro, alcanzado, a veces, un volumen parecido al de la escultura, para convertirse en “obras objeto”, y dar lugar a formas caprichosas, elaboradas con los más diversos materiales, fundamentalmente de corte industrial (aluminio, cobre, fibra de vidrio, o cartón). Por ejemplo, Ruhrberg señala que la primera exposición exhaustiva del minimalismo en Europa, en 1968, incluyó a diez artistas, de los cuales ninguno era pintor, sino más bien, se trataba de obras que por un lado, exploraban el espacio, y por otro, que buscaban ser exhibidas fuera del espacio tradicional del museo o la galería, principalmente, en lugares abiertos.

En música, la influencia que recibió la vanguardia para consolidarse se fue dando directamente desde dos puntos, primero, una respuesta al caos estructural en el que había caído el lenguaje musical con las vanguardias anteriores; y luego, la influencia directa de las tendencias plásticas que fueron asimiladas rápidamente por los compositores que adoptaron dicho lenguaje.

La música minimalista fue sencillamente la respuesta contra lo ilimitado y la indeterminación que hasta ese momento caracterizaba a la música experimental. Como una vanguardia consolidada, presentaba exactamente la

otra cara de la moneda, exponiendo cuidadosamente el material tonal, repetitivo, disciplinado que le caracterizó durante todos los años de su formación, y como en la pintura, se nota la reducción de la estructura a sus formas básicas.

Si ya el *pop art* se había acercado al espectro tonal a través de las canciones enfocadas al consumo masificado y popular, el minimalismo rechazó completamente todo rastro de abstracción, discontinuidad y falta de armonía que tuvieron los procesos musicales anteriores, de hecho, para lograr esto, el movimiento musical, tal y como lo hizo la pintura del expresionismo abstracto, tuvo que alejarse relativamente de la vanguardia norteamericana para retomar algunas ideas de los compositores europeos sobre la repetición, como Webern, quien por primera vez utilizó la repetición rítmica como forma de composición e inclusive, ideológicamente, retomó algunos principios estructurales del todavía más antiguo constructivismo soviético.

Aun así, dentro de las rígidas reglas del movimiento, en algunos compositores surgieron diversas ideas caracterizadas por elementos particulares que inundaron el espectro sonoro de manera conservadora pero, a la vez, novedosa. Por ejemplo, el sistema musical de LaMonte Young, tonal con elementos modales, establecía como base sonora un zumbido constante y creaba una serie de capas sonoras sobre ese zumbido.

La lejanía con el abstraccionismo sonoro es evidente en obras de Steve Reich, Terry Riley y Philip Glass, en donde, por ejemplo Riley, desarrolló un sistema de repetición rítmica y melódica; Philip Glass, también con base repetitiva, aplica un proceso aditivo y Reich utilizó lo que fue llamado “música como un proceso gradual”, donde la obra va construyéndose a sí misma al irse repitiendo el patrón en una gradación continua.

Una característica que mantienen los artistas minimalistas, sean pintores o músicos es la facilidad con la que se adaptan a diferentes medios de producción artística. Como se mencionó antes, la pintura minimalista dista bastante de ser definida como pintura, para convertirse en arte objeto. Los músicos minimalistas utilizaron toda clase de instrumentación en sus obras, desde una percusión sencilla individual sin tonalidad definida, hasta el uso de grandes orquestas y coros.

Para los investigadores y teóricos que estudian el cine, como género cinematográfico, el minimalismo, simplemente no existe, por lo menos no con esa denominación. Sin embargo, no hay duda de que se puede hablar de cine experimental de vanguardia minimalista, sobre todo si se toman en cuenta ciertos ejemplos cinematográficos, no sólo estadounidenses, sino, incluso, de otros países.

El cine minimalista aporta a la historia del cine experimental de vanguardia tres características que lo identifican. En primer lugar, es la primera vanguardia contraria a la idea del autor individual, para dar paso a una colaboración,

generalmente entre un músico y un artista visual¹⁰; en segundo lugar, la vanguardia del minimalismo rompe la regla de un cine individual, independiente y de bajo presupuesto y a que muchos de sus ejemplos se caracterizan por ser enormes producciones con costosos presupuestos, filmadas en diversas partes del mundo utilizando grandes formatos de película y pantalla; y en tercer lugar, se detectan varios casos de películas minimalistas existe la tendencia de realizar largometrajes, hecho excepcional en cualquier vanguardia, ya que por una inexplicable tradición, el cine experimental se ha expresado y desarrollado básicamente en las formas cortas y la producción de largometrajes dentro del género sólo había ocurrido en casos extraordinarios como fueron *El perro andaluz* y *La edad de Oro*, ejemplos de la vanguardia del surrealismo.

Hasta aquí llega el recuento de las vanguardias artísticas, donde se ha visto como la música y la pintura han influido en el desarrollo del cine experimental, abarcando un importante panorama de la historia moderna del arte. Este primer acercamiento deja ver el paralelismo que ha existido entre los diferentes lenguajes artísticos a lo largo de la historia, aunque es evidente que el camino para explicar las estructuras estéticas apenas comienza. Surgen, por ahora, muchas interrogantes que esperan respuesta en los siguientes capítulos.

¹⁰ Cabe recordar experiencias previas en otras vanguardias pero no podrían considerarse generalidades. Por ejemplo en el caso de *Un perro andaluz* (Buñuel y Dalí) y *El ballet mecánico* (Léger y Murphy).

2. HACIA UNA NUEVA DEFINICIÓN: EL CINE EXPERIMENTAL DE VANGUARDIA.

Es bien sabido que el cine, en sus orígenes, fue producto de experimentos que en un principio no tenían un carácter artístico específicamente, sino más bien apuntaban hacia la solución de ciertos problemas de índole científica. Sin embargo, la historia nunca es previsible y el cine se convirtió en una respuesta a muchas inquietudes que había despertado la modernidad de finales del siglo XIX, y entre ellas, por supuesto, las artísticas. Así, como una forma de arte relativamente nueva, el cine desarrolló, a través de este poco más de un siglo de existencia, un lenguaje particular y al mismo tiempo buscó estructuras que le ayudaron a expresarse de diferentes maneras.

Por lo mismo, sería difícil sostener la idea de la existencia de un solo tipo de cine, porque el cine ha tomado las más diversas formas que satisfacen múltiples necesidades, no sólo artísticas, sino también creativas, informativas, educacionales, etc., que le otorgan una universalidad significativa.

Es cierto que el fenómeno cinematográfico ha llegado a dimensiones no imaginadas por sus primeros creadores y ese crecimiento ha llevado a desarrollar nuevas formas, estructuras, tendencias, escuelas, estilos, técnicas y muchos otros conceptos. De todos estos destaca, sin ninguna duda, la forma conocida como cine de ficción¹³. Sin embargo, a pesar de ser, sin duda, la estructura más común, conocida y desarrollada, este trabajo no puede tomar como base de estudio dicha estructura, sino que acude, precisamente, a lo que de alguna manera podría ser la forma contraria, el cine de no ficción. Y es que todos los otros géneros que no encuentran un lugar en el cine de ficción están reunidos en ese otro grupo del cine de no ficción, y que como característica común, contiene a todos aquellos géneros que no tienen una estructura dramático-narrativa. Este trabajo se enfoca en uno de esos géneros, además uno de los menos estudiados, el cine experimental o cine de vanguardia, siendo éstos, sólo dos de los nombres con los que es conocido.

Y es que, precisamente, uno de los aspectos a desarrollar en este trabajo, tiene mucho que ver con el problema que desde hace mucho dificulta el entendimiento y la comprensión de esta forma cinematográfica: el término más adecuado para definirlo específica y claramente

No obstante, cabe aclarar que como género, el surgimiento del cine experimental es sólo un poco posterior al nacimiento del cine, pero a pesar de ello, no ha podido ser definido de manera unificada por todos los que lo han estudiado, esto, sobre todo, porque en muchos casos sólo ha sido tratado superficialmente,

Es por esto que estudiar una forma cinematográfica que injustificadamente ha sido relegada de una u otra manera, constituye un reto que demanda muchas explicaciones para justificar su existencia.

¹³ Que hay que aclarar, ha desarrollado diferentes nombres pero que identifican una misma estructura, que es la narrativa de ficción.

Un posible camino para encontrar el nombre más adecuado para este tipo de cine, tiene, al mismo tiempo, la intención de desentrañar de cierta forma los orígenes y las formas alternas, paralelas y hasta contrarias que justifiquen una solución final al problema, lo que sin lugar a dudas, encuentra su principal dificultad en -como se comprobará más adelante- la complejidad misma de la forma cinematográfica que se está por estudiar.

2.1. El cine de no ficción.

La primera tarea a realizar consiste en identificar en dónde se origina el concepto de cine experimental. Por lo tanto, se puede iniciar por establecer que así como existe una profunda claridad en lo que se refiere a definir al cine de ficción, por el contrario, siempre ha sido difícil ubicar al cine de no ficción, que de manera sumamente sencilla se puede explicar como *todo aquel que no tiene una estructura dramático narrativa*.

Comenzar a hablar de cine de no ficción resulta un poco difícil, sobre todo cuando se tienen enfrente opiniones de algunos teóricos reconocidos que se han dedicado a estudiar el fenómeno del cine y que sólo conceden una real importancia al cine de ficción. A pesar de tales opiniones, la hipótesis inicial de este capítulo sostiene la existencia de dos principales tipos de cine: el cine de ficción y el cine de no ficción. En cuanto al primer tipo, el grupo de investigadores, constituido por Jacques Aumont, Michel Marie, Alain Bergala y Marc Vernet, quienes de manera colectiva escribieron *Estética del cine* (Barcelona, Paidós, 1983) señala que “Lo propio del filme de ficción es representar algo imaginario, una historia” (1983: 100); en cuanto al segundo, para ellos, simplemente ese cine no existe y sostienen que, en realidad, todo el cine está constituido en uno solo, el de ficción. A lo que agregan: “La película industrial, el filme científico o el documental, caen bajo esta ley que quiere que, por sus materias de expresión (imagen en movimiento, sonido), todo filme irrealice lo que representa y transforme en espectáculo” (*sic*) (Ibíd.).

Con afirmaciones como ésta, aparentemente la discusión llegaría a su fin, puesto que si lo que aparentemente se pretende aquí, es hablar de un tipo de cine que para estos teóricos, específicamente, “no existe”, ello significaría anular la diversidad de formas que puede existir en el panorama de la cinematografía, sería tanto como afirmar que no existen varios géneros cinematográficos y que la única función del cine es representar algo imaginario, o más bien construirlo ¿Qué ocurre, entonces, con las películas que presentan (no representan) a la realidad? ¿Qué ocurre con géneros cinematográficos como el documental o el cine científico?

En este contexto, no se puede evitar pensar que aun y cuando el cine nació como no-narrativo (lo cual es un dato ampliamente reconocido), y se mantuvo así por un tiempo, la visión de Aumont y sus colegas niegan hechos totalmente comprobados, y aunque justifican sus ideas con importantes argumentos que giran en torno a su propio concepto de la construcción del cine de ficción, su punto de vista es fácilmente cuestionable, por ejemplo señalan que

(...) hay otras razones por las que ni el cine científico ni el documental pueden escapar por entero a la ficción. En primer lugar, todo objeto es signo de otra cosa, está tomado en un imaginario social y se ofrece como el soporte de una pequeña ficción (1983: 101)

Por otro lado, también utilizan la justificación del cine como fenómeno estético apuntando que “Además, la preocupación estética no está ausente del cine científico o documental, que tiende siempre a transformar el objeto en bruto en un objeto de contemplación, en una ‘visión’ que lo acerca a lo imaginario” (Ibíd.: 101-102)

Ante estas afirmaciones, se puede considerar que sus ideas de inmediato caen en contradicciones importantes. Por ejemplo, hablan de que el cine científico “no puede escapar por entero a la ficción, dado que está tomado de un imaginario social”. Resulta difícil pensar en la influencia que el imaginario social tendría sobre una película científica que describa fenómenos físicos, por ejemplo, un eclipse solar. Al parecer, las ideas de Aumont y sus colegas podrían rebatirse fácilmente en una discusión más profunda si se sostienen en afirmaciones débiles como la siguiente:

Por último, el cine científico y documental recurre muchas veces a procedimientos narrativos para sostener el interés. Citemos, entre otros, la *dramatización* que convierte un reportaje en un pequeño filme de *suspense* (una operación quirúrgica, cuyo resultado se nos presenta incierto, puede parecerse a una historia cuyos episodios llevarán a un desenlace feliz o desgraciado); el *viaje* o el *itinerario*, frecuente en el documental, establecen casi siempre, como en una historia, un desarrollo obligado, una continuidad y un final (Ibíd.: 102)¹⁴

En primer lugar, los autores presentan como indistintos al cine científico y el documental, cuando se debe sostener justamente lo contrario. Se trata de dos géneros diferentes con estructura propia y particular; por otra parte, en la cita aparecen dos conceptos fundamentales para este trabajo: *narración* y *dramatización*. De la manera que están manejados, es fácil ver que en ambos destacan una determinada construcción, característica del cine de ficción: la construcción narrativa que involucra una historia, con un principio, un desarrollo y un final. Aquí los teóricos franceses se cuidan al señalar que esta construcción también puede aparecer en un documental, algo que puede quedar fuera de discusión; el segundo concepto, *dramatización*, se puede afirmar que se trata de un concepto que tiene que ver más con el hecho mismo, es decir, más que de representar, de falsear la realidad. Se busca aquí recrear algo que no es o fue posible obtener directamente. Por otra parte, es necesario no confundir *dramatización* con estructura dramática, donde esta última es, precisamente, la diferencia entre el cine de ficción y el de no-ficción. Consecuentemente, no se puede aceptar una aseveración tan radical, pero al mismo tiempo tan débil como la que señala que “son muchos los medios (modos de representación, contenido, procedimientos de exposición...) por lo que cualquier filme, sea del género que fuere, puede alcanzar la ficción” (Ibíd.: 102).

¹⁴ No se puede evitar pensar que más que de género cinematográfico, se está hablando de estructura y más que pensar en si se habla de un género, se está hablando de recursos.

El principio de afirmar la existencia de dos grandes grupos de construcción cinematográfica sostiene todo lo contrario: se debe comprender y aceptar la existencia de otra forma de construcción diferente a la ficción, un cine de no ficción que considera que no todas las formas cinematográficas aspiran a la construcción dramática. Aceptar lo contrario sería aceptar la estandarización de todas estructuras cinematográficas en un solo grupo, quedando de la siguiente manera:

CINE

de ficción
documental
científico
reportaje
didáctico

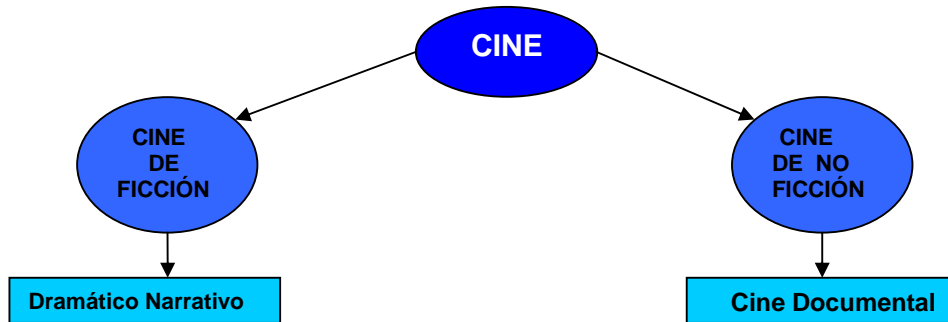
Natural y afortunadamente para el cine mismo, una visión tan unilateral no es tan sencilla ni fácil de imponer y aunque la idea de concebir diversos tipos de cine no es nueva, sí ha habido algunos otros que se han atrevido a diferir de las líneas generales que ejercen estos estudiosos del cine de ficción.

Es importante señalar que a pesar de la importancia, a lo largo de la historia del estudio del cine, han existido aproximaciones radicalmente diferentes a las de Aumont y sus colegas que han abierto el panorama del estudio del fenómeno cinematográfico¹⁵. Para comenzar, existen dos textos que en su título incluyen el concepto *cine de no ficción*, estos son: *Documentary. A History of the Non-fiction Film*, de Eric Barnouw (Oxford University Press. New York, 1993) y *Non-fiction Film. A Critical History*, de Richard Meram Barsam (Penguin Books, New York, 1993). En ambos casos (como lo señalan los respectivos títulos), se trata de revisiones, en esencia, de tipo histórico. Sin embargo, existe un cierto matiz entre ambos textos que hacen muy interesante su planteamiento. El libro de Barnouw es, básicamente, un recuento histórico del cine documental, desde los experimentos científicos que le precedieron y ayudaron al surgimiento del cine, pasando por la consolidación del medio con base en los imprescindibles aportes de Thomas Alva Edison y los hermanos Lumière, hasta alcanzar su clímax como género cinematográfico. Desafortunadamente, el recuento no considera al resto de los géneros diferentes al documental y consecuentemente la visión en el cine de no ficción no llega a ser lo suficientemente profunda.

Una revisión más cuidadosa del texto, puede revelar que sí se considera la idea generalizada (incluso aceptada por autores como Aumont y sus colegas) de que el cine nació como no narrativo, y que tuvieron que pasar varios años para su consolidación y evolución, a la par, se puede inferir que existen otros géneros de cine de no ficción, además del documental. Desafortunadamente Barnouw en ningún momento hace referencia a esto y es muy importante dejar

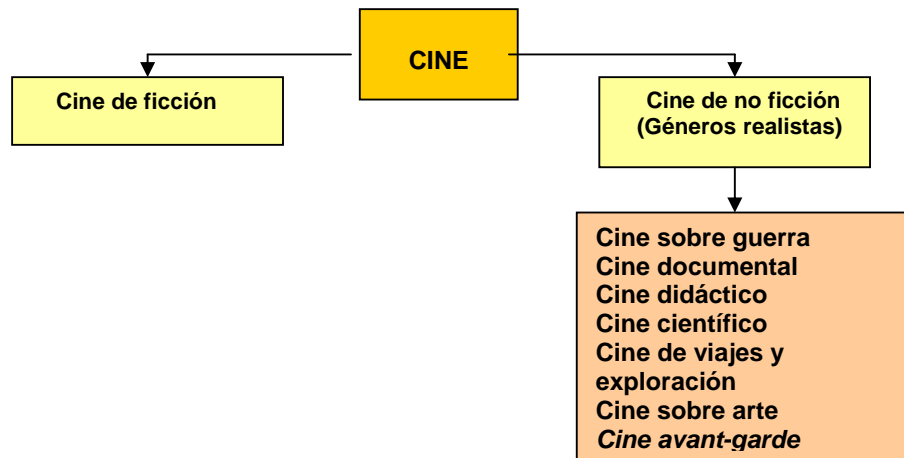
¹⁵ Cabe señalar que aunque parezca contradictorio, en *El análisis del film* (Paidós, Barcelona, 1984), Aumont y Marie sí llegan a hablar de otros tipos de cine, incluido el experimental.

claro que para él, una idea queda como fundamental: en cuanto a cine de no ficción, no hay otro género además del cine documental. En este tenor, la división de las categorías cinematográficas propuestas por el autor estaría dada solamente entre dos grandes grupos: el cine de ficción y el documental, este último como único representante del cine de no ficción.



En cuanto al segundo texto, *Non-fiction Film*, de Richard Meram Barsam, lleva en esencia la misma idea que el de Barnouw, aunque mucho más desarrollada. A grandes rasgos, lo que hace Barsam es partir del hecho de que el cine de no ficción sería aquel, que de alguna manera, se apega a una especie de *realismo cinematográfico*, es decir, donde no existe una historia ficcionalizada. En este sentido concede (al igual que Barnouw) al cine documental su estatus de cine de no ficción, sin embargo, su planteamiento va mucho más lejos al sostener que el documental no es el único género del cine de no ficción, sino que existen otros de igual importancia, a lo que llama géneros *realistas*, como es: el *cine de viajes* o *travelogues*, el *cine sobre arte*, el *de guerra*, el *didáctico* o *educativo*, el *noticiero*, el cine *científico*, y por supuesto, el *avant-garde*. De hecho y en relación a esto, se puede citar al mismo Barsam, quien en una frase resume todo su planteamiento: “Todos los documentales son películas de no ficción, pero no todas las películas de no ficción son documentales” (en Rovirosa, s/f: 121).

Con estas ideas de Barsam se podría plantear el siguiente esquema¹⁶:



Sin embargo, es necesario aclarar que Barsam nunca plantea claramente los límites y/o características de cada uno de los géneros de cine de no ficción y, sobre todo, tampoco establece una seria comparación entre el cine de ficción y el de no ficción sino que solamente asume de manera natural que existe esa diferencia.

En el esquema, destaca, para fines de este trabajo, el cine *avant-garde*, nombre que Barsam utiliza para designar las películas experimentales. Barsam, en las breves líneas que dedica al género, también utiliza otros términos para designarlo: *avant-garde* (que puede traducirse como vanguardia) *experimental films on art* (películas experimentales sobre arte), *experimental and abstract films* (películas experimentales y abstractas), lo que lleva a confirmar lo ambiguo de la terminología alrededor del género.

Por supuesto, ante este panorama, lo primero que se pretende es comprender si todo el cine experimental es de vanguardia, o viceversa, si todas las películas experimentales son abstractas, y así, todas las posibles combinaciones del complicado panorama del género y sus denominaciones.

2.2. Experimental y Vanguardia.

Con los aspectos hasta ahora revisados, se puede afirmar que el cine experimental es un género del cine de no ficción, que comparte tal denominación con algunos otros y que todos tienen como característica común la ausencia de una estructura dramática, pero que al mismo tiempo, poseen características individuales, como todo género cinematográfico.

¹⁶ Debe quedar claro que el texto de Barsam no plantea este esquema específicamente dado que su obra tiene más bien un carácter histórico y de ninguna manera aborda problemas estructurales. El esquema no es más que una libertad que dentro del cuerpo de esta investigación se ha tomado para mostrar más claramente la visión del autor.

En este sentido, sólo queda la duda de si *cine experimental* es la designación más adecuada para este tipo de manifestación, ya que a través del tiempo, se han utilizado los más diversos términos para identificar a cierto tipo de películas: *cine independiente*, *cine underground*, *cine moderno*, *cine artístico*, *cine puro*, *cine absoluto*, *cine esencial*, *cine de cámara*, *cine diferente*, *cine poético*, *cine personal*, *cine de vanguardia*, entre muchos otros.

En esta abundante cantidad de nombres para designar a un solo tipo de cine, lo primero que viene a la cabeza es la dificultad que existe para elegir el más adecuado, además de la poca fortuna que han tenido muchas de esas designaciones para unificar el concepto. Con la intención de aclarar el panorama, de las concepciones mencionadas anteriormente, y por razones muy elementales, se podrían descartar de inmediato algunas que no se adecuan al término experimental:

- *Cine de arte y artístico*: en este caso se debe partir de la idea generalizada de que el cine es una manifestación artística en sí, por lo mismo, el concepto es ambiguo, tanto como para señalar que, efectivamente, una película experimental es arte, pero también una película de ficción obviamente lo es. En consecuencia, todo cine es arte.
- *Independiente*: este término más bien se entiende como aquellas producciones alejadas de las ataduras de grandes compañías productoras o el mismo Estado. También es conveniente aclarar que el cine independiente es más una posición ideológica (que tiene que ver con la libertad de creación), que un género cinematográfico, ya que dentro del mismo caben, prácticamente, todos los géneros, sean documental, ficción, etc. Sobre esto, vale la pena citar el libro *Mexperimental* (Smart Press, California, 1998) de Rita González y José Lerner, donde se aplica el término indistintamente con el de *experimental* para referirse a un cine marginal o subterráneo, llegando a confundirlo, incluso, con un cine de mala distribución. Una idea que se desarrollará más adelante en este trabajo, demuestra que el cine experimental puede ser, en ocasiones, efectivamente, independiente, pero también puede ser resultado de complicadas y costosas producciones.
- *Underground*: este término destaca de entre los otros porque se refiere a un tipo de cine, ciertamente con características de *independiente*, pero nunca exclusivamente experimental, que se desarrolló en los Estados Unidos por un grupo de cineastas marginales durante los años 60. Por supuesto, dentro de los productos de este cine existen importantes ejemplos experimentales, pero también es cierto que como resultado de la misma producción hubo ejemplos de películas que caían más bien en el campo de la ficción dramática. El término, sin duda, crea confusión y por lo mismo, será revisado y analizado más adelante.

El resto de los nombres aquí citados son menos utilizados y no vale la pena detenerse a analizarlos. No obstante, hay uno que es particularmente indispensable destacar: el de *vanguardia*, que, inclusive, rivaliza en importancia

con el de *experimental*, y de hecho, muchas veces, ambos son utilizados de manera indistinta para designar al mismo género. Cabe incluso preguntarse cuál de los dos es el correcto o bien encontrar cuáles son sus semejanzas y diferencias, lo que permitiría llegar a un nombre correcto para designar a este género cinematográfico.

2.2.1. Sobre el concepto *experimental*.

Si uno quiere acercarse al género conocido como *experimental*, es importante señalar que solamente existe un libro que en su título incluye tal denominación, se trata de *Historia del cine experimental* (Fernando Torres Editor, Valencia, 1974), de Jean Mitry, donde este teórico define al género como “todo film de vanguardia, ensayo de laboratorio, film abstracto o cine *underground*”. En realidad la definición de Mitry aclara poco. El término, obviamente, deriva del vocablo *experimento* y es sin duda, una de las palabras más utilizadas en el léxico cinematográfico, pues, después de todo, el cine es resultado de una serie de experimentos, y más todavía, el cine es un experimento, en constante evolución.

De muchas definiciones para la palabra *experimento*, destacan algunas como “prueba o ensayo” (Enciclopedia Óptima, 1996) o bien “acción y efecto de experimentar” (Pequeño Larousse Ilustrado, 1997, 433); *Experimentar*, según el mismo diccionario, significa “recibir las cosas una modificación, cambio o mudanza”. Finalmente, para la enciclopedia citada, el término significa “probar y examinar las propiedades de una cosa por la práctica y la experimentación”. Esto lleva finalmente a *experimental*, que se basa en la experiencia o en la experimentación o bien, “que sirve para experimentar” (Ibíd.).

Se podría concluir entonces que cuando se habla de que el cine nació como un experimento, y que como tal se ha desarrollado, se puede decir que el cine ha estado lleno de *pruebas y ensayos*; que ha sufrido *modificaciones, cambios y mudanzas*; que *ha probado y examinado sus propiedades por la práctica y la experimentación*; es decir, el cine *se ha experimentado a sí mismo*.

Ahora bien, la utilización de la palabra *experimental* para designar un determinado género cinematográfico se enfrenta al problema de que fácilmente puede asumirse que toda obra cinematográfica es experimental por definición, por lo mismo, resulta difícil separar el concepto *experimentación* del fenómeno fílmico; el cine se experimenta constantemente en todos sus sentidos, en su concepción, en su lenguaje, en sus propiedades y, por supuesto, en sus géneros. Y al ser precisamente ésa, una de sus propiedades, es necesario marcar la diferencia que existe entre la *experimentación* en el cine y el cine, como género *experimental*.

Si se puede aventurar a dar una explicación sobre el cine y su relación con el concepto *experimental*, ésta tendría que ver con la experimentación en el uso y tratamiento de la técnica cinematográfica. No hay duda de que una de las principales características del cine experimental es el uso de técnica especializada para el desarrollo y consolidación de este género. Cabe destacar

que al hablar de *técnica*, no sólo se refiere a la técnica cinematográfica sino a muchas otras que encuentran en este género un espacio adecuado de desarrollo expresivo.

Podría, por el momento, quedar claro que *experimental* no es la mejor, ni la más adecuada o completa definición para este tipo de cine, puesto que sólo por el hecho de ser cine, es experimental. Lo *experimental* existe en el cine como un recurso más en todos y cada uno de los géneros que lo componen, sea el documental, el de ficción, entre otros, incluyendo, por supuesto, el cine experimental¹⁷.

2.2.1.1. El concepto *experimental* en el cine.

Para Jean Mitry no existe ninguna duda de que *experimental* es el término más adecuado para designar a este género, especialmente por los elementos característicos que contiene. Para él, el cine experimental “fue el descubrimiento de un *cine puro*, es decir, desligado de lo que no era específicamente fílmico, participe de hecho en estructuras extrañas al cine y no originadas en el cine en si mismo (1974: 27)

Al respecto de los puntos de vista expuestos por Mitry, se debe dar énfasis a un par de observaciones, en primer lugar, señalar la importancia de todo el cine previo los años veinte para la consolidación del género: “Todo film que contribuyó al descubrimiento y al perfeccionamiento de un lenguaje en busca de sus medios expresivos, puede ser considerado como experimental, aunque haya formado parte –obra maestra o no- de la producción corriente” (Ibíd.:26).

Y en segundo lugar, reconocer que el origen fundamental del cine experimental está en la pintura “y no del todo en el cine” ya que cita la influencia que las vanguardias artísticas tuvieron en el nacimiento de este género cinematográfico, de hecho, Mitry ubica el nacimiento del cine experimental en la vanguardia del expresionismo alemán. Por lo tanto, se asume que el origen del cine experimental se encuentra alejado, a diferencia del cine de ficción, de formas narrativas como el teatro y la literatura.

Es un hecho que el cine experimental recibe sus primeras influencias y logra sus primeros resultados de parte de algunos pintores que tuvieron el deseo y la intención de hacer un cine puro, sin la influencia y las limitaciones creativas de lo narrativo. Un cine que, incluso limitado por la ausencia del sonido integrado a la película, se acercó también hacia la estructura de la música para crear lo que fue llamado *música para la vista*.

¹⁷ En el caso del cine de ficción la experimentación más evidente se encuentra en la narración, donde se experimenta en la *forma* de la narración, donde por ejemplo recientemente han existido películas como *Memento* y *Violación* que experimentan al narrar la película del final hacia delante. Es decir, una experimentación narrativa pero que no interfiere en nada con el hecho de que sigue tratándose de películas de ficción dramático narrativas.

Con el fin de observar de manera más esquemática la propuesta que presenta Jean Mitry, es necesario desglosarla en las “vanguardias” en las que divide su estudio:

Cine experimental
(Jean Mitry)

Expresionismo
Abstraccionismo
Escuela soviética
Surrealismo
Escuela documentalista
<i>Free cinema</i>
Cine directo
<i>Cine underground.</i>

En primera instancia, por supuesto, no deja de ser muy interesante la clasificación que hace Mitry, pues pueden distinguirse en ella algunos nombres de vanguardias sumamente trascendentes. No obstante, por la importancia del tema, la clasificación requiere una revisión más detallada. Para comenzar Mitry, establece, como ya se mencionó, el expresionismo alemán como la primera vanguardia cinematográfica y específicamente a partir de *El gabinete del doctor Caligari* (Wiene, 1920), por el uso de los recursos estilísticos de dicha vanguardia en la película. Y dado que en ese momento Mitry distinguía a las vanguardias como “el conjunto de innovaciones *aplicadas al cine*, procedentes de la pintura, el teatro o la literatura” (1974: 44), la declaración tiene algunas inconsistencias importantes. No se puede negar que durante el expresionismo, según fue visto en el capítulo dedicado a la historia, *todavía* no existe una clara separación entre el cine de ficción y el de no ficción. Sin duda, *Caligari...* es uno de los films más *experimentales* en la historia del cine por la cantidad de novedosos recursos técnicos empleados en su producción y a la vez es el ejemplo fílmico más apegado a la *vanguardia* del expresionismo debido al uso de un estilo estético reflejado en la recreación y construcción de sus decorados, vestuario y maquillaje de los personajes, además por una iluminación proyectada desde abajo que deformaba el rostro y la figura de los personajes, característica específica en el cine expresionista. A pesar de ello, es de fundamental importancia señalar que *Caligari...* es una película que narra una *historia*, con un principio, un desarrollo y un final. Características, todas, que la convierten en una película de ficción, sin duda alguna.

De esta manera, se puede asegurar que la pintura expresionista tuvo una fuerte influencia en otras artes, y en este caso, en el cine, sin embargo, dada la estructura narrativa predominante en prácticamente todas las películas de la época, no podría asegurarse que sea una vanguardia representativa del cine experimental.

Enseguida, Mitry considera al *cine abstracto* como una categoría del cine experimental. Si bien, el abstraccionismo es un elemento importante en la construcción del género, estrictamente al uso de la imagen abstracta no puede

considerarse vanguardia, puesto que la abstracción es sólo una forma de tratar a la imagen, aunque puede señalarse que el nivel y el manejo de la abstracción pueden llegar a determinar algunas vanguardias artísticas.

A pesar de todo, y en justa defensa de Mitry, se puede señalar que el teórico, más bien, lo que hace es un recuento histórico y eso mismo, al referirse al *abstraccionismo*, lo lleva, por un lado, a absorber las fuertes tendencias vanguardistas predominantes de la época, principalmente, el dadaísmo, y por otro, a generalizar sobre un concepto que debe estudiarse más particularmente, pues cabe aclarar que la evolución del abstraccionismo no se detuvo en la vanguardia francesa sino que es una técnica artística que llega hasta nuestros días.

En tercer lugar, Mitry reconoce como una “vanguardia” más del cine experimental a la llamada “escuela soviética”, apoyándose en una importante evolución técnica desarrollada en la época: el montaje cinematográfico. El problema, desde el punto de vista de este trabajo, es que el montaje es una técnica que no sólo es utilizada por el cine experimental, sino que fue un recurso fundamental para todos los géneros, incluyendo el cine de ficción y el documental. De esta manera, Mitry mete “en el mismo saco” a cineastas como Vertov, Pudovkin, Eisentein, autores muy alejados entre sí, tanto en su concepción creativa como en sus procesos de realización, y donde las diferencias en el estilo de montaje de cada uno de ellos, no son suficiente razón para poder afirmar que el cine soviético es una forma de cine experimental, ya que los puntos comunes entre todos estos autores están más en su ideología política que su estética. En otras palabras, debe quedar claro, una vez más, que experimentar con técnicas de producción cinematográfica, en este caso el montaje, no significa que necesariamente, se hable de cine experimental. Por ejemplo, no se puede negar el nivel de experimentación en el montaje alcanzado por Eisenstein, pero tampoco puede existir alguna duda de que su obra está inscrita totalmente dentro del cine de *ficción*.

Todo parece indicar que Mitry contempla a la experimentación que se realiza en algunos elementos de lenguaje cinematográfico, como por ejemplo el montaje, en el mismo sentido que es utilizada como género, y de acuerdo a lo que se ha tratado de establecer en este trabajo, tal posición está equivocada.

Desde luego que Mitry, en su clasificación, no deja de mencionar a una vanguardia artística reconocida, como lo es el surrealismo, en donde, a través de los ejemplos que utiliza, se aplican los principios estéticos propios del movimiento, y donde, además, existe una experimentación en todos los campos de la realización, tanto en lo narrativo como en lo técnico, lo visual, etc.

Sin embargo, el caso del surrealismo es único y con él, termina el desarrollo paralelo entre una vanguardia particular y el cine experimental. La siguiente categoría de “cine experimental” que menciona Mitry es “la escuela documentalista”, lo cual sorprende, pero a la vez, el autor reconoce este error en su propia clasificación al mencionar que “...el documental no puede ser considerado como film experimental. Por el contrario, se trata de una cierta manera no muy convencional de aprehender el mundo (1974: 179). Por

supuesto, no se puede estar más de acuerdo con esta puntualización de Mitry dado que más allá de tratarse de dos géneros del cine de no-ficción no existe ninguna relación estructural entre ambos. Su razonamiento, incluso, llega más lejos cuando explica dos “vanguardias” como ejemplo del cine documental: el *free cinema* y el cine directo. Y nuevamente reconoce, sobre dichas “vanguardias”:

Los films de carácter realista –social o de otra clase- no pueden ser considerados como experimentales en el sentido formal ni en el sentido onírico o surrealista del término. Su experiencia tiene otras características. Se trata de una aproximación más auténtica a la realidad, de una aprehensión objetiva –lo más objetiva posible- del comportamiento humano (1974: 263).

A estas alturas, puede establecerse que así como el concepto *experimental* no es muy claro en Mitry, tampoco lo es el de *vanguardia*, dado que en las vanguardias artísticas, no existe ninguna que incluya los términos o conceptos utilizados por Mitry.

Por último, y para cerrar esta crítica a la clasificación del *cine experimental* que hace Mitry, se puede agregar el hecho de que el autor incluye en ella a la corriente norteamericana del cine *underground* de los años 60, donde el uso del término mismo es difícil de abordar, puesto que debe entenderse que éste no es ni siquiera un género cinematográfico (mucho menos una vanguardia) sino, más bien, como ya fue señalado anteriormente, se trata de una posición ideológica. Y así lo establece Mitry: “Todos lo que pertenecen al *Underground* están ligados de algún modo al coincidir en un mismo circuito de distribución...” (1974: 301). Es decir, todos los cineastas, sin importar el tipo de cine que dominaran (cine de ficción o no ficción, en cualquiera de sus géneros) se debían a una misma ideología política de enfrentar al *mainstream* representado por la gran industria.

Por supuesto, no se puede negar que dentro del gran número de producciones y variedad de películas del cine *underground* existen varios ejemplos de cine experimental pero de ninguna manera constituyen el total de dicha producción, donde más bien abundan los casos de cine de ficción, con la característica común, eso sí, de tratarse, en todos los casos, de películas de bajo presupuesto, lo que de ninguna manera determina el género.

Para terminar, se podrían citar a otros autores que han incluido el término *experimental* en algunas citas de sus obras, pero, en realidad, ninguno le concedió al mismo la importancia y profundidad que recibió de parte de Jean Mitry y quien lo colocó en la discusión como una manera diferente de ver al cine.

2.2.2. Sobre el concepto *vanguardia*.

Vanguardia es un concepto tan o más utilizado que *experimental*, no sólo para designar a este tipo de cine, sino también en un aspecto más general. Por ejemplo, para Vicente Sánchez-Biosca, el término tiene tres acepciones que, de alguna manera, a través de su evolución, se van complementando:

La primera, que se remonta a la Edad Media, es de origen militar y designa la punta de lanza del ejército, la cabeza de tropa, cuya misión radica en preparar la entrada en combate del grueso del ejército.

La segunda acepción, heredada de la anterior, es de signo político, y se encuentra por doquier en los discursos revolucionarios, comenzando por la Revolución Francesa y el jacobismo político de finales del siglo XVIII y más tarde en la literatura marxista, acentuándose en las proximidades del estallido revolucionario ruso de 1917.

La tercera y última acepción de vanguardia procede de un desplazamiento mayor, pues se sitúa en el ámbito de la estética y alude al combate de ideas artísticas emprendido por los representantes de la novedad o la modernidad. La Francia romántica parece haber sido pionera en el uso del término (Chateaubriand, Victor Hugo), aunque es el socialista utópico Claude Saint-Simon quien la utilizó en sus *Opinions littéraires de 1825*). Desde 1845, vanguardia es una voz de la crítica literaria como demuestran los escritos de Baudelaire...En este ámbito concreto, vanguardia alude al conjunto de movimientos, escuelas, tendencias o actitudes que durante las primeras décadas del siglo XX se rebelaron agriamente contra la tradición artística occidental, en particular contra un humanismo aburguesado cuyo origen se remonta al Renacimiento y contra el imperio de la razón cuyo auge data de la Ilustración del siglo XVIII, pero cuyo adocenamiento y convencionalismo era más reciente (2004: 14-15)

Por lo tanto, el concepto puede resumirse en todo aquello que está a la cabeza, al frente o bien, lo que se opone a lo ya establecido. Lo que profundiza las cuestiones ideológicas y estéticas, para provocar los principales encuentros estilísticos que provocan los mayores cambios y transformaciones en los diferentes ámbitos, principalmente del arte.

En este sentido, también se puede afirmar que lo que movería a la vanguardia, o las vanguardias, no sería un solo impulso, sino varios, de los más diversos orígenes, y que como sostiene O'Pray "tienden a poner acento sobre dos aspectos equivalentes que son la forma y la estética y la confrontación social" (en Ledo Andión, 2005:18).

Al respecto, Ledo Andión añade que los rasgos que identifican a la vanguardia son "la militancia, el anticonformismo, la búsqueda anticipatoria y, sobre todo, confianza en el tiempo, confianza en el paso del tiempo, es decir, sentido de futuro" (Ibíd.: 21). Consecuentemente, podría afirmarse que lo que caracteriza a la vanguardia es el hecho de convertirse en la representación de una época, legitimada por la sociedad que la vio nacer, desarrollarse dentro de una perspectiva de futuro.

La vanguardia, por lo tanto, no se localiza en un lugar o en unos personajes, sino en un proceso donde se incluyen las más diversas fuentes, desde los artistas "revolucionarios", los lugares específicos de desarrollo del movimiento, las herramientas para la elaboración de los productos artísticos y, por supuesto, una atmósfera adecuada de desarrollo.

Vicente Sánchez-Biosca menciona que

Por añadidura, el concepto de vanguardia, antaño revolucionario, ha sufrido en tiempo reciente una doble conversión que lo hace mucho más ambiguo: en primer lugar, el arte moderno lo ha institucionalizado; en segundo, la noción ha invadido ámbitos cotidianos no artísticos, que van desde la moda hasta el diseño publicitario. (Sánchez-Biosca, 2004: 13-14)

Ante esta situación, no podría esperarse menos que los resultados y productos de la vanguardia sean igualmente múltiples, y de las más diversas características, despertando al mismo tiempo, diferentes respuestas de los espectadores que reciben y aceptan o rechazan finalmente tales productos, entre ellos, el cine.

2.2.2.1. Sobre el concepto *vanguardia* en el cine.

Respecto al término *vanguardia* utilizado para designar este tipo de cine, en una revisión bibliográfica, éste se encuentra con más frecuencia que el de *experimental*. Algunos libros que lo incluyen en sus títulos son: *III cinema d'avanguardia 1910-1931 (El cine de vanguardia 1910-1931)*, de Saggi Marsilio, *Avant-Garde Film Motion Studies (Estudios de cine de vanguardia)* (1993) de Scott MacDonald, *L'avant-garde cinématographique en France dans les années vingt (La vanguardia cinematográfica en Francia)* (1995) de Nouredine Ghali, y los muy recientes *Cine y vanguardias artísticas* (2004) de Vicente Sánchez-Biosca y *Documental y Vanguardia* (2004, Barcelona: Paidós) de los compiladores españoles Casimiro Torreiro y Josetxo Cerdán

En cuanto a los primeros títulos mencionados, es muy probable que se trate de recopilaciones históricas¹⁸, específicamente el periodo histórico llamado, precisamente, *La vanguardia*, mientras que los últimos dos, además de incluir dicho periodo, añaden aspectos teóricos que, sin duda, valen la pena revisar para comprender su uso como definición de género.

Por ejemplo, según Sánchez-Biosca, el término *vanguardia*, dentro de lo cinematográfico, está emparentado con el de “cine experimental, cine artístico, *underground* o, incluso simplemente moderno” (2004: 13) y donde todos, de una u otra forma, se refieren a “un tipo de cine *diferente*, alternativo o combativo respecto al estándar, llámese *mainstream* o clásico” (Ibíd.).

Sobre esta situación podrían hacerse varias preguntas. Una de ellas sería, precisamente, si los conceptos efectivamente “están emparentados” tal y como el autor lo menciona, aunque cabe señalar que algunos de estos cuestionamientos ya se han ido resolviendo en este mismo capítulo, por tal motivo, este trabajo sólo está enfocado a revisar a profundidad la relación que existe entre *vanguardia* y *experimental*.

Si bien el concepto *experimental* lo aplicó Jean Mitry para definir “las corrientes que van más allá de los planteamientos vigentes”, en ese sentido, efectivamente, se podría considerar cierta relación con el término *vanguardia* de Sánchez-Biosca, al que define pluralmente como “los movimientos, escuelas, tendencias y actitudes de las primeras décadas del siglo XX que se rebelaron agriamente contra la tradición artística occidental...” (2004: 15). Esto puede significar que *La vanguardia*, al haber sido un movimiento artístico opuesto a otras corrientes más tradicionalistas de la época, fue un movimiento que puede ser definido como experimental.

¹⁸ Esto se presume por los títulos dado que no fue posible localizarlos para su consulta.

De este modo, según el planteamiento de Sánchez-Biosca, la *vanguardia* responde a dos ideas claramente establecidas: por un lado, una noción histórica que determina un periodo específico para identificar un grupo de cineastas y películas con determinadas características, y por otro, una forma creativa y novedosa de tratar un determinado material (en este caso) cinematográfico.

De esta manera, para Sánchez-Biosca *La vanguardia* es el primer movimiento que determina características comunes tanto en artistas como en obras ubicadas en un determinado momento histórico. Aunque, desde luego, éste no fue el único, a él le siguieron muchos otros como el *underground*, la vanguardia soviética, etc., lo que permite al autor establecer una clasificación de lo que él considera las principales vanguardias, lo cual podría presentarse de la siguiente manera:

Cine de vanguardia
(Sánchez-Biosca)

Expresionismo alemán
Cine soviético
Surrealismo
Cine de Hollywood (1910-1929) (sólo un grupo de películas)
Cine independiente
Cine <i>del pop art</i>
Cine minimalista (sólo cierto tipo de películas)
La vanguardia documental política.

En esta clasificación existen tanto semejanzas como diferencias con respecto a la de Jean Mitry. En esta ocasión se puede invertir el orden de presentación y comenzar por las evidentes diferencias entre los puntos de vista. De éstas, destaca, en primer lugar, la mención al cine hollywoodense de la época que va de 1910 a 1929. Sánchez-Biosca menciona como una forma de vanguardia los “atrevimientos” narrativos del cine de esa época, ya que para él, dichos “atrevimientos” fueron muy adelantados en su momento.

Por otro lado, Sánchez-Biosca, a diferencia de Mitry, no menciona al cine *underground* como vanguardia sino que la sustituye por el cine del *pop art* y cine independiente, sin embargo, debe aclararse, que se trata más bien de aplicaciones estilísticas del movimiento artístico al cine narrativo de ficción. Una situación que se presenta de manera similar cuando habla sobre cine independiente, al que se refiere como “un cine marginal y separado del *mainstream* de la producción cinematográfica” (Ibíd. 13).

Por último, se puede agregar entre estas diferencias, el hecho de que en la lista, aparecen algunas vanguardias nuevas, como el minimalismo, que Mitry no consideró debido a que no fue contemporáneo a su estudio.

En este momento sería importante también destacar las semejanzas entre las dos aproximaciones teóricas: el primer punto de encuentro ocurre con la

llamada “vanguardia” del *cine soviético*. En relación a ésta, Sánchez-Biosca es más específico que Mitry y parte de un film en particular, *El acorazado Potemkin* (URSS, 1925) de Serguei M. Eisentein. A partir de la propia definición del autor, se puede decir que ni siquiera se trata de una vanguardia con características estilísticas comunes, sino simplemente, de una aplicación “vanguardista” de lenguaje cinematográfico, particularmente en la técnica del montaje.

Como ya fue mencionado al hacer referencia al listado de Mitry, nadie podría dudar que los extraordinarios alcances estéticos de *El Acorazado* y de otros films de Eisentein (particularmente en el aspecto del uso y desarrollo del montaje) fueron, sin duda alguna, alcances *vanguardistas* en el desarrollo de un lenguaje, pero sólo aplicables en la forma de mezclar y combinar diferentes planos para lograr diversos significados. No obstante, debe recordarse que aunque el *cine soviético* fue un movimiento formado por varios cineastas, cada uno desarrolló sus propias ideas y técnicas. Es en esta escuela soviética donde se encuentran los más diversos estilos y formas, y dentro de ella entran todos los géneros cinematográficos, la ficción, el documental y, por supuesto, el experimental.

Otra de las coincidencias que existen entre las categorizaciones de Mitry y de Sánchez-Biosca, es la que considera al expresionismo alemán, como la primera vanguardia cinematográfica, ejemplificando el hecho con su película más representativa: *El gabinete del doctor Caligari*, sin embargo, vale la pena destacar que ambos concuerdan en que la película, al mismo tiempo, constituye un “fracaso” para el movimiento que representa.

Mitry, por su parte, señala que “al ser el expresionismo predominantemente literario, pictórico y teatral, conviene hacer un balance rápido de sus diferentes manifestaciones a fin de comprender mejor las intenciones fílmicas” (1974:45). Y es que el autor presenta serias dudas sobre la perfecta unión de las diversas formas artísticas, principalmente el teatro, la pintura y, por supuesto, el cine, por lo que manifiesta que: “Pero este expresionismo experimental, directamente aplicado del teatro y bautizado no sin razón como ‘caligarismo’, se encontró pronto en un callejón sin salida” (Ibíd.: 53).

De alguna manera, ocurre lo mismo con el punto de vista de Sánchez-Biosca, quien señala que:

El gabinete del doctor Caligari es un fiel exponente de los avatares de la vanguardia cinematográfica y la primera manifestación de una serie de contradicciones que carga sobre sus espaldas cualquier obra cinematográfica que aspire a formar parte de ella. Más que discutir con cánones y parámetros actuales sobre si la película de Wiene fue o no genuinamente vanguardista o, en caso de serlo, cuál sería su denominación más apropiada, urge comprender su encrucijada histórica, es decir, la forma en la que una obra de consumo como ésta se inscribía dentro de la vanguardia y conquistaba un amplísimo público (2004:57).

Se puede agregar a los puntos de vista anteriores el de Jacques Aumont, quien, inclusive, empleando una crítica más extrema, simplemente niega la existencia del expresionismo:

Empezaré, pues, intentando decir que no existe ni ha existido el expresionismo en el cine, ni en el alemán ni en ningún otro (...)

Para quien busca una definición general del expresionismo, éste sólo se presenta como una serie de rechazos, rechazo de las apariencias en pintura, rechazo de toda psicología en teatro y en literatura, rechazo de cualquier clase de convenciones, rechazo ante todo de la representación y de la reproducción (1997: 148-149)

Quizás aquí está, precisamente, la principal dificultad de asimilar al expresionismo como la primera vanguardia cinematográfica aplicada a un cine de tipo experimental: la falta de claridad para resolver problemas estéticos estructurales del género que pretendía definir.

A la luz de este dilema, Mitry encuentra una contradicción con sus propios conceptos, ya que critica el acercamiento del *expresionismo experimental* al teatro. Aquí el autor está utilizando el concepto *experimental* de una manera diferente a la que él mismo plantea en los primeros capítulos de su libro, donde textualmente dice: "El origen del film experimental está en efecto *en la pintura* y no del todo en el cine" (1974:27). Por lo mismo, se puede entender que al tener orígenes teatrales, además de pictóricos, el expresionismo cinematográfico, tal como lo plantea Mitry, enfrenta un problema estructural, ya que lo *experimental* o lo *narrativo* se están combinando en un solo producto y de esta manera, es difícil establecer los límites entre uno y otro. Lo único que hace Mitry, es justificar el hecho con una sustitución de nombre:

Parece evidente que Fritz Lang, Paul Wegener, Lupu Pick y muchos otros entienden por expresionismo lo que nosotros hemos llamado intencionalmente "caligarismo" a fin de distinguir las formas *aplicadas* de la pintura con una expresión propiamente cinematográfica. (Ibíd.: 54)

Y es aquí donde definitivamente se origina el problema para el cine experimental, ya que en el expresionismo alemán cinematográfico, efectivamente, se buscó aplicar las técnicas, conceptos e ideologías originadas en la estética de la pintura a una nueva forma de hacer cine muy bien lograda. Sin embargo, el resultado cinematográfico no se basó solamente en la influencia de la pintura, sino que siempre estuvo supeditado a una estructura dramática narrativa de una historia que se trataba de contar en toda película expresionista.

De hecho, el problema para definir una estructura propia y característica del expresionismo y/o movimientos paralelos, ya había sido planteado, inclusive durante su época de efervescencia. En ese entonces se consolidaron ideas que se convertirían en propuestas artísticas (y experimentales) propias del cine, algunas de ellas expresadas por Paul Wegener en 1916, quien decía:

(...) Es necesario liberarse del teatro o de la novela y crear con los medios del cine, únicamente con la imagen. El verdadero poeta del film debe ser la cámara. Podré concebir un arte cinematográfico que no utilice más que superficies móviles, sobre las cuales se desarrollarían acontecimientos que aún participarían del natural, pero que trascenderían las líneas y los volúmenes de lo real. O también marionetas o pequeñas maquetas en tres dimensiones a las que animaría imagen por imagen, ya *al ralenti*, ya a mucha velocidad, en un montaje más o menos rápido; así nacerían imágenes fantásticas que provocarían en el espectador asociaciones de ideas absolutamente nuevas (Wegener en Mitry 1974: 17)

Esto demuestra que a pesar de la aceptación de los patrones pictóricos estilísticos expresionistas en el cine, tanto Mitry como Sánchez-Biosca plantean, el fracaso del expresionismo como cine de ficción, al no poder expresar totalmente en sus historias lo que el movimiento pretendía significar mediante las formas y las brillantes tonalidades de la iluminación estilizada. Esto, con toda seguridad, fue lo que dificultó un desarrollo pleno a nivel cinematográfico: la ambivalencia entre dos géneros, lo narrativo y lo experimental.

Esta dificultad para empatar la ficción con la vanguardia artística fue abordada por Antonio Costa, quien la explica tomando como base la diferencia “entre *vanguardias*”. Costa señala el hecho de que ciertamente existió “una completa interacción entre el cine y las vanguardias artístico-literarias” (1988:82), aunque, al mismo tiempo, señala que es mejor “hablar de interacción entre cine y vanguardia, en lugar de –directamente- cine de vanguardia” (Ibíd.), ya que esto supone la existencia de dos fenómenos (las vanguardias por una parte, y el cine, por la otra, que se relacionan entre sí con modalidad, finalidad y resultados distintos.

Cine y vanguardias no coexisten y se trata de manifestaciones independientes una de la otra y que acaso algunos artistas plásticos recurrieron al cine sólo para otorgar una nueva dimensión dinámica, rítmica y plástica a sus investigaciones sobre la forma abstracta, quedando así fuera o al margen de la institución cinematográfica” y sólo da valor al cine alemán que constituyó un importante polo de expansión y difusión de todo lo que el expresionismo había elaborado en los campos literario, pictórico y teatral (1988: 83).

Tal afirmación no hace más que reiterar el hecho, ya planteado, de que una vanguardia puede interactuar con cualquier género cinematográfico, incluyendo, por supuesto, el experimental.

En el ámbito de la interacción entre el cine y las vanguardias históricas pueden incluirse fenómenos muy diversos. Tanto los referentes a los artistas de vanguardia – como Schönberg, Kandinsky, Ginna y Corra, Survage, Eggeling o Richter- que prefiguraron o experimentaron directamente con la utilización del cine para otorgar una dimensión dinámica, rítmica y plástica a sus investigaciones sobre la forma abstracta, quedando así fuera o al margen de la institución cinematográfica, como los que tienen que ver con cineastas que partieron de las elaboraciones, formas y temáticas de las vanguardias artístico literarias para la realización de sus films, como sucedió en el cine alemán, que constituyó un importante polo de expansión y difusión de todo lo que el expresionismo había elaborado en los campos literario, pictórico y teatral (Ibíd.: 83)

Por lo tanto, es claro que se puede hablar del desarrollo del expresionismo como vanguardia artística pero no como vanguardia aplicable al cine narrativo. Consecuentemente, se puede afirmar que nunca existió *un cine expresionista experimental*, idea que se refuerza con el punto de vista tanto de Mitry como de Sánchez-Biosca: la primera vanguardia, efectivamente, puede haber sido el expresionismo alemán, pero ello no quiere decir que se trate también del nacimiento del cine experimental, lo que más bien ocurría, en otras vanguardias artísticas, más libres y que estaban surgiendo de manera simultánea en otras partes del mundo.

No está de más señalar que todos los razonamientos enfocados en la problemática del expresionismo como una vanguardia cinematográfica experimental, son los mismos que se presentan con otras vanguardias (*underground, pop art, minimalismo*), que en su construcción utilizan como base la narrativa. Lo que, incluso, ocurre con géneros cinematográficos como el documental y otras técnicas, como el montaje.

De esta manera, y de acuerdo a los postulados de Mitry y Sánchez-Biosca, resulta sumamente difícil utilizar el concepto de *vanguardia* para este tipo de cine tomando como base los movimientos estéticos señalados. Irremediablemente, sigue existiendo la dificultad de unificar el criterio entre lo que son los conceptos de *vanguardia* y de *experimental*.

Con ideas similares, en lo general, a las de Sánchez-Biosca, más recientemente se publicó otro texto que también utiliza el término *vanguardia* como uno de los ejes principales: *Documental y Vanguardia* (2005, Cátedra: Málaga). Se trata de una recopilación de varios artículos realizada por Casimiro Torreiro y Josetxo Cerdán, donde, con diferentes puntos de vista, se abordan las similitudes entre estos dos conceptos con muy poco en común, aparentemente. La explicación para abordar esta relación, la dan los compiladores en el prólogo del libro:

Nacidos ambos de la revolución tecnológica, industrial y también psicológica y cognoscitiva que viven los países occidentales en el último tercio del siglo XIX, pronto se hizo evidente que el término de vanguardia conocía una rápida evolución, popularización y, hasta cierto punto, también canalización, relacionada primordialmente con las artes plásticas, gracias sobre todo a la primera gran revolución que rompe con el figurativismo al uso, el impresionismo, y siguiendo luego por la imparable catarata de "ismos" que, entre la *belle époque* y el período de entreguerras, en Europa y en EE.UU., destroza el concepto mismo de la tradición académica, hasta provocar, ya en la segunda mitad del siglo XX, la crisis mortal del academicismo (2005:7)

Entendiendo esto último como el rechazo al academismo y hacia las formas más populares de entretenimiento y espectáculo banal que representaba el cine de ficción.

El libro contiene los más diversos puntos de vista sobre el problema de definir a la vanguardia. Entre los más desarrollados, se encuentra el de Margarita Ledo Andión, quien señala que la utilización del concepto *vanguardia* en el cine es posterior a la que se aplicó en otras manifestaciones artísticas como la pintura, la música y la literatura. El concepto atribuido a nuevos fenómenos culturales como el surgimiento de la industria y la cultura. Es en este contexto donde aparecen las designaciones de vanguardias como *surrealismo* o *constructivismo*. Es interesante darse cuenta de que la autora habla de un hecho histórico fundamental y profundamente ignorado: la tradición de las vanguardias que en su momento sólo afectaron a formas artísticas primarias, como la pintura y la música, mismas que fueron anteriores al nacimiento de cualquier vanguardia cinematográfica.

En este sentido, lo que queda claro, es que el término *vanguardia* ha evolucionado irremediablemente, la autora, en primera instancia define a los movimientos artísticos del siglo pasado; luego identificó a todos los otros

movimientos *vanguardistas* que surgieron como evolución de ese primer uso; en tercer lugar, identificó a las más diversas vertientes, que en su rechazo a lo establecido, hicieron intentos audaces y creativos para invadir todos los otros géneros cinematográficos; y por último, establece que el concepto de vanguardia fue referencia obligada a técnicas que transformaron el tradicional lenguaje cinematográfico de la época.

En este amplio panorama, Ledo Andión señala también la gran variedad de acepciones que el concepto ha alcanzado a partir de sus diversas posibilidades:

(...), hacen del artista-cineasta un organizador y conducen a la vanguardia estética hacia la cuestión ética, hacia la intervención concreta, ya sea como parte de la sociedad nueva (primera década del cine soviético, como Esfir Shub y Dziga Vertov como nuestras referencias), como pieza de la cadena de montaje de un nuevo sistema (Carlos Velo y el documental republicano), como programa de institucionalización de la izquierda (Grierson y compañía), como cine de clase (Jean Vigo) o como gran confrontación en el interior de una sociedad *Native Land* Paul Strand, 1942) (2005: 26)

La autora también basa sus observaciones en el trabajo de Michael O'Pray quien por su parte afirma que la vanguardia no está gobernada por un único impulso, sino por muchos que tienden a poner el acento sobre dos aspectos equivalentes que son la forma y la estética, por un lado, y la confrontación social, por otro (2005: 18). De esta definición se llega al eje principal del texto que es la relación que existe entre el género documental y el cine de vanguardia. Por esta razón, otros autores, como Josep M. Catalá "globalizan" el término y señalan las grandes influencias que tiene la *vanguardia* sobre el cine y la sociedad en general.

La vanguardia, en sus distintas manifestaciones cinematográficas o no, es la consecuencia más directa de la conversión del mundo en imagen a la que el cine contribuye en forma eminente. Esta conversión pone un giro estético que acorde con sus raíces kantianas, suplante a la ética y se convierte en la característica primordial del arte moderno, con unas consecuencias que se unen a la tendencia hacia la cosificación que caracteriza a la sociedad industrial avanzada. En este sentido, podemos decir que el cine de vanguardia también ha tenido siempre una vocación realista, utópicamente realista, sólo que en lugar de encarar una realidad ajena a los procedimientos técnicos, epistemológicos y estéticos, como pretende hacer el documental, se dedica a jugar directamente con la imagen del mundo, caso del surrealismo, o a buscar una nueva imagen de ese mundo a través de una percepción renovada que, de todas formas, se produce mediante una serie de estrategias de reconversión de las imágenes del mundo como ocurre principalmente en la vanguardia norteamericana (2005: 119)

La visión de Catalá intenta acentuar la similitud temática y de contenido entre vanguardia y documental, donde ambos hacen un manejo de la imagen realista, aunque con dos visiones necesariamente diferentes. Al respecto, Ledo Andión señala que ambos géneros pueden relacionarse perfectamente en "el terreno" del cine de la realidad. Claro está, que muchos de los ejemplos que proporciona, son películas que, efectivamente, son representativas de una de vanguardia, pero que difícilmente podrían clasificarse todas, como documentales: *Manhatta* (Paul Strand y Charles Sheeler, 1921), *Der Brug* (*El puente*, Joris Ivens, 1928), *Berlin, Die symphonie der Grosstadt* (*Berlín, sinfonía de una ciudad*, Walter Ruttmann, 1927).

En la recopilación de Torreiro y Cerdán, también se puede inferir que a partir de la unión entre géneros, se crean nuevas tendencias. Sobre este punto, destaca el texto (incluido en el libro) titulado *Jugando en los archivos de lo real. Apropiación y remontaje en el cine de no ficción*, de Antonio Weinrichter, donde se menciona que existe un aspecto muy importante para entender la relación entre el documental y la vanguardia, y éste es que ambos tienen características similares, no sólo por el hecho de compartir su origen histórico (principios de los años veinte del siglo XX), sino, sobre todo, porque en dicho origen, el documental aún no había consolidado la estructura propia que hoy lo identifica como tal. Efectivamente, es en ese punto donde se mencionan películas que son consideradas como ejemplos de documental, pero que también en su momento estaban reflejando determinadas tendencias vanguardistas. Dichos trabajos (dependiendo del análisis que se haga de ellos) pueden ser tratados como documentales, o bien como películas experimentales de vanguardia. Los casos más relevantes de este tipo de producción son: *Rien que les heurs* (1926) de Roberto Cavalcanti, *Berlin, sinfonía de una ciudad* (1927), de Walter Ruttmann y *El Hombre de la cámara* (1929) de Dziga Vertov, entre otros.

Algo similar ocurre con otros géneros que han surgido de prácticas que pueden considerarse como vanguardistas, ejemplo, los llamados *Compilation films* (películas de recopilación), que es un tipo de cine que está construido a partir de *found footage* (*pietaje encontrado*), término que alude a la elaboración de un film con trozos de película de los más diversos tipos. Esto, más que a un género, se refiere al uso de una técnica (como ocurrió con el montaje en el cine soviético) o un proceso creativo. Por supuesto, el término remite, irremediablemente, a los *objets trouvés* (objetos encontrados) de Duchamp, un artista representativo de la vanguardia artística.

Josep M. Catalá también habla de otra de estas vanguardias que se confunden entre el documental y vanguardia, el llamado *film ensayo*, donde lleva el concepto del manejo de la realidad hasta el otro extremo de lo que todo mundo esperaría ver.

Si el cine quería ser realista tenía que haberse subido al carro de la vanguardia, que perseguía una visión profunda de la realidad, en lugar de confiar en la esencia del documental que se conformaba con preservar el testimonio de una visión de muy corto alcance (2005:111).

En el libro de Torreiro y Cerdán, por su temática y por su variado número de autores y artículos¹⁹ que maneja, se hace un poco más difícil plantear un punto de vista general sobre el concepto vanguardia, sin embargo, su posición es clara al establecer que *vanguardia* no sólo representa a los movimientos artísticos, sino también a cualquier tendencia opuesta a lo establecido, sin importar el género cinematográfico.

Por otra parte, el libro resulta muy interesante cuando menciona las diversas vanguardias cinematográficas, pues sólo considera las vanguardias que abordan imágenes representativas, es decir realistas, y deja fuera cualquier

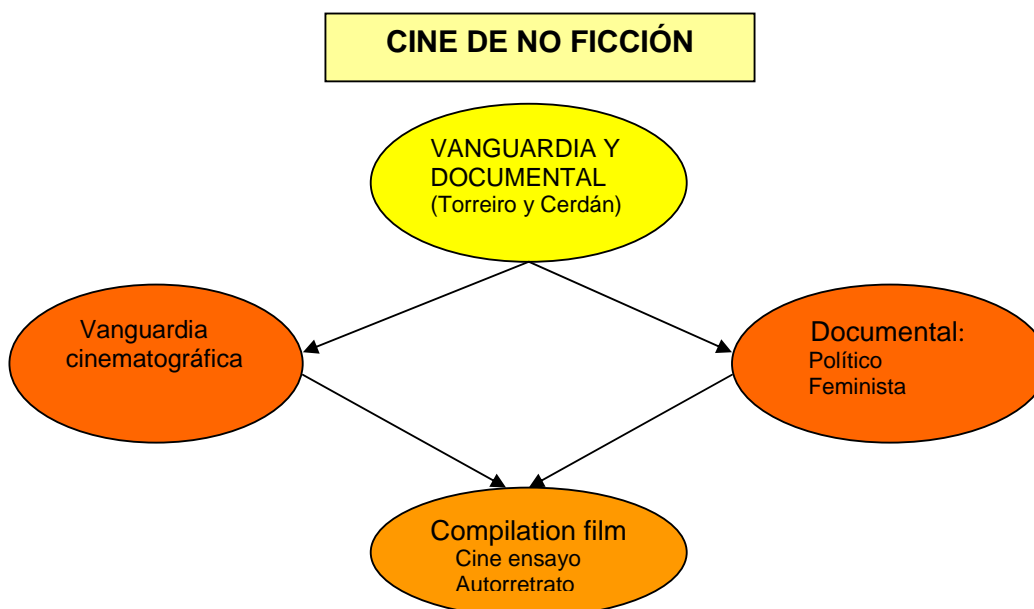
¹⁹ Por supuesto, aquí no se cuentan los ensayos dedicados exclusivamente al documental

vanguardia que considere a la imagen abstracta o de animación, es más, éstas, simplemente no existen. Al respecto Catalá señala:

En este sentido podemos decir que el cine de vanguardia también ha tenido siempre una vocación realista, utópicamente realista, sólo que en lugar de encarar una realidad ajena a los procedimientos técnicos, epistemológicos y estéticos, como pretende hacer el documental, se dedica a jugar directamente con la imagen del mundo, caso del surrealismo, o a buscar una nueva imagen de ese mundo a través de una percepción renovada que, de todas formas, se produce mediante una serie de estrategias de reconversión de las imágenes del mundo, como ocurre principalmente en la vanguardia norteamericana (2005: 119)

Con esto, Catalá asegura que en la historia de la cinematografía sólo han existido dos vanguardias: la primera Vanguardia europea, “donde se escenificaba el mundo exterior, al que los espectadores accederían a distancia”; y una vanguardia norteamericana donde “se produce un giro trascendental hacia la subjetivación de la experiencia” (2005: 123-124). Una afirmación contundente, sin duda, ya que retoma la idea de considerar como vanguardias sólo a determinados periodos históricos y estéticos y no aplicar el concepto de manera general a todos procesos novedosos involucrados en la creación cinematográfica.

A pesar de la gran variedad de ideas y nociones contenidas en el libro, eventualmente, existen coincidencias en los puntos de vista de estos autores sobre el tema, y partir de esto es posible elaborar un esquema aproximado de las categorías que resumen la visión colectiva que presenta la compilación de Torreiro y Cerdán:



En este esquema, lo más relevante es que considera al documental y a la vanguardia cinematográfica dentro del cine de no-ficción y que por lo mismo, comparten varios elementos que aunque están separados por sus propias y

particulares características estructurales, ya unidos, logran la creación de nuevas vanguardias cinematográficas con características propias. Quizás la visión que trata de justificar esta relación entre documental y vanguardia está fundada en el uso de la *subjetivación*, recurso que, como pretenden demostrar los autores, ambos géneros utilizan.

Para terminar este breve pero cuidadoso panorama sobre el cine de vanguardia, se puede mencionar un libro más que en su título (en este caso subtítulo) incluye la palabra *vanguardia: Visionary Film (American Avant-garde film 1940-2000)* Oxford University, 2002, EE.UU) de P. Adams Sitney. Sitney publicó en 1974 la primera edición y en la introducción de la misma, aborda el problema de encontrar el nombre más adecuado para el tipo de cine al que va a referirse. Sitney menciona que a lo largo de la historia se han manejado diversos nombres tales como *poemas fílmicos* o *films experimentales*, pero ambos son “inexactos y limitados” y agrega

De los dos, el término “poema fílmico” tiene la ventaja de subrayar una analogía útil: la relación del tipo de film discutido en este libro con el cine narrativo comercial que es de muchas maneras como aquella de la poesía con la ficción de nuestros tiempos (...) La analogía es también útil en que no pone un valor en los films en cuestión. La poesía no es por esencia mejor que la prosa. El cine “experimental”, por otra parte, implica una titubeante relación a un cine más estable” (1974: XII)

De cualquier manera, Sitney sostiene que ambos términos cayeron en desuso a finales de los años 50 y que en su lugar surgieron nombres como *nuevo cine americano* y *cine underground*, expresiones que también fueron abandonadas posteriormente. Por último, el autor señala que ha elegido *avant-garde* porque de todos, “es el único nombre que no está asociado con una fase particular de los 30 años que pretendo cubrir” (Ibíd.). Es decir, su razonamiento para esta selección es puramente histórico y considera, al igual que Catalá, que a lo largo de la historia del cine sólo han existido dos vanguardias, la francesa de los años 20 y la norteamericana que comenzó en los años 40, despreciando cualquier otro intento de cine que se ostente con ese nombre.

Quizás lo más interesante, es que Sitney denomina como *avant-garde* a un cine, que por esencia, es experimental, es decir, utiliza, tal vez sin esa intención, estos dos conceptos para designar a este tipo de cine y con ello rescata algunas de sus características más importantes. Baste mencionar que este autor estaca de entre las particularidades más importantes del cine que estudia, tanto a una vanguardia, la del expresionismo abstracto, como a una forma artística, la poesía neorromántica estadounidense.

Por lo tanto, vale la pena señalar que en la categorización del cine *avant-garde* que hace Sitney, por primera vez, se elimina toda relación con cualquier otro tipo de cine, incluyendo el de no ficción:

Cine *avant-garde*
(P. Adams Sitney)

Cine trance (<i>Trance film</i>)
Cine mitopoético (<i>Mythopoeic film</i>)
Cine lírico (<i>Lyric film</i>)
Cine estructural (<i>Structural film</i>)

Otro señalamiento a destacar en la obra de Sitney, es que incluye en esta clasificación al cine de animación y al cine gráfico, considerándolos formas de este género cinematográfico, lo que expande ampliamente el panorama. Por la importancia que refleja la clasificación de P. Adams Sitney, será inevitable e imprescindible revisar más adelante con más detenimiento sus principales postulados.

Hasta aquí, llega esta revisión de textos para identificar y definir a un complicado género cinematográfico. No obstante, aún no se ha alcanzado el objetivo propuesto originalmente, que era encontrar el mejor término para identificar a este género de cine, ya sea *experimental* o de *vanguardia*.

La meta a alcanzar no es sencilla, pues a lo largo de este proceso explicativo, es evidente que han surgido más preguntas que respuestas. Finalmente, sólo queda por establecer que a pesar de la diversidad de puntos de vista aquí presentados, no se puede evitar mencionar el hecho más que evidente de que ambos conceptos están ligados de muchas maneras. Por esta razón, resulta obligatorio retomar en primer lugar como base para esta definición el concepto originalmente planteado por Jean Mitry y hablar de un cine *experimental*, ya que no existe ninguna duda que éste se refiere a una búsqueda de nuevos procesos y técnicas, pero sobre todo, se refiere a los elementos estructurales de la forma cinematográfica. Además esta visión incluye, necesariamente, otros elementos como la imagen, y el sonido.

Y es que la experimentación es lo que precisamente le da sentido a este tipo de cine, es decir, un manejo que está más allá del uso básico y tradicional de la representación cinematográfica (en cualquiera de sus aspectos), para abarcar otras formas diferentes y más complicados de hacer cine alejándose formalmente de los géneros narrativos, incluidos el cine de ficción y el documental.

En este sentido, es imposible dejar de lado la observación de Ledo Andión:

O recogiendo unas declaraciones recientes de Jean Michel Bouhors sobre el sentido de la palabra *experimental* no como cine marginal sino como laboratorio de búsqueda de experiencias artísticas, de encuentro entre lo que se mantuvo alejado, de relación nueva, nos encontrarías manejando la misma acepción que en 1924 tenía Francis Picabia: estar del lado de la invención y no de la convención (2005: 34)²⁰

²⁰ La cita de la autora es la entrevista con Yannik Koller, en *Pratiques*, 14, otoño de 2003)

Lo más importante es que debe quedar claro que cuando se habla de este género, se habla fundamentalmente de una estructura alterada y diferente, incluso, una ausencia de la misma.

Pero por otra parte, también es necesario señalar que considerar como experimental a este tipo de cine, no elimina automáticamente al concepto de *vanguardia*. En lo que se refiere al término, si bien puede ser aplicable también a las formas, recursos y géneros cinematográficos que transgreden reglas establecidas y proponen novedosos métodos, técnicas y procesos creativos, tal y como ocurre con el concepto de *experimental*, por ahora, su uso se centrará básicamente en su utilización para definir a los movimientos artísticos de una época en particular, no sólo de cine, sino de otras formas artísticas. Y dado que el término afecta los procesos tradicionales de creación cinematográfica, todo movimiento que utilice dichos principios estilísticos puede ser llamado *vanguardia cinematográfica*. En consecuencia, parece ser que ése es el mejor método de organizar este tipo de cine, dada su evolución, tanto histórica como una forma de expresión, ya que las *vanguardias*, siempre han estado presentes ante las principales transformaciones estéticas entre los diferentes momentos que el cine experimental han atravesado.

A la luz de ese análisis quedan eliminadas varias de las vanguardias exclusivamente cinematográficas que establecieron algunos de los autores revisados: el cine soviético, el cine ensayo, y el cine *underground*. Más bien, se respetan las vanguardias que engloban a las diversas formas artísticas, incluido el cine, tales como el dadaísmo, el surrealismo, el constructivismo, el *pop art*, etc.

Es por estas razones que para hacer más específico el campo de estudio de este tipo de cine, se deba hablar de una definición que agrupe consecuentemente las principales características de ambos conceptos en un cine que es a la vez experimental y que muestra su evolución en diferentes vanguardias, por lo que el término más adecuado para distinguir este género cinematográfico debe ser el de *cine experimental de vanguardia*.

Capítulo 3. SOBRE LA TEORÍA DEL CINE EXPERIMENTAL DE VANGUARDIA²¹

Una vez alcanzada la definición más apropiada para el tipo de cine que se está estudiando y ya que se han dado a conocer sus principales momentos de desarrollo y cambio, es imprescindible considerar que los aportes para su estudio y definición son esencialmente históricos, además de que incluso resultan sumamente confusos, debido a la cantidad de influencias y conceptos imprecisos sobre lo que realmente es este tipo de cine. Como consecuencia, todo ello ha dificultado el establecimiento de una teoría confiable para el estudio del cine experimental de vanguardia.

A lo largo de la historia han existido muchas teorías cinematográficas con diferentes posturas, desde la primera, elaborada por Munsterberg, con bases en la psicología, hasta acercamientos más completos y complejos autores ya clásicos como Eisenstein, Metz, Bazin, entre muchos otros. Así también es necesario mencionar enfoques más recientes como el de David Bordwell o el de Warren Buckland, que agregan conceptos novedosos como *cognitivismo*. No obstante, todas estas teorías han estado encaminadas a estudiar fundamentalmente al llamado cine de ficción, enfatizando en los procesos de construcción del lenguaje y de narración.

Por el contrario, el cine de no ficción, en lo general, y el cine experimental de vanguardia, en lo particular, no han gozado de una atención semejante. La explicación a esto puede obedecer a diversos factores, desde la que tiene que ver con la dificultad de definir al género, hasta lo complicado que ha resultado comprender y explicar su estructura. Por lo mismo, los intentos para aproximarse a este tipo de cine (más allá del estudio de su aspecto histórico) han sido muy pocos y al mismo tiempo muy desiguales.

De hecho, como ha ocurrido por lo general con el arte contemporáneo reflejado en otras expresiones, como la pintura y la música, la mayoría de las veces, son los propios artistas los que intentan explicar las influencias, el contenido y los elementos estructurales de sus obras. Esto, por supuesto, ha llevado, en el caso del cine experimental de vanguardia, a que tales estudios hayan sido cuestionados por los grandes teóricos de la ficción que, incluso, han afirmado que por sus limitaciones narrativas y/o de lenguaje, tal género cinematográfico, en realidad, no existe.

En la práctica, y más allá de esas limitaciones, el cine experimental de vanguardia ha tenido que ir definiéndose ante la aparición de un nuevo estilo, una forma creativa o una nueva vanguardia. Sin embargo, estos acercamientos alcanzados hasta ahora aclaran muy poco la situación y las referencias al género son apenas un bosquejo. A pesar de las evidentes limitaciones, a lo largo del estudio del cine, fundamentalmente narrativo, ha surgido una serie de

²¹ A partir de este punto, es necesario aclarar que en este apartado se encontrarán diferentes términos, según el autor que se está citando, pero por todas las razones antes señaladas, el uso de cine *experimental* o cine de *vanguardia*, siempre se referirá, al *cine experimental de vanguardia*.

ideas y conceptos de algunos teóricos que constituyen importantes aportaciones para forjar lo que serían las bases de una teoría cinematográfica del cine experimental de vanguardia.

Para pensar en dicha teoría se debe partir del hecho fundamental de que los orígenes de este tipo de cine no son los mismos que los que posee el cine de ficción. El experimental, más bien, encuentra sus orígenes, principalmente, en la pintura abstracta y la música, por lo que se puede partir de dos ideas claras, por un lado, el acercamiento a la pintura como base visual y por el otro, el acercamiento a la estructura musical y la posibilidad de aplicarla en el cine.

Como se planteó anteriormente, este género cinematográfico se originó durante el movimiento artístico de *La vanguardia* francesa de los años veinte, y como es de suponer, de ahí surgen también sus primeras ideas. Por lo tanto, en un inicio los ejemplos representativos de este cine se dieron bajo la influencia de las mencionadas manifestaciones artísticas y que por lo mismo, es ahí en donde deben haber surgido las primeras nociones referentes a lo que sería una vanguardia de cine experimental.

Como consecuencia, los primeros “teóricos” del cine experimental de vanguardia no fueron ni siquiera cineastas, sino más bien artistas que provenían de las más diversas fuentes, pero primordialmente eran procedentes del medio de las artes plásticas, y quizás por ello o más bien, debido a ello, estaban alejados, conceptualmente de la influencia del cine narrativo de la misma época.

Debido a esto, la posibilidad que en ese momento se tenía para comprender este tipo de cine estaba dada, principalmente, por la propia visión de quienes incursionaron en esta forma específica de arte. Esto, como se puede inferir, implica una gran diversidad de opiniones. De hecho, esta tendencia llevó, precisamente, a algunos teóricos más contemporáneos, que estudian el fenómeno cinematográfico, a restarle importancia a tales acercamientos teóricos. Sin embargo, no cabe duda que tales juicios pueden ser refutados desde dos puntos diferentes: en primer lugar, el hecho de que sean los artistas quienes hayan intentado teorizar sobre su obra, no resta mérito alguno a dicho proceso, y en segundo lugar, la afirmación de que no existen estudios teóricos sobre el tema es falsa, dado que se tienen algunas aproximaciones muy importantes al fenómeno como las de Jean Mitry, David Bordwell, Kristin Thompson, y P. Adams Sitney, quienes han ampliado su mirada y se han acercado al fenómeno del cine experimental con interesantes, aunque desiguales, resultados.

Por ejemplo, Jean Mitry, como ya se ha mencionado, fue de los primeros teóricos en reconocer la existencia del cine experimental y escribió el primer libro sobre el género, en el que las ideas que predominan sobre éste, son, precisamente, las de los primeros creadores.

De hecho, Mitry ya había escrito sobre el cine experimental en su obra más importante y conocida, *Estética y Psicología del cine* (Siglo XXI. México D.F., 1995. Edición original 1963). Mitry además de estos aportes, tiene el mérito de

haber realizado un par de películas dentro del género en su búsqueda por descifrarlo y comprenderlo más a fondo. Por esa razón, representa un puente entre la visión del artista y la del teórico, y a consecuencia de esto, su mirada, en ocasiones, resulta, como se verá más adelante, sumamente contradictoria.

Por otra parte, existen dos trabajos teóricos sobre el tema, aunque con muy diferente nivel de profundidad. El primero se trata del libro de David Bordwell y Kristin Thompson *El arte cinematográfico* (Ediciones Paidós. Barcelona, 1995), que dedica sólo un capítulo a la explicación del problema de una estructura diferente a la del cine (dramático) narrativo, es decir, el cine no narrativo; y el otro trabajo, es un libro dedicado por completo a esta forma cinematográfica, con categorías de análisis incluidas, de P. Adams Sitney, *Visionary Film* (Oxford University: 2002).

David Bordwell y Kristin Thompson se encuentran entre los principales teóricos que han desarrollado el llamado método cognitivista cinematográfico, cuya característica principal es analizar el objeto artístico, en este caso el film, atendiendo más a la percepción que la significación. Con esta idea, ellos plantean el llamado sistema formal narrativo para explicar la estructura cinematográfica, básicamente del cine de ficción, pero, también por otra parte, señalan la existencia de otra estructura, a la que llaman *sistema formal no-narrativo*, al que corresponderían los otros géneros cinematográficos diferentes a la narración y entre los cuales se encontraría, precisamente, el cine experimental de vanguardia.

Sitney P. Adams, por su parte plantea la existencia de un cine *avant-garde* norteamericano opuesto al cine hollywoodense, cuyo nacimiento estaría registrado hacia los años cuarenta del siglo pasado y que generó tanto películas como planteamientos teóricos desarrollados por los artistas. Sin embargo, no todos estos artistas elaboraron teorías, pero los que lo hicieron llegaron a profundizar en el tema, aunque la mayoría de las veces, de manera individual, analizando, básicamente, sus propias obras.

Tales teorías fueron la base para establecer su propia postura, en donde además, Sitney reconoce dos influencias artísticas ajenas al cine: la poesía postromántica estadounidense y el movimiento pictórico del expresionismo abstracto, también desarrollado en Estados Unidos.

3.1. Jean Mitry y los artistas “teóricos”.

En su libro *Historia del cine experimental* Jean Mitry señala que dicho cine, en primer lugar, representó una negación hacia los principios narrativos del cine de ficción. Una primera posición de los artistas que se volcaron hacia el género, estaría dada por un abierto rechazo hacia la literatura y el teatro. Por ejemplo, la visión de Germaine Dulac, con una visión particularmente negativa hacia el teatro, señalaba:

Se puede emocionar sin personaje, sin medios teatrales; un tema no es un drama (...)
El film integral que todos nosotros intentamos componer es una sinfonía visual hecha a base de imágenes ritmadas y que sólo la sensación de un artista coordina y plasma en

la pantalla. Sólo la música puede evocar esta impresión que también propone el cine. La música que regala esa especie de más allá al sentimiento humano, que registra la multiplicidad de los estados del alma, juega con los sonidos en movimiento de igual modo que nosotros jugamos con las imágenes en movimiento. Esto nos ayuda comprender qué es la idea visual, desarrollo artístico de una nueva forma de sensibilidad (en Mitry 1978, I: 392.)

Sobre el mismo aspecto, Louis Delluc, uno de los primeros teóricos del arte cinematográfico y creador de los principios estéticos del naciente arte, proclamaba, como cineasta experimental que “Hay que crear un cine que no deba nada al teatro ni a la literatura, sino a la única virtud de las imágenes animadas, los críticos, los cineastas, buscando en la música el fundamento del ritmo visual” (Ibíd.: 395).

Por supuesto, estas negaciones hacia la narrativa incluían una crítica abierta al uso de herramientas propias del género, como lo es el guión cinematográfico. Ésta era una visión específica del pintor Fernand Léger que señalaba que “El porvenir del cine y del cuadro se encuentra en el interés que otorgue a los objetos, a los fragmentos de estos objetos o a las invenciones puramente fantásticas e imaginativas. El error pictórico es el tema. El error del cine es el guión” (Ibíd.: 396).

Esta posición era compartida por el fotógrafo norteamericano Man Ray, quien fue de los primeros en interesarse en la aplicación de su especialidad a estas nuevas formas de expresión artística y decía: “Todos los films que he realizado, han sido otras tantas improvisaciones. No escribía nada; era un cine automático” (Mitry, 1974: 152)

Una posición semejante y por supuesto, más directamente relacionada con los principios creativos del género, es la que defendían por su lado, los pintores y por el otro, los músicos. En 1914, el pintor Leopoldo Survage tuvo la idea de “un movimiento de formas coloreadas obtenido gracias a una sucesión de pinturas filmadas una a una por la cámara” (Ibíd.: 29). Lo más importante a destacar de este primer intento, es que para un pintor, como lo era Survage, la pintura era todavía lo esencial y el cine sólo una herramienta creativa más.

La idea de Survage era que a partir de este movimiento, surgido de las relaciones entre las formas, los colores, las modificaciones, transformaciones e integraciones sucesivas (según un ritmo apropiado *imitado de la música*), él creía encontrar el sentido y la expresión de su obra

Contrario a una visión reduccionista, de ninguna manera se trataba de ilustrar o interpretar una obra musical, sino que estos artistas defendían su trabajo como un arte visual autónomo, aunque inevitablemente fundamentado en los mismos principios estructurales de la música. Survage sostenía que el elemento principal de su arte dinámico era la forma visual coloreada, la cual tenía una función análoga a la del sonido en la música.

Este elemento fundamental está determinado por tres factores: la forma visual propiamente dicha (abstracta), 2) el ritmo, es decir el movimiento y las transformaciones de esta forma; y 3) el color.

Survage resaltaba la forma abstracta: "Entiendo por forma abstracta toda generalización o geometrización de una forma de un objeto, de aquello que nos rodea.

En cuanto al color, señalaba: "El color, producido por una materia colorante, ya por difusión o por proyección, es el cosmos, es la energía ambiente (en Mitry, 1974:30)

Por su parte, Leon Moussinac, sin poder hacer de lado la fuerza de la presencia de la música y concretamente de las sugerencias visuales de algunas formas musicales como el poema sinfónico, opinaba que:

Si se estudia con profundidad el ritmo cinematográfico se da uno cuenta de su gran analogía con el ritmo musical (...) De igual manera el poema cinematográfico será un pariente del poema sinfónico, tal y como lo concibo, es decir, lo que las imágenes son para el ojo son los sonidos para el oído (...) mientras el tema no será lo más esencial de la obra, sino el pretexto, o todavía mejor, el tema visual (en Mitry, 1974: 107).

También tomando la música como influencia principal, Vuilliermoz en 1917 precisaba que:

Hay unas relaciones muy estrechas entre el arte de conjugar sonidos y el de conjugar notaciones luminosas. Las dos técnicas son rigurosamente parecidas. No hay que asombrarse de que reposen tanto una como otra en los mismos postulados teóricos y sobre las mismas reacciones fisiológicas de nuestros órganos en presencia de los fenómenos del movimiento.

Pueden encontrarse en la composición de un film las mismas leyes que presiden la de una sinfonía. Un film bien compuesto obedece instintivamente a los preceptos más clásicos de los tratados de composición. Un cineasta debe saber escribir en la pantalla melodías para el ojo, expuestas en un movimiento justo con las puntuaciones convenientes y las cadencias necesarias. (Ibíd.: 111)

Finalmente, dentro de este grupo de vanguardistas, destaca por su trayectoria, Abel Gance, quizás quien más elementos cinematográficos aportó tanto al cine experimental como al de ficción, dado que fue un artista plástico que posteriormente se convirtió en uno de los principales cineastas franceses de ficción de la época, donde aplicó varias de sus tendencias experimentales. Sobre la primera etapa de su obra opinaba:

Hay dos clases de música, la música de los sonidos y la música de la luz, que es distinta a la del cine, encontrándose ésta a una mayor altura de la escala de las vibraciones. ¿No es decir esto que ella puede representar sobre nuestra sensibilidad con el mismo poder y con el mismo esmero? (Ibíd.: 108)

Los experimentos de Gance todavía llegaban más lejos, pues éste consideró seriamente la nociones y posibilidades visuales al juntar varios espacios en una aparente *simultaneidad armónica*, un concepto en esencia musical que transportado al cine, dio resultado a la polivisión o proyección a tres pantallas.

Todas estas diferentes maneras confirman las ideas fundamentales del cine experimental de la época llamada La Vanguardia, donde fue evidente su alejamiento y negación, tanto al drama como al cine narrativo. Este cine era libre por concepto propio, con una similitud estructural con la música y con la pintura abstracta. Esta forma cinematográfica se convirtió en *música visual* a la que el espectador idealmente debería de responder de manera similar a como lo haría en la contemplación de una obra pictórica o una musical.

Es obvio que estos principios creativos dejaron una clara posición ideológica ante el arte de la época, posición estéticamente revolucionaria y sumamente radical que intentó convencer, inclusive, a sus más duros detractores.

Siguiendo las ideas de algunos de los principales estudiosos del tema, Sitney y Catalá entre ellos, se puede hablar de un segundo grupo de estos cineastas experimentales, convertidos a “teóricos”, grupo que surgió unos veinte años después, en Estados Unidos, a partir de la década de los 40 del siglo pasado. Destacan de entre estos artistas, convertidos a cineastas, Maya Deren, quien hablaba de un cine *imaginista*, en alusión al movimiento poético del mismo nombre. Deren relacionaba realidad e imagen fotográfica, creando un cierto tipo de *realismo fotográfico*, es decir la cámara se convertía en el principal aliado del cineasta para tomar y transformar la realidad en algo, hasta cierto punto mágico.

El cine de Maya Deren es un cine fuertemente influido por el surrealismo, con veinte años de atraso.

Otro cineasta que destaca en este grupo, es Gregory Markopoulos, quien incluso desarrolló su propia teoría, tal y como lo habían hecho los principales manifiestos de las vanguardias artísticas.

Propongo una nueva forma narrativa a través de la fusión de la técnica clásica del montaje con un sistema más abstracto. Este sistema incluye el uso de frases fílmicas cortas que evocan imágenes-pensamiento. Cada una de estas frases está compuesta de ciertos cuadros seleccionados que son similares a las unidades armónicas encontradas entre ellas mismas; en la técnica del montaje clásico hay una referencia constante a la escena continua; en mi sistema abstracto hay un complejo de diferentes cuadros que se repiten (en Sitney, 2002: 137)

Éstos son sólo dos ejemplos importantes en este nuevo género y su naciente teoría, desafortunadamente, debe hacerse la aclaración de que en realidad nunca se logró establecer una teoría conjunta y la mayoría de los enfoques están planteados sobre la obra individual de los propios autores, por lo que los alcances, obviamente, quedaban limitados a su propio tiempo y espacio.

3.2. El cine experimental para Jean Mitry.

Jean Mitry además de explicar y desarrollar el concepto de cine experimental, tanto en su libro dedicado especialmente al tema, como en los dos volúmenes de *Estética y psicología del cine*, sorprendentemente, tiene una posición ambivalente con respecto a este género cinematográfico tan complejo. Es, por decirlo de alguna manera, el más importante divulgador del género en su época, pero al mismo tiempo, es, inexplicablemente, uno de sus más duros críticos. Los ejemplos de esta posición abundan en su obra, por ejemplo, señala que el cine experimental no tenía otra finalidad que la búsqueda del cine puro, lo que considera una virtud.

Como ocurre a menudo en materia de novedades en parte preconcebidas, antes de conocer lo que era la cosa, se supo lo que no debía ser. Se la definió como antiteatral y antiliteraria. Se esperaba que, liberado de la sujeción a la comedia y a la novela, el cine

puro se revelaría por completo, se constituiría a sí mismo. Había pues que estudiar este nuevo ritmo. La relación entre las escenas breves y los grandes conjuntos. Los films dejaban entrever las afinidades entre cine y música (1974: 395)

Sin embargo, al mismo tiempo que alababa sus alcances y posibilidades, Mitry cuestionaba los fundamentos mismos del género: “Su error consistió en exigir de inmediato un arte puro que canalizase en beneficio de la imagen animada los descubrimientos de las vanguardias pictóricas. Arte que era todo lo contrario de lo puramente cinematográfico” (Ibíd.).

Mitry critica todas las aproximaciones y búsquedas del cine experimental; critica tanto el uso de la expresión rítmica para desembocar en “los excesos del montaje rápido” como las “pretensiones del ritmo puro”. (1978:121). Hasta los inventos más revolucionarios e innovadores son alcanzados por el fuerte punto de vista del autor, por ejemplo, toma el sistema de proyección, *Polivisión*, inventado por Gance y sostiene que:

Por múltiples razones relativas al entendimiento y a la percepción, no podría sobrepasarse sin peligro el número de tres imágenes. No se podría desarrollar varios temas paralelamente, sino solamente desarrollar una acción única aprovechando la simultaneidad para inscribir hechos anexos dramática y psicológicamente simultáneos. (1974: 146)

Mitry muestra así una clara contradicción entre la búsqueda de lo experimental y la construcción de lo narrativo, justamente lo que ocurría en su tratamiento de las vanguardias, donde chocaba con el tipo de discurso que debían presentar las vanguardias cinematográficas. Mitry sostiene que en una posibilidad como la que presenta la *polivisión* “no entenderíamos la historia”, cuando debe recordarse que, por principio creativo, tal y como lo mencionan varios de los autores citados líneas arriba, el cine experimental no pretende presentar una *historia*, por lo menos en el sentido tradicional del término.

Por la misma razón, es muy difícil coincidir con Mitry cuando afirma que “estos artistas llegaron a un nuevo medio sin conocerlo, exigiendo un arte puro” (1978: 410-411) o bien “que estaban lejos de lo puramente cinematográfico” (Ibíd.), simplemente porque debe asumirse que de eso se trata el discurso creativo de La vanguardia, de una constante búsqueda, de estar en la avanzada y atreverse a cosas nuevas, y eso es lo que estos cineastas hicieron.

La crítica de Mitry, sin embargo, no queda limitada a esos cineastas pioneros, bajo su visión caen otros destacados creadores del género, como el cineasta soviético Dziga Vertov, al que le cuestiona su construcción de montaje que “no era más que un arte de estructura”, agregando que “La objetividad perseguida no era, a fin de cuentas, sino una especie de engaño o un mito (...) mil posibilidades diversas se ofrecían al montador, pero cada una de ellas se encontraba privada de los elementos entonces necesarios y que no se habían previsto en el comienzo” (1974: 152).

Este punto de vista, sin duda, es muy discutible. En primer lugar, si la postura de Mitry posee un aspecto despectivo, tal afirmación es al menos extraña, pues la obra de Vertov está calificada precisamente como eso, un ejemplo de constructivismo, un proceso creativo vanguardista que Vertov había

desarrollado y perfeccionado a través de sus estudios sobre el montaje, por lo que, al menos en un sentido común, la intención fundamental del cineasta está lograda. Por otro lado, el propio Vertov en los créditos iniciales de su película más reconocida, *El hombre de la cámara* (U.R.S.S. 1929), aducía que dicha obra “se trata de un film experimental que está concebido sin guión, sin actores, sin puesta en escena, y solamente por una concepción visual”²². Es decir, lo que critica Mitry es el principio creativo que el mismo Vertov se había propuesto lograr, de manera evidente.

Vale decir que este rechazo a las críticas de Mitry, especialmente hacia la obra de Vertov, está apoyado por el punto de vista Georges Deleuze quien en *La imagen movimiento* (Paidós. Barcelona, 1984) alaba el trabajo de montaje de éste, oponiéndolo, sobre todo, al estilo de montaje de Eisenstein, un estilo, evidentemente narrativo.

Por el contrario, la originalidad de Vertov estriba en la afirmación radical de una dialéctica de la materia en sí misma (...) No hay duda de que lo que Vertov mostraba era al hombre presente en la Naturaleza, sus acciones, sus pasiones, su vida. Pero si rechazaba la puesta en escena era por una razón profunda. Máquinas, paisajes, edificios u hombres, poco importaba: cada uno, hasta la campesina más encantadora, o el niño más conmovedor, se presentaba como un sistema material en perpetua interacción. Eran catalizadores, convertidores, transformadores, que recibían y devolvían movimientos cambiando su velocidad, su dirección, su orden, haciendo que la materia progresara hacia estados menos “probables”, realizando cambios sin común medida con sus propias dimensiones. Lo importante eran todos los pasajes (comunistas) desde un orden que se deshace hacia un orden que se construye (1983: 64)

Por último, la postura contradictoria de Mitry toca otro importante trabajo cuando critica la película *Fantasía* de Walt Disney (EE.UU., 1940), una película que, en realidad, sólo en algunos de sus fragmentos, puede considerarse experimental, ya que el resto contiene narraciones consideradas de ficción. Sobre *Fantasía*, Mitry señala que “no sólo fue un grandioso error, sino una obra de una naturaleza capaz de desacreditar todas las tentativas de vinculaciones audiovisuales (1978: 181). A pesar de ello, más adelante, en el mismo texto, alaba “el perfecto sincronismo de los movimientos sonoros y visuales” de la *Danza de los champiñones* y el *Ballet de los peces chinos*, en el fragmento dedicado al *Cascanueces* de Chaikovsky, así como el abstraccionismo en el “logrado fragmento de la *Tocata y fuga en re menor* de J.S. Bach con el que inicia la película”, fragmentos, sin duda, experimentales.

Lo que más llama la atención de Mitry es, por un lado, su aparente respeto por la experimentación, la búsqueda y los descubrimientos estéticos, pero al mismo tiempo, y de manera opuesta, su crítica hacia esa misma libertad creativa que encuentra en las películas que enaltece.

Jean Mitry, como se señaló antes, también fue realizador de films experimentales y en 1948 intentó poner imágenes a la obra musical del compositor suizo Arthur Honneger (1892-1955), *Pacific 231* (1923).

²² Créditos iniciales del film.

Para lograrlo, Mitry atravesó por complicados razonamientos creativos basados, precisamente, en los experimentos visuales de los realizadores anteriores a él. Por ejemplo reflexionaba:

O bien se acompaña la música de grafismos abstractos que, al no poder hacer otra cosa que puntuarla, la implican necesariamente como soporte rítmico y como forma expresiva (Fishinger, McLaren)

O bien se sigue la partitura con las imágenes concretas, significantes por sí mismas, pero que entonces tienen el defecto de pretender cierta "ilustración del universo sugerido por la música (Germaine Dulac) (1978: 396-397)

Ante este tipo de dialécticas creativas Mitry se planteaba algunas preguntas:

¿No sería posible asociar imágenes y música desarrollando por ambas partes una *misma estructura rítmica*, sin que las imágenes tengan la obligación de "contar" nada, sino de evocar, de sugerir como un poema? ¿Sin que estén cargadas de un poder dramático cualquiera y sin que puedan quedar sometidas a la ilustración irrisoria de la música? (sic) (1979:182)

Lo que se puede preguntar a Mitry, hipotéticamente, por supuesto, es: ¿no son éstas acaso los ideales perseguidos por cualquier film experimental de vanguardia? Entonces, ¿por qué la crítica? Es evidente que Mitry se planteó siempre los mismos principios creativos básicos de todo el cine experimental.

En *Estética y psicología. 2. Las formas*, Mitry hace un recuento muy detallado del proceso de construcción de *Pacific 231*, explicando las diferentes intenciones, justificaciones, cambios, etc. que la misma obra musical proponía. En el mismo texto, lo que queda claro es la intención de Mitry para evitar, simplemente acompañar a la música y mucho menos, ilustrarla. Lo que buscaba con la música de Honegger, según sus propias palabras, era "asociar dos formas expresivas partiendo de *una misma estructura rítmica fundamental*", siendo entonces la música menos un "soporte" que un contenido paralelo que ajusta al desarrollo cinematográfico la noción de temporalidad que le faltaba.

Lo ideal, por supuesto, sería componer una obra original en la que imágenes y sonidos estuvieran concebidos unos en función de otros, y unos y otros asegurasen su progresión simultánea en la determinación de sentimientos o de sensaciones complementarias. Pero aparte de que habría que ser a un mismo tiempo compositor y cineasta, nada demuestra que –siéndolo- se pueda alcanzar una habilidad igual en el manejo de las imágenes y de los sonidos.

¿Crear en colaboración? Indudablemente. Pero no puede hacerse sin pasar antes por numerosas dificultades: la principal consiste en que tampoco ahí puede demostrarse que a partir de un tema dado la sensibilidad del compositor y la del cineasta conseguirán mantenerse "en armonía" y crear una obra igualmente sólida por ambas partes (1978: 183-184).

Por supuesto, Mitry se refiere a una búsqueda que en ese entonces no era nueva, pero tampoco común para su tiempo, que consistía en lograr una fusión creativa entre cineasta y compositor (puede decirse, incluso, que quizás hasta los últimos años es cuando finalmente han existido intentos exitosos y regulares de este proceso). Pero lo que más preocupa de esta visión del investigador, es en primer lugar, que no puede desprenderse de la idea tradicional acerca de la labor creativa del cineasta y, consecuentemente, del manejo de las imágenes, igualmente tradicional. Así, Mitry hace de lado la

posibilidad de un principio fundamental del cine experimental, la desaparición del cineasta como el “director de cine” para dar lugar a una designación más libre que es la de *artista cinematográfico*; y en segundo lugar, plantea la duda de algo que ha sido comprobado en varias ocasiones durante la historia del cine, tanto en el campo de la ficción como en la experimentación vanguardista, que es la colaboración entre artistas de diferentes disciplinas. Baste recordar, como ejemplo mundialmente reconocido, la colaboración de Eisenstein y Prokofiev para *Alexander Nevsky* (URSS, 1936), donde cineasta y compositor trabajaron juntos la obra hasta en los más mínimos detalles, a veces uno supeditado a otro y viceversa. *Nevsky* es, por supuesto un film de ficción, pero sus intenciones creativas no resultan demasiado alejadas de las del cine experimental.

Sin embargo hay que reconocer que Mitry no sólo es muy severo al juzgar con la obra de otros autores sino que es autocrítico y, al mismo tiempo acepta también las críticas sobre el resultado de su trabajo: “¿Debo sorprenderme al comprobar que la mayoría de los críticos e incluso de los músicos no han comprendido ninguna de mis intenciones una vez realizados los films?” (1979: 195). Estas críticas, sin duda, podrían aplicarse a sus propias observaciones sobre trabajos experimentales de otros cineastas, pues incluso llega a plantear como solución probable para los problemas de *Pacific 231*, utilizar recursos que criticó con anterioridad, como la mencionada *polivisión* de Abel Gance. Planteando que, ante las múltiples posibilidades sonoras que originalmente presentaba la música de Honegger, creía que la *polivisión* era la única solución a dicho problema.

Es curioso darse cuenta de que Mitry escribe sobre su propio trabajo como cualquier autor de cine experimental incomprendido, aunque a pesar de todo, reconoce algunos logros importantes de su manejo de los dos lenguajes, el cinematográfico y el musical, tal y como ocurre en una obra posterior, *Images pour Debussy* (Francia, 1952), donde se “permite entender imágenes compuestas para la música como fundamento dinámico de un desarrollo visual” (1979:196).

Tiempo después de estos intentos y logros, fiel a su tendencia, predominantemente crítica, Mitry se lanza sobre obras experimentales más contemporáneas, como las películas de Andy Warhol: “Todos los films que he visto de él son bastante tristes: *Sleep, Haircut, Eat, Empire*. Son el equivalente exacto de sus pinturas: pocas veces se ha alcanzado mayor perfección en la contemplación beata de una realidad carente de interés” (1974: 301).

No hay otra posibilidad que salir en defensa, una vez más, del cine experimental y de la obra de Warhol en particular, ya que según sus principales ideas, uno se puede preguntar ¿Cuándo intentó Warhol algo diferente a ser fiel a su estilo y técnica pictórica y escultórica? Contrario a lo que piensa Mitry, tal procedimiento, más que un defecto, puede tratarse de un gran logro en el contexto de la vanguardia del *pop art*, ámbito en el que el artista se movía y dominaba.

Sobre otros cineastas, contemporáneos a Warhol, Mitry no varía mucho sus puntos de vista.

Brakhage o Markopoulos, que hacen sus films a precios bajos y en momentos de ocio con sus familiares o amigos, no pretenden conseguir otra audiencia que la de los abonados a su cooperativa, y en consecuencia quedan replegados en sí mismos, en una satisfacción narcisista y esotérica. No tienen ningún punto de contacto real con la vida americana, permanecen apartados de todo. Su cine es estéril, y si se considera subterráneo es porque así lo desean. Los filmes del *Underground* se dirigen a una elite de cafetería y de discoteca, recurren a un lenguaje oscurantista ya usado por la vanguardia de 1925. Desgraciadamente, como sucede para muchos otros films *underground*, la insistente repetición de los mismos efectos, en lugar de producir la fascinación buscada, desemboca en una impresión de pesadez y de aburrimiento. (1974: 305).

Para la visión que pretende desarrollar este trabajo, lo que critica Mitry son, sin duda, las principales virtudes de estos cineastas reflejadas en un cine con una ideología particular y diferente. El conocerlo y reconocerlo es, justamente, uno de los objetivos de esta investigación, reivindicando las ideas que llevaron a estos cineastas a realizar este tipo de obras con ciertas características estéticas que, a pesar de todo, no son aisladas, sino que son constantes que se presentan en determinados momentos históricos, siempre de manera simultánea con otras formas artísticas, como la pintura y la música.

Es difícil aceptarlo, pero, es evidente que Jean Mitry pierde la perspectiva de muchas de las intenciones de estos cineastas y su juicio está marcado de una manera unilateral que no toma en cuenta muchas de las tendencias estéticas e ideas filosóficas de estos artistas, que es lo que caracteriza al género.

Mitry cierra su estudio con otra dura crítica, esta vez al cine experimental desarrollado durante la época del *underground* estadounidense:

En definitiva, si la mayor parte de estos films, realizados con medios escasos, pecan de usar una técnica rudimentaria, hay que precisar que no es rudimentaria más que en el nivel de la ejecución. A nivel de concepción, la violencia, contenida, las audacias, los mismos excesos que muestran, sus exageraciones eróticas, sexuales y homosexuales, sus visiones de drogados y alucinados, les han llevado a transgredir una serie de principios admitidos y a imponer, a menudo a la fuerza, una construcción cursiva, elíptica, todavía muy poco común en el cine corriente (...) Desarrollan lo que se podría llamar el "montaje en el tiempo" en lugar del montaje en el espacio". En este sentido, si se les considera no tanto como obras válidas en sí sino como simples bocetos, estos bocetos han permitido, una vez asimilados, reorganizados e integrados en el cine ordinario, una profunda modificación de éste (Ibíd.).

Por supuesto, siempre deja abierta la posibilidad de la contradicción en sí mismo y a pesar de todo admite que "Cualquiera que sea la dirección en la que se oriente, el cine experimental es el mismo cine en su constante evolución. Si hoy es un borrón uniforme, mañana puede ser una obra perfectamente acabada" (Ibíd.: 306).

Aunque ésta puede considerarse una afirmación atrevida y esperanzadora en el punto de vista de Mitry, en realidad, al final, no logra consolidar, ni histórica ni conceptualmente, una idea clara sobre el cine experimental. Mitry nunca acaba por concretar completamente lo que entiende por dicho concepto y sus

análisis tienen la debilidad de ser reflexiones sobre sus propias obras, o bien, sólo son criterios esbozados para juzgar las de otros cineastas y no están basados en reflexiones estructurales y mucho menos estéticas. Los conflictos y contradicciones en Mitry para definir y explicar el concepto de cine experimental saltan a la vista, reflejados en la imposibilidad del autor para encontrar “armonía” entre el cine y otras formas artísticas, donde el primero se sostiene en una reiterada búsqueda de lo experimental y su similitud estructural con las últimas.

No obstante, a pesar de lo criticable y lo contradictoria que pueda resultar la visión de Jean Mitry, lo que ésta en realidad muestra, es la pobre situación en la que en ese momento se encontraba la investigación sobre este tipo de cine.

3.3. El sistema formal no narrativo de Bordwell y Thompson

Tuvieron que pasar varios años y también varios estudiosos del tema para que alguien se atreviera a alterar esquemas tradicionalmente fundamentales en el análisis cinematográfico, y pasar a un concepto realmente novedoso en dicha tarea. Esto fue precisamente lo que hicieron David Bordwell y Kristin Thompson, quienes en *El arte cinematográfico* (Paidós. Barcelona, 1995) desarrollan una teoría cinematográfica en cuyo centro se encuentra el *sistema formal narrativo*, desarrollado en el cine de ficción. Dicha teoría toma como base para su aplicación los principios de la percepción en un proceso conocido como cognitivismo.

Independientemente de los aportes de dicha teoría para el análisis del cine narrativo, es necesario mencionar que en el capítulo 4 del citado texto, estos autores mencionan otros tipos de forma cinematográfica, a lo que, casi de manera obvia, llaman *sistemas formales no narrativos*. El gran paso aquí es el reconocimiento a un cine diferente al narrativo. Bordwell y Thompson abordan el problema de manera estructural precisando que “hay otros tipos de forma fílmica que son tan importantes como la forma narrativa. Los filmes educativos, los anuncios políticos, las películas experimentales (...), puede que no contengan ninguna historia en absoluto. Tienen sistemas formales *no narrativos* (1995: 102)

Como puede verse, los autores incluyen en esta denominación no solamente a las películas experimentales, sino también a otros tipos de cine, y para organizar de la mejor manera su clasificación, distinguen cuatro tipos generales de forma no narrativa: *categoría, retórica, abstracta y asociativa*.

En primer lugar, las películas *categorías*, según ellos, como su nombre lo indica, dividen un tema en partes o categorías; en este sistema, la organización formal de una película de este tipo será a menudo sencilla, ya que se basa en la repetición, con ligeras variaciones.

Todos los tipos de la película tienen que ser en cierto modo semejantes, aunque cada tipo tiene que diferenciarse de los otros. Por lo general, la película tendrá un tema amplio que organice su forma global, y luego introducirá categorías que dividan la película en segmentos (Ibíd.: 105).

En cuanto a la segunda categoría, *sistemas formales retóricos*, los autores señalan que ésta presenta una argumentación persuasiva y expone pruebas que la apoyen.

El objetivo de este tipo de películas es conseguir que el público tenga una opinión sobre el tema y, quizás, actúe de acuerdo con dicha opinión. Este tipo de películas va más allá del tipo categórico, puesto que intenta convencer al espectador de algo con consecuencias prácticas (Ibíd.: 112).

Después, continúan definiendo los atributos de esta forma y su relación con el espectador, así como su opinión, su postura, su ideología, sus emociones y, finalmente, su probable convencimiento.

En el texto nunca queda asentado claramente, pero por los principios sugeridos, es obvio que los dos sistemas no formales presentan características muy relacionadas con el documental y el cine didáctico.

Lo más interesante, para el presente trabajo, se localiza a partir de la tercera categoría, la llamada forma *abstracta*, cuya denominación precisa, lleva el largo nombre de *sistema formal no narrativo abstracto*. De ella, los autores señalan que “En este tipo de organización, se atrae la atención del público hacia cualidades visuales y sonoras de las cosas descritas: la forma, el color, el ritmo sonoro, etc.” (1995: 103). Bordwell y Thompson comparan esta categoría con las dos anteriores y explican que mientras aquellas dos anteriores

son un medio para informar o convencer, esta forma está dedicada a organizar una película en torno a rasgos puramente visuales.

El cineasta puede organizar las imágenes con el fin de comparar o contrastar cualidades como el color, la forma el ritmo y el tamaño.

Como espectadores, cuando nos enfrentamos a una película que exhibe la forma abstracta, no buscamos hechos vinculados de forma que puedan equivaler a una argumentación, como en el sistema retórico. Igualmente, los motivos que se utilizan en una película abstracta no tienen por qué incluirse necesariamente en categorías sustantivas (Ibíd.: 119)

Los investigadores también señalan que este tipo de películas a menudo se organizan en lo que musicalmente se designa como “tema y variaciones”, es decir, se presenta un tema, (señalan una “sección introductoria) y luego ocurren variaciones sobre el mismo, para lograr efectos como similitudes y/o contrastes, pero siempre respetando el tema original.

Por supuesto, en este sistema, la “organización” es mucho más libre, y los autores dan lugar a los más diversos principios creativos, donde es posible encontrar gamas de colores y tonos, piezas musicales conocidas, variaciones temáticas, etc.

Cuando llamamos abstracta a la forma de una película, no queremos decir que la película no tenga objetos reconocibles en ella. Es verdad que muchas películas abstractas utilizan simplemente formas y colores creados mediante dibujos del cineasta, mediante piezas de papeles de colores, formas de arcilla, etc. Hay un tratamiento alternativo, sin embargo, que consiste en utilizar objetos reales y aislarlos de su contexto cotidiano, de forma que se muestren sus cualidades abstractas. Después de todo, las formas, los colores, los movimientos rítmicos y todas las

cualidades abstractas que emplea un cineasta existen tanto en la naturaleza como en los objetos fabricados por los seres humanos. (Ibíd.: 120).

Para cerrar su categorización, Bordwell y Thompson hablan de la *forma asociativa*. Ésta se trata de una

obra mediante la yuxtaposición de imágenes conectadas de forma libre para sugerir una emoción o concepto al espectador.

Los *sistemas formales asociativos* sugieren cualidades expresivas y conceptos mediante agrupaciones de imágenes. Lo que estas imágenes representan no pertenece necesariamente a la misma categoría, como en los sistemas categóricos. No dejarán entrever una argumentación, como en los sistemas retóricos, y sus cualidades puramente visuales no necesitan ser la base de la comparación, como en los sistemas abstractos. Sin embargo, el hecho de que las imágenes y los sonidos estén yuxtapuestos nos incita a ver alguna conexión: una *asociación* que los vincula. (Ibíd.: 127)

En esta forma no-narrativa, la relación entre las imágenes que lo conforman, pueden ser de lo más variable y obviamente no existen patrones predeterminados. Un aspecto de suma importancia a considerar en esta forma, es que aun y cuando en ocasiones las imágenes utilizadas correspondan a objetos reales, (puesto que los cineastas yuxtaponen las imágenes para crear relaciones de forma, color, etc.), la película está todavía utilizando una forma abstracta.

Al mismo tiempo de destacar el aspecto abstracto de estos filmes, los autores señalan que “Este proceso es en cierto modo comparable a las técnicas metafórica y paralelísticas que utiliza la poesía” (Ibíd.: 128), es decir, para ellos, el “lenguaje” utilizado por esta forma no es tan directo como el de la forma narrativa, pero tampoco tan complejo como el de la forma abstracta.

Con estas descripciones tan abiertas, el poder determinar realmente las características de la forma asociativa resulta una tarea sumamente compleja, pero los autores lo abordan de la siguiente manera:

Las imágenes utilizadas de la forma asociativa pueden ir de las convencionales a las sorprendentemente originales, y las conexiones conceptuales pueden ser evidentes o completamente desconcertantes. Estas posibilidades no tienen por qué vincularse: una yuxtaposición enormemente original puede tener una implicación emocional o conceptual obvia (Ibíd. 128).

Más adelante, ellos mismos aceptan tal complejidad:

Sin embargo, puesto que los sistemas formales asociativos son tan ilimitados en cuanto a temas y medios de organización, es imposible definir un grupo de partes convencionales en cuanto a temas y medios de organización en las que se pueda dividir una película asociativa. (...)

La forma asociativa, sin embargo, puede ser mucho más libre. Muchas películas asociativas construirán sus propios patrones particulares prestando poca atención a las conveniencias. (Ibíd.: 128-129)

A pesar de estas marcadas libertades, mencionan que la forma contiene dos principios generales:

Primero: el cineasta, por lo general, agrupa las imágenes en grupos amplios, cada uno de los cuales crea una parte diferente y unificada de la película. Cada grupo de imágenes se puede luego contrastar con otros grupos de imágenes. (...) en segundo lugar, como en otros tipos de forma artística, la película utilizará motivos repetidos para reforzar las conexiones (Ibíd.: 129).

A pesar de estos dos principios, ciertamente importantes para poder caracterizar la forma asociativa, es imposible pasar por alto el gran parecido estructural, en su carácter experimental, que ya presentaba la forma abstracta, y como ellos mismos reconocen:

Este principio de agrupamiento también se da en la forma abstracta (...). Las conexiones asociativas a pequeña escala, las diferentes partes a gran escala, los motivos repetidos y las pistas para su interpretación, todos estos factores indican que la organización asociativa plantea exigencias al espectador. Por esta razón, muchas películas que utilizan la forma asociativa son experimentales, realizadas por cineastas independientes que trabajan al margen de la industria. Al ver estas películas, debemos estar preparados para cambiar nuestras expectativas frecuentemente y para especular sobre las conexiones posibles. (Ibíd.: 130)

Sin lugar a dudas, particularmente para el tema que aquí se está estudiando, las categorías más interesantes e importantes son estas últimas: la *abstracta* y la *asociativa*, y aunque estén separadas, por algunas particularidades, destaca el hecho de que, estructuralmente, incluyen características propias del cine experimental. En este sentido, la importancia de esta categorización recae en los propios argumentos de los autores que señalan: “Más bien buscamos los posibles vínculos conceptuales: el motivo de la comparación es, con más probabilidad, la belleza” (Ibíd.: 128). En otras palabras, se están involucrando principios estéticos, en este caso de la forma cinematográfica.

Un último argumento a favor de la teoría de Bordwell y Thompson, es el que resalta un principio que ya se ha repetido constantemente: “La forma abstracta se examina a menudo mejor a la luz de los principios de la forma musical o el diseño visual abstracto” (p. 141) sin olvidar lo más evidente: “Tanto la forma asociativa como la abstracta son características de lo que normalmente se llama cine experimental o de vanguardia” (Ibíd.)

Es, por lo tanto, muy importante destacar la aceptación de estas películas por parte de Bordwell y Thompson que, a pesar del rechazo que tuvieron ciertos autores como Aumont y sus colaboradores, son los primeros quienes destacan la relevancia y el reconocimiento que pueden llegar a alcanzar los filmes abstractos:

Este interés abstracto y poco práctico ha llevado a algunos críticos y espectadores a considerar las películas abstractas como frívolas. Los críticos pueden llegar a calificarles de “arte por el arte”, puesto que todo lo que parecen hacer es presentarnos una interesante serie de formas y sonidos. Sin embargo, al hacerlo, y podemos ser más capaces de fijarnos en ellos en el mundo cotidiano: en la naturaleza y en los objetos prácticos. En este sentido, no sólo podemos percibir de forma más completa las películas, sino también el mundo que nos rodea, gracias al conocimiento de las cualidades visuales. Al hablar sobre las películas abstractas, podemos cambiar la frase anterior por “arte por la vida”, ya que estas películas alimentan nuestras vidas tanto como las películas de otros tipos formales (Ibíd., 121)

No cabe duda que la aportación más significativa de Bordwell y Thompson consiste en colocar a este tipo de cine con la misma importancia y nivel al que tienen las películas de tipo narrativo. Sin embargo, a pesar de este gran avance en el reconocimiento a este tipo de cine, esta aproximación categorial, desafortunadamente ésta no satisface varios de los objetivos de esta investigación, pues, en realidad, no explica con profundidad la o las estructuras que realmente pudieran constituir un esquema metodológico de análisis particular y específico para el cine experimental de vanguardia. En este sentido, es evidente que el interés mostrado por los autores, resulta muy amplio pues agrupa, en pocas categorías, demasiados géneros cinematográficos (documentales, anuncios comerciales, etc.), que sólo tienen en común el hecho de ser no narrativos, pero que, en lo particular, poseen sus propias características estructurales, muy diferentes unos de otros y que, precisamente, los identifican de manera específica.

Se puede considerar, entonces, que a pesar de los interesantes aportes en el estudio sobre el cine de no ficción, el trabajo de Bordwell y Thompson, todavía no alcanza para establecer las grandes diferencias y características en todos los géneros que lo componen, lo que incluye, por supuesto, al cine experimental, dejando de lado particularidades fundamentales que conforman a cada uno de ellos.

Incluso, en este estudio, podrían quedar para una discusión futura algunos importantes puntos de vista, como por ejemplo poner a consideración si todos estos géneros contienen dicha característica *no narrativa*. Sin embargo, siendo la narración o bien, la *no-narración* uno de los factores fundamentales en la discusión sobre la construcción del cine experimental de vanguardia, simplemente el reconocimiento como forma cinematográfica por parte de Bordwell y Thompson constituye en sí mismo, un avance para llegar a un entendimiento más profundo de la estructura estética de este tipo de film.

3.4. El cine *avant-garde* de P. Adams Sitney.

Por último, una visión fundamental sobre el tema, es la que se encuentra en P. Adams Sitney, que es reconocido como el mayor estudioso del cine experimental de vanguardia estadounidense, y quien en su libro *Visionary Film* (Oxford University, EE.UU., 2002) desarrolla una muy interesante y completa categorización de lo que él llama *American Avant-garde Cinema* (cine de vanguardia norteamericano).

Sitney sostiene que todo este tipo de cinematografía retoma para su creación dos formas artísticas contemporáneas: la poesía post-romántica norteamericana y la vanguardia pictórica del expresionismo abstracto. Con estas bases, Sitney elabora un esquema dividido en cuatro categorías, a las que denomina: *trance film* (que podría ser traducido como film en trance); el *mythopoeic film* (sin una traducción exacta pero que involucra los términos mito y poesía); el *structural film* (film estructural) y el *participatory film* (traducido como film *participatorio*). Sitney reconoce que dicha clasificación no fue

concebida por él y acepta que podría llegar a ser rechazada por los cineastas, al tratarse de una interpretación muy libre.

Al tener a la poesía como base de su categorización, Sitney utiliza varias figuras representativas de este lenguaje artístico (metáfora, metonimia, sinécdoque) para analizar algunos de los ejemplos del cine experimental estadounidense, sobre todo, en su primera etapa (los años cuarenta). Mientras que la influencia de la pintura expresionista abstracta la destaca en etapas posteriores.

En este sentido, Sitney utiliza el término *trance film* para designar a un grupo de filmes producidos entre el final de los años 40 y principios de los 50's cuya característica principal es la predominancia del sueño como una forma en sí misma:

La principal corriente imaginativa entre los cineastas experimentales o *avant-garde* es la acción como sueño y el actor como un *sonámbulo*.

El *trance film* que surgió en América tiene sus fronteras perfectamente marcadas. Trata sobre la experiencia visionaria. Sus protagonistas son sacerdotes, sonámbulos, iniciados de rituales y poseídos, cuyos movimientos estilizados, la cámara, sus movimientos lento y rápido, puede recrear adecuadamente. Los paisajes, tanto naturales como arquitectónicos, a través de los que los protagonistas pasean son usualmente escogidos con ingenuas consideraciones estéticas, y éstos, seguido intensifican la textura del film al punto de enfatizar una línea específica de simbolismo. Es parte de la naturaleza del *trance* que el protagonista permanezca aislado de lo que él confronta: ninguna interacción de personajes es posible en estos films. (...)

Aquí está el clásico *trance film*: el protagonista que pasa invisiblemente entre la gente; los paisajes dramáticos: la climática confrontación de él mismo con su pasado. (2002: 58)

Sitney menciona que este tipo de film se caracterizó por su narrativa abstracta, que tenía ciertas preocupaciones freudianas derivando posteriormente hacia las de Jung y como consecuencia, hacia una nueva forma del film que denomina el film *mythopoeic*. Un tipo de film caracterizado por uso de la representación de mitos y figuras mitológicas, a veces de larga tradición, a veces, completamente nuevas.

La tercera categoría propuesta por Sitney, es la del film *estructural (structural film)*, en ésta, la forma general de un film es su característica predominante" (Ibíd.: 153) y se encuentra predeterminada y simplificada, a la vez que el contenido es mínimo. A este tipo de film, Sitney le asigna cuatro elementos que lo identifican: 1) posición fija de la cámara (cuadro fijo desde la perspectiva del observador); 2) el efecto de *flicker*, 3) la utilización de *loops* y 4) la refotografía fuera de la pantalla. Aunque aclara que muy pocas veces se encuentran todas las características en un solo film al mismo tiempo, además que éstas pueden ser modificadas.

El film estructural tiene la misma relación con las primeras formas del film de la vanguardia que el simbolismo tenía con su fuente, el romanticismo. La retórica de inspiración ha cambiado al lenguaje de la estética; el heroísmo de Prometeo colapsa hacia una conciencia del yo en el que su mera representación se vuelve problemático; la búsqueda por una inocencia redimida llega a ser una búsqueda por la pureza de las imágenes y el atrapar del tiempo (2002: 365).

Sitney señala que el máximo representante del cine estructural es Andy Warhol con sus películas de una sola toma de larga duración, ya que las raíces de la categoría pueden ser encontradas en estos primeros films de Warhol, aunque haya recurrido a algunos “trucos” como la repetición y el *loop*, con el fin de alcanzar dicha duración.

La última categoría propuesta por Sitney es la del film participatorio (*participatory film*), forma que, según él, repitió los principios de la forma *mythopoeic* aunque de manera mucho más libre, y fue ampliamente aceptada, considerando el creciente número de cineastas de la vanguardia norteamericana que la utilizaron.

Tanto la forma estructural como la participatoria, surgen hacia finales de los años sesenta, época que determina, de alguna manera, el final de la categorización propuesta por Sitney.

Aunque las formas señaladas por Sitney representan el panorama principal de su categorización, el autor abre un espacio especial para un cineasta de la época, Stan Brakhage, a quien le asigna una categoría especial llamada *film lírico* (*lyrical film*). Brakhage es, para Sitney, quien libera completamente el uso de la cámara y utiliza formas especiales, como la abstracta, donde de manera más evidente se encuentra la influencia más importante del expresionismo abstracto pictórico.

El film lírico postula al cineasta detrás de la cámara como el protagonista en primera persona del film. Las imágenes del film son lo que él ve, filmadas de tal manera que nunca olvidamos su presencia y sabemos cómo él está reaccionando a su visión. En la forma lírica ya no es un héroe; en lugar de eso, la pantalla es llenada con movimiento, y ese movimiento, tanto de la cámara como de la edición, reverbera con la idea de una persona mirando. Como observadores vemos esta intensa experiencia de ver del mediador. En el film lírico, como Brakhage lo puso de moda, el espacio del *trance film*, que por mucho tiempo retrocedió diagonalmente de lo que los cineastas heredaron de los Lumière, se transforma a sí mismo en el espacio aplanado de la pintura del expresionismo abstracto. En ese campo de visión, profundidad y punto de fuga llegan a ser posibles, pero excepcionales, opciones. A través de la superposición, varias perspectivas pueden ocupar ese espacio a la vez. (Ibíd.: 160)

Ésa es, al mismo tiempo, otra particularidad que destaca de la categorización planteada por Sitney, pues no deja fuera al cine abstracto. Aunque éste desafortunadamente no está integrado en sus categorías principales, sí lo maneja independientemente, denominándolo *animación absoluta* (*absolute animation*) e integrándolo en pequeños subgrupos o, incluso, en ocasiones, sólo mencionándolo como el trabajo de un cineasta en particular.

Sin duda, la teoría desarrollada por P. Adams Sitney es fundamental porque es la primera dedicada exclusivamente al análisis de un cine experimental de vanguardia. No obstante y a pesar de esta gran aportación, la teoría presenta importantes limitaciones y varias consideraciones deben ser tomadas en cuenta para su aprovechamiento en el contexto de este trabajo.

En primer lugar, aunque el texto de P. Adams Sitney lleva el subtítulo de *The American Avant-garde, 1943-2000*, es indudable que lo fundamental y la

riqueza de su análisis se encuentran sólo en un período muy específico, que comienza en los años cuarenta y llega hasta finales de los años sesenta²³, a lo que el autor designa como “los picos de excitación”. El resto del trabajo, que abarca los años posteriores, de ninguna manera puede considerarse que contiene la misma profundidad en el análisis. De hecho, el mismo Sitney lo reconoce de esta forma:

Nada como los picos de excitación que habían ocurrido en 1963 o 1968 fueron repetidos en la década subsecuente. Muchos de los más importantes films hechos durante el período, fueron las obras de cineastas ya establecidos, aunque un puñado de nuevos nombres sería introducido. En general fue una década de nuevos y diferentes tipos de escaparates para las películas de vanguardia y de la incorporación de cineastas y sus films dentro del sistema académico establecido. Al anteriormente indiscutible predominio de la vanguardia americana fue poderosamente retada por varios nacientes movimientos en Europa. Finalmente, el desarrollo rudimentario del arte del video atrajo algo de atención y emoción alejada de la producción de cine de vanguardia. (2002: 371).

A lo largo de las últimas páginas del libro, Sitney comenta varias tendencias que el cine de vanguardia norteamericano siguió en esos años finales de la década de los sesenta y hasta el término de siglo, pero sin duda, tanto la profundidad del análisis, como las categorías planteadas desaparecen completamente y el texto se convierte en un recuento más bien histórico de diversas tendencias del cine independiente norteamericano, que muchas veces se alejan, claramente, de cualquier concepto *avant-garde*, por lo menos en un sentido estético y tocan temas tan diversos como el feminismo, el erotismo, la pornografía y en general hablan de un cine (y video) de manufactura casera y sin interés.

Por último, se puede marcar otra limitación de la obra de Sitney, sobre todo cuando se están considerando los alcances universales del arte cinematográfico, y es que el texto posee una marcada visión localista donde sólo tienen lugar las tendencias estadounidenses, dejando de lado un amplio espectro que podría proporcionar un panorama más completo de este tipo de cinematografía.

Sin embargo, se debe reconocer que P. Adams Sitney aporta una visión fresca y muy importante para abordar el problema del cine experimental de vanguardia desde nuevas perspectivas teóricas y, consecuentemente logra dar su lugar a un cine que siempre ha tenido las puertas cerradas para su reconocimiento como manifestación artística.

²³ De hecho la edición original es de 1974, hecho que resulta evidente en el contenido posterior a esa fecha.

4. EL ARTE Y LA ESTÉTICA.

No es fácil definir al cine, por lo mismo, a lo largo de su historia han existido varias formas para hacerlo (“fotografía en movimiento”, “lenguaje de las imágenes” y muchas otras). En un panorama tan abierto, toda definición ha resultado insuficiente debido a la complejidad que ha alcanzado el fenómeno cinematográfico. Tal situación se debe a las evoluciones, transformaciones, descubrimientos, ideas, que le han permitido al cine convertirse no sólo en un medio importante de comunicación sino una forma de arte, generando amplias posibilidades de abordarlo desde ambas facetas.

Tan complejo ha llegado a ser el fenómeno cinematográfico que sería muy difícil aproximarse a él con una visión particular, ya que cualquiera que ésta fuera, estaría siempre limitada, y sólo podría abarcar aspectos parciales e incompletos que únicamente abrirían la brecha entre una forma y otra. De esta manera, el fenómeno cinematográfico puede ser estudiado desde diferentes aproximaciones, entre otras, como una teoría, una técnica, un lenguaje, una industria, el retrato de una época, etc., pero sobre todo (que es la que de momento y para fines de este trabajo más interesa) como una forma de arte. Sin embargo, también es importante señalar que independientemente de por cuál aproximación se decida, ésta siempre estará relacionada, de una o varias maneras con el resto, y de hecho, esta relación es lo que ha permitido al cine su elaborada evolución.

Todo arte requiere para su elaboración, además de una o varias técnicas, de una estructura y de un lenguaje que permita la comunicación y el disfrute estético, para la que fue concebida. Todos estos elementos necesarios para la construcción de tal estructura surgen y se van transformando según las necesidades de las determinadas etapas históricas del desarrollo de la propia manifestación artística en cuestión. Las diversas posibilidades del arte cinematográfico han sido, precisamente, las que han marcado las diferentes formas de alcanzar a los más variados tipos de público que las aceptan y consumen, o no.

James Monaco sostiene que el cine es una industria que sin separarse de la visión artística conserva su multifuncionalidad en todos sus productos, que por su carácter de obras artísticas, se ven involucrados en un proceso socioeconómico que incluso se considera como algo natural, ya que “Una vez que la obra de arte ha sido completada tiene, en un sentido, vida propia. Es, primero que nada, un producto económico para ser explotada” (1977:13).

Esa es la necesidad de percibir al cine como obra de arte, es decir, su necesidad de expresión, de difusión, pero también, como consecuencia, su aspecto económico. Sería utópico sostener la idea de que existe una sola película en la historia de la cinematografía que no haya buscado el éxito y como consecuencia una recuperación y una ganancia económica.

Sin embargo, tampoco se puede proponer una idea que sostenga que todas las películas pueden clasificarse de la misma manera y mucho menos basadas en

un factor de comercialización de la obra. Así de complejo es el cine y por lo mismo, cada aspecto que le compete del mismo, puede ser tratado con profundidad, lo que da como resultado una nueva visión del fenómeno.

Cada film realizado posee sus propias características, su propio método de creación y aunque se trate de técnicas y procesos comunes del cine, cada película debe ser concebida como una obra individual particular, aunque en la mayoría de las ocasiones (por supuesto, no en todas), ésta sea producto de una creatividad colectiva, donde cada artista involucrado aporta sus habilidades y conocimientos que ya combinados, dan vida a un producto que representará ciertas intenciones comunicativas y de expresión.

“Todo film es obra de un artista”, dice Jean Mitry, por lo que podría entonces afirmarse que todo film es una obra de arte. No obstante, también cabría preguntarse si todas estas obras de arte tienen la misma forma y características. De esto trata el presente capítulo, de saber si todas las obras de arte cinematográficas pertenecen a un grupo común que cuenta por un lado con los mismos elementos estéticos de creación, y por otro, con las mismas intenciones comunicativas y/o de significado. Al mismo tiempo, sería interesante conocer si esta obra de arte tiene el mismo sentido en los dos polos del camino que recorre, que va de entre la mente del artista a la recepción final por parte del espectador.

Todo esto es importante porque el cine experimental de vanguardia representa a un sector especial de películas que le ha sido sumamente difícil encontrar su lugar y reconocimiento dentro de ese complejo espectro del fenómeno cinematográfico. Se trata de un cine que a pesar de su larga historia, debe ser capaz de redefinir su situación como obra de arte poseedora de sus propias formas estructurales estéticas que, como se ha visto, son diferentes de las del cine narrativo.

4.1. Lo artístico y lo estético.

Pocos términos manifiestan una relación tan cercana entre sí, pero al mismo tiempo, pocos generan tanta confusión, como *arte* y *estética*. Para muchos estudiosos del fenómeno artístico, ambos significan lo mismo y no existe alguna separación o diferencia entre los dos. Entre los que conservan este punto de vista destaca Omar Calabrese, quien sostiene que “Por *arte* debemos entender tanto un carácter de las *fuentes* de la obra, como un efecto sobre el público, campo tradicionalmente reservado a la *estética*” (1987: 11). Sin embargo, existen otros investigadores que tienen otra postura y no coinciden con dicha visión. Éste es el caso de Juan Acha, quien plantea la idea de que lo estético y lo artístico son dos realidades distintas, aunque ciertamente complementarias.

En el plano social, lo estético entraña lo artístico e incumbe a todos los hombres, mientras que las actividades y los productos de lo artístico, contienen lo estético e interesan a muy pocas personas

Si en verdad queremos entender con profundidad el fenómeno sociocultural del arte y el de nuestra vida sensitiva, debemos separar lo estético de lo artístico (1988: p.17).

Según Acha, la diferencia que *de facto* hace el hombre entre lo estético y lo artístico, la vemos claramente en el uso que los filósofos daban al término "gusto" cuando querían ocuparse de la sensibilidad, cuyas actividades propias de todo hombre son espontáneas y valorativas sin tener necesariamente que ver con las artes. Entonces el gusto para esos hombres era lo que ahora se ha denominado como estético.

Acha sostiene que lo estético es inherente al ser humano, tiene que ver con su sensibilidad, con su gusto individual, con la belleza natural y con el ambiente que le rodea, mientras que lo artístico no tiene necesariamente que ver con las bellezas naturales.

Un cuerpo de ideas, conocimientos y teorías, en que se reflejan, la historia, el sistema, la cultura y la sociedad, sostienen a lo artístico y lo encauzan al cumplimiento de múltiples funciones, en las que se incluye una retroalimentación que en la actualidad es, más que nada, autofagia. De tal suerte que el consumo artístico exige el conocimiento de dicho cuerpo, tornándose éste optativo excepcional. No en vano lo artístico es producto del hombre; se objetiva en productos y, gracias a sus componentes estéticos, incide en la sensibilidad humana pues la naturaleza de las artes es estética, no obstante dirigirse también y de manera especial a la mente (Ibíd.: 24)

De esta manera, puede decirse que lo estético es algo que atañe a la sensibilidad, capaz de percibir aquello que se puede considerar como bello, aunque el mismo objeto, y esto es lo más importante, no sea *artístico*, o más bien, no tenga dicho valor, sino hasta que se le otorga tal legitimación con base a ciertas virtudes externas y complementarias, con lo cual ese objeto podrá ser considerado, finalmente, una obra de arte.

Inherentemente, las artes consideran a la estética y por lo mismo, generalmente se dirigen a la sensibilidad desde el momento de su creación, hasta el momento en que son percibidas por el espectador, al que se le pide que aporte, en primer lugar su sensibilidad (su estética propia), pero además, algunos conocimientos especializados (artísticos) para una mejor comprensión de la obra.

Además de estas necesidades, existen condiciones de apreciación especiales como pueden ser las que da el espacio de contemplación de la obra (museos, galerías, etc.), el tiempo (su ubicación en la historia) y, finalmente, la búsqueda de la excepcionalidad, es decir, lo que aleja a las obras de arte de lo cotidiano; condiciones todas del producto artístico, ya que como dice Acha, "las artes son procesos culturales que presuponen conceptos y convenciones determinadas" (1988: 20).

Otro aspecto a destacar en esta separación entre lo artístico y lo estético, lo brinda Acha al establecer una semejanza con otra dualidad fundamental, la de sujeto-objeto:

Quizá lo más importante de la diferenciación entre lo estético y lo artístico sea que nos permite situarnos en la realidad de la correlación dialéctica sujeto-objeto, para centrar lo estético en el sujeto, producto social y ejecutor de la producción y del consumo; e identificar lo artístico con el objeto, los sistemas productivos y la cultura que esto presupone como producto humano; así se enfrentan hombre y objeto o bien naturaleza y cultura. Lo estético, después de todo, está en el hombre mismo y, por ende, en su sensibilidad" (1988: 23)

La estética, por su lado, se encarga de estudiar los procesos, tanto de creación como de análisis a partir de ciertas bases establecidas en este trabajo con anterioridad, mientras que en lo artístico se erige una relación directa con los productos (resultado de procesos creativos), que involucran una serie de conocimientos y habilidades por parte de un "creador" o artista.

Acha deja muy clara su postura con respecto a la estética señalando que:

Lo estético es inevitable y cotidiano, espontáneo y orientado hacia las bellezas naturales y culturales, todas valorativas; por consiguiente, no existe hombre sin vida estética y ésta se centra, para nosotros en la sensibilidad o gusto, una facultad humana ocupada en nuestros ideales de belleza y sentimientos dramáticos, cómicos, de sublimidad o tipicidad. En fin, lo estético se ocupa de nuestras preferencias y aversiones sensitivas o estéticas, gracias a las cuales mantenemos relaciones con la realidad inmediata y diaria. Para una mejor explicación de la naturaleza de lo estético, centraremos sus aspectos sociales en la cultura estética como fenómeno colectivo y enfocaremos sus aspectos psicológicos en la sensibilidad como facultad del individuo (1988: 22)

Debe entenderse con todo esto que la actividad estética deviene directamente de la actividad humana, de su sensibilidad apta para la creación y la transmisión de ideas. Cualquier ser humano posee la capacidad estética, aunque esto no quiera decir que dicha capacidad le permitirá crear automáticamente obras de arte, puesto que para ello influyen otros factores fundamentales como el nivel de conocimientos complementarios, que en muchas ocasiones puede determinar que una creación no sea considerada una obra artística.

De la misma manera funciona con los aspectos educativos. Acha señala que es muy útil separar la educación estética de la artística dado que mientras la primera es ecológica, sensitiva y muda, la segunda es más racional que sensitiva y más verbalizada que sensorial (Ibíd.: 27). Este proceso lo ejemplifica cuando un niño sin ninguna educación artística pinta un cuadro, en ese momento, el chico está realizando una actividad estética, pero al carecer de elementos socioculturales, la obra nunca llega a tener un destacado resultado artístico.

Ciertamente ésta es una afirmación compleja. Acha, para despejar cualquier duda, explica que

lo estético nos vincula sensitivamente con la naturaleza, cuando en ella vemos bellezas, dramatismos, acciones cómicas, etc., mientras que lo artístico nos acerca más racional que sensitivamente a productos humanos determinados, no necesariamente bellos, y desde hace tiempo denominados obras de arte. (Ibíd.: 24)

Se puede complementar este punto de vista señalando que lo estético (propio del individuo), podrá ser proyectado en un objeto, ese objeto al ser resultado de su trabajo puede contener características estéticas, aunque todavía no artísticas, por lo menos no al momento de su creación, ya que al objeto mismo, habrá que dotarlo de cierta valoración artística, casi siempre determinada por la cultura y sociedad, es decir, el contexto en el que fue creado, además de considerar ciertos aspectos como: la comparación con otros objetos con características similares pero que al mismo tiempo permiten destacar su originalidad; la cantidad de trabajo empleado en su elaboración; o, inclusive, valores extra artísticos que se le adjudiquen a dicha obra. Para dejarlo claro, el fenómeno de la creación puede ir claramente en una doble dirección: la estética y la artística.

Así, puede darse el caso de encontrarse con obras que son estéticamente catalogadas como bellas y que producen un cierto placer en ese sentido, pero que si carecen del juicio de valor artístico, otorgado por factores externos, no pasan de ser objetos *bellos*, y tienen pocas posibilidades de trascender su momento histórico y social, es decir, no son consideradas como obras de arte.

Esta visión sostenida en otros autores como T. Kulka quien señalaba que no obstante que los conceptos arte y estética son contenidos y referenciales uno de otro, hay ocasiones en que los objetos pueden estar cargados de un gran valor artístico pero al mismo tiempo pueden carecer de cierto valor estético dado que la contemplación o escucha de dicha obra puede no proporcionarnos algún gusto o placer²⁴

Acha lleva la afirmación al terreno de la comparación entre una obra original y la copia o reproducción. La obra original, siempre con todos sus valores artísticos, está cargada de sus propios valores estéticos, mismos que, aparentemente, debe conservar la copia, sin embargo, esta última carece de los valores artísticos que contiene el original, simplemente por tratarse de eso, de una copia o una reproducción. Y Acha concluye señalando que “Lo importante, como vemos, no son los productos sino los procesos y las relaciones, las motivaciones productivas y los efectos consuntivos, todo en unidad con el producto en cuestión” (Ibíd.: 22).

Sin duda, eventualmente, el concepto de “obra de arte” es, como muchos otros, totalmente relativo, por esa razón existen obras en el marco histórico que han cumplido cabalmente los dos planteamientos fundamentales y por esa razón han trascendido el tiempo y el espacio.

Por lo mismo, Acha no niega nunca la relación entre estos dos universos ya que ésta existe de manera natural: “El arte depende de las leyes impuestas por la estética, que (a su vez) es el estudio del arte” (Ibíd.: 24). Sobre esta afirmación, inevitablemente, se hace énfasis en los ideales del concepto de belleza, mismo que maneja de forma natural la estética, y es que la idea más *clásica* que se le presenta a la estética ha sido, justamente, el estudio de la

²⁴ Acha señala que Kulka aclara que obras del tipo de *Las señoritas de Avignon* de Picasso son incapaces de causarnos placer y, sin embargo, las apreciamos; su valor es artístico y no estético (1988: 20-21)

belleza. Claro, la belleza como idea abstracta pero que se acerca irremediabilmente, a la perfección de la representación del rostro y la figura humana.

No obstante, también en este aspecto, Acha ha desarrollado algunas ideas que tienen como finalidad demostrar que en la actualidad tal concepto se ha desarrollado y ha transformado cierta idea, pues ésta ya no se limita solamente al aspecto que tiene que ver exclusivamente con la belleza, sino que los mismos principios de la estética han abierto más de un significado, muchas veces diferentes al concepto de lo bello.

Acha cita a autores como J. Guyau y K. Fiedler, quienes empezaron a diferenciar entre la estética, como la disciplina filosófica dedicada a la belleza y demás categorías estéticas presentes en la naturaleza y la filosofía, o lo que se conoce como teoría del arte. Estos teóricos redefinieron a la estética como el estudio de la cultura estética o sensitiva de la sociedad, en *una* de cuyas partes se corporiza el arte. A lo que al final se quiere llegar, es que la estética no es *únicamente* el estudio de la belleza, sino también el estudio del arte, y al decir arte, nuevamente se regresa a un concepto más complejo donde la belleza sólo es un aspecto donde se involucran otros que tienen que ver también con la narración, el espacio, el sonido, la forma, el orden, la lógica, etc.

Acha afirma que el concepto de lo *bello*, más bien se sostiene en la relación dialéctica entre el objeto y el sujeto que lo aprecie, pues existen elementos que deben ser reconocidos por las diferentes culturas y las épocas. Y consecuentemente señala que además de la belleza existen otras categorías estéticas, como “la fealdad, el dramatismo, lo cómico y lo sublime, lo trivial y lo típico” (Ibíd.: 42).

Esta conceptualización es sumamente importante porque da lugar a ver a los objetos de arte de una manera diferente, y todavía más importante es el hecho de que con esta nueva visión se pueden analizar las obras de arte que se salgan de una conceptualización en la que los elementos artísticos no coincidan plenamente con los conceptos de la estética tradicional, sino que pueden contener factores externos que influyan en la apreciación final de tales obras.

Y es que existen obras de arte universalmente aceptadas por los especialistas pero que al enfrentarlas al gusto del público general, simplemente no gozan de una aceptación equivalente, inclusive convirtiéndose en objetos de rechazo inmediato. Al respecto Acha señala

dicha diferenciación, tiene una importancia que va más allá de lo terminológico, sobre todo en las artes contemporáneas, donde los usuales parámetros manejados por los objetos artísticos han sido trastocados y donde ya no solamente están en juego dentro de las obras de arte elementos estéticos sino otros, como los políticos, religiosos o educativos y donde también se llega al extremo, incluso, de suprimir dichos elementos y valores estéticos, sin que la obra pierda su condición artística (Ibíd.: 31)

Así, la separación de lo artístico y lo estético, tiene una trascendencia fundamental cuando se considera lo particular y lo específico, trátase de

pintura, música, cine o cualquier otra manifestación artística, porque si existe algo evidente en la evolución del arte, es la interminable discusión entre lo que tiene valor artístico y lo que no lo tiene. Lo que para algunos es arte, para otros no lo es. En esta época en que las principales formas y estructuras artísticas han sido superadas, suprimidas o destruidas, es imprescindible retomar esta diferencia para poder encontrar que no sólo porque algo, específicamente una obra de arte, *no* gusta al espectador, carece de valor artístico, o dicho de otra manera, que la ausencia de valor artístico, puede ocurrir simplemente por *ignorancia artística* de parte de dicho espectador.

Puede afirmarse que muchas de las obras de arte contemporáneas, si bien no están alejadas de ciertos valores estéticos (entiéndase los más tradicionales) consideran más importantes los valores artísticos para lograr un reconocimiento, pero no sólo eso, sino que dichas obras también involucran valores que no tienen que ver directamente con el arte, como son los ideológicos, los sociales, etc., que hacen que la obra de arte contemporánea deba ser estudiada incluyendo todos esos valores.

Es por ello que es necesario estudiar al fenómeno del arte contemporáneo y, específicamente, del cine experimental de vanguardia, desde el punto de vista de las estructuras estéticas del cine, pero también estudiarlo como una obra con ciertos valores artísticos, que, en ocasiones, aparentemente están alejados de los valores estéticos tradicionales del medio y más específicamente del cine narrativo.

Para contextualizar el problema, se puede afirmar que una película experimental de vanguardia es un producto artístico que puede presentar valores estéticos o no, pero además puede tener valores añadidos a éstos, como tecnologías, texturas del material fílmico, ideología, etc. En el campo de lo experimental, los valores estéticos formales del lenguaje cinematográfico tradicional, necesariamente han debido transformarse, adaptarse, cambiarse o alterarse, por lo que su estudio debe de recomponerse a partir de sus mismas raíces, tanto artísticas como estéticas.

4.2. Definición de Arte

Omar Calabrese en el *Lenguaje del arte* (Paidós, Barcelona. 1987) ha establecido algunas de las más importantes, claras y completas explicaciones sobre el concepto del arte. Para él, como para otros muchos autores, el arte depende de las leyes impuestas por la estética, disciplina que a su vez se encarga de su estudio. Arte es un concepto que abarca muchas facetas, y que que para conocer y estudiar a fondo, es imprescindible recurrir a varios textos especializados, ya que al fenómeno y proceso del arte lo estudia tanto la historia, la filosofía, y, por supuesto, como ya se mencionó, la estética, y quizás aun así, solamente se obtendrá una visión limitada y fragmentada de dicho concepto.

Por lo tanto, se debe aceptar que por las diversas aproximaciones, no puede existir una sola definición de arte, sino varias y quizás de las más

trascendentes están las que proporciona Calabrese en el citado texto, donde según el autor, por *arte* se debe entender

- 1) Cualquier forma de actividad del hombre que comprueba o ensalza su talento creativo o su capacidad expresiva en el campo estético.
- 2) Las artes figurativas (pintura, escultura, arquitectura).
- 3) Las características que el juicio crítico encuentra como esenciales para definir como realizadas la naturaleza y la originalidad de una obra o de una personalidad (por ejemplo, "el arte sublime de Dante")
- 4) Cualquier conjunto de técnicas o de métodos referentes a una realización o a una aplicación en el campo de la actividad humana, especialmente en un oficio o profesión (1987: 10)

A partir de estas definiciones, Calabrese asume que

- a) hay una definición general que incluye toda capacidad creativo-expresiva destinada al logro de un efecto estético.
- b) Hay una definición específica que nos dice cuáles son las artes, incluso desde el punto de vista anterior, si bien las limita a las expresiones que se dan por medio de materiales visuales (...)
- c) Hay una definición que relaciona la obra con un juicio positivo de base idealista (el Arte y lo Bello están unidos), pero que se basa sobre la obra misma (su "naturaleza" y su "originalidad"), o sobre el conjunto de obras de un autor (...)
- d) Finalmente hay una definición que se limita al *cómo* se produce una obra cuando está sujeta a técnicas "específicas". (Ibíd.)

Todos estos puntos Calabrese los resume en un solo concepto que establece una definición amplia de arte:

Una condición intrínseca de ciertas obras producidas por la inteligencia humana, en general constituidas únicamente por elementos visuales, que exprese un efecto estético, estimule un juicio de valor sobre cada obra, sobre el conjunto de las obras, o sobre los autores y dependa de técnicas específicas o de modalidades de realización de las obras mismas (1987: 11)

Finalmente, a esta definición, Calabrese le agrega dos corolarios, señalando que

Por "arte" debemos entender tanto un carácter de las "fuentes" de la obra, como un efecto sobre el público (campo tradicionalmente reservado a la estética y un segundo corolario es que las obras de arte sean construidas según técnicas específicas (campo tradicionalmente encarado en el interior de la historia del arte (Ibíd.: 11-12)

En este sentido, es imposible estar en desacuerdo con la visión de Calabrese, dado que en los objetos de arte, de cualquier tipo, está reflejada, por un lado, una actividad humana, representada en el producto (artístico), y por otro, lo que intenta o logra transmitir a un público sensible ese mismo objeto; además de que Calabrese considera como otro aspecto fundamental a las diversas técnicas de creación, que son (como se verá constantemente en el presente trabajo) un elemento esencial en el desarrollo particular de cada una de las artes; dichas técnicas son, de hecho y en muchos sentidos, lo que marca específicamente el desarrollo del arte.

A la anterior definición de arte, se puede dar la que proporcionan los españoles Alberto Carrere y José Saborit:

Arte -dicen- es una actividad humana que comienza con la elaboración-realización de cosas o *acontecimientos*, destinados a cumplir una función o referir un conocimiento sensible-inteligible de cualquier *realidad* a la vez que a la propia noción de arte, por lo que se oriente hacia algún tipo de comunicación, aunque sea diferida o aplazada (2000: 25).

En esencia, la diferencia de esta definición con la de Calabrese tiene que ver con el hecho de que la condición de arte se adjudica como “una actividad humana” aunque de inmediato, tal actividad se transfiere hacia las cosas y en consecuencia adquieren dicha condición.

Jean Mityr precisa que el hombre depende del arte para manifestarse, para expresarse, no necesariamente de manera lógica y estructurada, sino más bien libre. Por lo mismo afirma que

El arte no ofrece ninguna explicación y no tiene por qué darla. No se dirige a la razón sino a la pasión. Su único designio es traducir sentimientos, emocionar u ofrecer un reflejo del mundo tal que permita al hombre superar su angustia, una imagen que lo tranquilice o lo afirme dándole la ilusión de poder sobre el mundo o sobre las cosas.

Hay pues en el arte, a un tiempo, un fenómeno social, una necesidad psíquica y una realidad estética (1978:10).

Jacques Aumont reconoce que ha habido muchas maneras diferentes de definir el arte y proporciona un par de definiciones muy interesantes:

- el arte está en relación con valores espirituales, cuya puerta se abre para el espectador y que el creador debe cultivar. Correlativamente, el arte no tiene (y no debe tener) intención utilitaria, “bajamente” material, y debe incluso evitar escrupulosamente toda relación demasiado directa con la realidad contemporánea que sólo podría ser contingente.

- el arte es el campo de ejercicios privilegiado de la “perfección formal”, y el artista es aquel que, capaz de demostrar que domina la forma, que es un virtuoso de la técnica, sabrá, además de superar este virtuosismo para ponerlo al servicio de la forma perfecta, cuya definición misma se busca en una lectura idealizada del arte antiguo (1992: 317).

Estas definiciones de Aumont tocan varios puntos importantes, pero no destacan un aspecto en particular, pues reconoce “la relatividad” de tales definiciones, por esa razón, finalmente, recurre a lo que se ha llamado *la definición institucional del arte*, según la cual la obra de arte es lo *socialmente reconocido*, aceptando que toda sociedad tiene su propio desarrollo artístico y que por lo mismo, asume sus propios valores, de los que dota a sus objetos y obras de arte. Debido a ello, para Aumont, el arte aparece como una institución social muy variable históricamente, que tiene por función conferir el *status aurático* de obra de arte a ciertas producciones materiales.

Aumont cita a Richard Wollheim para dar una definición empírica:

el arte es un campo de producciones humanas comparable al lenguaje, que tiene, como el lenguaje, un valor simbolizador y como él una “vida” propia, tanto desde el punto de vista del artista como desde el punto de vista del espectador. Resulta de ello

que hay desde luego, intenciones artísticas y que el arte exige un aprendizaje (Ibíd.: 318-319)

Finalmente, para cerrar su reflexión sobre el arte, Aumont señala que

el arte responde a una necesidad de las sociedades, inicialmente ligada a la necesidad religiosa, a lo sagrado, pero siempre ligada a un deseo “de superar” la condición humana de acceder a una experiencia, a un conocimiento, de orden trascendente (Ibíd.).

Los puntos de vista de Aumont, al mismo tiempo que tocan muchos aspectos importantes y trascendentes del fenómeno artístico, demuestran lo abiertas que pueden ser estas definiciones, así como lo limitadas que están ante el rápido desarrollo del fenómeno mismo.

Con la intención de cerrar este proceso hacia una definición final de arte es conveniente regresar a Juan Acha, quien ante el amplio panorama que se presenta, advierte la existencia de cinco falacias sobre el arte y que, según él, han sido convertidas equivocadamente en axiomas:

- a) Arte es belleza, con lo cual se confunde ésta con lo bonito y azucarado
- b) Arte es entretenimiento.
- c) Arte es sentimiento, con lo que se refiere al sentimentalismo
- d) Arte es representación fiel a la realidad, con lo que se insiste en la minucia fotográfica y en el lugar común visual
- e) Arte es religión, con lo que se hacen funcionar supersticiones y pretendidos milagros que nunca llegan (1988: 30)

Evidentemente, estos axiomas deben verse con toda la distancia que el caso requiere y Acha lo reafirma con un pensamiento al respecto:

Lo importante es ver a las artes como procesos históricos que se desarrollan a un tiempo y un lugar concretos y no concebirlas tras la consecución de conceptos determinados, absolutos y definitivos (Ibíd.: 58)

Al final de estos razonamientos sobre el concepto del *arte* se puede concluir que sin duda se trata de un concepto complejo y que la evolución de la forma misma todavía lo ha complicado más debido, principalmente a los grandes cambios estructurales que ha sufrido y que han provocado, al mismo tiempo, el surgimiento de nuevas formas.

No obstante estos cambios, el arte es y seguirá siendo una forma de manifestarse del hombre para expresar sus más personales deseos e inquietudes que adquieren cuerpo, físico o no, en las más diversas formas artísticas, siendo una de ellas, por supuesto, el cine.

4.2.1. El arte como proceso comunicativo.

Si existe una aseveración que podría funcionar como buen inicio para este apartado es la que expresan Alberto Carrere y José Saborit en las primeras páginas de su libro *Retórica de la pintura* (Cátedra, Madrid. 2000) para referirse al proceso comunicativo del arte, y al que ellos designan como

proceso de *realización*: “El arte es comunicación, por lo tanto, todas las formas de arte son comunicación” (2000: 25)

Dicho proceso comunicativo se basa en la relación entre los tres elementos fundamentales: primero, el artista, que concibe y crea una obra de arte; segundo la obra misma, que tiene sus propios valores intrínsecos, y, por último, el receptor, quien contempla y aprecia la obra de arte. Esta relación implica, por supuesto, el *placer estético*, determinado tanto como por el creador como por quien contempla la obra.

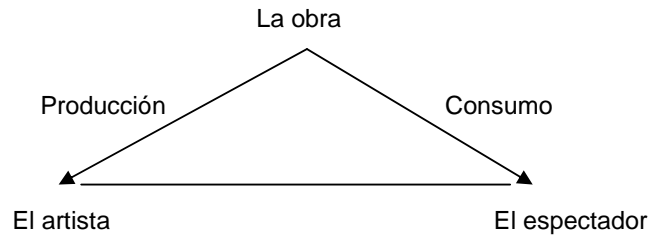
Ya antes, Omar Calabrese se refería al *placer estético*, como el punto donde se conectaban estos tres elementos en lo que llamaba “el estudio sistemático de la conciencia estética”, que es donde se deben de tomar en cuenta, tanto la conciencia del artista como la del receptor (llamado también fruidor, “el que disfruta”), y ambas conciencias en la relación que se establece con el objeto de arte y por último, la relación que existe también entre dichas conciencias y otras formas de conciencia del mundo exterior e interior.

De esta manera, el placer estético está conformado por la suma de las virtudes que poseen los elementos propios del objeto artístico, más la suma de los valores culturales, sociales, e ideológicos, tanto del creador como del espectador, Valores que funcionan en combinación cuando se contempla una obra artística.

Otra visión, quizás más práctica sobre el mismo fenómeno, es la de Óscar Olea, quien destaca, más que a los actores del proceso, a las operaciones comunicativas que ocurren en el mismo: la *emisión*, *transmisión* y *recepción*, refiriéndose a ellas como las partes del proceso de producción artística con los nombres de *creación*, *producción* y *contemplación*, esto “con objeto de distinguir al fenómeno artístico de otros campos de la comunicación, limítrofes con la experiencia cotidiana, no estética” (1998: 53).

De cualquier manera, para que este proceso pueda ser llamado *placer estético* o *realización*, como se prefiera, es importante señalar que dicha relación entre las diferentes etapas del mismo se da por medio de la percepción, ya sea visual, auditiva, táctil o combinada. De hecho, debe afirmarse que sin la percepción no existe comunicación. Todo lo que se ve o se escucha, es a través de la percepción, que logra establecer un sistema de comunicación en el que se observa una obra de arte que fue concebida por alguien que quiere transmitir algo y que gracias a ella, el espectador se convierte en un participante activo de dicho proceso.

No obstante, a esta visión estructural fundamental, se pueden agregar elementos que sin alejarse de las mismas bases, aportan una visión conceptual más completa. Una aproximación de dichas características es la que elabora James Monaco en lo que denomina el triángulo de la experiencia estética y el cual plantea en el siguiente esquema:



(Mónaco,1977:11)

Donde “el examen de la relación entre el artista y la obra (además de las mencionadas relaciones de comunicación a partir de la percepción) conlleva teorías de la producción de arte, mientras que en la relación entre la obra y el espectador proporciona las teorías de consumo” (Ibíd).

Para Monaco, además, se plantean dentro de estas relaciones, algunas determinantes fundamentales en el funcionamiento de dicha experiencia:

- El determinante político: que define la relación de la obra con la sociedad que la nutre.
- El determinante técnico, que gobierna el lenguaje del arte, trátase del discurso que se trate
- Y, el determinante psicológico que establece la manera en que la obra es aceptada por la sensibilidad de espectador (Ibíd.: 12)

Tales determinantes, en ocasiones, afectan el desempeño del artista o creador, en otras tienen que ver más, con el espectador o el receptor, y, por último, no se deben olvidar a las que afectan directamente a la obra artística.

Aunque siempre se tratará de generalizar sobre los principales pasos del proceso comunicativo del arte, en algún momento, irremediablemente se tendrá que acudir a la particularizar sobre cada uno de los elementos que constituyen dicho proceso.

Así, el artista, al dar forma a sus emociones no comunica el sentido que dio origen a tales obras, sino un cierto significado de las vivencias que se han materializado en el objeto artístico, el cual es el medio físico que hace posible el fenómeno de la comunicación. Cuando el público reciba el mensaje, rescatará primero el significado y después le conferirá sentido, que de ninguna manera será idéntico al del artista (ya que es incomunicable) sino el suyo propio y se aproximará al sentido del artista sólo en la medida en que exista una alta afinidad estructural entre ambos (Olea, 1999: 136)

De esta manera, se puede observar el proceso afirmando que toda obra de arte es un mensaje, y que como tal, posee una cierta significación. Sin embargo, dicho mensaje tiene la característica fundamental que señala que no se trata de un mensaje de tipo común lenguaje hablado o escrito, sino que se trata de *mensaje artístico*, por lo que la posible significación cambia completamente, pues en este caso “no tiene implicación alguna en relación con el contenido, tema, narración o influencia ideológica implícita en la obra de arte” (Olea, 1998: 138), por lo que es necesario calcular la probabilidad de que a partir del sistema de comunicación utilizado, el receptor sea capaz, o no, de recuperar el *significado* y el sentido *original* del mensaje.

4.2.1.1. El artista

El artista es, como se ha visto, protagonista fundamental del proceso de realización, es quien genera el mensaje, en este caso, la obra de arte, y es, al mismo tiempo, poseedor de características particulares y excepcionales, además de dominar ciertas técnicas y herramientas para crear un objeto al que a su vez le transmitirá sus propias características, lo que lo convertirá en único y diferente al resto de otros similares.

Por supuesto, el artista, a pesar de crear a partir de su propia concepción, es un personaje que está influenciado por un contexto y una visión del mundo, formada a través de su experiencia, tanto intelectual como ideológica, social y, evidentemente, artística y estética.

Aparentemente, el artista provee a su obra de ciertos valores, mismos que querrá transmitir a sus semejantes. Para que estos sean comprendidos, entre dichos valores, es probable que incluya en la obra cierta significación. No obstante, el artista, pocas veces tiene la posibilidad de comprobar cuánto de su mensaje fue descifrado y comprendido finalmente por el espectador, es por eso que cualquier análisis a partir de la concepción del artista quedará truncado si no se completa el triángulo del proceso comunicativo.

Por esa razón, es importante tener presentes las características del proceso creativo para entender el proceso comunicativo. En el artista existen dos factores que hacen de éste un ser fuera de lo común: la expresión y el estilo.

4.2.1.1.1. La expresión:

Según Mitry, "Hegel señalaba que la finalidad del arte es emocionar y no comunicar pensamientos" (1978: 15). No son pocos los autores que han dedicado muchas líneas a este tema y es que la cita de Hegel trae a colación la pregunta sobre lo que debe comunicar el arte, o bien cómo debe manejarse la significación del mismo, en otras palabras, ¿qué tanto de lo que contenía el mensaje original llega finalmente al espectador?

Mitry, tomando la cita de Hegel, afirma que el cine es arte porque pretende expresar los sentimientos, ideas e inquietudes de un creador y, sobre todo, porque intenta transmitirlos a sus semejantes, por lo tanto, todo hecho estético es expresión (1978: 20) .

La libertad de expresión es la característica y fundamento creativo del arte, por lo mismo, debe comprenderse que el arte no *significa* de la misma manera que el lenguaje, es decir, con una precisión encontrada en el mensaje escrito o hablado. Los artistas dependen, en primer lugar, de los lenguajes propios de los medios que estén manejando y, en segundo, dependen de su libertad personal expresiva que, además, entre un artista y otro.

Y es que los procesos de significación y expresividad se han convertido en una gran problemática para las artes, y en específico, para las formas

contemporáneas. La innegable transformación y evolución de las estructuras artísticas ha sacado a la luz discusiones que antiguamente simplemente no se tenían en consideración, o bien no eran relevantes en las formas más tradicionales.

Las nuevas formas artísticas, con todas sus licencias creativas, asumidas o no por el espectador, han eliminado muchas de las antiguas asociaciones entre los participantes principales del proceso comunicativo. En este contexto, el artista cada vez recurre más a esa libertad creativa sin tener la misma consideración y displicencia hacia su complemento directo, el receptor de su obra.

Es esta débil relación la que permite afirmar que las nuevas formas artísticas han transformado la manera de significar y sobre todo de interpretar una obra, por lo tanto, es necesario revalorar el concepto de expresión, colocándolo, en muchas de las ocasiones, en un plano superior al de la significación.

En realidad es muy difícil saber si el artista realmente está preocupado por transmitir ideas y pensamientos concretos que deban ser comprendidos exactamente en el mismo sentido en que fueron construidos, o bien si lo que desea es encontrar la mejor manera de expresar sus ideas tal y como le parezca, sin preocuparse realmente por la significación en estas nuevas formas estéticas.

Según el compositor Pierre Boulez, muchas de las obras de arte son cuestionadas por el hecho de no saber lo que realmente quieren expresar. Para él, la mayor parte de las veces (por lo menos en la música) la respuesta es sencilla: "¡nada!". Y es que Boulez argumenta que no se desea expresar nada, sino un "yo mismo", es decir, el artista.

Sobre estos aspectos de la creación, es importante darse cuenta que para un artista no es fácil tratar de ser consciente de lo que quiere expresar, ya que primero le viene el sentimiento que el pensamiento. En general, durante la composición de una obra, el artista va creando según sus propio instinto, que posteriormente se transforma en estilo, pero ni uno ni otro le proveen exactamente del sentido, ni original ni final de la obra en cuestión.

Sin duda, son innumerables las influencias que llegan a un artista, su situación existencial, familiar, social, cultural, además dependiendo del momento temporal en el que se encuentre, surgirá la obra que reflejará específicamente dicha situación. De lo que puede no haber duda es del deseo del artista por expresar *algo*. Boulez lo plantea de la siguiente manera:

Lo que se llama temperamento, personalidad, ¿es responsable del estilo por el cual transmito lo que deseo expresar? ¿Soy consciente de lo que quiero "expresar" y si tengo intención de expresar algo, tiene que ser definido antes de ser descrito? ¿debo partir con un fin delimitado o tengo tiempo de encontrar en el camino lo que se volverá retrospectivamente el móvil de mi búsqueda y le dará un sentido? (1981: 60).

Algo que parece evidente en el artista contemporáneo es que como cualquier otro artista, pretende expresarse, con ello, evidentemente, no busca una

respuesta inmediata. Este artista comunica, pero más que significación y sentido, comunica sentimientos e ideas que son mucho más personales e internas, producto de experiencias de vida. Estos aspectos abren las perspectivas temáticas a la obra del artista contemporáneo quien ha dejado de lado la forma directa en sus intenciones comunicativas.

Le ocurre al compositor encontrarse en periodos de conquista, de descubrimiento: su preocupación esencial: explotar nuevas posibilidades en todos los dominios de su actividad, lo llevará a producir obras más “caóticas”; Son en general, obras de reflexión, de las que se tiene una profunda necesidad para poder ejercitar la propia vitalidad interior (Ibíd.: 63)

Boulez se refiere al compositor, pues ésa es su especialidad, sin embargo, es el mismo caso que ocurre con cualquier artista que utiliza las formas expresivas en el arte. Por esa razón, acentúa una contradicción específica de la forma musical: por un lado, la comunicación desempeña un papel muy importante en la música, pues ésta es irreversible en el tiempo, y por otro, que “el músico sólo llega a la *idea* de música mediante la música” ya que “la ‘no significación’ de la música es, irremediamente, nuestra fuerza específica” (Ibíd.: 65)

Lo que hace Boulez es defender la “no significación”, como característica particular, que permite validar esta forma de expresión:

Todo ocurre como si la “no significación” musical fastidiara a la mayoría de los comentaristas y como si para validar este medio de expresión fuera absolutamente necesario darle un fin determinado, sin lo cual resultaría inútil para la sociedad y sólo mereciera llamarse “arte de recreación”, nombre con el que se la ha disfrazado. Es indispensable repetirlo: la música no podría tomar a su cargo la exposición de ideas racionales; no soporta ninguna, o las soporta todas sin discriminación. (...) Como la comunicación de las ideas es irreducible a los poderes de la música, no ensayaremos esta coartada para encontrar un sentido y una necesidad al pensamiento musical, y rechazamos de antemano todos los argumentos que se nos quieran oponer en este terreno (1981: 65-66)

De lo que se puede inferir que las características que hasta hace tiempo eran exclusivas y particulares del lenguaje musical, como su temporalidad y su “no significación”, ahora se extienden a otras formas de arte. Y éste es, precisamente, el caso del cine experimental de vanguardia, donde ya en varias ocasiones se ha manifestado que sus principales influencias provienen de la música y la pintura contemporáneas. Por lo mismo, no es difícil considerar la posibilidad de que de la misma manera, herede sus mismas intenciones en cuanto a la comunicación, sin preocuparse tanto por la significación, apegándose más hacia un proceso meramente expresivo, donde *lo que se dice* es menos importante que el *cómo se dice*.

4.3.1.1.2. El estilo.

Como consecuencia, si algo caracteriza al artista contemporáneo es su individualidad, que lo vuelve único de entre un grupo de iguales que ejercen la misma actividad que él. El artista posee habilidades especiales como su talento o inclusive, lo que puede llegar a considerarse como *genialidad*. De estas características surge lo que se conoce como estilo.

También es posible agregar a estas habilidades la originalidad, la creatividad y la complejidad, que para Carrera y Sabori, son valores que reafirman esa *genialidad* propia del artista. Todos ellos, sumados, constituyen lo que se conoce como los rasgos de autoría (el estilo, la firma) que distinguen a un autor de otro y que lo hacen trascender la historia (2000: 37).

No obstante, para Aumont

La noción de estilo no es por otra parte sencilla, puesto que puede remitir a dos realidades semicontradictorias:

- la del individuo: "el estilo del hombre"; en este sentido es, por ejemplo, como lo entiende Roland Barthes, al oponer en *Le Deg're zéro de l'écriture* el nivel individual del estilo al de la escritura; y en este sentido también es como lo entienden muchas expresiones del lenguaje corriente.
- La de grupo; el estilo se define entonces como caracterizador de un período o una escuela, como en el "estilo barroco". (1992: 303)

De esta manera ambas definiciones están interrelacionadas al traducir la elección que un individuo ha hecho con respecto a su obra e insertarla a un estilo constituido como marca de un grupo o de una época, ciertamente transformándolo en diversos niveles.

El estilo que un artista impone afecta a toda la obra, no sólo a sus partes, y cuando un artista impone su estilo, que, como propio, éste será al mismo tiempo, nuevo. Puede decirse que entre más nuevo es el estilo, más expresivo es, ya que todo se resume en una búsqueda individual y con originalidad.

En consecuencia, este fenómeno se acentúa todavía más en las obras de arte contemporáneas. Aumont señala que la obra expresiva es la que llama más la atención porque no se parece a nada conocido, porque innova, porque visiblemente inventa. "Y la innovación formal, en la historia de las artes, ha intervenido siempre en un cierto contexto estilístico, en relación con el cual ha producido una ruptura (Ibíd. 306)".

Para esta ruptura, en ocasiones tan innovadora, Aumont señala que "La obra expresiva es, muy a menudo, la que sorprende por el frescor de su trabajo formal, a costa de lo que aparece como deformación" (Ibíd.: 306). Claro está que dicha deformación no tiene ninguna acepción peyorativa, sino simplemente la comparación natural con la forma con la que se le compara, por lo que resulta que un estilo expresivo es un estilo que conlleva una cierta deformación de la obra.

La expresividad se origina así, acaso fundamentalmente, en la deformación. Pero lo que dice este examen, por rápido que sea, de la noción de "deformación", es, una vez más, que la expresividad tiene dos aspectos.

- un aspecto histórico, ligado a la vida de los estilos, a su deterioro, a su sucesión por desplazamiento, acentuaciones, transformaciones sucesivas (y deformación, pero relativa).
- Un aspecto a-histórico, puesto que ciertos elementos, ciertos contrastes, ciertos valores, parecen conservar su potencial expresivo a través de todas sus activaciones históricas (Ibíd.: 307-309)

Sobre la parte complementaria del concepto de estilo, Aumont señala que estas individualizaciones, representan muy bien lo que ocurre cuando tales visiones se colectivizan en individuos de ideas comunes para lograr un estilo colectivo, que se opondrá a un estilo previo para combatirlo e incluso desaparecerlo y termina señalando que el estilo también se define en relación con cierto tratamiento de la materia, con un gusto por ciertas formas o ciertos colores, como por ejemplo, el uso de la luz, tanto en la historia de la pintura como de la fotografía, cine y video.

En el caso del arte contemporáneo, al artista marca una cierta evolución en los campos de la expresión y el estilo, dado que sus experiencias en los últimos tiempos han expandido su panorama creativo. Actualmente debe de hablarse de tendencias que hasta hace poco no estaban en la mente de los artistas. Cambios fundamentales han ocurrido y el arte contemporáneo ha tenido que ir adaptando las nuevas formas de discurso a los diferentes lenguajes artísticos.

4.2.1.1.3 La ideología.

En cuanto a la creación de un estilo particular, se puede decir que éste siempre es afectado por una cierta ideología, que intervendrá sobre el *status* que el artista tiene y desarrolla dentro de cierto contexto. Este último está dado en el marco de lo social, lo político y lo cultural, ubicados dentro de un cierto periodo histórico. Así el compositor, el pintor, el cineasta, son influidos por una época que condiciona su trabajo y, por supuesto, su ideología, la que incluirá inevitablemente en su obra.

El artista cuando inicia un acto creativo, está rodeado de una gran cantidad de convenciones establecidas, culturales, estéticas y prácticas. Todo lo que lo rodea se convierte en un sistema de referencia para su obra. La obra, resultado de tal proceso, está ligada a cierta época, como lo está a todas las obras que nacieron en el mismo período, y se convierte así en un representante que hizo funcionar y desató dichas convenciones.

Boulez señala, que la otra parte que constituye el “genio” o el talento consiste, precisamente, en sentir del modo más agudo estas funciones que ligan al artista a su propia sociedad y tiempo (1981: 44). Por lo tanto, el dispositivo de la comunicación en el arte se define por sus efectos ideológicos. La función ideológica interviene tanto en la concepción y creación de la obra como en la contemplación. El dispositivo, de alguna manera se convierte en una forma de transmisión de ideología y de manera de representar al mundo que va de una clase social a otra.

4.2.1.2. El espectador.

El espectador es quien al final del proceso artístico-comunicativo disfruta el placer que proporciona una obra de arte, gracias a la posibilidad de descifrar el significado del mensaje artístico. Esta posibilidad de descifrar dicho mensaje

artístico, sin embargo, puede encontrar varias dificultades, según sea el tipo de mensaje transmitido en la obra. Al respecto Olea señala que:

Siempre la probabilidad de descifrar un significado cualquiera podrá ser mayor a cero, *pero siempre menor que uno* en función del grado de *interferencia* que inevitablemente existe en todo proceso informacional. Todo lo cual significa que siempre existirá una pérdida de significado original (1998: 31).

De esta manera, no siempre es fácil descifrar un mensaje artístico. A partir de la percepción y de que el espectador esté capacitado para recibir el mensaje se deben considerar otros factores como las particularidades que toda obra de arte tiene y que la hacen diferente de otras formas parecidas. Al final de cuentas, lo importante es tratar de encontrar las afinidades que existen entre el artista creador y el receptor, porque a mayor cantidad de factores comunes, mayor será la posibilidad para el receptor de poder descifrar el significado de la obra y, finalmente obtener un cierto sentido. Por ejemplo, si se trata de una obra literaria, es condición fundamental, para poder disfrutar de la misma, conocer el idioma en el que está escrita, aunque en ocasiones eso no es suficiente, ya que se requiere dominarlo y hasta poseer un cierto nivel de técnica literaria.

En consecuencia, las diferencias entre los seres humanos, ya sean sociales, culturales, ideológicas, hacen difícil que el placer estético propuesto por el artista sea alcanzado por el gusto del espectador, lo que quiere decir, en otras palabras, que si no puede encontrar el placer estético al momento de descifrar el significado de una obra, difícilmente encontrará el sentido de la misma, y mucho menos, el original.

En el arte, el mensaje se recibe por medio de los sentidos que posee el receptor, es decir si no hay percepción, no hay comunicación. La percepción permite al hombre comprender su entorno junto con los elementos que le rodean y, consecuentemente acceder a la comunicación. De acuerdo a las teorías de la percepción, el espectador puede llegar a reconocer la intención que el artista tuvo al momento de crear o producir un mensaje estético, lo que permite al espectador hacer el mismo recorrido, para encontrar el sentido significativo e interpretativo de la obra.

En la misma línea de encontrar sentido al mensaje artístico, es necesario reconocer que el receptor debe ser, idealmente, al igual que el artista, un ser sensible al sentido estético de las artes. Sin embargo, como lo señala Acha, “el hombre no es sensible a todo, algunos son sensibles a las artes y otros no, todos poseemos un gusto y una sensibilidad, pero muy pocos se acercan a las artes” (1988: 32). La sensibilidad depende de muchos factores naturales de desarrollo intelectual, así como cultural, y muchos espectadores no logran descifrar el significado de las obras de artes justamente por carecer de dichos factores, o mejor dicho, no haberlos desarrollado. Tal forma y desarrollo de dicha sensibilidad afectará directamente a otros elementos como el gusto, lo que, finalmente, llevará a un placer o displacer en la contemplación y apreciación de una obra artística, lo que traslada al problema directamente de lo artístico hacia lo estético.

En consecuencia, cultivar el sentido estético obliga a desarrollar una cultura estética que a la vez fomente la sensibilidad y que, finalmente, permita alcanzar el gusto por las diferentes formas arte, y donde todo llevará a encontrar, más fácilmente, el significado y el sentido de las mismas. Ya que como lo apunta Acha, no se trata más que de una labor complementaria:

La sensibilidad nos es indispensable para complementar o reemplazar a la razón, facultad igualmente indispensable para el hombre.

Al final, el ideal buscado por la cultura estética es la transformación, por medio de la información y la educación para convertir al consumo estético, emocional y valorativo, espontáneo e inevitable en el hombre en artístico (Ibíd.: 23-33)

Es así que en lo que se refiere al arte contemporáneo, y particularmente, en formas de difícil acceso, como el cine experimental, es poco probable que exista una gran cantidad de espectadores sensibles a este género dado que la cultura estética para este tipo de manifestación artística no ha sido desarrollada, tarea que, por supuesto, es urgente desarrollar.

4.2.1.2.1 El gusto.

Según Pierre Boulez, es el gusto, la sensibilidad, lo que le da al oyente el sentimiento que le permitirá captar las ideas propuestas por el artista. El gusto, al igual que la ideología está constituido por diversos elementos socioculturales que lo afectan desde el origen de la obra hasta la percepción final por parte del espectador.

Para Boulez, el gusto, ciertamente, tiene constantes formales, fuertemente caracterizadas que dependen, ante todo, de las reacciones comunes de todo ser frente al mundo y a los puntos de similitud en que coinciden todas las formas de la sociedad. Estas constantes, funcionando de manera colectiva, sirven para crear, precisamente, el gusto colectivo por obras del pasado, que han trascendido, de una u otra manera, la prueba del tiempo.

Cuando dichas constantes no están debidamente planificadas y coordinadas con el contexto sociocultural, es posible que el gusto se vea atrofiado. Como señala Boulez: “El gusto es pues, una categoría irracional que implica elementos racionales (1981: 42)

Sobre el tema, ciertamente complejo, Umberto Eco se expresa así del fenómeno:

Enfermedades sociales como el conformismo o la hetero-dirección, el gregarismo y la masificación, son precisamente fruto de una adquisición pasiva de normas de comprensión y juicio que se identifican con la “buena forma” tanto en moral como en política, en dietética como en campo de la moda, a nivel de gustos estéticos o de principios pedagógicos (1992: 187).

En otras palabras, el gusto es algo natural, propio del hombre, y como tal, su aplicación y uso resulta fácil ante la contemplación y percepción de cualquier obra de arte. Sin embargo, como toda categoría estética, éste puede educarse y desarrollarse. Es imposible aislar al gusto de ciertos conocimientos ya que

depende de ellos, pues el contemplar una obra con una mayor cantidad de información permitirá una mayor satisfacción.

El gusto, por supuesto, ha cambiado y evolucionado con los años, así como por los cambios de estilos propuestos por los artistas. Por ejemplo, durante muchos años, el gusto musical estuvo regido por el sistema tonal clásico que indicaba cómo eran las formas adecuadas y hasta sensibles de “gustar” un determinado género musical. Por supuesto, el espectador no sólo estaba adaptado a la tonalidad, sino a la rítmica y a la métrica del mismo. Al cambio de las formas y los estilos, como la atonalidad y el serialismo, el gusto ha tenido que adaptarse a estas nuevas formas. Desde luego, esto no resulta tan fácil para todo el mundo y el espectador no preparado para un cambio de esas dimensiones puede resultar desconcertante.

El musicólogo Gino Stefani insiste en que todos entendemos el lenguaje musical tradicional aunque no hayamos estudiado la teoría que trata de traducirlo y sistematizarlo; por lo que “todos nosotros estamos *cultivados* para la música tradicional aunque no estemos *alfabetizados*, es decir, no sepamos leer ni escribir música (en De Arcos, 2006:108)

Así, un estilo nuevo puede encontrar dificultades para poder integrarse al gusto popular o general. Los más diversos factores afectan a la percepción y, como consecuencia, al gusto.

El compositor Igor Stravinsky es categórico en este sentido y señala acerca de la consolidación de un gusto “masificado”:

Sobresaturados de sonidos, las gentes caen en una suerte de embrutecimiento que les quita toda facultad de discernimiento y les vuelve indiferentes a la calidad misma de la música que se les sirve (en De Arcos: 99)

De esta manera, regresamos al principio, el gusto de ninguna manera es, ni debe ser, universal ni único, ya que representa un nivel de aceptación variable que responde a ciertas condiciones por parte del espectador. Dicha aceptación, cuando todas las reglas ideológicas, socioculturales, etc. lo permitan, será plena y el placer experimentado por el espectador será total y satisfactorio.

María de Arcos hace una interesante referencia citando a Fischerman, quien apunta que el problema por el gusto de la música atonal es que éste está reducido solamente a los círculos especializados que comprenden este tipo de música, situación que no ocurre con otras formas artísticas como la literatura o el teatro:

Podría imaginarse que un oyente potencial, buen lector de Kafka y García Márquez, capaz de disfrutar con una apuesta teatral de Tadeusz Cantor o con una película de Godard o de Tarkovski, en el momento de escuchar música elige obras del pasado o expresiones de música popular de autor con cierto grado de estilización en su lenguaje (1998: 132 en De Arcos, 2006: 113).

Lo interesante para este trabajo es que si Fischerman plantea la incompreensión de la música atonal comparándola con un cine como el de Godard o Tarkovski, donde existen todavía muchos rasgos de una estructura narrativa, es difícil imaginar siquiera el lugar que esta comparación tendría con respecto al cine

experimental de vanguardia, que la mayoría de las veces carece de estructura narrativa definida. Por lo mismo, Fischerman no debería sentirse tan mal ante tal situación.

4.2.1.2.2. La cultura estética.

En lo que se refiere a la preparación del espectador, Acha infiere que si bien la sensibilidad artística es algo natural, por ser una facultad única del hombre, también es posible mejorarla a partir de adquirir conocimientos y aplicarlos para entender mejor el fenómeno artístico.

La estética (y lo estético) al ser una disciplina de naturaleza humana se aprende, se cultiva y se desarrolla. Las cuestiones relativas a ella se van integrando a nuestros conocimientos para hacerlos más profundos y especializados, y de esta manera se encuentran propiedades estéticas en los objetos artísticos que en ocasiones, incluso, pueden no gustarnos ni ocasionarnos placer, pero, por lo menos, nos permiten reconocer su valor artístico.

La capacidad de desarrollar lo sensible, lo estético, presupone, de acuerdo a Acha, experiencias y esfuerzos por parte del individuo, y es que la relación con lo artístico está sostenida con un cuerpo de ideas, conocimientos y teorías en los que se refleja la historia, la cultura y la sociedad.

El conocimiento, la comprensión y sensación de una obra artística, sin importar de qué tipo sea, tendrá que ver directamente con la capacidad estética de aplicar todos estos valores, tanto en la elaboración como en la contemplación. Los valores artísticos de una obra vendrán dados por el momento histórico, social, cultural y hasta ideológico o político que conlleva el objeto, apelando a la sensibilidad de los individuos, pero también a su cerebro. De esta manera, la cultura estética se va desarrollando ya no sólo individualmente, sino colectiva.

A través de la cultura estética se puede comprender el proceso creativo de las artes, sus relaciones internas, además de las relaciones que pueden existir entre las artes mismas. Esta cultura comienza con el individuo pero se desarrolla con el aprendizaje, que puede ir desde aprender a comunicarse, hasta desarrollar las capacidades creativas y artísticas. El hombre aprende a estructurar ideas y conceptos influido por lo que está alrededor de él, su cultura, su momento histórico, e incluso o la ideología dominante.

4.2.1.3. El objeto de arte

El complemento estructural del proceso comunicativo del arte es el objeto artístico, la obra de arte. Este objeto es donde, por un lado, el del artista, se depositan todas las expectativas, ideología, técnica, etc., para que, por el otro extremo, el del receptor, sean recibidas, y en su caso, sean decodificadas todas estas características, para al final, lograr el llamado placer estético.

Sin embargo, se puede precisar que aunque en la mayoría de las veces dicho objeto realmente existe y ocupa un lugar y un espacio, tal y como ocurre en la escultura, la pintura y la fotografía, también en ocasiones se encuentra que ese objeto es intangible y sólo existe en el factor tiempo, donde se permite su desenvolvimiento, como es el caso de la literatura o la música, y, finalmente, cuando ese objeto necesita de ambos factores (espacio y tiempo) para existir, entonces se está hablando del teatro, y, por supuesto, del cine.

El arte, como fenómeno cultural, irremediamente al paso del tiempo, ha sufrido grandes e importantes transformaciones, desde aquellas primeras manifestaciones que coexistieron en el mundo antiguo y que en dicho contexto se reconoció su división en siete formas básicas: historia, poesía, comedia, tragedia, música, danza y astronomía. Algunas de estas formas han mudado de campo y ahora, más bien, son ramas de la ciencia (la astronomía) o de la humanística (como la historia). El resto, han permanecido como formas de arte, pero han evolucionado y en algunas ocasiones, fusionado para crear formas nuevas, como por ejemplo, la comedia y la tragedia, que ahora son ramas del drama y junto con la poesía, constituyen categorías del arte literario. Finalmente, otras han seguido su propia evolución dentro del mismo campo del arte, como la música y la danza.

Al mismo tiempo y con una influencia similar, se da una gran separación entre las artes a partir de los conceptos de lo *utilitario* y lo *decorativo*, y en consecuencia, la distinción entre el artista y el artesano.

A partir de estos dos postulados básicos, las artes se consolidaron y formaron lo que hasta nuestros días se conoce como las *bellas artes*, mismas que se pueden dividir en tres grupos:

Artes del espacio Artes del tiempo Artes espacio-temporales.

Pintura	Literatura	Teatro
Escultura	Música	Danza
<u>Arquitectura</u>		

La evolución de las artes se ha dado a partir de recursos tecnológicos, nuevos materiales de trabajo, aparición de herramientas, y procedimientos revolucionarios, dando como resultado nuevas formas artísticas como la fotografía y el cine que vinieron a ampliar todavía más el panorama. En particular, el cine tomó elementos de las formas artísticas ya existentes y las integró a su propio discurso para llegar a convertirse en la más importante de las formas espacio-temporales, la más completa y la más compleja. La inclusión de estas nuevas formas da como resultado un esquema ampliado que puede quedar de la siguiente manera:

Artes del espacioArtes del tiempoArtes espacio
temporales.

Pintura	Literatura	Teatro
Escultura	Música	Danza
Arquitectura		
<i>Agregando técnicas especializas:</i>		
Fotografía	Guión	Cine

Todas estas formas artísticas producen, con diferentes estructuras, un tipo de *obra de arte*.

Para Jacques Aumont la definición precisa de obra de arte es difícil de alcanzar debido a que los límites y área de extensión se escapan fácilmente en lo complejo de establecer tales factores, sin embargo, el teórico recurre a lo que él llama la definición *institucional* del arte para señalar que "*obra de arte* es lo socialmente reconocido como tal, al menos en el interior de un ambiente especializado, cualesquiera que sea" (1992: 321).

Jean Mitry, por su parte, proporciona su visión particular:

El punto de partida consiste en delimitar entre las obras del genio humano precisamente aquellas que pueden ser definidas como "obras de arte". No se puede actuar sino con arbitrariedad pero, si es verdad que toda obra de arte, o que el propio arte, no son y no pueden ser sino arbitrarios, ¿cómo el hecho de juzgarlas, de clasificarlas, puede dejar de serlo? Al menos en este acto existe cierta objetividad posible.

La única objetividad posible a partir de y según la cual se puede juzgar la obra de arte, es, pues, esa participación que requiere y que precisamente hace que un objeto sea obra de arte (1978: 19).

Y, finalmente, Schiller plantea los primeros principios de la finalidad de la obra de arte:

En una forma de arte verdaderamente bella, el contenido no debe ser nada y la forma, todo (...) el verdadero secreto del gran artista consiste en esto: borra la naturaleza mediante la forma (en Mitry, 1978: 15).

Puede verse que definir a la obra de arte es complejo y algo abstracto, sin embargo, para mantener cierta coherencia, por lo menos, se puede afirmar que la obra de arte como tal, debe ser, incluso, más perfecta que la realidad que la provoca, es decir, se trata de una estilización de lo real: "La obra de arte es necesariamente creadora de formas que prolongan, traducen o transponen a las que las han inspirados y a las que siempre reemplazan" (Ibíd.: 19).

Por lo tanto, para el espectador común, comprender cuáles son las características y los límites que tiene una obra de arte se convierte, en una tarea sumamente compleja, incluso cuando dichos elementos se infieren del contexto, es decir, *una obra de arte es aquel objeto que está en una galería o un museo*, lo cual determina su valor. De esta manera, se vuelve a caer en la premisa que indica que la valoración y la existencia de una obra de arte están dadas por una institución social y cultural, que le otorga tal distinción, con lo

que al mismo tiempo adquiere un valor social y mercantil, siendo ambas circunstancias inseparables.

La situación del objeto de arte entonces, dependerá, en mucho, del grado de sensibilidad y del acuerdo, entre otras cosas, entre el artista y su espectador. Es por ello que también es importante determinar otros factores externos que afectan la concepción estética, entre éstos pueden considerarse los ideológicos e incluso los políticos, dado que al final, sin importar cuántos factores de este tipo el creador intentó involucrar, el resultado siempre tendrá una relevancia en varios contextos y dicha relevancia, a su vez, determinará el valor utilitario de la obra, además de su originalidad.

La originalidad, según Olea, es “la singularidad con respecto al tiempo que no tienen los demás hechos históricos” (1998: 35). Este factor dependerá de la comparación de la obra de arte con otras obras, aparentemente de las mismas características, incluyendo su complejidad.

Es así que en cierto nivel de la existencia del objeto artístico comienzan a jugar diferentes variables de valor: ¿Qué o quién determina que un objeto sea un “objeto de arte? ¿Qué es un objeto utilitario? ¿Dónde o cuándo ocurre la transición del objeto común a objeto artístico?

Según Gerard Genette, para que un objeto cualquiera sea considerado como artístico

Debe cumplir su función estética, establecida en dos puntos: 1) los “modos de existencia” de objetos y acontecimientos artísticos respecto de 2) el “ser arte” o como acabamos de decir, la *realización de su función* (en Carrere y Saborit, 2000: 69)

Lo que es cierto es que este objeto de arte puede tener diversos elementos que de alguna manera, contribuyen a ratificar su propio concepto de obra de arte.

Al final, el objeto artístico cumple con ciertos valores, reglas creativas de uso común entre objetos de sus mismas características que lo convierten en un objeto de arte, pero la “unicidad” o su carácter de único” será fundamental para distinguirlo de la generalidad, y esa característica o características “únicas” serán aprobadas o desaprobadas por los diferentes actores del proceso que complementa la creación, como son la recepción, la aceptación y la crítica. Por ejemplo, en cuanto al hecho cinematográfico Eisenstein señalaba:

El juicio crítico debe consistir en comparar y contrastar un hecho cinematográfico no con una idea, sino con otros hechos cinematográficos. Lo verdaderamente importante para tal fin es que todos ellos sean cuidadosamente investigados, lo más a fondo posible, y que representen en sus relaciones mutuas distintos niveles de desarrollo (en Acha, 1988: 57)

Carrere y Saborit, entienden esta originalidad de la obra de arte como un sobre *esfuerzo* de habilidades técnicas y cognitivas “en el límite creador del hombre, sea en el dominio de los códigos establecidos o en la capacidad de superarlos o negarlos” (2000: 67).

Sin duda el arte contemporáneo ha llevado todos estos principios a límites nunca antes contemplados, ya que desde el siglo XIX la visión sobre las formas fundamentales ha cambiado y se fue trasladando de lo semántico hacia lo sintáctico, es decir, de la figuración a la abstracción. Tal fenómeno, sostiene Acha, se inició con Cézanne (“Un cuadro no significa nada, únicamente colores”, manifestaba) y se consolidó con el cubismo y los abstraccionistas.

De hecho al perder importancia la figura, la ganó el color (...) Reiteremos: el plano semántico perdió vigencia, vale decir, perdieron vigencia las relaciones de la obra de arte con la realidad visible y la superficie pictórica ganó independencia (Ibíd.: 122)

Se llega al extremo de suprimir lo estético y lo extraartístico en los productos y con frecuencia lo artístico consiste, paradójicamente, en presentar, en lugares artísticos, obras no artísticas (los *ready made*) con la intención de incidir, cuestionar y renovar las ideas básicas que sostienen nuestros comportamientos artísticos. En otras palabras, los sectores progresistas de las artes arremetieron contra la sobrevaloración del objeto, propia de la sociedad de consumo y desistieron en los componentes sensitivos del objeto, con el fin de subrayar las acciones y los conceptos. Después de todo, las acciones son más humanas que los objetos, y los conceptos más que las formas (Acha, 1988: 62-63)

El último paso de este proceso se da cuando se pasa de lo sintáctico a lo pragmáticos donde

La razón realiza las operaciones teóricas durante la ejecución manual de la obra; estas operaciones tienen como trasfondo un cúmulo de conocimientos empíricos, fetichizaciones (falsa conciencia), ideas, ideaciones o ideales. También intervienen, desde luego, las actividades perceptivas de la lectura y la significación, del análisis y la combinación, de la interpretación y la valoración. (Ibíd.: 66)

Las artes, entonces, centran la producción en la dialéctica concepción-ejecución. En la actualidad ya no importa quien ejecuta la obra de arte, lo decisivo está en la concepción de la obra, quizás como una sobrevaloración del trabajo intelectual y el consecuente menosprecio del trabajo manual.

En la definición de objeto de arte se puede incluir la de Henri Bergson, definición que Jean Mitry considera como la mejor, Bergson dice:

Objeto de arte consiste en adormecer las potencias activas o, más bien, resistentes de nuestra personalidad, y en conducirnos así a un estado de docilidad perfecta en el que realizamos la idea que se nos sugiere, en el que simpatizamos con el sentimiento expresado (en Mitry Ibíd.: 10)

En la concepción o creación vemos un proceso lento y largo en el que intervienen la imaginación y la intuición, ambas asediadas por la avidez por enriquecer, ampliar o corregir las experiencias y los conocimientos artísticos, junto con sus ideales e ideologías. No se trata de una inmaculada concepción, como supone el individualismo actual, sino de la dialéctica (o problemática) del cumplimiento de los postulados en una tendencia artística elegida, por un lado, y la ruptura de los mismos, por otro.

Finalmente y en lo que concierne al cine experimental de vanguardia, cualquier película por el simple hecho de serlo, puede y debe ser considerada un objeto de arte, tanto por sus características inherentes al medio dentro del cual fue creado, en este caso el cine, como por el espacio en donde se difunde, por

ejemplo, una sala cinematográfica (o un museo, lugar aceptado para estos fines) se convierte en el marco ideal (como señalaba Genette) en tiempo y espacio para identificar dicho objeto de arte.

4.2.1.3.1. La significación.

Cuando dentro del arte involucramos conceptos como comunicación, lenguaje y otros relacionados, resulta difícil no considerar otro que es factor medular en todos ellos: la *significación*.

Todo mensaje comunicativo conlleva una cierta significación desde el momento en que fue concebido, creado y expresado, hasta el momento en que es percibido por el receptor para decodificarlo, y de alguna manera, interpretarlo. Si esto aplica para el lenguaje hablado, también aplica para el proceso artístico, donde, el mensaje es la obra de arte.

Para gran número de teóricos la significación en el arte es algo natural e inherente, donde la obra (como mensaje), es sólo uno de los componentes propios del proceso y que se complementa con el que crea esa obra y el que la aprecia, y para todos significa algo. Al respecto Mitry señala: “toda cosa, todo acontecimiento, todo individuo, tienen por sí mismo, por su simple presencia ‘en el mundo’ una cierta significación” (1978: 114)

Emile Benveniste hace eco de esto, aunque de forma más reservada:

El hombre entero es un signo, su pensamiento es un signo, su emoción es un signo. Pero a fin de cuentas estos signos, que son todos signos de otros, ¿de qué podrían ser signos que no fuera signo? Es preciso que en algún sitio admita el universo una diferencia entre el signo y los significados. Hace falta, pues, que todo signo sea tomado y comprendido en un sistema de signos. Ahí está la condición de la significancia (1971:41)

Dicha condición es fácil de distinguir en lo que sería el lenguaje hablado. En este tipo de lenguaje, por ejemplo, el discurso emitido es lo que se conoce como una manifestación de la enunciación. Dicha enunciación, como cualquier forma de expresión se efectúa en una instancia de discurso que emana de un emisor y que será recibida por un receptor que probablemente emitirá otra respuesta, pero en sentido opuesto.

Todo proceso de significación está regido por un código de entendimiento entre las partes que lo conforman. Por lo tanto, existe una regla esencial en el proceso, se trate de un signo verbal o visual: *sólo existe significación cuando el signo es susceptible de entendimiento*. (1971: 29)

El arte, en cuanto lenguaje y forma comunicativa, en sus principios fundamentales no es la excepción a este proceso. Fue Omar Calabrese quien realizó el recuento de este paralelismo en la significación entre el lenguaje hablado y el arte a través de los más diversos puntos de vista expresados por diversos teóricos a través de la historia y las ideas en el lenguaje del arte. En su recuento, Calabrese no deja lugar a dudas de que el arte es un lenguaje y como tal, contiene cierta significación. Aunque debe quedar claro que por la

cantidad y variedad de las visiones sobre el tema, es imposible encontrar un criterio unificado sobre el mismo.

Los puntos de vista encontrados van desde algunos muy radicales como el de Dorfles, quien nombra a la obra de arte “signo estético” y señala la cualidad de su valor como tal, pues en él se incorporan todos los valores específicos del mismo. En este caso, todos los valores contenidos en la obra serán parte del signo mismo, dado que la obra es el signo. Dorfles señala que con esta situación se mantiene la posición del arte como comunicación, pero aclara que se trata de *una especie especial de comunicación*, que “atañe únicamente a los valores y no a las afirmaciones o a los elementos verídicos, propios del discurso científico o lógico” (1963: 44).

La intención comunicativa de que el mensaje llegue tan claro como sea posible, representa una particularidad en lo que se refiere al proceso artístico, mismo que no puede ser equiparable al proceso de significación del lenguaje hablado. La significación artística, por su parte, ofrece no una, sino varias lecturas que son percibidas por el espectador. Se considera entonces que el lenguaje del arte, por su diversidad, puede provocar la existencia de varios tipos de signos, dependiendo, incluso, de la complejidad de la forma misma.

Por otra parte, Susanne Langer sostiene que el arte es simbólico pero de ninguna manera, discursivo, lo que lo aleja, irremediadamente, de su semejanza con el lenguaje hablado y lógico.

Para Jean Mitry, *sólo hay significación cuando el signo es susceptible de entendimiento*, se trate de un signo verbal o visual. Inclusive, aclara, que este entendimiento no implica ninguna traducción verbal inmediata, es inmediato en la medida en que es simplemente *lógico*.

Por su lado, Benveniste señala que

La imagen cuando significa, *significa otra cosa por entero distinta de lo que muestra*.

De este modo, la imagen significa lo que el signo puede significar. Pero en tanto que imagen, es decir en tanto que “representación”, por su naturaleza de imagen, no significa nada: *muestra, eso es todo*.

Mientras más se penetren en el mecanismo de la significación, mejor se verá que las cosas no significan en razón de su ser, sino en virtud de rasgos formales que las distinguen de las otras cosas de la misma clase que nos incumbe deslindar (1971: 30)

La discusión, como puede verse, tiene muchos matices, por lo que es prácticamente imposible llegar a una conclusión única. Asimismo, en el momento en el que uno se refiere al *lenguaje del arte* comienzan a surgir excepciones y precisiones que convierten a la significación en el arte en un proceso de construcción particular del medio utilizado y hasta de la obra, que difiere de lo directo que es el proceso cuando ocurre en el lenguaje hablado.

Y es que Benveniste plantea la dificultad de establecer un efectivo sistema de significación en las artes debido a la falta de una equivalencia entre los diferentes signos que conforman dichas artes (ya sean imágenes, notas

musicales, etc.) con los signos del lenguaje hablado (las letras, sílabas, frases, etc.).

Benveniste señala que la cuestión de la significación sigue vigente en el lenguaje del arte, sólo que la sintaxis de cada forma de arte se desarrolla de manera particular, pues ningún arte puede responder de la misma manera que las convenciones gramaticales del lenguaje. En lo particular, Benveniste plantea en la música, por ejemplo, debido a sus posibilidades estructurales y de combinación entre sonidos, se puede considerar como una “lengua” (quizás sería mejor decir lenguaje), una lengua con sintaxis, pero sin semiótica.

Sin embargo, esta posibilidad estructural es aún menor en la pintura o el dibujo, ya que si en la música los signos más representativos están dados por las notas (sonidos de alguna manera identificables), en pintura es imposible encontrar tal semejanza, dado que no hay un número finito de signos y por supuesto, éstos nunca son reconocibles. “En esta (forma artística) no se encuentra ni siquiera el concepto de unidad, pues por ejemplo los colores no designan, no remiten a nada, no sugieren nada de manera unívoca” (1971: 65)

Al respecto, tomando en cuenta los diferentes lenguajes, Benveniste plantea los puntos necesarios para poder realizar un análisis semiótico:

- 1) un repertorio finito de signos
- 2) reglas de disposición que gobiernan sus figuras y
- 3) independientemente de la naturaleza y del número de los discursos que el sistema permita producir, encuentra que las artes plásticas se alejan de estas consideraciones. (Ibíd.)

Según Benveniste, el problema principal se centra en el concepto de *unidad*, pues todo sistema signifiante debe definirse por su modo de significación, por lo que se plantean dos cuestiones básicas:

- 1) ¿Pueden reducirse a unidades todos los sistemas semióticos?
- 2) Estas unidades, en los sistemas en donde existen ¿son signos? (Ibíd.)

Aun con estas dudas planteadas, Benveniste sugiere como solución posible, para hablar de la significación en el arte (en este caso la pintura), considerar “que en las artes de la figuración el artista crea su propia semiótica: instituye sus oposiciones en rasgos que él mismo hace significantes en su orden”. Concluye señalando que las relaciones significantes del “lenguaje artístico” hay que descubrirlas *dentro* de *cada* composición.

La significancia del arte no remite nunca, pues, a una convención idénticamente heredada entre copartícipes. Cada vez hay que descubrir sus términos, que son ilimitados en número, imprevisibles en naturaleza, es decir, ineptos para fijarse en una institución. (Ibíd.)

A pesar de la aparente claridad de los conceptos de Benveniste, es importante señalar la fuerte oposición que otros autores encuentran en sus ideas. Por ejemplo, Greimas y Courtes sostienen que la imagen (de cualquier tipo) “puede considerarse como “una unidad de manifestación autosuficiente, como un todo de significación, susceptible de análisis (1982: 214).

O bien, las ideas de Ruiz Collantes, quien apunta:

(...) primero, todo *texto visual* compondrá un campo potencial de análisis. Luego se reducirá a través de la especificación de su *iconicidad* (semejanza entre la imagen y el objeto enunciado en un *mundo posible*) Y, finalmente se limitará el campo atendiendo únicamente a los textos visuales de significante bidimensional. Así se hablará de *textos visuales-icónico-planarios* (1986: 78-79)

A pesar de respaldar estas ideas, Alberto Carrere y José Saborit señalan que la iconicidad tiene la desventaja de dejar de lado las imágenes abstractas, y es que, precisamente, en el arte, en general, se presenta el problema de poder establecer los sistemas significantes. En el caso del arte contemporáneo, el problema se acentúa, Óscar Olea señala que por definición, el significado posee el principio escolástico: principio por medio del cual se ordena (o regula) un acto y en síntesis identifica el significado de la obra artística con su estructura, por las relaciones sintácticas entre los signos.

Y es que si bien es cierto que el concepto de significación es universal para toda obra de arte, la aplicación del mismo ha cambiado y evolucionado a través de su estudio. Por ejemplo, Christian Metz, en el cine, planteó que el estudio de la significación coloca al signo en todos los elementos que conformaban el proceso cinematográfico. Más adelante, Jean Mitry, sostuvo que el signo cinematográfico está conformado por las relaciones entre dichos elementos. Tomando ideas más contemporáneas, Óscar Olea identifica el significado de la obra artística con su estructura, ya que ésta está determinada por las relaciones sintácticas que se generan en el universo simbólico dentro del cual operan los signos en direcciones opuestas: por un lado, una convergente, que mantiene la cohesión simbólica dentro de los patrones establecidos, y, por otro lado, una divergente, donde radica el cambio y la creatividad como capacidad para reestructurar el lenguaje con base en nuevas necesidades expresivas (1998, 22). Por lo mismo, Olea es determinante cuando afirma que:

En este trabajo el término "significado" debe entenderse como un conjunto estructural de un número finito de elementos discernibles que, aunque distanciados, están unidos en un contexto de relaciones" (1998, 31)

Olea también menciona que el lenguaje del arte no da forma al intelecto sino a la emotividad, lo cual lo aleja sensiblemente de los lenguajes naturales y por esa razón y como lo que está en juego, son las emociones, el término *significado* en el lenguaje del arte tiene, en sí mismo, un significado único, diferente.

De hecho, Olea sostiene que en el lenguaje del arte, la probabilidad de rescatar el sentido original de un mensaje artístico es siempre *ceros*. Esto debido a la dificultad de encontrar la afinidad estructural necesaria entre diversos sistemas. También indica que el artista no comunica o no intenta comunicar el sentido original, sino sólo un *cierto* significado. Cuando el mensaje sea interpretado, el sentido que alcance, nunca será igual al que pretendió el artista, sino uno propio y que se aproximará al sentido del artista, sólo en la medida en que exista una afinidad estructural

Estos puntos de vista se podrían sumar al de Juan Acha, quien sostiene que es, precisamente, la historia del arte, la que ha marcado la transición del significado en el lenguaje artístico. Acha, como ya se estableció, señala que es a partir del surgimiento del arte contemporáneo cuando el significado en la obra se traslada de la etapa semántica hacia la sintáctica, donde el significado deja de ser pasivo para encaminarse hacia una posición más activa.

De esta manera, se puede ver que a pesar de que el análisis semiótico es una metodología ampliamente utilizada, varias posiciones teóricas, cuestionan su aplicación y más cuando se trata de algunas formas artísticas contemporáneas.

El asunto de su aplicación, sin embargo, está en el arte mismo. No es posible hablar de lo que el arte significaba hace años, con lo que significa en la actualidad, dentro de las nuevas formas de arte. Los artistas, en el presente, se expresan de maneras muy diferentes. Nunca es más adecuada la frase que indica que ha dejado de ser importante el *qué se quiere decir* para dar lugar al *cómo decirlo*. Ya se ha repetido más de una vez: el arte contemporáneo es un arte de procesos más que de resultados.

Hans Daucher lo pone muy claro cuando habla de una “moderna visión artística” y sostiene que esta “visión” ya no es una facultad innata del ser humano, como lo es el habla, sino que es una visión que debe ser aprendida, pues es una *facultad anatural* el ver la *forma sin el significado*. El significado figurativo de la forma queda reducido a su significado formal y en este sentido, un arte no figurativo, como la pintura moderna, se acerca cada vez más a la música, que es el arte claramente más libre de contenidos significativos (1978: 54).

La estética del arte contemporáneo nos ha llevado también a la unificación de ciertas expresiones artísticas en lo que puede ser bautizado como *sinestesia de las artes*. Podría decirse que actualmente las artes no son entidades independientes y sin conexión entre ellas. Los diferentes lenguajes artísticos se perciben colectivamente, los sentidos están abiertos, tanto a la imagen visual como a la “imagen acústica”, al movimiento y a la forma presentada de las más diversas maneras. Con esta nueva construcción, siempre se debe estar consciente del proceso estético, del discurso de la forma que establezca la presencia de los elementos asociativos de los múltiples lenguajes artísticos. La comprensión del arte contemporáneo entraña problemas de naturaleza totalmente distintos de los de épocas anteriores.

Si se puede afirmar que la significación es una característica esencial y natural de una obra de arte, en las nuevas formas de arte es proporcionalmente difícil establecer el grado de significación que determinada obra tiene, dados los nuevos patrones estéticos y expresivos a discusión.

En el caso específico del cine experimental, éste, desde sus orígenes, se ha movido en varios terrenos, tanto creativos como de análisis y en este contexto se ha acercado formalmente hacia otras manifestaciones, concretamente la

música y la pintura abstracta, lo que lo coloca de manera muy evidente como una forma artística más sin significación.²⁵

²⁵ Por ejemplo, para Pierre Boulez, no hay discusión posible, simplemente la música es un arte no significante (2001: 18).

5. LAS TRANSFORMACIONES ESTÉTICAS DE LAS ARTES.

James Monaco divide a las artes en:

- a) artes de *presentación* o *actuación*, que ocurren en tiempo real
- b) *artes de representación*, que dependen de códigos y convenciones de lenguaje (tanto visuales como literarios) para llevar la información sobre el sujeto al observador.
- c) *Artes del registro*, que proveen una ruta más directa entre sujeto y observador, medios sin sus propios códigos pero cualitativamente más directos que los de las artes representacionales. (1981: 7)

Las artes de *presentación* corresponden a las artes donde las obras de arte son actuaciones o presentaciones de danza, o canto, que ocurren en un tiempo y espacio reales. Es decir, sólo existen efímeramente.

Las artes de representación, tienen como base la “re-creación” y requieren la aplicación de códigos y convenciones de los lenguajes preestablecidos por dichas manifestaciones. Estos códigos y convenciones son la fuente de la mayoría de los elementos estéticos que existen en las artes pictóricas y literarias.

En estos sistemas de representación, entran en juego diversos factores que tienen que ver con qué tan alejada o qué tan cercana se encuentra la obra de la visión del creador ante la realidad, qué tan representacional es una obra, qué tan cercana está de una *mimesis*, o bien, si tiende más hacia el concepto de la imaginación, o incluso, si más bien tiende a la abstracción.

Mónaco determina esta situación a partir de los siguientes antecedentes:

Dos sistemas ordenadores, uno principalmente con orígenes en el s. XIX y otro más contemporáneo, sugiere que el más viejo de estos sistemas de clasificación depende para su definición de un grado de abstracción inherente en un arte particular. Esta es una de las más viejas teorías, llegando a la época de Aristóteles. Según el filósofo griego, el arte era mejor entendido como un tipo de *mimesis*, una imitación de la realidad dependiendo del medio (a través del cual era expresada) y un modo (la manera en que el medio era utilizado). Entre más mimética es un arte, menos abstracta es. En ningún caso, sin embargo, es un arte completamente capaz de reproducir la realidad (1981: 8)

Precisamente, esta posibilidad de moverse entre la *mimesis* y la abstracción fue lo que le ocurrió a las principales artes con respecto a la representación. La pintura por más auténtica y cercana que quiera estar de la realidad, siempre mantendrá un matiz artístico que necesariamente la aleja de una representación mimética, es decir, exacta de la realidad.

De esta manera, el espectro de las artes, para Monaco, se presenta de la siguiente forma:

ARTES

Prácticas	Ambientales	Pictóricas	Dramáticas	Narrativas	Musicales
Diseño					
Arquitectura	Arquitectura				
	Escultura	Escultura			
		Pintura			
		Dibujo			
		Gráfica			
		Teatro	Teatro	Teatro	
				Novela	
				Poesía	Poesía
				Danza	Danza
					Música

Como muestra el cuadro, mientras el factor más cercano a la *mimesis* se encuentra hacia las artes prácticas y las ambientales, mientras que el extremo opuesto (que vendría ser lo abstracto) está dominado por las artes relacionadas con la música. Al mismo tiempo, se puede observar que existen varias formas artísticas que se interrelacionan, y contienen particularidades que abarcan varias formas de expresión, aunque también adquieren una visión particular con determinadas características.

Es en un punto donde se puede hablar del tercer grupo, el de *las artes de registro*, lugar en el que están consideradas aquellas formas de arte que tienen la posibilidad mecánica de retratar la realidad y obtener la posición más cercana a la *mimesis* en la imagen y/o el sonido resultante. Estas formas son, evidentemente, la fotografía, el sonido grabado y el cine.

Monaco habla de un desarrollo de los medios de registro a los que diferencia de los representativos tanto en clase como en grado. En un fuerte contraste, las artes de registro proveen una línea de comunicación mucho más directa entre el creador y el observador, ya que el lenguaje de los primeros es considerablemente más simple y menos ambiguo que el lenguaje musical o el de la pintura. Según el autor, el caso del cine es el más específico.

El cine no elimina completamente la intervención de un tercer aspecto entre sujeto y observador pero reduce considerablemente la distorsión que un artista inevitablemente introduce (Ibíd.: 7)

Aun y cuando una foto, un film o un sonido grabado no son realidad, sino más bien la representación de esa realidad, las artes de registro transformaron, con su aparición, la forma de ver el arte porque la han llevado hacia una mayor verosimilitud.

Dada esta situación, las artes de registro, cubren en una buena parte el rango del espectro clásico del arte. La fotografía podría ser un caso especial muy relacionado a la pintura representativa (por ello se sitúa más en el área pictórica del espectro) y, por supuesto, un componente fundamental del cine. Y

específicamente, sobre ello, Monaco menciona que “en general, cubre un rango que va de lo práctico (como una invención técnica que es una importante herramienta científica), lo ambiental, pasando por lo pictórico, lo fotográfico, lo dramático, lo narrativo y llegando hasta la abstracción de la música” (Ibíd. 9).

Efectivamente, el cine abarca todos estos campos de manera bastante certera; en primer lugar, el trabajo de la imagen fotográfica, aunque técnico, asume principios creativos de la pintura; en el caso de la narración, basándose en los principios de la construcción dramática, tiene relación con la literatura y el teatro y finalmente, por las características de su construcción, determinada por el montaje, el cine tiene también una relación cercana con la música

A pesar de que todos estos principios creativos planteados por Monaco son irrefutables y hasta compartidos, quizás sería importante en el contexto establecer la posición del cine experimental de vanguardia. A pesar de tratarse de un género específico del cine, su situación puede no encontrarse muy cercana a esa posición en general, sino en un campo totalmente diferente.

Si bien la pintura es un punto de origen del cine, la situación no es diferente en el experimental, aunque es importante señalar que dichos orígenes, no están en la pintura de la representación, sino en la pintura contemporánea, y específicamente en la abstracta, en lo que Kandinsky llamó “la búsqueda del ritmo y la construcción matemática y abstracta, del valor dado a la repetición del color y a la dinamización de éste” (1911: 34). De esta manera, el cine experimental se revela como una forma particular de arte, un arte que lejos de repetir las formas y fórmulas del cine narrativo, muestra características específicas tomadas de la pintura (abstracta) y, por supuesto, de la música (forma abstracta en esencia), y es por esa razón que se manifiesta como una forma de arte compleja que requiere de una profunda comprensión para su total aceptación.

Para entender un poco más sobre el origen y desarrollo del cine experimental, es necesario establecer varios puntos a lo largo de este capítulo. Primero que nada, que la evolución de las artes responde a una transformación estética de las mismas. En la actualidad, no hay quien dude que ésta ha ido cambiando notablemente en los diferentes lenguajes del arte, pero para comprender el surgimiento y avance del cine experimental, deben subrayarse en dicha evolución las dos formas que determinaron su surgimiento: la pintura y la música.

Todo ello partiendo de que el nacimiento de una forma cinematográfica no tradicional solamente responde a profundas inquietudes de sus creadores, que más que rechazar al cine de ficción se dejaron (y se dejan) influenciar por los movimientos artísticos alternativos que en su momento, rompieron todas las estructuras como una forma de liberación de las reglas estéticas que les precedieron.

Este capítulo tiene la intención de ir indicando dichas transformaciones, que si bien primero sorprendieron a los estudiosos de estas nuevas formas de crear, finalmente fueron aceptadas y adquirieron un lugar dentro del esquema general

de las artes. Lo mismo se pretende que ocurra con el cine experimental, el cual ha tenido una evolución similar, aunque, sin duda, no tan evidente, ya que ésta ha sido poco valorada por el peso que el cine de ficción tiene ante el público, los teóricos y la historia.

5.1. La forma estética.

Toda obra artística, una pintura, una escultura y por supuesto, una película, poseen una determinada forma (es decir una estructura), y con este concepto, se entra, automáticamente, a la cuestión de cómo se organizan los diferentes elementos del discurso estético y las diversas funciones que desarrolla cada uno de ellos. Todas estas partes son dependientes entre sí y se afectan unas a otras. Así, el estudio y la comprensión de la forma estética, se convierten en un método del análisis.

Para los autores David Bordwell y Kristin Thompson, la aplicación correcta de cierta forma de discurso es lo que ha definido y redefinido una y otra vez el concepto de la estética, ya que “la forma tiene una importancia fundamental en cualquier obra artística, independientemente de cuál sea su medio. El estudio completo de la naturaleza de la forma artística es competencia de la estética” (1995: 41)

Estas palabras expresadas en el libro *El arte cinematográfico*, resumen de manera directa la importancia fundamental de la forma artística. El concepto se refiere tanto al aspecto externo de la obra, así como a su contenido.

Si hay un tema que haya dominado el tratamiento en general de la forma estética, se puede decir que es la *concreción* y puesto que la forma es un sistema, existen algunos principios que la ayudan a crear las relaciones entre tales partes. En algunas disciplinas, los principios pueden presentarse como grupos de leyes o reglas que sirven, si son aplicables, al correcto funcionamiento de dicho sistema y aseguran la preservación de la misma.

Aumont cita a Focillón para hablar de la forma:

La forma, según Focillón, es el contenido auténtico de la obra de arte. Dotada de una potencia singular, completamente vacía, completamente pura, se basta a sí misma (...)

La forma -dice Focillón- tiene un sentido, pero que es todo suyo, un valor personal y particular que no hay que confundir con los atributos que se le imponen. Tiene una significación y recibe acepciones (...) Tiene una cualidad fisionómica que puede presentar vivas semejanzas con las de la naturaleza, pero que no se confunde con ella (1986: 292).

Lévi-Strauss escribe en el mismo sentido:

Forma y contenido son de la misma naturaleza, juzgables mediante el mismo análisis. El contenido extrae su realidad de su estructura, y lo que se llama *forma* es la “estructuración” de estructuras locales en lo que consiste el contenido (en Calabrese, 1987).

Además de las relaciones internas de sus elementos, las formas estéticas están relacionadas entre sí por su propia relación con otras formas y unificadas

por factores como su desarrollo histórico y/o social. Así comienzan por hacer propias ciertas características como una tradición, un estilo dominante, una forma popular, etc. Estos rasgos comunes se denominan *convenciones*. Y los grupos de convenciones constituyen las *normas* sobre lo que es adecuado o previsible en una tradición concreta.

Obedeciendo o violando las normas, los artistas relacionan sus obras con otras obras.

En las artes, sin embargo, no existen unos principios formales absolutos que todos los artistas deban seguir. Las obras de arte son productos culturales. Así, muchos de los principios de la forma artística son cuestión de convención. El artista obedece (o desobedece) las normas: conjuntos de convenciones, no leyes (Ibíd.: 46).

En el entender, captar y desarrollar estas convenciones y normas, es donde se empiezan a crear las relaciones de la forma y la percepción del espectador ya que, en general, éste está acostumbrado a ciertas convenciones y normas de las formas artísticas y es, precisamente, en esta relación donde el espectador percibe lo que al mismo tiempo ha resultado ser una forma funcional, clara, ordenada y bella.

Consecuentemente, Jacques Aumont proporciona su propia visión del concepto

en sentido de “convención formal” como resultado de una norma estilística explícita o no, se hace expresiva apenas supera lo estrictamente necesario para la representación realista, a su vez convencionalmente definida. La forma es el resorte de todas las artes representativas; el momento en que precisamente se pierde el objeto representado, la representación misma; el momento en el que la forma se hace tan presente que ya nada compite con ella (1997: 158).

Dependiendo del tipo de obra que se refiera, la forma puede ser tangible o no, es decir, una escultura es una estructura convertida en un objeto existente real, físico y tangible, mientras que una estructura musical no lo es, y sólo estará presente en la percepción del espectador a través de su oído y su mente, pero en cualquiera de los dos casos, la forma puede ser reconocible.

Por supuesto, dentro del universo que abarca la forma se encuentra el *discurso estético*, es decir “el discurso que instauro la obra de arte, misma que es capaz de comunicar, si bien en una forma diferente, a la de otros objetos, y que transmite una verdad diferente a la de otros discursos; como puede ser el de la interpretación.

La construcción de tal discurso posee diversas aproximaciones y dependiendo el tipo de forma, ésta afectará directamente al tipo de discurso. En este aspecto, existen diversas visiones, algunas radicalizadas como la de Morris para quien el discurso estético es un “discurso científico”, o sea un discurso que pone en evidencia las relaciones entre los signos y los objetos indicados. Lo que hace Morris es establecer en el discurso estético un paralelismo con el discurso del lenguaje hablado, donde ambos coinciden incluso en la sintaxis por la manera en cómo se relacionan las partes de la obra.

Esta visión establece que la significación de todos y cada uno de los elementos juega un papel fundamental en la construcción de la forma, dado que el espectador está examinando constantemente la obra en busca de un

significado que, en efecto, muchas veces tiene la obra. No obstante, hay que considerar que en ese tipo de construcción es solamente uno, y que el panorama que actualmente se presenta la forma se ha ampliado notablemente y consiste en estar abierto a las nuevas formas, de construcción y de análisis.

Para algunos autores es imposible separar la forma de la percepción, por ejemplo Rudolph Arnheim utilizó principios de psicología para afirmar que en la percepción de la forma reside el inicio de la formación de conceptos. “La forma perceptual es el resultado de un juego recíproco entre el objeto material, el medio luminoso que actúa como transmisor de la información y las condiciones reinantes en el sistema nervioso del observador”, señala Arnheim (1979: 62)

En una aproximación similar y tomando igualmente como base la percepción, Bordwell y Thompson señalan que

las obras artísticas confían en esta cualidad dinámica y unificadora de la mente humana. Nos proporcionan oportunidades de ejercer y desarrollar nuestra capacidad de prestar atención, de anticiparnos a los hechos futuros de extraer conclusiones y de construir un todo a partir de las partes.

Evidentemente, por lo tanto, la obra artística y el observador dependen el uno del otro. La mejor respuesta a esta cuestión parece ser que la obra artística nos *lleva* a ejercer una actividad concreta. Si no siguiéramos y captáramos las pistas que nos ofrece una obra artística no sería más que un objeto. En general, cualquier obra de arte ofrece pistas que pueden dar lugar a una actividad concreta por parte del observador

Como espectadores u oyentes no dejamos simplemente que las partes desfilen ante nosotros, sino que participamos de forma activa, creando y reajustando las expectativas sobre la forma a medida que se produce la experiencia” (1995: 44-45).

Si bien es cierto que la percepción es lo que mueve las ideas de estos autores, no deja de ser importante la marcada tendencia a basar la experiencia de dicha percepción en patrones tradicionales perfectamente probados por la experiencia previa del espectador. Algo que, por supuesto, determina y prevé la respuesta del mismo.

La forma estética no es una simple actividad aislada de otras experiencias. La idea de que nuestra percepción de la forma se basa en la experiencia previa tiene importantes consecuencias tanto para el artista como para el espectador”

Desde el punto de vista del espectador, la percepción de la forma artística se producirá a partir tanto de las pistas que proporcione la obra como de experiencias anteriores

Nuestra capacidad para descubrir las pistas, para verlas como si formaran sistemas y para concebir expectativas está guiada por nuestras experiencias de la vida cotidiana y por nuestro conocimiento de las convenciones formales (Ibíd.: 46).

De esta manera, la visión de Bordwell y Thompson sigue sin dejar de lado las convenciones formales, ya no sólo de la obra, sino de las que como espectadores nos creamos en la relación entre la forma de la obra y la percepción.

Estas apreciaciones respetan no sólo la conceptualización tradicional de la forma estética, sino la expectativa que tiene el espectador ante una obra de arte. Asimismo, dicha forma privilegia el concepto de lo *bello*, que se suma a los de *lógica* y *orden*, como una aproximación que favorece a la percepción,

pero sin dejar de otorgarle un lugar primordial a la emoción, justo de la misma manera que ya lo había establecido Calabrese con anterioridad:

Desde luego en esta visión donde la percepción predomina es obvio que la emoción desempeña un importante papel en nuestra experiencia de la forma. Para entender este papel, tenemos que distinguir entre las emociones representadas en la obra artística y la respuesta emocional del espectador.

Todo lo que podemos decir es que la emoción que sienta el espectador surgirá de la totalidad de las relaciones formales que percibe en la obra. Ésta es una de las razones por las que intentamos percibir tantas relaciones formales como sea posible en una película, cuanto más rica será nuestra percepción, más exacta y compleja podrá ser nuestra respuesta (1987: 48).

Teorías como la de Bordwell y Thompson permiten un reconocimiento más global de la obra respetando tales principios, y al mismo tiempo buscan la unidad estructural en el momento de la creación, pero sobre todo, en el momento de la recepción por el espectador quien ordenará su pensamiento no sólo a partir de la percepción de la obra original, sino también a partir de la experiencia que ha tenido a través de otro tipo de obras, relacionadas o no con esta última.

Con el fin de reconocer la forma fílmica, pues, el público tiene que estar preparado para comprender las pistas formales mediante el conocimiento de la vida y de otras obras artísticas.

Todo arte estilizado, desde la ópera, el ballet y hasta la comedia, dependen del consentimiento del público para invalidar las leyes de experiencia ordinaria y aceptar convenciones concretas.

Los géneros, o *tipos* de obras artísticas ofrecen muchos ejemplos del uso de convenciones ampliamente aceptadas. Como otros medios artísticos, el cine nos pide a menudo que adaptemos nuestras expectativas a las convenciones que utiliza un género concreto (Ibíd.: 46).

En este sentido, Bordwell y Thompson sostienen que la forma artística puede ser valorada de manera sumamente sencilla, considerando algunos elementos que se encuentran relativamente en todas las obras de arte. Entre éstos, hay algunos muy específicos como la similitud y la repetición,

El manejo de estos valores crea la diferencia y la variación, la unidad y la “desunidad” que actúan de diversas maneras dentro del discurso de una obra. Sin duda, estos valores, son totalmente arbitrarios y a la vez, relativos, dependiendo de la obra de arte.

Por esta razón, los valores y su importancia son difíciles de medir, sobre todo en lo que se refiere al número de elementos involucrados y la relación que se establece entre ellos dentro de la estructura. Bordwell y Thompson señalan que si una película es compleja, es mejor, esto, por supuesto, se logra buscando un equilibrio en toda la obra, sin descuidar otros elementos, como sería la *coherencia*.

Tradicionalmente se ha sostenido que esta cualidad, a menudo formulada como unidad, es una de las características positivas de las obras artísticas. Lo mismo ocurre con la *intensidad de efecto*. Si una obra de arte es vívida, sorprendente y emocionalmente cautivadora, se podrá considerar como más valiosa (Ibíd.: 48).

A pesar de todo, debe quedar claro que cuando Bordwell y Thompson hablan de la funcionalidad de todos estos valores, siempre están refiriéndose al cine narrativo, que es donde se pueden aplicar de manera efectiva, pues la construcción del mismo, siempre es transparente y por lo mismo, controlable.

Dentro de lo complejo que puede resultar conservar el respeto, el orden, la unidad y coherencia en una obra de arte, existe una generalidad en la creación de la misma que es precisamente lo que puede convertirla en algo fuera de lo común.

Y es que la forma tradicional, se ha visto que funciona, o intenta funcionar, de manera perfecta, implicando en la mayoría de las ocasiones el respeto a lo conocido y lo probado, sin embargo, cuando comienza a perder ese perfeccionamiento, casi obligado por determinados momentos históricos y artísticos y cuando intenta salirse o romper sus convenciones y normas, es porque comienza a dar origen a una forma nueva con una estructura diferente y original.

La historia del arte contemporáneo, está repleta de dichas deformaciones (que es como se denomina al fenómeno), aunque más que una distorsión, se trata del rompimiento de una convención. Aumont expone un punto de vista al respecto: "Acaso esta idea de deformación sea el común denominador de la expresividad en todos sus estados" (1997: 162). Y es que como se ha visto, los artistas utilizan la expresividad como herramienta para atreverse a romper las formas.

A pesar de aceptar la existencia de la deformación como fenómeno de cambio, Jacques Aumont, siempre cauteloso con los rompimientos absolutos, ve en ella sólo una alteración y no un rompimiento total, la plantea como un simple giro de la estructura formal y tradicional, y menciona que la deformación, si existe, debe ser *tolerable*, de tal manera que no se pierda la forma básica del objeto representado, marcando, incluso, límites de hasta dónde puede llegar dicha alteración.

Deformación –distorsión en otros casos- quiere decir evidentemente que se la refiere a una objetividad, a un ideal de reproducción fiel, y también a un absoluto de la visión que no podría dejar de ser su modelo y al que la deformación obliteraría. La deformación nunca es sino el desfase aún *tolerable* en relación con una forma y –con más frecuencia- en relación con una norma, explícita o no, de la forma: más allá de la deformación, ya no hay forma en absoluto. Es pues el límite asignado a ésta el que define a aquélla, el límite convencional de la forma socialmente aceptable que marca el principio de esa trasgresión que siempre es la deformación (Ibíd.).

De esta manera, para Aumont, todo parte de la forma y la deformación de la misma, de la relación que se establezca entre la forma representada y la forma vista, siendo que siempre la primera

depende forzosamente de la convención cultural o estilística y la deformación, en este primer sentido, no es sino la trasgresión o el desplazamiento de un código" (Ibíd.).

En el arte, la representación, distorsiona siempre la percepción, pero, en la inmensa mayoría de los casos, estas distorsiones no cortan el vínculo entre la representación y la visión real (1997: 164)

Pero quizás las palabras más importantes de Aumont, son las que señalan que el límite para tal deformación será aquel que permita “la forma socialmente aceptable”. En ello reconoce el hecho de que la pintura del siglo XX ha ejecutado ciertas deformaciones “para encontrarse a sí misma”, como por ejemplo la abstracción, que trató de reencontrar el objeto a través de una simplificación de la forma que “apunta en ella tanto al lirismo como a la claridad” (Ibíd.: 165). Sin embargo, ese logro de la pintura –la *intelectualización* o la *emocionalización* como inmediatamente vinculadas al material- es lo que sigue prohibido para el cine, ya que cualquier intento en este sentido es totalmente discutible, dado que la imagen cinematográfica, decididamente, no es un *grafismo*. Tales afirmaciones, por supuesto, siguen en la mesa de discusión.

Y es que debe comprenderse que una obra de arte, cualquiera que esta sea, es una estructura variable, que aunque posea ciertos elementos característicos, puede alterar su forma, su situación e incluso algunos de los elementos que la componen, sin que esto quiera decir que deban alterarse las funciones, ni de dichos elementos ni de la totalidad de dicha forma.

Tal vez pueda decirse que el dominio de ciertas convenciones estéticas garantiza que una obra de arte pueda existir dentro de determinados contextos, sin embargo, este dominio, así como el cambio de esas convenciones, muchas veces genera el rompimiento de las mismas, convirtiendo a la obra de arte en una obra original, dotada de nuevos valores y, obviamente, de nuevas normas estéticas. Es decir que si las reglas de concepción del arte se conservaran inamovibles, la evolución del mismo apenas sería percibida, por lo tanto, en muchas ocasiones, los grandes cambios estéticos se presentan precisamente por la trastocación o el rompimiento de dichas reglas.

Por esa razón, es importante dar crédito a planteamientos novedosos como los de Bordwell y Thompson que reconocen la existencia de “posibles alteraciones” en la forma, para dar lugar a una cierta “variedad” en la construcción, considerando que dichos cambios no constituyen problemas o errores. y sólo se atribuyen a la creación de *expectativas formales* en el espectador.

Una obra artística incluso puede sorprendernos desagradablemente debido a sus desequilibrios o contradicciones. Mucha gente encuentra la música atonal, la pintura abstracta o surrealista y la escritura experimental enormemente inquietantes

De hecho, si podemos adaptar nuestras expectativas a una “obra perturbadora” podremos llegar a sentirnos todavía más profundamente implicados al verla de lo que nos sentiríamos con una obra que satisficiera nuestras expectativas fácilmente. Estas obras artísticas pueden presentar nuevos tipos de formas a lo que no estamos acostumbrados. La inquietud inicial puede disminuir cuando comprendemos el sistema formal único de la obra. Algunas de estas obras pueden ser menos coherentes que las obras más tradicionales, pero merecen que se las analice, en parte porque nos revelan nuestras expectativas normales e implícitas sobre la forma.

Finalmente, las obras artísticas pueden crear nuevas convenciones. Una enormemente innovadora puede parecer al principio extraña porque no se ajusta a las normas que prevemos. La pintura cubista, la música dodecafónica resultaban difíciles en un principio por su rechazo a aceptar las convenciones. Pero un examen más detallado puede mostrar que una obra de arte poco común tiene sus propias reglas creando un sistema formal heterodoxo que podemos aprender a reconocer e

interpretar. Finalmente, los nuevos sistemas que presentan estas obras artísticas poco comunes pueden proporcionar convenciones y así crear nuevas expectativas (Ibíd.: 47)

De esta manera, se puede apreciar que mientras Aumont reconoce la existencia de alteraciones a la forma pero a la vez las juzga como errores en la misma, Bordwell y Thompson, por su parte, muestran una mayor apertura a la existencia de formas diferentes a las tradicionales, aunque, notablemente, tampoco pueden evitar calificativos como "obra perturbadora", utilizados para indicar que la forma sale de los valores tradicionales con la que es conocida.

Lo más evidente, aun en estas circunstancias, es que los autores asumen que para los espectadores, las expectativas no varían, son siempre las mismas, dado que éstas han sido preestablecidas antes del encuentro con la obra artística.

El discurso estético en el arte contemporáneo requiere de la creación de nuevos valores que vayan desde el replanteamiento de los signos tradicionales hasta nuevas aportaciones tecnológicas que nunca antes hayan sido utilizadas o que, incluso, puedan ser exclusivas de una sola obra de arte y que jamás volverán a ser usadas. Los valores únicos pueden convertirse, de esta manera, en universales.

Por lo tanto, si se puede hablar de una idea de estructura discursiva en la obra de arte contemporánea, ésta es, precisamente, la de *rompimiento* del orden tradicional que da lugar a nuevas formas.

En una situación de rompimiento, tampoco es obligatorio caer en el extremo de perder de vista la utilización lógica de conceptos universales que han logrado compenetrarse en otras formas de arte. Por ejemplo, resulta impensable desplazar nociones como composición, armonía, equilibrio, tono, etc., que han contribuido con la evolución del arte a partir de bases sólidas. Pues el mismo Kandinsky, uno de los creadores del abstraccionismo en la pintura sostiene que

Sólo desde este punto de vista interior puede discutirse si la obra es buena o mala. Si su forma resulta mala o demasiado débil, es que es mala o débil para provocar vibraciones anímicas puras. Por otra parte, un cuadro no es bueno porque la exactitud de sus valores o porque esté casi científicamente dividido entre frío y calor, sino porque posee una vida interior completa. Un buen dibujo es aquel en el que no puede alterarse nada en absoluto sin destruir su vida interior. De igual modo han de utilizarse los colores, no porque existan o no en la naturaleza con ese matiz, sino porque ese tono sea o no necesario para el cuadro...Ni son necesarias la anatomía u otras ciencias, ni la negación por principio de éstas, sólo es necesaria la libertad sin trabas del artista para escoger sus medios... Artísticamente, el derecho a esa libertad corresponde al citado plano interior moral.

La pintura es un arte, y el arte en conjunto no significa una creación inútil de objetos que desvanecen en el vacío sino una fuerza útil para el desarrollo y la sensibilización del alma humana que apoya el movimiento del mencionado triángulo espiritual. El arte es el lenguaje que habla al alma de las cosas que para ella significan el pan cotidiano y se sólo puede obtener en esta forma.

...surge la opinión en que el arte puro no ha sido dado al hombre para ningún fin especial, sino que es gratuito; que el arte existe sólo por el arte. (*L'art por l'art*)

El artista debe tener algo que decir, pues su deber no es dominar la forma sino adecuarla a un contenido.

Es bello lo que brota de la necesidad anímica interior. Bello será lo que sea interiormente bello. (1911: 106 y ss.).

Como regla general, puede decirse que para lograr todos estos cambios, es necesario comprender y dominar las estructuras tradicionales para después proponer modificaciones sustanciales que den lugar a las nuevas formas. Por esta razón, en el caso del cine, antes que nada tiene que haber un acercamiento hacia la esencia de los elementos básicos, fundamentalmente los que corresponden al cine narrativo, para posteriormente encontrar los cambios que por su lado propone el cine experimental.

5.2. La belleza como forma.

Ante la necesaria separación entre lo artístico y lo estético, es obligado definir el concepto de *belleza*. Se ha dicho, que la estética “es la ciencia que estudia la belleza”. Esta afirmación ciertamente encierra un paradigma, ya que si toda obra de arte es estudiada por la estética, y la estética es la ciencia de lo bello, toda obra de arte debería, por principio, ser bella.

La noción de lo *bello* ha sido analizada desde hace siglos, con varios puntos de vista, pero entre las más importantes definiciones está la del filósofo Immanuel Kant, quien indica que la noción de lo bello se vuelve subjetiva: “Es bello, lo reconocido sin concepto como objeto de una satisfacción *necesaria*” (Mitry, 1978: 2); Hegel, por otra parte, sostiene que si se trata de lo bello, “el arte es lo que permite alcanzar la idea mediante la forma” (Ibíd.).

Schopenhauer, comparte algunas ideas con estos autores pero integra el concepto de *arte*:

El arte está en las formas, en un conjunto de relaciones formales cuya armonía y equilibrio percibidos, experimentados, sentidos, relacionados con lo que conocemos del mundo y las cosas, permite un juicio de valor, una determinada apreciación, una determinación de lo bello incluso; (Ibíd.: 15).

La visión de Schelling es todavía más ambiciosa y menciona que “lo bello es la representación más perfecta de la idea del mundo y de las cosas, de la que las cosas en sí no son más que el reflejo” (Ibíd.).

Tomando estos antecedentes como base, Jean Mitry elabora y desarrolla su propia concepción de lo *bello* y su relación con la obra de arte: “En la obra de arte se plasman todas las ideas, conceptos, sensaciones y sentimientos del artista en un resultado que trasciende y que iguala o supera a la naturaleza en la concepción que se tiene de belleza (Ibíd.: 17).

Es fácil darse cuenta que prácticamente en todas las definiciones el concepto de belleza está intrínsecamente unido al de orden; es decir, lo bello se logra cuando en la obra de arte se provee de cierto orden, para que de esta manera lógica se proporcione la satisfacción y el placer al espectador.

Esta cuestión de orden (y simetría) como sinónimo de lo bello es algo que se menciona como característico en las obras de arte, ya que como Mitry establece, “al radicar lo bello en la armonía de las proporciones, los principios de la geometría están en la fuente de sus reglas y leyes” (Ibíd.: 19). En pocas palabras, lo que se plantea es que lo bello en el arte se determina por leyes y reglas que evocan un equilibrio y un orden.

Otra importante opinión en este sentido, es la de Omar Calabrese, quien sostiene que una de las funciones de la estética, quizás la más evidente, es la del estudio de lo bello, aunque Calabrese sugiere por primera vez, una idea muy pertinente, reconoce la dificultad de establecer “qué es lo bello”, dado que el sistema comunicativo del arte no se encarga de reconocer “lo bello en el mensaje”. Y de esta manera hace una segunda pregunta: “¿Pero existe lo bello en sí?”, y agrega: “sí existe, ¿cómo determinarlo? ¿Cómo precisar lo que es o no es bello?” (1987:16).

Por lo tanto, para Calabrese

Todo arte, toda forma de arte, si tiende hacia la expresión de armonía y equilibrio que hemos afirmado, es decir, de “reposo” en el seno mismo del movimiento y, a veces, con el propio movimiento, requiere, si no reglas, al menos algunos criterios susceptibles de definir, mínimamente desde el exterior, lo que *puede* y *debe* ser para alcanzar la *perfección*.

Así pues, lo bello, la idea de o bello, no puede ser más que una arbitrariedad. De ella depende toda una concepción de arte, toda una disposición de las formas: un orden y, a partir de aquí, una cultura. Pero esta arbitrariedad es en sí función de una determinada disposición del espíritu, o sea ya de una cultura. La idea de lo bello está, pues, determinada ante todo, por las costumbres, la moral, el ámbito social (Ibíd.: 134-135).

Se comprende, así, que lo bello es relativo y depende de muchas interpretaciones. A pesar de tal planteamiento fundamental, Calabrese conserva la analogía entre lo bello y el orden y la perfección. Y es que durante siglos, los conceptos estéticos se fueron configurando según las formas que predominaban en el pensamiento. Entre esas formas quedaban las de la naturaleza. La belleza del rostro, la perfección del cuerpo, fueron formas que influyeron, de una u otra manera, en los conceptos estéticos de las artes representativas, por lo que si la forma humana en general, podía ser bella, su representación debía ser también bella, o quizás más que bella, perfecta. Ello tradujo *belleza* en equilibrio y perfección (dado que tanto la naturaleza como el hombre debían ser perfectos).

Inclusive autores más contemporáneos apoyan estas concepciones, Aumont explica que históricamente el estudio de la estética, ha sido considerado como “el estudio de la supuesta fuente de las sensaciones agradables producidas por la obra de arte: lo bello” (1982: 15), y remarca que en los últimos siglos la estética ha sido la teoría de lo bello.

René Tom plantea que lo bello no aparece más que en relación con un esquema inteligible de tipo discursivo. Es decir, el discurso estético del arte debe ser comprendido para ser apreciado. Dicho discurso, evidentemente, está expresado en cualquier manifestación artística (en Aumont, 1987: 145)

Para Carrere y Saborit, el placer estético es un juicio de valor y dicho placer se da a partir de la exigencia de cierto orden en la construcción del objeto, al mismo tiempo que se debe evitar la complejidad en el mismo.

Así, se puede inferir que en la cuestión de la belleza (como un concepto a estudiar por la estética) requiere, según estos teóricos, de la esquematización de los distintos discursos estéticos (a veces sonoros, a veces visuales), en formas que no representen mayor dificultad al creador para dominarlas y manipularlas, ni al espectador para comprenderlas, asimilarlas y apreciarlas en toda su dimensión.

A pesar de todo, muchos otros autores reconocen que los conceptos de *bello* o el de *belleza* son abstractos y relativos en su significación; de lo que se puede concluir que no se trata sólo de la búsqueda de la perfección en todas las formas tradicionales del arte. No hay duda de que con las nuevas reglas y criterios que el arte contemporáneo proporcionó, conceptos fundamentales, como *bello* y *perfección*, se han transformado irremediabilmente en términos por completo relativos. Así, el estudio de los fenómenos artísticos (o estéticos) en el ámbito de lo bello se hizo mucho más complejo en dicha transición. Gillo Dorfles menciona que

No es posible reducir el estudio del arte al de sus medios de expresión lingüística, como tampoco al de sus medios físicos, técnicos, ni al de sus contenidos patooidéticos o éticos. La comprensión del devenir del arte y de su función ética y social, solamente se puede derivar de un análisis que tome en consideración todos estos sectores tan diferentes entre sí, aunque en apariencia, tan próximos (1963: 42)

Para Dorfles, hablar de discurso estético, no quiere decir hablar de arte, sino debatir en el discurso de las obras mismas, identificadas en sus lenguajes específicos. Y es que desde su nacimiento y posterior evolución, en el arte contemporáneo surgieron elementos que alteraron de manera sensible los conceptos más tradicionales, tanto del arte como de la perfección buscada.

De la misma manera, para Dorfles, ya desde finales de los años cincuenta, era difícil sostener que el concepto de lo *bello* en la estética era el único término predominante. Con el despliegue de nuevas formas de arte, los estudiosos fueron dándose cuenta de que la comunicación dentro del arte había dejado de ser tan directa y comenzaron a surgir algunas "interferencias" que hacían difícil la comprensión o la transmisión de los significados originales de las obras, desde el creador hasta el espectador.

Fue así que conceptos como *ambigüedad* comenzaron a hacer su aparición dentro del análisis estético. Con este término se alude a una condición de incertidumbre, de imprecisión, de suspensión, pero sobre todo, de significación múltiple. Dorfles, en su estudio, considera que actualmente (a diferencia del pasado, donde tal aplicación era considerada un error) tal concepto puede ser un factor de creación y de disfrute estético: "Sostenemos que gran parte del arte actual revela su eficacia precisamente por la floración de este halo de incertidumbre y ambigüedad (1963: 38).

Tales ideas han influenciado a teóricos más contemporáneos, por ejemplo, Santos Zunzunegui también menciona la *ambigüedad* como un factor de lo estético, y destaca que ésta, considerada como una violación a las reglas del código, da origen a una forma de negación de lo bello.

Empson menciona que un ejemplo concreto de ver a la ambigüedad como un factor estético es su utilización en el lenguaje de la poesía, donde la coloca como una de sus raíces primarias. Y en casos como éste es donde puede apreciarse que el concepto de ambigüedad no viene solo, sino que también puede coincidir con lo irracional o con lo ilógico, y éstas son, sin duda, propiedades de un arte de nuestro tiempo.

Otra visión que ratifica las anteriores sería la de Ponofsky, quien señala que la estética no es la ciencia de lo bello eterno y absoluto, sino que “es una evaluación de la adecuación entre un proyecto artístico, una definición *local* de arte y las producciones emanadas de esta definición” (en Calabrese, 175). Y es que cuando se habla de la alteración de las formas tradicionales, debe entenderse que si bien el origen, como en toda obra de arte, nace del creador, del artista, la realización por su parte, es complementada por el espectador, que también participa al tener conocimiento de los procesos que han ocurrido frente a él, donde la esencia de lo estético se ha alejado del concepto tradicional de la belleza y como consecuencia, la percepción de la obra de arte también ha sufrido cambios y transformaciones.

Al respecto Ernest Ansermat señala:

No se dan cuenta (los espectadores) de que delante de una obra cubista o surrealista no experimentan la emoción de lo bello, ni siquiera una *emoción* cualquiera, sino como máximo, una *satisfacción estética*, y que ante el arte abstracto ya no están delante de una obra de arte, sino de un *objeto de arte*, como podría serlo una joya, un medallón o un biombo (en De Arcos, 2006: 113).

No se puede estar más de acuerdo con la visión de Ansermat, sobre todo en la primera parte; la emoción ante lo bello no puede ser equiparable cuando las reglas para provocarla ya no son las mismas, quizás, como él mismo dice, se puede más bien traducir en una *satisfacción estética* solamente²⁶.

Ante este amplio panorama sería importante retomar algunos principios fundamentales de Juan Acha, que ayudan mucho a comprender tan difícil cuestión. Si bien ha quedado claro que lo artístico se encuentra en los objetos y lo estético en el hombre, es evidente que el hombre es sensible a estos objetos, de acuerdo a una cierta valoración, muchas veces realizada previamente. Acha señala que esta valoración es un hecho psicológico del individuo pero a la vez está condicionada al convertirse en un hecho social y colectivo. Tal valoración, no es exclusivamente sobre la belleza sino que existen muchos otros valores que están determinados por diferentes indicadores que informan qué tan bella es una obra de arte, pero también qué tan dramática, o qué tan cómica, etc.

²⁶ Más difícil estar de acuerdo con la segunda parte, sin duda vale la pena discutir la diferencia entre *objeto de arte* y *obra de arte*, aunque tal vez, éste no es el momento ni el espacio para hacerlo.

Ante estos hechos, lo más conveniente sería determinar que si se está hablando de un análisis estético de una obra de arte, se tendría que discutir más bien, su estructura, donde lo realmente importante no está solamente en encontrar lo *bello* en dicha obra, sino todos los elementos complementarios.

Una vez más podría decirse que lo artístico no siempre es lo mismo que lo estético y que lo estético no es necesariamente lo bello. Y es que no se debe olvidar que puede darse el caso que una obra aceptada y reconocida con un valor artístico, no goce de la aceptación general. Acha refiere que algunas obras, sobre todo las de arte contemporáneo, tienen dificultad para provocar algún tipo de placer estético, por lo mismo, no apreciamos su valor estético, y sin embargo, estamos conscientes de su valor artístico (1988: 20 y ss.). Para ejemplificar este hecho, toma una reflexión de Tomás Kulka ²⁷ “quien aclara cómo obras del tipo de *Las Señoritas de Avignon* de Picasso son incapaces de causarnos placer y, sin embargo, las apreciamos; su valor es artístico y no estético” (Ibíd.).

No es gratuito, entonces, el hecho de que a la par de la diversificación del arte contemporáneo surjan nuevas categorías estéticas que consideren todas las posibilidades recientes del arte, dado que este último ha dejado, ya desde hace tiempo, de buscar la belleza como meta única y principal. No se trata de la negación de lo bello en el objeto de arte, sino más bien de que no necesariamente lo formalmente bello es lo que debe predominar en el nuevo discurso estético de las artes contemporáneas y por supuesto, del tema que nos ocupa: el cine experimental de vanguardia. Aquí mismo se ha declarado que las vanguardias artísticas fundamentan su existencia, precisamente, en los rompimientos de las formas anteriores a ellas, y en esa constante ruptura han ocurrido cambios que obligan a reconsiderar el análisis estético desde nuevas perspectivas que permiten comprender la importancia y trascendencia de las nacientes manifestaciones creativas.

5.3. La transformación estética de la pintura: de lo figurativo a lo abstracto.

Una de las definiciones más completas de pintura es la que proporcionan Alberto Carrere y José Saborit en *Retórica de la pintura* (Cátedra. Madrid, 2000). Los autores describen a la pintura como:

Una actividad artística (como explicamos antes, originada en una *elaboración-realización* de cosas, destinada hacia una experiencia sensorial-intelectiva de cierta complejidad), que parte del sentido de la vista y se sirve de ello generalmente de la ordenación, yuxtaposición y mezcla y de pintura y materiales afines en forma de maracas visuales sobre una superficie bidimensional única y estática, en relación a determinados procesos materiales y mentales comunes o diferenciados respecto de tradiciones pictóricas establecidas (2000: 24).

Carrere y Saborit que, además, existe otra definición, ésta como objeto y como obra de arte, resultado del proceso pictórico

²⁷ Tomas Kulka, *The Artistic and the Aesthetic Value of Art* en *The British Journal of Aesthetics*.

Se presenta las más de las veces como cuadro vinculado a la idea de superficie bidimensional o con una tridimensionalidad limitada, casi siempre expuesto en posición vertical colgado o directamente pintado en una pared (Ibíd., 26)

Al abordar el fenómeno, los autores ponen mucho énfasis en los recursos expresivos de este medio. Por un lado, los aspectos visuales y, por otro, la técnica que incluye a la superficie y a los métodos de elaboración, y es que todos estos elementos juntos y combinados crean la estructura fundamental de la pintura.

Por lo tanto, en la pintura, el objeto artístico es físico, ocupa un lugar en el espacio y es, a la vez, la representación de un fragmento de tiempo, un instante que fue detenido por la visión del artista y donde se plasma la carga ideológica, estética y artística que es posible proyectar por medio de elementos como el color, la composición, la línea, etc.

La pintura, a diferencia de algunas otras formas de arte, posee una característica particular, que es lo que se ha llamado *resistencia a la reproducción*. Es decir que cuando hablamos de obras pictóricas se trata de objetos artísticos únicos y originales que son imposibles de reproducir sin alterar cualquiera de sus elementos estructurales. Lo que quiere decir que ante la presencia de una reproducción de una obra pictórica (es decir, no original), la experiencia estética jamás será la misma, dado que uno o más elementos han sido alterados en su tamaño, su forma, o la fragmentación de la misma.

Tal situación, es la misma que acontece en otras artes, como la escultura y la arquitectura, pero no ocurre en ni con la música ni con el cine.

Sólo como ejemplo, en la música, la obra no existe físicamente, ésta es una figura creada para ser reproducida sólo en el tiempo y únicamente existirá hasta que sea interpretada y aún así, durante tales interpretaciones puede sufrir transformaciones, llegando, incluso, a ser bastante diferente a la obra original, pero a pesar de todo, nunca pierde su valor auténtico. De hecho, si esa obra es grabada, también será posible, tener varias versiones distintas y todas ellas tendrán el mismo valor, dado que se trata sólo de versiones e interpretaciones de la misma obra que difícilmente perderá su valor estético. En otras palabras, nadie puede estar completamente seguro de cómo sonaba o cómo debe sonar una obra de Bach o Beethoven y sólo se puede dar la “mejor” interpretación a la que fue planteada originalmente en una partitura.

En el cine, ocurre un proceso similar al de la música, la obra aparentemente existe cuando está terminada, y todas y cada una de las copias que de ella se hagan serán una réplica exacta de la original y ninguna de ellas perderá valor alguno porque todas son *la obra original*. Incluso cuando existan versiones alternativas, éstas también tendrán el mismo valor, ya que fueron hechas a partir de los mismos originales, que son los negativos de la película.

Debe quedar claro que esto no pasa con la pintura, donde ante la presencia de un cuadro, se está ante la obra única, una obra que pertenece a un autor y al momento en el que fue creada, la obra es y será siempre *la obra original*, y si existen reproducciones o interpretaciones, todas ellas carecerán del mismo valor de dicha obra.

Así, la evolución de la pintura ha sido construida a partir de obras originales, pero sobre todo, únicas, representativas de sus diferentes épocas de creación y no es sino hasta el arribo del arte contemporáneo que se comenzó a poner en tela de juicio esta tendencia hacia la originalidad, cuando algunos creadores cuestionaron la posesión de obras por parte de sólo algunas personas y decidieron que el arte y el acceso al mismo debía “democratizarse” y dejar de obedecer a mecanismos de oferta y demanda.

De esta manera, la pintura se ha desarrollado y transformado a partir de sus propios elementos estructurales a lo largo de la historia, para llegar a centrarse en los dos aspectos más importantes de una obra pictórica, identificados claramente por Jacques Aumont. Primero, el aspecto externo, mismo que tiene que ver con las limitaciones del espacio pictórico y que está determinado por el marco externo y, en segundo, el espacio interno, donde la composición de los elementos al interior determina la imagen pictórica, lugar para desarrollar los temas, los géneros, la época, etc.

A pesar de tan importantes transformaciones, la pintura ha conservado intocables sus más básicos valores que la constituyen como forma de arte, lo que le ha permitido, aun con esos cambios, seguir siendo una forma de expresión universal de gran influencia tanto en el hombre como en otras formas artísticas.

5.3.1. Estructura externa: el marco.

Por extraño que parezca, algunos elementos estructurales “no forman parte” de la pintura, tal es el caso del objeto que la rodea en todo su diámetro: el *marco*. Éste está definido como ese perímetro establecido, generalmente, por cuatro líneas, de diversas longitudes, aunque existen algunas otras formas, como las circulares, las ovaladas, etc. Para Aumont

El marco es lo que hace que la imagen no sea ni infinita ni indefinida: lo que termina, lo que detiene la imagen (...) La institución del marco es eminentemente convencional, cultural, surgido a partir de la pintura occidental de su época clásica (1997: 82)

Si por ejemplo, referimos *marco* a su forma original, que es un término muy común de la pintura, es decir, *cuadro*, el concepto ya está muy alejado de esta forma. Es necesario precisar que el marco es una invención posterior a la pintura, puesto que originalmente tal delimitación no existía, baste recordar las pinturas prehistóricas pintadas directamente sobre la pared. No fue sino la necesidad de apropiación de un objeto artístico lo que provocó su creación y al mismo tiempo, dio lugar a ir colocando a la pintura en diversas superficies.

Históricamente, el marco surge durante La edad media, básicamente con la mencionada forma cuadrada, aunque tampoco fueron extrañas otras formas como circulares y ovaladas. Es durante el Renacimiento cuando el marco toma su forma más tradicional y al mismo tiempo, más utilizada, la rectangular. Es en esa época y con dicha forma que se establecen las principales reglas estéticas de la creación pictórica. Obviamente, dicha forma rectangular se convirtió en la ideal para todas las nacientes aplicaciones en el arte de la pintura. Pintores

como Miguel Angel, Botticelli y Da Vinci, elaboraron los conceptos estéticos elementales a partir de esta superficie delimitada por dicha figura.

Por lo tanto, el marco es el límite de todo lo que “ocurre” dentro de una pintura, es la estructura externa que abarca y sostiene a la estructura interna, y para algunos autores, como Louis Marin, es lo que permite al cuadro, “enunciarse como cuadro y como discurso (en Aumont, 1997: 83).

Aumont establece tres funciones o aspectos operacionales del marco pictórico:

El primero es el que llamaré el *marco-objeto*. Enmarcado material, físico del cuadro, la moldura de madera. Se repetirá que el marco-objeto tiene siempre el valor de rodear la obra, de fabricarle un entorno.

Aparece el borde de la tela el límite material de la imagen- el *marco-límite*. Límite físico, ese marco es también, y sobre todo, límite visual de la imagen; regula sus dimensiones y proporciones; también rige lo que se llama su composición.

El marco es desde entonces los límites de ese campo, sus borde, pero más bien los bordes de lo que podemos ver del campo.

En otras palabras, el marco tampoco forma parte del campo, es siempre, un operador, el operador de una cierta vista (la pintura, en efecto, da a la ver e inseparablemente encierra la mirada, hace no ver). Apertura a la vista y a lo imaginario, ese marco merece que se le dé un nombre que *haga* ficción: lo llamaré evidentemente, *marco-ventana*.

Las otras dos funciones del marco son, indudablemente más fáciles de considerar juntas y, sobre todo, de “extender” a todas las artes de la imagen figurativa. El marco puede abrir y cerrar la obra; puede obligar a la mirada a recorrerla o incitar al espíritu hacia el vagabundeo más allá de sus límites. (1997: 84-87).

A pesar de estas precisiones, la evolución hacia el arte contemporáneo, una vez más, ha demostrado que las reglas han surgido para romperse y después de varios siglos del predominio del marco rectangular, éste comenzó su transformación, lenta pero inminente hasta llegar a una integración con el contenido pictórico de la obra, para, finalmente, desaparecer por completo.

Fue a partir de ciertas obras abstractas (especialmente las de Mondrian) que el marco tuvo esta tendencia a desaparecer, con la clara intención de eliminar el efecto “centrípeto” que provocaba en el espectador, y, por el contrario, dio paso a que el ojo pudiera desenvolverse más libremente a lo largo y ancho de la pintura sin restricción alguna. Lo que eventualmente se planteó, específicamente en la pintura contemporánea, fue una obra sin límites que desbordara su propia realidad.

Un elemento más a considerar en esta evolución del marco, y que apareció en las últimas vanguardias del modernismo, específicamente en el minimalismo, es la “tridimensionalidad”, que viene a sustituir a la bidimensionalidad en la obra. Hasta hace relativamente poco tiempo, no podía concebirse una obra pictórica que se saliera de la regla básica y hasta cierto punto lógica, de la superficie bidimensional, espacio natural del lienzo.

La pintura mantuvo dicha base estructural por siglos, no obstante, la tendencia contemporánea rompió nuevamente las reglas más elementales y en los últimos años ha recurrido a técnicas creativas que le han obligado a “salirse” de dicha superficie para proyectarse hacia fuera del mismo cuadro y más que

añadir una textura, se crea una tercera dimensión, un volumen que rompe con la superficie plana, donde el marco, por supuesto, deja de tener esa restricción original.

5.3.2. Estructura interna.

5.3.2.1. La imagen figurativa

Los principios creativos de la pintura, así como el manejo de sus elementos visuales son indistintos para la creación de cualquier obra pictórica y tal proceso cubre un amplio rango que va desde la reproducción mimética de la figura, hasta lo totalmente abstracto. Aunque cabe señalar que siempre existirán factores externos que delimitarán a la obra ya que el arte de la pintura considera otros modelos de creación, como pueden ser los géneros o la historia. En concreto, lo que se presenta como elementos de significación de la pintura son los sistemas de representación, los géneros pictóricos etc.

Durante siglos, la pintura estuvo en búsqueda de la belleza por medio de procedimientos cuidadosamente estructurados y basados en la figura humana, animal u objetual. La expresión proyectada por el artista dio como resultado la búsqueda de la perfección en la imitación de la figura, humana y sobrehumana, ya que entre más cercano estaba a lo perfecto, más cercano estaba a Dios.

El efecto logrado por la perspectiva en el Renacimiento vino a dar otro cambio fundamental en la concepción artística de la pintura, puesto que ésta se acercaba más a la realidad.

A pesar de ello y de tener sus bases perfectamente cimentadas en lo figurativo, en la representación de la realidad, la pintura nunca puede ser totalmente objetiva, puesto que siempre habrá en ella cierto aspecto de expresión artística que la aleja de la imitación analógica absoluta. Por lo mismo, una imagen pictórica nunca será "real", sino tan sólo una interpretación de dicha realidad. Aunque cabe decir que al final, la verdadera importancia de la imagen figurativa, sea real o no, es su capacidad de lograr una fuerte carga de significación a través de una evidente representación. Y es precisamente ahí, en el nivel del manejo de la figuración y/o de representación que comienzan a cobrar importancia las funciones estéticas aplicadas específicamente a este elemento de la imagen.

La búsqueda de la perfección se convierte así, en la búsqueda estética de lo correcto, lo bien distribuido, lo excelente. Muchos autores, entre ellos Aumont y Zunzunegui, sostienen que gracias y precisamente a esta posibilidad de reconocimiento de la imagen representativa, es posible elaborar y desarrollar el discurso implícito de la pintura, con capacidad de significar. Por el contrario, cuando la imagen no es representativa, se puede caer, según los mismos principios, en el terreno de lo irregular, lo imperfecto, en lo extraño de la construcción estética, y, finalmente, en el ámbito de la no significación, consecuentemente, en la ausencia del lenguaje.

El artista proyecta, en la mayoría de los casos, su visión de la realidad, de esta manera, la realidad está representada (también la mayoría de las veces) por los dos elementos estructurales más importantes de la creación pictórica, que son la forma y el color, donde la forma se refiere a la imagen en sí misma y el color a las variaciones tonales. De inmediato, la referencia a la imagen en la pintura nos lleva a pensar en la figura tradicional, es decir en la figura representativa tomada de la realidad. Esto, sin duda, tiene que ver con la concepción general de la pintura clásica. En dicha concepción, esto implicaba, por principio, un apego a la imagen icónica, que por su cercanía a la imagen real se circunscribía a un nivel de mayor significación.

Precisamente, en el discurso de la significación, quizás el término iconicidad, tiene un mayor sentido, dado que la mayoría de los estudiosos de la semiótica, prefieren explicar a la pintura bajo la designación de signos pictóricos, que a su vez están divididos en signos icónicos y signos plásticos (en lugar de figuración y abstracción). La iconicidad hace referencia directa a la calidad de identidad en la representación del objeto mostrado, mientras que la plasticidad, como se verá más adelante, tiene que ver más con los colores y las texturas.

Por su representación, la iconicidad se ha mantenido durante mucho tiempo como el elemento principal de análisis semiótico en la pintura. No obstante, la figura "clásica" ha sufrido grandes transformaciones y ha tenido que adecuarse a las nuevas visiones más contemporáneas que la han colocado ya no en un solo y único punto de referencia localizado en la figuración, sino que existe, desde principios del siglo pasado, una contraparte que rompe con ese molde tradicional. Ahora la imagen pictórica se encuentra también en el extremo opuesto, la abstracción, concepto que rompe con todos los principios mantenidos hasta ese momento histórico.

Quizás es oportuno retomar a Aumont quien señala que:

La imagen representativa, tal como la hemos considerado, se define por su intención referencial, designa, nuestra realidad. Al mismo tiempo profiere siempre un discurso, al menos implícito, sobre esta realidad. Esta referencia es la que, evidentemente, la imagen abstracta pone de nuevo en tela de juicio (1992: 278).

Al final, las designaciones utilizadas por Aumont no revelan lo complicado de una adecuada designación para lo figurativo y su opuesto, lo abstracto, ya que cada término posee sus propias particularidades. Además, para acentuar lo complicado de la comprensión de estas estructuras, existen varios términos para designar la misma dicotomía: representativo/no-representativo, figuración/abstracción, referencialidad/arreferencialidad y, por último, iconicidad/plasticidad, donde debe aceptarse que todos estos términos no son definitivos ni únicos debido a las múltiples sutilezas en su adecuado manejo.

Es necesario destacar que si bien existen estos opuestos, con todos los nombres que puedan dárseles, la verdad es que al final, los conceptos más que ser dialécticos, son complementarios y son muchas las obras en las que ambas tendencias comparten el espacio pictórico, dando lugar a diversas posibilidades creativas de la imagen. De esta manera una misma imagen puede combinar las maneras de ser mirada por el espectador.

Por ejemplo, debe entenderse que, sobre todo en el arte contemporáneo, algunas figuras no son plenamente representativas, y es que como Santos Zunzunegui lo expone, puede comprobarse que la figuración no es lo opuesto de la abstracción dado que “Conviene subrayar que, desde esta perspectiva, debe entenderse la expresión *figura* que abarca tanto expresiones ‘figurativas’ como expresiones no figurativas, en la medida en que se trate de ‘figuras geométricas’ que no tengan analogía directa con objetos del mundo real” (2000: 74).

Por lo tanto, para Zunzunegui, para fines prácticos, se debe utilizar la división *representativa y no representativa*, y es que, según él, de esta manera se puede entender que existen figuras representativas, pero también figuras abstractas, como las figuras geométricas, que debido a que pueden ser fácilmente reconocidas en sus componentes básicos (como lo son un cuadrado, un círculo), poseen en sí mismas cierta representación.

Queda claro que otra posibilidad de este manejo conceptual, es que es factible referirse a imágenes representativas abstractas, donde se trata de objetos de la realidad, pero no fácilmente identificables, o bien, abstractas-no-representativas, donde no existe absolutamente alguna referencia a la realidad. En cuanto a las primeras, Carrere y Saborit, mencionan que es viable situarlas en un territorio relativo a la referencialidad, porque aun y cuando se está frente a una pintura totalmente referencial o representativa de un objeto real, si el espectador no tiene la información adecuada para “descifrar” la imagen, ésta será para él una imagen abstracta, y todavía más, aun sabiendo el origen, la imagen podría estar fuera de el sistema de representación: “Así, una representación hiperrealista del interior del páncreas parecería más abstracta que cualquier pintura ilusionista” (2000: 106), señalan, por poner un ejemplo.

El problema, consecuentemente, lleva a otro, esta vez sobre el tipo de percepción que se tiene de las imágenes abstractas o no representativas.

La diferencia entre imágenes figurativas y abstractas es la misma que la que existe entre representativas y no representativas. Puede decirse que las primeras serán aquellas que contienen información acerca de otros objetos (situaciones, temas, etc.) distintos a su propia materialidad, a través de una operación de subrogación.

Por lo que se puede afirmar que las imágenes abstractas –aún siendo muy concretas- son aquellas que proporcionan percepción, pero no *percepción de* (2000, 24).

En el fondo, estas diferencias para los expertos de la semiótica, se encuentran en el manejo de la forma y su significación, donde la construcción de la figura está determinada por los llamados signos icónicos, mientras que lo que concierne al color y a la textura, más bien se encuentra en los llamados signos plásticos.

Tampoco hay que olvidar que el grado de representación de una imagen en pintura es variable, puesto que debe recordarse que en la imagen pictórica es casi imposible desechar el aspecto expresivo que le imprime el artista cuando reproduce un objeto o un personaje. De esta manera se establece que lo icónico considera dos factores principalmente: en primer lugar, da importancia fundamental a la figura representativa, y en segundo, demuestra sus

limitaciones para ser aplicado en las formas abstractas. Por lo que cuando se habla de la posibilidad de aplicar el análisis semiológico a la pintura, éste generalmente se ve limitado a un discurso basado en la figura representativa.

5.3.2.2. La imagen abstracta

Por supuesto que como todo proceso histórico y de evolución artística, el de la pintura debía de encontrar su parte aguas llegó con la aparición de la abstracción.

¿Qué es la abstracción? Desde hace mucho tiempo, la palabra designa un alejamiento de la realidad. Una relación abstracta con el mundo es lo contrario de una relación concreta y, muy pronto, esta ausencia de concreción llega a significar la pérdida de una referencia directa, una pérdida experimentada siempre como lamentable, según atestigua el valor alarmante despectivo ligado a la palabra desde el período clásico (ser *abstrait*), en el francés del siglo XVII, era ser incomprensible a la fuerza de abstracción, lo abstracto es siempre, demasiado abstracto (Aumont, 1992: 277).

La aparición de las vanguardias artísticas contemporáneas, específicamente a principios del siglo XIX, llevó a la sustitución tanto de reglas creativas anteriores, como de procedimientos cuidadosamente estructurados y basados en la figura humana, animal u objetual, para dar lugar a formas donde la regla era la *ausencia de reglas* y las pinturas de estos artistas en aquel momento estuvieron más preocupadas por reflejar lo interno, el alma de lo retratado, lo que se observa en figuras sin forma definida y totalmente alejadas de la representación.

En consecuencia, diferentes aproximaciones, con diferentes niveles de abstracción en la forma pictórica aparecen. De las primeras ideas sobre esta forma de creación destacan las de Kandinsky que se expresaba así de tales formas de concepción pictórica:

La forma puede existir independientemente como representación del objeto o como delimitación puramente abstracta de un espacio o una superficie. (...) La forma, aun cuando sea completamente abstracta y se reduzca a una forma geométrica, posee en sí misma su sonido interno, es un ente espiritual con propiedades identificables a ella.

Por otra parte, en el arte no existe la forma totalmente concreta. Es imposible reproducir exactamente una forma material: quiéralo o no, el artista depende de sus ojos y de sus manos, que en este caso son más artistas que su alma, que no persigue más que un objeto fotográfico. El artista consciente, sin embargo, no se contenta con registrar el objeto material sino que intenta darle una expresión, lo que antiguamente se llamaba idealizar, más tarde estilizar. (1994: 50).

De esta manera, es fácil darse cuenta que la estructura contemporánea del arte pictórico se basó en el rompimiento de moldes y modelos tradicionales o por lo menos, anteriores, es decir, eran estructuras que se liberaron de las "ataduras" de la figuración para dar lugar a la creación de nuevas formas, a veces, definidas como las formas geométricas, o a veces, figuras no reconocibles. En ese primer momento de efervescencia, cualquier cosa que atentara en contra de las "viejas" estructuras estéticas consideradas como "correctas", aun y cuando fueran tendencias con un comprobado valor artístico, eran acreedoras

de una fuerte crítica. Sin embargo, es importante señalar que tal proceso se ha repetido a lo largo de las diversas vanguardias, convirtiéndose en algo cíclico.

Ciclos en los que el primer impacto siempre ha sido el de rechazo por la alteración, primero de las formas más tradicionales y, segundo, porque una vez acostumbrada la percepción a una determinada forma, ésta, nuevamente se ve alterada por nuevos rompimientos. De ello dan cuenta Carrere y Saborit manifestando que:

Movimientos como el *cubismo* prueban el dicho de que es un movimiento aceptado como un estilo auténticamente artístico pero todavía hoy sigue siendo concebido como un modo de representación *deformativo* , que se aparta de la norma analógica, siempre más o menos clásica (2000: 65).

La abstracción, en esencia (pero con matices), se constituye entonces, como la oposición directa de la figuración. La concepción de la misma, según Kandinsky, ocurre de la siguiente manera: “su teoría no consiste en fijar una parte casual de la naturaleza en el lienzo, sino en reflejarla en toda su riqueza y todo su color” (1994: 48). Lo que Kandinsky quería dejar claro era que “la referencialidad figurativa de la pintura de la época, impedía apreciar su expresividad abstracta” (Ibíd.). Para el pintor ruso la idea fundamental del abstraccionismo era que los artistas vuelven su atención hacia su material propio, estudian y analizan en su balanza espiritual el valor interno de los elementos con los que pueden crear.

Otra idea que preconizaba Kandinsky, es que en la pintura abstracta “se buscan objetivos puramente artísticos (es decir pictóricos, no icónicos o figurativos), alejándose del aspecto *literario* del objeto” (Ibíd.: 52), un punto de vista que se complementa con la idea de Aumont sobre el hecho de que lo icónico se refiere, específicamente a lo narrativo y la idea del abstraccionismo era alejarse precisamente de ese punto de vista que limitaba la creación “el arte por el arte”, principio del pensamiento de Kandinsky.

El planteamiento del pintor acudía a la utilización de las “formas más libres, liberadas de lo real”, no proponía una nueva forma, sino más bien, la liberación de la forma:

Pero si recordamos el modo en que en este libro hemos definido la armonía actual, identificaremos también el espíritu de nuestro tiempo en el campo de la construcción: no en una construcción (geométrica) clara, que salta a la vista y que es la más rica en posibilidades expresivas, sino en una construcción latente que surge del cuadro de forma casi imperceptible y va dirigida más al alma que a la vista. Esta construcción latente puede consistir en formas creadas casualmente sobre el lienzo, sin coherencia aparente; en este caso, la ausencia externa de coherencia equivale a su presencia interior. La imprecisión externa es aquí cohesión interna (Ibíd.: 71).

Por supuesto que alejarse del elemento narrativo implicaba una libertad creativa no sujeta a determinados patrones literarios ya establecidos.

Pero, por el contrario, vale la pena destacar lo cerca que pone Kandinsky sus ideas a otras formas igualmente abstractas, como lo son las matemáticas y la música. Su tesis creativa es una teoría elevada al rango de la ciencia matemática sostenida en lo abstracto de la ciencia misma. Es por eso que el

pintor retoma como base estructural algunos principios matemáticos que al mismo tiempo, son también parte fundamental de la construcción musical y de ahí la relación que establece con la música para elaborar sus obras

El futuro de la armonía pictórica reside precisamente aquí. Las formas ordenadas arbitrariamente en el fondo están relacionadas profundamente entre sí; una relación tan precisa que puede expresarse en forma matemática, aunque es posible que en este caso se opera más con números irregulares que son los regulares.

En cualquier arte, la última expresión abstracta es el número. Como es lógico, este elemento objetivo exige la ayuda y necesita la colaboración de la razón y la conciencia (conocimientos objetivos-bajo continuo pictóricos (Ibíd.).

Como consecuencia las obras de Kandinsky estaban agrupadas en clasificaciones musicales:

- 1) *La composición* simple, subordinada a una forma simple dominante: calificamos a esta composición de *melódica*.
- 2) *La composición* compleja, integrada por varias formas subordinadas a una forma principal, evidente o velada. Externamente puede resultar muy difícil hallar esta forma principal, lo cual proporciona a la base interior una gran fuerza *sonora*. A esta *composición* la llamamos compleja o sinfónica. (Ibíd.: 119).

También utilizó otros conceptos musicales como, “sonido interior”, obras “rítmicas”, entre muchos más: “Así como en la música cada construcción posee su propio ritmo, así como en la naturaleza la ordenación *casual* de las cosas también presupone un ritmo, igual sucede con la pintura” (Ibíd.).

Gillo Dorfles, al igual que Kandinsky, habla de una “liberación” cuando se refiere a la forma abstracta como

cumplidamente liberada de todo elemento narrativo, imitativo, episódico; convertida en paradigma y en su propia sencillez polivalente. (...) Ésta es un logro de la pintura y escultura modernas que sólo así llegan a alcanzar el nivel que en la forma se identifica con su propio proceso de formación y se convierte en forma *an sich*. (1977: 91)

Dorfles señala que la imagen abstracta posee una significación en sí misma, sin referencia a cosa alguna o a una interpretación, pues ésta, como el artista que la ha creado, ha prescindido de las cualidades discursivas de la imagen. Y es que es evidente que la imagen abstracta no se refiere al mundo real, sino a un mundo invisible, interno del artista, idea que complementa Paul Klee, señalando que “En gran medida, el objetivo del arte abstracto ya era, *hacer visible, lo invisible*” (en Carrere y Saborit, 2000: 90).

Sin embargo, y a pesar del gran impacto que tuvo el surgimiento del arte abstracto en el arte contemporáneo, es preciso decir, que como ocurre con muchos fenómenos de la creación humana, la mayoría de las veces las nuevas expresiones que nacen para sustituir a otras, no las eliminan en su totalidad, sino solamente se convierten en una alternativa más, ampliando el panorama existente.

No se trata entonces sólo de la deformación de la figura o de mostrar lo interno de la misma, sino señalar que lo realmente importante y trascendente se

encuentra en la ideología creativa que está detrás de dicha forma y que permite un paso en la evolución de la figura artística, específicamente pictórica.

Tal evolución creativa, a pesar de todo, encontró, y todavía encuentra, múltiples detractores. Para Aumont, el arte abstracto no tiene sino una connotación negativa: “es el arte de las imágenes no representativas (no figurativas), el arte de la pérdida de la representación” (1992: 275). Pero a pesar de su negativo punto de vista, hasta él mismo debe aceptar la importancia histórica de la aparición del abstraccionismo y la transformación que logró en cuanto a la concepción de la imagen:

Paralelamente el arte abstracto ha llevado a tomar una conciencia más aguda de la relativa de las formas artísticas

Fue también a partir de la difusión socialmente atestiguada de un arte pictórico abstracto cuando se hizo posible, o al menos tentador, elaborar teorías de la imagen que minimizar la relación entre la imagen, incluso representativa y la realidad. (1992 277-278).

Aumont sostiene que entre estas teorías prácticas (apenas nacientes), sumamente empíricas, se logran establecer algunos conceptos estructurales:

a) Los *elementos*: de los tratados pedagógicos de la Bauhaus, puede sacarse una lista implícita de elementos que serían los de toda plástica:

- la *superficie* de la imagen y las graduaciones del desglose de esta imagen en elementos más o menos finos.
- El *color*, dado también según el modo de una gama continua;
- La gama de los valores (matices del blanco al negro).

Esta lista, como se ve es breve y coincide, de manera llamativa, con la de los elementos de la percepción visual; luminosidad, color, bordes.

b) Las *estructuras*: el trabajo del artista plástico consiste en fabricar, a partir de estos elementos simples, formas más complejas, combinando, componiendo los diversos elementos. Así Kandinsky dedica un libro a las encarnaciones de este valor plástico en el punto, en la línea o en una porción de superficie y a las relaciones mutuas entre estas tres entidades.

En la misma época se encuentra Klee considerando las relaciones de la línea con la superficie en términos de actividad/pasividad de la una y de la otra, por ejemplo en forma de “vertical en marcha”. El texto de Klee, más sucinto, aborda además dos temas importantes: el de “ritmo” visual (con la oposición entre estructura dual y estructura individual); y el de la organicidad de la forma donde por ejemplo las formas humanas se toman como modelos estructural “en profundidad de la imagen artística.

c) La *estructuración*. La reflexión sobre el campo de lo plástico lleva, finalmente, a aislar el momento del trabajo sobre los elementos para fabricar una estructura, el momento de la estructuración activa de la materia. (1992: 284-285).

Esta la teoría y conceptos sobre lo abstracto tienen como desventaja, según Aumont, que quienes se han dedicado a tratar de elaborarlos no son realmente *teóricos* sino personajes *prácticos*, como son los pintores mismos. Sería importante regresar aquí Benveniste, quien deja muy claro que cuestiones como la pintura, el significado y el lenguaje utilizado, pertenecen al terreno del artista mismo, que es quien construye su propio lenguaje con sus signos particulares.

Como lo señalan Carrere y Saborit, puede hablarse de una idea generalizada que indica que

Por una parte, es cierto que se tiene a pensar que si una pintura no representa no significa, pero por otra, también lo es que se tiene a pensar igualmente que si una pintura representa, no significa otra cosa que más que aquello que representa. El signo icónico, pues, tapa, oculta al signo plástico (2000: 61).

Estos autores reconocen de esta manera que la complejidad que contienen los signos pictóricos se refleja en una *debilidad* de sus códigos y debido a estos cambios profundos en la concepción de la imagen pictórica es que el estudio de la forma ha dado lugar a diversos intentos de aproximación hacia el fenómeno artístico de la pintura.

Se puede inferir que más que tratarse de una oposición, lo que sucede con la forma abstracta en la pintura es que se ha convertido en una complemento para un todo conformado por dos partes, la pintura representativa y la pintura abstracta; el culto a la figura reconocible y el culto a la esencia, el firme respeto a la forma y la libertad de la misma.

5.3.3. La composición.

5.3.3.1. Tradicional.

Una definición sencilla y muy utilizada de composición es aquella que señala que es la distribución de los elementos dentro un espacio determinado que constituye la imagen. Existen, por supuesto, definiciones más elaboradas, que esencialmente dicen lo mismo, por ejemplo, para Jacques Aumont

En la pintura figurativa clásica está también la distribución concertada de las figuras semisimbólicas semifccionales –mejor sería decir su distribución decorosa- conforme al *decorum*. En esta distribución intervienen activamente la superficie del cuadro, su compartimentación y su jerarquización (1997: 213).

La composición, al igual que ocurre con la imagen total está delimitada por el marco, que a su vez está determinado por el formato. Esto es un proceso clave, pues la forma del marco altera sensiblemente la composición, pues no hay duda que las reglas estéticas de composición están más orientadas hacia el formato más alargado (1:85:1) que hacia la forma más bien cuadrada (1:33:1) donde el centro tiene más peso.

Sobre esto, baste señalar que el principio de composición de la imagen, se puede determinar en el uso de un centro visual, donde toda la atención del observador es atraída hacia ese punto de la obra pictórica. Como ya se mencionó, la primera forma de composición estaba, esencialmente en el centro del cuadro y la primera gran *revolución estética* se dio con la aparición de la perspectiva, que “eliminó” lo plano de la pintura, sustituyéndolo por una “sensación” de profundidad dando paso a lo que posteriormente vendría a ser considerada “la pintura clásica”. Este clasicismo pictórico se consolidó con la aparición paulatina de otras “reglas”, estilísticas de composición, la mayoría surgidas a partir de la llamada “regla de oro” establecida, principalmente por Leonardo Da Vinci, con la cual el alcance más notable fue el desplazamiento de la atención visual del centro hacia los tercios virtuales de la imagen. De esa regla, se derivaron otras tantas como la composición triangular, el equilibrio de

masas, etc. que de manera particular o combinada, no buscaban otra cosa que el *equilibrio* y la belleza de la imagen pictórica. En dicho contexto, se entendía que entre más reglas se aplicaran a una imagen, esto supondría una mayor y mejor composición.

Al hablar de la composición de ninguna manera se está hablando de un elemento estructural menor. Los más importantes teóricos de la estética visual han escrito profundos tratados sobre el tema. Para Rudolf Arnheim, por ejemplo, la composición es un problema de la constitución de los centros visuales, incluyendo el que el espectador establece con la obra.

La existencia de estas reglas consolidó a la pintura figurativa, mismas que posteriormente fueron adoptadas por la fotografía, para recrear estéticamente a la imagen representativa. Finalmente, era inevitable que el cine, las retomara como un elemento fundamental de la conformación de la imagen cinematográfica, haciendo uso de su condición estética, misma que podía ser más creativa aprovechando el efecto de movimiento.

Lo que el final importa con la aplicación de las reglas de composición es la existencia de una imagen *bella* porque cumple los principios de equilibrio y distribución de los elementos de una imagen. Cuando esto no se cumple se habla de una composición rota.

5.3.3.2. Plástica.

Las reglas de composición dominaron la imagen pictórica, fotográfica y cinematográfica por mucho tiempo, incluso, la composición rota, precisamente estaba basada en dichas reglas, ya que en ellas estaban los rompimientos planteados. La verdadera revolución estética ocurre cuando estas reglas son sustituidas, tal revolución se tradujo en diferentes efectos, entre lo que destaca, por ejemplo, la desaparición del marco. Sin embargo, el cambio radical, ocurrió al interior, es decir en la imagen.

Al dejar de ser representativa, la imagen pictórica utilizó la forma abstracta, y con la representación se fueron las reglas que la regían. No obstante la imagen no podía dejar de ser estética y por lo tanto, las anteriores reglas de composición simplemente debían de ser sustituidas por otras, que se adaptaran a la nueva condición abstracta de la imagen.

Según Wassily Kandinsky, la composición en la pintura abstracta de ninguna manera se ve alterada en sus principios básicos, pues ésta sigue siendo una pintura, y como tal, se conserva una importancia fundamental de la composición y el equilibrio interno general en el cuadro. Para mayor precisión, Kandinsky se plantea dos problemas que respecto a la composición le conciernen a la forma abstracta:

- 1) la composición general del cuadro.
- 2) La creación de las diversas formas que se interrelacionan en distintas combinaciones subordinadas a la composición general (1994: 52).

A partir de este planteamiento, es importante considerar las aplicaciones “musicales” que hacía Kandinsky en sus obras, donde conceptos como “melódico” o “armónico” conformaban la composición de las mismas.

Si bien las descripciones de composición de Kandinsky funcionan perfectamente al equiparar dos formas artísticas abstractas, también tienen su justificación plástica, es decir, tienen características particulares que les permiten ser atractivas físicamente en el contexto de la imagen. En otras palabras, las reglas de composición tuvieron que ser transformadas para adaptarse a las necesidades visuales del nuevo estilo de formación de la imagen.

Santos Zunzunegui señala tres aspectos fundamentales de la composición:

- a) Composición y geometría: una idea extendida y regularmente reforzada por el análisis de cuadros clásicos pretende que la composición sea ante todo cosa de distribución, geoméricamente armoniosa, de la superficie de la tela (o más en general, de la superficie pintada). La composición sería un arte de las proporciones. (Esta idea está destinada a probar que tal o cual cuadro está construido según proporciones geométricas simples.
- b) Composición plástica: el arte de componer se entendió durante mucho tiempo como el arte de disponer adecuadamente de las figuras del cuadro (personajes, objetos, decorados), y sólo a medida que la pintura se alejaba de la imitación, quedó incluida la disposición de los elementos plásticos, valores, colores, líneas y superficies.
- c) Interartisticidad de la noción de composición: en cuanto organización visible de la materia plástica de la imagen, la composición puede estar actuando en toda la imagen (1998: 287)

Si bien en estos aspectos hay una alusión a la composición clásica, destaca el punto b), donde se plantea un tipo diferente de composición: la *plástica*, donde se habla de *valores, colores, líneas y superficies*, es decir, nuevos valores a considerar en la pintura abstracta y consecuentemente en el resto de las formas artísticas.

Como Kandinsky, Zunzunegui considera que esta nueva forma de composición no está muy alejada de la clásica, y propone seguir en la búsqueda estética de lo *bello*, sin importar la forma básica de la imagen. No hay mejor prueba de esto que lo que se plantea en el apartado c): un funcionamiento combinado. Finalmente, Zunzunegui, también acude a términos musicales (*armonioso, composición*) para indicar la tendencia siempre existente en algún momento de las artes, hacia la forma de arte más pura, la música.

La composición plástica ha llegado a ser tan importante en la construcción de la imagen abstracta que sus elementos se han convertido en un objeto de estudio particular. Así se puede hablar del *color* y la *textura* de forma específica.

5.3.3.2.1. El color

Es innegable la importancia del color dentro de la estructura de la imagen pictórica. Al tratarse de un complemento fundamental de la imagen, al color se

le han dado las más diversas interpretaciones, por ejemplo, una pintura sin color, prácticamente deja de serlo para convertirse en dibujo, en boceto. En esencia, el color da cuerpo a la figura, ya sea representativa o abstracta.

El color proporciona una riqueza visual fundamental, la pintura no se concibe sin una evolución del color desde sus principios básicos (los colores primarios), hasta la enorme gama que nos brinda una paleta, y que llega a proporcionar los efectos visuales que dan vida, tanto a las figuras de un cuadro realista como a las formas *sin forma* de uno abstracto.

En la transición de la pintura figurativa a la abstracta, históricamente se pueden destacar tres momentos de la interpretación del color (aunque por supuesto, existen muchos más) que se distinguen por su carácter creativo. El primero fue cuando algunos artistas y creadores (Kandinsky, Scriabin) trataron de establecer un paralelismo entre el color y la música, en una teoría demasiado complicada, donde un determinado tono cromático tenía su igual dentro de la escala de sonidos; se trató de una teoría que tuvo demasiados detractores por ser poco funcional; un segundo momento, ocurre cuando Benveniste, entre otros estudiosos establecieron la gran dificultad del color para convertirse en signo, y, por lo tanto, ser susceptible de análisis semiológico, esto debido a la imposibilidad de crear un número limitado de colores para establecer un lenguaje; y en tercer lugar, los recientes esfuerzos teóricos del *Grupo Mu*, que pretende revertir tendencias, como la de Benveniste, y designar posibilidades signicas al color implementando términos como *cromema* o *formema* para igualar un signo pictórico con un signo de lenguaje y así, abrir nuevas posibilidades de análisis semiológico.

Según Jacques Aumont, el color, por lo menos tiene tres clases de efectos y valores pensables: “un efecto simbólico, un efecto fisiológico y un efecto psicológico” (1997: 139), pero aclara que la interpretación de todos estos efectos es bastante confusa pues existen grandes variaciones según las épocas en las que el hecho ha sido estudiado, lo que contribuye, a que toda definición adecuada, quede flotando en las más diversas especulaciones.

Es innegable la importancia del color en la transformación del discurso pictórico, pues éste ha cambiado radicalmente, de cuando predominaba lo figurativo y la forma de las cosas, hasta la visión más contemporánea que privilegia lo abstracto y pérdida de la figuración, o para utilizar los conceptos de Carrere y Saborit, se está hablando de la transformación de la predominancia del signo icónico a la del signo plástico en la historia de la pintura.

5.3.3.2.2. La textura.

El elemento estructural de la textura viene a ser, al igual que el del color, un aspecto cuya importancia fue creciendo con la transformación o paso del arte figurativo al arte abstracto donde como consecuencia de tal proceso, se fue perdiendo significación al perderse iconicidad.

La textura ha servido para particularizar e identificar técnicas de algunos artistas que la han convertido en su sello particular. La aplicación de diversos materiales que van más allá de la pintura, como materiales “extrapictóricos” como arena, papel, etc., convirtieron a estas obras en extraños *collages* que han provocado la ampliación del abanico de los elementos plásticos estructurales. La textura distingue a una pintura de una reproducción, si bien una pintura no es una obra para tocar, la gran mayoría de las veces, la textura se vuelve un elemento esencial de percepción de la obra puesto que es un elemento visible que provoca reacciones en su contemplación.

Y es, precisamente en el arte abstracto, donde puede lograrse toda la expresión textural, con técnicas donde el artista se separa del pincel para dar lugar a otras formas de aplicación de otros materiales diferentes a la pintura sobre superficies que se salen del lienzo tradicional, logrando una doble aplicación del proceso.

La transformación de la pintura tradicional hacia el manejo de la textura sólo vino a reforzar el final de la imagen icónica para dar lugar a la imagen plástica, propia del abstraccionismo.

5.4. Estructura estética de la pintura en las vanguardias.

Si bien la evolución de lo figurativo hacia la abstracción se considera el paso fundamental de la transformación en el arte de la pintura, tal fenómeno no significa, como muchos lo quieren hacer creer, la desaparición de las formas más tradicionales. Si bien las vanguardias artísticas han demostrado a lo largo de la historia su tendencia hacia el rompimiento y la desaparición de las reglas establecidas, esto incluye, no sólo a los esquemas más tradicionales, sino también a las vanguardias que les anteceden.

Esto, lo único que quiere decir es que el arte (como la moda) se presenta como un ciclo donde la existencia de una tendencia puede implicar la desaparición de otra, pero la mayoría de las veces de manera temporal, ya que lo más probable es que los principios eliminados en cierto momento histórico, más adelante regresen iguales o con algunas modificaciones estructurales.

Tal fenómeno, por supuesto, ocurre con las vanguardias artísticas, lo que es fácilmente comprobable con las que se está utilizando como modelo para este estudio. Por ejemplo, el abstraccionismo que se detecta en la vanguardia del expresionismo abstracto, no es, en absoluto, donde aparece por primera vez dicho fenómeno, esto había sucedido ya con anterioridad. También se ve que en la siguiente vanguardia, la del *pop art*, se presenta la más evidente oposición al abstraccionismo y plantea de nuevo un reencuentro con la imagen figurativa. Por supuesto, una situación parecida ocurre en el minimalismo.

De esta manera, es viable suponer que lo que ocurre con la imagen, sucede con los otros elementos que la acompañan como el marco, la composición, etc. en las diferentes estructuras estéticas de la pintura, y donde el análisis estético ayuda a comprender dicha evolución.

Es por esta razón, que conviene observar la transformación de la estructura estética de la pintura desde esta perspectiva evolutiva de las vanguardias, lo que permitirá obtener bases más sólidas, para llegado el momento, comprender la construcción del cine experimental de vanguardia, que parte, irremediabilmente, de los mismos principios estéticos, por lo menos en lo que a imagen se refiere.

5.4.1. La pintura del expresionismo abstracto.

Sin duda, la gran transformación en el paso de lo figurativo a lo abstracto se da y consolida durante el nacimiento y desarrollo de la vanguardia del expresionismo abstracto. Ésta fue una vanguardia que apareció, como todas, con una fuerte oposición hacia todo lo previamente establecido, siendo fundamental la oposición a la forma figurativa. La imagen realista cedió entonces su lugar a la abstracción que ante la ausencia de un centro de atención muestra una aparente desorganización de los elementos visuales, lo que es sustituido por una gran riqueza de las formas, un gran colorido lleno de contraste y un acento especial en la textura.

En el expresionismo abstracto, las formas son muy libres como para hablar de un *tema* en la obra, lo que predomina es lo *informal* y los elementos plásticos. En ocasiones, la obra crece desproporcionadamente y eso hace que se pierdan los límites del cuadro.

La técnica lo es todo en la pintura del expresionismo abstracto, no importa el resultado sino más bien el proceso creativo en el que se vio involucrada la obra, por lo tanto, dicho proceso se vuelve un elemento estructural. Debido a ello, algunos de los elementos a analizar son las técnicas mismas de elaboración, que se convierten en métodos especiales y particulares de la vanguardia, como el *dripping*, una técnica de goteo que consiste en vaciar la pintura directamente del envase hacia el lienzo, dejándola caer o arrojándola con pinceles o brochas; el *brushing* (brochazo), otra técnica que es una manera de sustituir el pincel fino por brochas gruesas y toscas para crear formas y texturas resaltadas y evidentes. Éstas y otras técnicas se conjugan en el proceso que colectivamente se llamó *action painting*, y que representa la espontaneidad del proceso creativo, donde nada está planeado, ya que lo que intenta es, precisamente, mostrar las formas de creación de la obra.

5.4.2. La pintura del *Pop art*.

El contraste estructural visual y estético inmediato del expresionismo abstracto se da claramente con el *pop art*, es una vanguardia que planteaba la democratización del arte, partiendo del intento de convertirse en una forma artística masiva. Por lo mismo, recurrió al uso y manejo de imágenes que para la época resultaban familiares para la mayoría del público como íconos populares, objetos cotidianos, etc., es decir, el retorno a la imagen cien por ciento figurativa y representativa.

El *pop art* utilizó lo figurativo como base creativa, retratando prácticamente de manera mimética las imágenes de la realidad. A tal grado llegaba el afán realista de la vanguardia que se llegó a cuestionar su verdadera aportación al arte. En este sentido, incluso utilizó algunas técnicas particulares de manipulación de la imagen como el *collage*, donde se manifestaba la misma tendencia a recopilar material de otras fuentes, también, por supuesto, muy tradicionales, incluso, no artísticas.

En el intento de convertir al arte en una forma popular, el *pop art* desechó la idea de la obra *única* y en su lugar, recurrió a la reproducción mecánica y serial de las obras, con procesos masivos como la serigrafía, esto con el objeto de crear un gran número de “originales” que redujeran el precio de una obra y hacerla accesible al gran público.

El artista perteneciente al *pop art*, utilizó para sus fines un lenguaje artístico sumamente sencillo y directo, y como se había hecho en el dadaísmo, asimismo, concedió un valor artístico a los objetos de uso común al colocarlos dentro de los museos y las galerías, otorgándoles, de manera inmediata, el valor de objetos de arte.

5.4.3. La pintura del minimalismo.

El minimalismo pictórico significó, una vez más, el retorno a la abstracción, aunque a diferencia del expresionismo abstracto, se trataba de una abstracción con una evidente tendencia hacia la simplificación de las formas, principalmente geométricas (líneas y formas sencillas) y de los colores (pinturas monocromáticas). En este sentido, lo más novedoso lo representó el hecho de que el trabajo creativo sobre la superficie fue totalmente novedoso al abandonarse el lienzo tradicional de la pintura para utilizar diversas superficies alternas, incluso tridimensionales, dando como resultado “pinturas-esculturas”, que en ocasiones pueden, sin dificultad, ser denominadas “arte objeto”.

En esta serie de nuevas formas y composiciones que llenaban monotemáticamente y monocromáticamente la obra, hay una renuncia a todo contenido referencial, significativo, comenzando por la pérdida del centro de atención, donde la composición tradicional dio pasos a una composición más inclinada hacia aspectos plásticos como el color y la textura, tal y como había ocurrido en el expresionismo abstracto.

Esta complejidad y contrastes creativos dieron lugar a las más variadas tecnologías para la creación, donde se utilizaron los más variados procesos físicos y químicos para dar como resultado nuevas formas y estructuras, donde predominaba el ensamblaje, el apilamiento de objetos, las uniones flexibles, etc.

Todo esto, provocado (y no podía ser de otra forma) por un artista multidisciplinario que dominaba múltiples técnicas y materiales, creador de obras complejas y monumentales, obras, que por tales características,

debieron de abandonar los espacios tradicionales de la galería y el museo para ser exhibidas en otros contextos en convivencia con el espacio.

5.5. La transformación estética de la música: de la tonalidad a la aleatoriedad

La música, se ha dicho varias veces, es considerada la más abstracta de las artes, es, por lo tanto, la forma más alejada, conceptualmente, de las llamadas artes utilitarias y de representación. No obstante, como forma artística, ha desarrollado un discurso propio y, por ende, un lenguaje.

No es poco el énfasis que se debe hacer sobre el lenguaje de la música, pues se dice que proyecta consideraciones específicas, que en ocasiones, pueden resultar contradictorias. Por un lado, se plantea que el lenguaje musical puede ser fácilmente comparable con el lenguaje hablado. Gillo Dorfles señala, sin dudar, que la música “puede ser considerada un lenguaje provisto de morfología y sintaxis” (2004: 139). Mientras que por otro lado, Benveniste, señala que la música no es lenguaje, dado que sus signos no están definidos claramente. Una visión que aleja a la música del concepto de lenguaje, por lo menos del tradicional, es la definición del músico y compositor Pierre Boulez, quien destaca que más bien “la música es un lenguaje acústico-matemático, dado que está compuesto de sonidos de diferentes alturas y un sistema matemático de medición que afecta directamente a los elementos estructurales rítmicos” (2001: 156).

Por todo esto, es necesario comprender que la música se considera casi una actitud natural del ser humano, dado que no necesita conocer las notas, ni las reglas de construcción musical para aceptar y disfrutar una obra musical. Los principales elementos musicales se encuentran en la naturaleza y han sido retomados por las diferentes tradiciones culturales, muchas veces sin ninguna consideración teórica.

Quizás en una última apreciación del problema, podría decirse que la aparente facilidad que la música posee para comunicarse con la gente no la excluye, sino más bien la integra perfectamente al problema de la estructura estética. Y es que si bien el lenguaje musical es sumamente directo entre los participantes de este proceso comunicativo, dicho proceso, en determinados momentos, puede llegar a ser en extremo complicado, dependiendo, precisamente, de la dificultad que pueda llegar a presentar la estructura estética que se le ofrezca al oyente.

La estructura musical, como cualquier otra estructura artística está compuesta por una suma de elementos de diversas clases que cumplen cada uno, una determinada función y que juntos elaboran lo que se conoce como discurso musical. Entre los elementos estructurales que destacan están las notas (sonidos con determinadas alturas tonales), el timbre, el ritmo, la métrica, que combinados transmiten un cierto “placer estético” a través de dicha estructura sonora.

A pesar de estos conceptos fundamentales inherentes a la música, no es fácil definirla. Según Pierre Boulez, la música es

a la vez un arte, una ciencia y un artesanado. Es un arte, porque es un medio de expresión, una ciencia por las reglas, sobre todo matemáticas que están involucradas en el proceso de su formación, y es un artesanado porque implica la ejecución de las obras, a veces propias, a veces, de alguien más (2001: 19).

La evolución y cambio de la estructura estética de la música, al igual que todas las artes, tiene que ver directamente con su historia, la cual refleja sus transformaciones más importantes a través de la evolución de las principales vanguardias artísticas. En este proceso, hay que reconocer que en el caso particular de la música, dichos cambios han sido evidentes, sin embargo, en esta evolución, siempre se ha reservado un lugar privilegiado para las estructuras más tradicionales, tal vez, derivado del fuerte arraigo que ha desarrollado la estructura tonal, que ha consolidado un lenguaje fácilmente asimilable para la mayoría de los escuchas.

Y es que la estructura tonal ha permanecido en el gusto universal durante mucho tiempo y como consecuencia ha consolidado una fuerte influencia estética. Es un hecho notable que han sido más de cuatro siglos en los que a pesar de grandes cambios y transformaciones en la estructura musical, la forma tonal ha prevalecido como el patrón básico al que están acostumbrados los oídos de la gran mayoría de los espectadores.

Es también interesante observar la universalización de los conceptos musicales como *armónico* para referirse no sólo a un sonido agradable sino a otras formas como la composición de una imagen, o incluso, también ante la ausencia de tal armonía, se produce un sonido o imagen desagradable, que se designa como *disonancia*.

Por razones como éstas, la búsqueda de un posicionamiento por parte de las nuevas vanguardias musicales ha representado un enorme reto en el sentido estético, pues los artistas han tenido que enfrentar un gran rechazo de parte de los escuchas ante sonidos “extraños” que han pretendido sustituir a la tonalidad. A pesar de ello, los cambios, de manera limitada y paulatina han ido penetrado esas estructuras estético musicales más tradicionales e, irremediabilmente, han marcado una profunda evolución en el lenguaje y el discurso musical.

Para comprender dichos cambios es necesario revisar la evolución que la estructura musical básica ha sufrido, los parámetros desde donde se mide la belleza de una obra y el equilibrio que determina el estudio al que dicho lenguaje musical está sometido por la estética. Por supuesto, también se deben conocer los elementos particulares de cada estructura y cuáles han sido los cambios a los que han sido sometidos de una vanguardia a otra, desde el paso de la tonalidad hasta su eliminación, incluyendo los retornos a las formas originales.

5.5.1. La forma tonal

La estructura basada en tonos que ha dominado el lenguaje musical occidental durante los últimos siglos tiene como fundamento la construcción de una escala musical basada en la *tónica* y a partir de la cual se construye el resto de manera ascendente por medio de lo que se conoce como sistema temperado, constituido por tonos y semitonos. Esta estructura es lo que constituye la base de cualquier *forma musical*, es decir, desde las formas más sencillas como pequeñas piezas musicales, hasta formas más complejas como sonatas y sinfonías.

Al hablar de forma o estructura, es importante mencionar, que en la música tonal si bien las restricciones en duración de la obra son inexistentes, la construcción misma, presenta mayores limitaciones, como el establecimiento de una métrica, una rítmica y, sobre todo, una tonalidad. Cabe señalar que si bien la evolución de este lenguaje permitió ciertas libertades como las variaciones a dichos elementos (por ejemplo, los cambios de ritmo y compás o las obras politonales). Siempre el principio y el final de una obra estuvieron regidos por el encuentro en un punto tonal.

De esta manera, al no resultar radicales dichos cambios, dado que existía un respeto por la estructura tonal básica, lo que más provocaban era la creación de interesantes y hasta complicadas variaciones de la forma. Por esta razón, es posible comprender la aparición de diversas *formas musicales* como la fuga, la obertura, la forma sonata o la sinfonía, iguales en lo básico de su estructura pero con características particulares de orden, duración o velocidad de interpretación. Todas estas *formas*, por lo tanto, vendrían a conformar el aspecto exterior de la forma, mientras que en la construcción básica, siempre inamovible se encontrará el sistema tonal.

En el sentido tradicional, de hecho, cada una de estas formas está constituida primero y sobre todo, por notas, aunque después siguen otros elementos estructurales que le dan orden y lógica, como son los compases y las frases musicales, que sumadas crean períodos y finalmente podríamos decir que dichos períodos conforman el discurso musical.

Sobre estos principios, más o menos invariables, se han creado y desarrollado los principales estilos musicales que han prevalecido durante varios siglos de la historia de la música, estilos musicales como el barroco, el clasicismo, el romanticismo, todos ellos con características particulares, suficientes para identificarlos individualmente, pero siempre respetando todos la base tonal de construcción. En algunos periodos fue tan aceptada dicha estructura, que a pesar de lo abstracto que puede ser considerado el lenguaje musical, en cierto momento se le concedieron características *narrativas*, como en el poema sinfónico, una forma musical que se desarrolló en el siglo XIX con ciertas características que tenían la "intención de narrar" sólo con música, determinadas situaciones, generalmente históricas o literarias. Algunos ejemplos son *El aprendiz de brujo*, de Saint-Saëns y la *Obertura 1812*, de Tchaikovsky.

No obstante, se puede afirmar que dicho intento fue excepcional y con desiguales resultados. La capacidad narrativa de la música siempre ha sido cuestionada, y por la misma razón su significación.

Eventualmente, después de varios siglos, se empezó a crear la necesidad de un cambio estructural radical, ya no sólo en la forma exterior sino que también afectara la estructura interna de la forma musical y provocado por varias influencias, se dio el primer paso a tal modificación al comenzar a utilizarse, además del tradicional sistema tonal, un método basado en los antiguos sistemas musicales griegos y que fue conocido como *modal*. Este sistema lo que proponía era una modificación del sistema temperado y reutilizar los viejos sistemas de notación griega que tenían un menor número de notas y diferentes distancias entre las mismas. Sin embargo, al final, la influencia de la tonalidad no desaparecía del todo al encontrar que las relaciones armónicas se conservaban muy semejantes a las del sistema tonal. Tal proceso tuvo su más importante desarrollo durante los primeros momentos del impresionismo musical francés.

En realidad, el primer gran cambio estructural del lenguaje musical se da (tal y como ocurrió en el cine) durante la vanguardia del expresionismo alemán, con la disolución final de la tonalidad. Este paso representó una gran transformación estética que fue fundamental para el desarrollo de todas las vanguardias posteriores. El cambio, finalmente, planteaba la sustitución el centro tonal por un desarrollo donde se empleaban células *interválicas* de doce notas construidas de forma aleatoria donde una vez utilizada toda la serie, se repetía, ya sea melódica o armónicamente, exactamente de la misma manera.

Esto dio como resultado la primera gran escisión estética del arte musical contemporáneo, es decir, la que hay entre la música tonal y la que ha sido conocida desde entonces como música atonal. Lo más importante aquí es recordar que dicho cambio no se dio de manera aislada sino que fue un reflejo y una influencia a la vez del proceso simultáneo en otras manifestaciones artísticas.

María de Arcos separa claramente estas dos áreas de la creación musical (clasificación muy semejante a la que se hace entre lo figurativo y lo abstracto en pintura)²⁸

-*Música tonal* es toda aquella que está estructurada según el sistema tonal armónico, por lo que las notas de la escala gravitan de forma jerárquica en torno a una tónica o centro en particular.

-*Música atonal* es toda aquella en la que las doce notas de la escala cromática se organizan fuera de cualquier polaridad hacia una tónica, ya sea compuesta de forma sistemática (*dodecafonismo*) o no (*atonalismo libre*) (2006: 83)

²⁸ Sin embargo, desde un punto de vista personal, para que tal separación realmente sea coherente con los niveles de evolución de ambas formas artísticas, el verdadero equivalente no debe encontrarse en la *atonalidad* sino en un proceso del que se hablará más adelante, la *aleatoriedad*.

Schönberg, creador del sistema, al cual llamó *dodecafonismo*, lo concibió como un método de composición con dos propósitos específicos, por un lado, asegurar la ausencia de relaciones tonales entre los sonidos de la obra y, por otro, dotar a la composición de una férrea unidad creativa, lo que le permitía el desarrollo de grandes estructuras.

Esto, por supuesto, significaba, un cambio radical en la estructura estética musical pues alteraba el centro de equilibrio. Como consecuencia, el atonalismo, emerge como principio creativo, con características sonoras propias como la disonancia, y también rítmicas, como la fragmentación del tiempo. El resultado alterno que se desarrolla un *atematismo* que viene a sustituir a las tradicionales unidades estructurales incluidas en las frases o períodos musicales.

En esta separación estructural, la métrica (duración de los compases) fue otro elemento que se vio modificado y se cambió de las más tradicionales y regulares como 2/4, 3/4 y 4/4, hacia otras más atrevidas e irregulares como las de 3/2 o 7/4, inconcebibles hasta ese momento. Finalmente, y como consecuencia se profundizó en el uso de la polimétrica, es decir, una obra podía tener diferentes métricas a lo largo de su desarrollo.

Contra todo lo que podría esperarse en esta gran transformación estructural, el sistema dodecafónico también estaba (y sigue estando) regulado por un método sumamente rígido de construcción. El sistema se determinaba por reglas prácticamente inamovibles que tenían que ser seguidas metódicamente. Las 12 notas propuestas de la escala debían seguir el orden en que habían sido colocadas y este orden no podía modificarse o si se modificaba era para afectar a toda la serie, resultando en procesos como las inversiones, donde al igual que en la serie original, una nota no podía ser repetida hasta que las otras once no hubiesen sido tocadas.

Por esta razón el método dodecafónico aunque se siguió desarrollando, lejos de romper estructuras, creo modelos que buscaban llegar a ser, precisamente, "el ideal de estructura", que funciona como una especie de arquetipo (De Arcos, 2006: 97). La última evolución y consolidación de esta forma creativa fue conocida como *serialismo integral*, y no era otra cosa que un estructuralismo llevado a su máxima expresión y que tenía sus bases, precisamente, en el estructuralismo lingüístico de Saussure, donde las notas musicales pretendían ser signos con significado determinado.

Los compositores que tomaron como base el *serialismo integral*, precisamente llevaron como idea central de sus principales conceptos estructurales creativos, las relaciones paradigmáticas y sintagmáticas del análisis semiológico. Es por ello que durante esta etapa se da una fuerte discusión teórica entre los impulsores del estructuralismo, quienes tomando al serialismo integral como justificación, defendían la posibilidad de un análisis semiótico en las obras musicales, dado que éstas estaban estructuradas bajo los mismos principios del lenguaje hablado.

El sistema, por supuesto, tuvo muchos detractores, principalmente aquellos que siempre han establecido la ausencia de alguna significación en el lenguaje musical. En su momento Claude Lévi-Strauss afirmaba que el serialismo no era un lenguaje comunicable porque le faltaba el nivel primario de articulación para definir las expectativas del oyente (Ibid: 94)

No se puede negar la importancia que tuvo el serialismo integral para el desarrollo de las estructuras musicales, no sólo las de corte estructuralista, sino también para otras vanguardias aparentemente muy alejadas de sus principios fundamentales, pero siempre existirá la duda de sus alcances como forma semejante al lenguaje. En este sentido, se puede decir que el serialismo fue víctima de su propio dogmatismo, una práctica poco útil en una manifestación artística tan libre y tan abstracta en su concepción e ideas musicales, y como todo movimiento artístico, lo más probable fue que llegó un punto de agotamiento en sus posibilidades estéticas y tuvo que ser sustituido por nuevas vanguardias, mucho más libres en su concepción y estructura estética.

5.5.2. La forma aleatoria.

Ante una forma musical tan cerrada como en lo que había llegado a convertirse el estructuralismo y particularmente el serialismo, la respuesta más lógica fue, inevitablemente, el rompimiento, la ruptura hacia la libertad en todos sentidos para la creación musical, dando lugar a una forma que se presentaba, justo, en el polo opuesto, conceptualmente: la música aleatoria.

Dicha forma de creación se dio, incluso, en el marco de un nuevo espacio geográfico, ya que mientras el estructuralismo todavía conservó en los años posteriores a la 2ª Guerra Mundial importantes seguidores en Europa, fue en Estados Unidos (y en algunos pocos lugares de Europa, Inglaterra principalmente) donde se desarrolló. El movimiento surgido tuvo inicialmente el nombre más obvio de *música experimental*, pero finalmente, se universalizó con el de *música aleatoria*.

La denominación de *música experimental* se asume rápida y fácilmente, pues es coherente con sus principios creativos donde toda creación musical se convirtió en un experimento que involucraba diversos procesos, desde la escritura, pasando por la concepción general de la obra, hasta llegar a la relación con el intérprete y con el público.

Así que si esto era “música experimental”, ¿cuál era el experimento? Quizás fue el continuo replanteamiento de la pregunta ¿qué podría ser música?, el intento de descubrir qué nos hace hábiles para experimentar algo como música. Y de ahí concluimos que la música no tenía que tener ritmos, melodía, armonías, estructuras, incluso notas, que no tenía que involucrar instrumentos, músicos y lugares espaciales. Se aceptaba que la música no era algo intrínseco a ciertos arreglos de cosas – a ciertas maneras de organizar sonidos- pero era realmente un proceso de aprehender que nosotros como escuchas, podríamos decidir conducir. Se movió el sitio de la música de “allá afuera” a “aquí adentro”. Si hay un último mensaje de la música experimental es éste: música es algo que tu mente hace”. (...) Ellos querían una música de espacio, textura y atmósfera” (Eno en Nyman: 1974: vii)

El término *aleatorio* viene a colación porque siempre se trató de una música en la que el concepto del *azar*, con todas las posibilidades de desarrollo incierto, está presentes dentro de esta “estructura”. Así, entrecomillado, porque si algo caracteriza a este movimiento, es, obviamente, el rompimiento de todo tipo de estructuras predeterminadas, dando lugar a muchas estructuras, con todas las variantes posibles.

La aleatoriedad se trataba de conceder la importancia, más que a la obra musical misma, al proceso involucrado (como sucede con la pintura del expresionismo abstracto). Es por esta razón que se establecía una nueva relación en el proceso comunicativo entre el compositor, el intérprete y el público, donde estos últimos dos, adquirieron una gran relevancia en la creación de la obra hasta entonces desconocida. De hecho, el compositor, en ocasiones, dejaba una obra inacabada y la tarea de completarla le quedaba ya fuera al intérprete, al oyente o a ambos. De esta manera, la estructura musical dejaba abiertas muchas posibilidades para el desarrollo y la conclusión de la obra. Lo más interesante es que dichas decisiones están perfectamente concebidas desde la partitura misma. En esta nueva forma musical, concepción y escritura (por las mismas razones), tuvieron que ser modificadas por una serie de medidas radicales como el sustituir los “antiguos” y tradicionales signos de notación musical por otros (a veces, incluso, particulares del compositor) de acuerdo a estas concepciones revolucionarias.

Estas posibilidades creativas abrieron notablemente el espectro de la experimentación musical y de esta manera fue posible encontrar una gran diversidad de ideas, incluyendo algunas que se oponían a considerar a la música solamente un arte del tiempo. Compositores como el griego-francés Iannis Xenakis hablaban del espacio musical concebido como parte de la estructura, por lo tanto, tiempo y espacio se unen para conformar un nuevo contexto que en la forma considerada como tradicional no podía tener lugar.

Si se debe establecer un momento preciso de la revolución estructural de la música fundamentada en la aleatoriedad, tal momento está marcado por el surgimiento de las ideas seminales del compositor norteamericano John Cage (1912-1992), quien hacia finales de los años cincuenta, fue el primero que rompió los moldes de la escritura y estructura tradicionales al crear sus obras musicales bajo diversos métodos de la utilización del azar, como los que proponía el libro chino de adivinación *I Ching*. Las más diversas ideas se cruzan en el pensamiento creativo de Cage, pero la más importante quizás sea el hecho de que para él ya no existe una obra terminada, sino varias decisiones creativas que quedaban al intérprete para el momento mismo de la ejecución.

La *indeterminación* como forma creativa en el trabajo de Cage, probablemente alcanza su punto máximo en la valoración del silencio, hecho que no sólo influyó en las vanguardias musicales, sino que se extendió a otros campos creativos como la pintura y el teatro, también creando nuevas y revolucionarias formas. El silencio en la música de Cage se convierte en un elemento central, pues lo que refleja no es su intervención sólo para interrumpir el flujo sonoro, sino más bien lo aprovecha como elemento de creación: el silencio como “la no acción” de la creación sonora.

Por supuesto, con Cage, el sistema de escritura musical también sufrió grandes transformaciones, las partituras dejaron atrás procesos como la separación por compases para dar lugar a nuevas grafías, como una línea continua o una cuadrícula con espacios negros y blancos, o bien, la utilización de instrucciones escritas directamente en la partitura para la interpretación de una obra. Es decir las palabras sustituyeron a la notación musical tradicional debido a la dificultad y precisión requeridas para la interpretación.

Cage, sin duda, fue el primero, pero no el único, que aportó ideas a la música aleatoria. La evolución de los métodos de composición en esta forma ya era imparable a partir los años sesenta, incluso con importantes variaciones. Si por un lado, el silencio era fundamental para Cage, el sonido fue doblemente importante para otros compositores, como LaMonte Young, quien a través de la construcción de una estructura repetitiva, concibió obras que no tenían una duración determinada y, se dice, “podían durar años” (sic) (Marco, 2002: 365).

En este proceso, destaca el hecho de que una forma artística (por ejemplo, la música), por lo novedoso de su lenguaje, trataba de ser imitada por otras, como la pintura, o viceversa. El compositor Morton Feldman sostenía que sus obras tenían más influencia de los pintores expresionistas (Rothko, Pollock, de Kooning), que de otros músicos de su generación. Earle Brown no negaba la influencia que sobre sus obras, tenía la escultura de Alexander Calder, por lo que llamaba a sus composiciones “formas móviles”, en alusión a las famosas figuras del escultor conocidas como “móviles”.

Con esta variedad de tendencias creativas, no se debe olvidar marcar un énfasis muy especial en la técnica de la improvisación, proceso creativo llevado a su máximo nivel en esta forma musical, pues daba lugar a que el intérprete y el público (que no tenía y la mayoría de las veces, no requería una preparación musical) intervenía en la creación musical obedeciendo determinadas instrucciones dadas en el mismo momento de la ejecución. Este proceso fue bautizado, por su forma, con el nombre de *obra abierta*²⁹ en oposición al concepto *cerrado* del estructuralismo.

Irremediablemente, y como parte de su evolución, la aleatoriedad fue afinando cada vez más sus propias rutas de desarrollo, lo que al principio parecía un total caos, fue orientándose hacia metas planeadas mucho más definidas y concretas sin dejar demasiados elementos al azar.

No obstante, es sumamente difícil establecer un método estructural unificado en todas estas corrientes aleatorias. De ahí la importancia de establecer ciertos elementos estructurales comunes entre las diferentes manifestaciones artísticas que absorbieron e intercambiaron sus diversos principios fundamentales.

Sin duda, el problema acerca de esta estructura musical se magnificó y encontró su máximo desarrollo en las nuevas estructuras aleatorias. Sin embargo, nuevamente es necesario redimensionar el proceso retomando el

²⁹ Humberto Eco tiene y desarrolla el mismo concepto en la obra artística de manera general.

efecto cíclico de toda propuesta artística. La aleatoriedad llegó a ese máximo nivel sólo para ceder su lugar a nuevas vanguardias con estructuras aparentemente novedosas pero que en esencia, sólo retomaban principios básicos de vanguardias anteriores e incluso de formas tradicionales.

Lo que resulta inevitable, es destacar la fuerte influencia que ejercieron todas estas formas musicales en el proceso de estructuración del cine experimental de vanguardia, donde los principales conceptos y bases tuvieron su transposición perfecta en las formas adoptadas en este tipo de cine.

5.6. Estructura estética de la música en las vanguardias.

Definir lo concreto y lo abstracto en música es sumamente difícil, debido a la subjetividad de la forma misma. La única posibilidad de establecer algo con mayor claridad es a través de la estructura tonal. Lo que no es tonal, es atonal y de ese primer punto se puede partir fácilmente hacia todas las variaciones que permita la libertad creativa del medio. Es decir que pese a la larga y arraigada tradición de la tonalidad, esto no ha representado un obstáculo para la búsqueda de nuevos métodos creativos que han culminado en nuevas estructuras estéticas.

Las vanguardias musicales han estado limitadas en su desarrollo por un doble fenómeno de la música, por un lado, la abstracción que implica al propio proceso que, en general, permanece obscuro para la mayoría de los espectadores; pero por otro lado, esta forma artística es fácilmente asimilable y disfrutable por el mismo espectador.

Las vanguardias, cada una en su momento, han tratado de encontrar en este complicado panorama a sus propios espectadores, ya que el romper con las formas tradicionales, se ha traducido en un rechazo por parte del grueso del público.

Las nuevas vanguardias han tenido que alcanzar su reconocimiento al paso del tiempo más que del gusto. La búsqueda constante les ha permitido desarrollar formas y métodos para crear su lenguaje que les ha permitido ir ocupando un lugar de manera paulatina, lo que tampoco ha impedido su desarrollo, mismo que ha atravesado puntos álgidos como lo fue en su momento la *aleatoriedad* pero también ha dado pauta para retomar formas básicas que determinan el traspaso estético entre las diversas vanguardias del elaborado panorama artístico.

5.6.1. Música del expresionismo abstracto.

La música del expresionismo abstracto con tal denominación, en realidad nunca ha existido. En realidad, para establecer a esta expresión dentro del periodo, se debe hablar de música aleatoria. No obstante, la asociación entre ambos conceptos está planteada a partir de una revisión histórica de la pintura

y la música y de encontrar características estructurales comunes entre las dos formas artísticas para así considerarlas dentro un mismo periodo artístico.

Para ello, destacan ideas estructurales fundamentales planteadas en ambas manifestaciones como el hecho de hacer visible el proceso creativo, que se establece como más importante que el resultado final, es decir, la obra misma.

Dicho proceso, de ninguna manera equivale a una cuidadosa elaboración por etapas preestablecidas, sino que, todo lo contrario, esto lleva hacia una “desorganización” creativa cuyo fin era el rompimiento de las estructuras más tradicionales, en todos los sentidos, es decir, el rompimiento de las ataduras de la tonalidad, de la métrica y del ritmo, hasta llegar al último eslabón que puede ser el mismo espacio tradicional de expresión musical, por supuesto, debidamente acondicionado para recibir este nuevo tipo de presentaciones.

Como en la pintura expresionista, en la música aleatoria se elimina el uso de los instrumentos tradicionales de ejecución artística para utilizar algunos que, por principio, no tienen relación alguna con el proceso tradicional de creación musical. Un ejemplo de ello, es la construcción del *piano preparado* de Cage, un piano alterado en su composición física al colocar diversos objetos entre sus cuerdas, como piedras, clavos, cadenas.

La forma de interpretación, por supuesto, también cambia y se producen experimentos sonoros, por ejemplo, las palabras son sustituidas en las canciones por gritos o murmullos; la duración de las obras es indeterminada, la ejecución de la obra, muchas veces incluye al público, etc.

Al final, la idea principal que sostiene a la vanguardia es la creación de novedosas texturas sonoras y en consecuencia, nuevas atmósferas. En este sentido, el silencio se convierte en una forma de “crear sonido”.

La combinación de todos estos elementos, da lugar, principalmente, a un gran desarrollo del proceso de improvisación, donde incluso los músicos pertenecen a dos corrientes. Por un lado, existen músicos profesionales que son parte del proceso creativo, pero también hay lugar para músicos aficionados. Todo esto se resume en lo que fue llamado “La creación del momento único”, es decir la obra es efímera y sólo existe para ese preciso momento creativo.

Por otro lado, este tipo de obras no pueden ser ejecutadas a partir de una escritura musical tradicional y es necesario crear nuevas grafías para poder ser interpretadas.

En resumen, se trata de una vanguardia artística donde prevalece la libertad creativa, el libre albedrío, y las decisiones de último momento. Asimismo, lo que en la pintura es dominado por la abstracción, en la música equivale a lo aleatorio.

5.6.2. La música del *pop art*

La música que caracteriza a este movimiento es un contraste entre los principios populistas y democráticos con una orientación sofisticada, inteligente y compleja, donde el concepto de “popular”, adopta una abierta expresividad artística.

Si bien el prefijo *pop* corresponde claramente al término “popular”, esto no se reflejó claramente en las expresiones artísticas, que por primera vez, no se limitaban a obras de corte *clásico*, sino que incluían (por primera vez en referencia a una vanguardia artística), a los grupos de *rock*, considerados por su propia extracción “popular”, pero que más bien utilizaron sofisticados sistemas creativos que invitaban a la reflexión profunda más que al disfrute espontáneo tradicional del género. Con este esquema estructural se generaba una oposición entre lo abstracto de la creación espontánea y lo concreto de la obra. En este sentido, vale la pena resaltar el hecho de que el *pop art* en su idea de popularización del arte, fue la primera vanguardia que se desarrolló de manera simultánea, tanto en el campo de la música de concierto como en el de la música popular.

Esto se reflejó en el uso de obras totalmente desarrolladas de una estructura autolimitada a la reducción al mínimo de los sonidos empleados y una marcada acentuación en dos sentidos: por un lado la eliminación de la tonalidad, la altura, la intensidad y el timbre, y por otro, en el uso del silencio como recurso creativo, lo que permitía que los cálculos musicales fueran simples y directos. Esto dio como resultado que las obras no requirieran habilidades especiales por parte de los ejecutantes y podían adaptarse fácilmente a un proceso de improvisación enmarcado por una estructura elemental y básica, tanto que la obra fácilmente podía ser colectiva.

Otra característica de este movimiento musical es que la duración de las obras, estaba determinada por lo que se llamó el “proceso natural”, lo que planteaba que éstas podían durar indefinidamente, o hasta que el último de los integrantes dejara de tocar.

Por último, el *pop* fue una etapa que se caracterizó por el traspaso de una forma a otra, gracias a artistas que experimentaban con varios materiales y medios de manera simultánea para encontrar y desarrollar su lenguaje personal que, por otra parte, nunca quedaba del todo establecido.

5.6.3. La música del minimalismo.

La estructura musical del minimalismo fue un fiel reflejo de lo que ocurría simultáneamente en las artes plásticas. Las obras musicales de dicha vanguardia recurrieron a los principios creativos básicos: las escalas tonales más elementales y los ritmos más básicos, aplicando algunas lecciones retomadas del serialismo europeo, como la repetición y la redundancia.

En la obra musical minimalista, el elemento creativo más importante es el ritmo repetitivo, que está colocado, incluso sobre una melodía. Es sobre él que se van construyendo las estructuras rítmicas y armónicas que crecen mediante el uso de procesos matemáticos aditivos y que llegan a ser muy complejas.

El minimalismo significó un retorno hacia una férrea disciplina creativa en la construcción musical, sustituyendo a la improvisación que prevalecía en la música aleatoria del expresionismo abstracto y del *pop*. Ahora contrariamente a lo que ocurría en dichas vanguardias, el ejecutante debía ser un especialista que dominara todas las técnicas musicales, desde las acústicas hasta la desarrollada electrónica, además de tener la posibilidad de combinarlas.

Como la obra plástica, la música del minimalismo debió adaptarse a nuevos espacios para su expresión. Las salas de concierto fueron sustituidas por espacios más adecuados para esta nueva música. Por esa razón, los museos y galerías se convirtieron en los espacios más adecuados de esta nueva forma de expresión.

Por último, la férrea estructura musical que promovió y desarrolló el minimalismo, logró desarrollar de tal manera sus principios que éstos se convirtieron en un importante modelo a seguir por otras disciplinas, como la arquitectura, el diseño y, por supuesto, el cine.

6. ESTRUCTURAS ESTÉTICAS DEL CINE EXPERIMENTAL DE VANGUARDIA

Como en todo proceso que tiene por objetivo final una obra de arte, los diferentes aspectos que intervienen en el fenómeno cinematográfico también están considerados por la teoría de la estética, que se encarga de estudiar todas las partes que se combinan para conformar dicha obra. A pesar de lo sencillo que esto puede parecer, es necesario aclarar que si bien la “forma” a estudiar es la cinematográfica (como reiteradamente se ha dicho), la gran mayoría de las visiones especializadas en tratar el problema han estado enfocadas básicamente al estudio del género dramático narrativo y han dejado de lado a otros géneros.

Alrededor de este género se han desarrollado todas las teorías que lo justifican en cuanto a sus contenidos y estructura, asimismo, se han desarrollado estudios complementarios que involucran los conceptos fundamentales sobre la representación, el lenguaje cinematográfico y la narración. Categorías que, juntas, abarcan la totalidad del género.

El cine experimental por sus marcadas diferencias con cine narrativo, se ha visto forzado a mantener una distancia con ese tipo de estudio, a pesar de que, irremediablemente por ser ambos procesos cinematográficos, existen principios estéticos estructurales que necesariamente comparten. Este género no puede ni debe alejarse del todo de la forma cinematográfica tradicional, pues si bien es cierto que sus principios creativos se encuentran en la pintura abstracta y en la música, naturalmente conserva muchas características del género narrativo.

Las transformaciones que el género experimental realiza en algunos de los elementos estructurales son lo que dan lugar a las nuevas propuestas estéticas que se reflejan en las diferentes vanguardias artísticas y a su vez, las diferencias entre ellas las separan estilísticamente para distinguir entre una y otra.

Es en este contexto que se modifican o se integran conceptos cinematográficos que tradicionalmente están limitados por el género narrativo pero que en la dialéctica de la creación adquieren un nuevo significado. Así un concepto como *representación* se transforma en *abstracción* o bien la *narración* pasa a convertirse en *no narración*, incluso, algunos de los elementos característicos del lenguaje cinematográfico llegan a entrar en la misma dinámica de transformación.

En este aparente panorama de oposiciones, es necesario aclarar que la negación de las categorías nunca es absoluta, sino más bien se plantea una expansión de las posibilidades que puede abarcar varios de los procesos creativos simultáneamente y que se refleja en una mayor libertad en todos y cada uno de los aspectos mencionados, que finalmente afectan a las estructuras citadas. Tal es la estética del cine experimental de vanguardia.

6.1. Estructura estética del cine narrativo.

Para poder hacer un primer acercamiento al problema de la estética del cine, primero se puede revisar la idea grupal de Aumont, Bergala, Marie y Vernet, sobre el concepto *estética*. Estos autores afirman que

La estética del cine es pues, el estudio del cine como arte, el estudio de los filmes como mensajes artísticos. Contiene implícita una concepción de lo “bello” y, por consiguiente, del gusto y del placer tanto del espectador como del teórico. Depende de la estética general, disciplina filosófica que concierne al conjunto de las artes (1983: 15).

La definición es importante, pero sobre todo, destaca en ella el concepto de *lo bello*, por la relación que guarda con el resto de los conceptos. Es decir, según esta descripción, el cine es *bello* porque es un arte, porque estructura mensajes artísticos y porque de esa manera causa placer. Lo que se puede destacar es que entonces en el cine, no es suficiente que una película sea *bella*, en sus imágenes (cualquier cosa que esto signifique), sino que además los mensajes que se transmiten *tienen que ser bellos*. Esto solamente quiere decir que deben ser comprensibles para el espectador y para el teórico.

De esta manera, el concepto de *lo bello* está relacionado con los aspectos de la estructura, el uso del lenguaje cinematográfico, el proceso de comunicación, y en línea directa, con la concepción de la *narración*. En suma, se trata de la construcción de un discurso narrativo para la transmisión clara de un mensaje artístico que tenga sentido y finalmente pueda ser descifrado por el espectador.

Este esquema ideal es producto de un largo desarrollo del cine narrativo, aunque en realidad el cine no nació con esa compleja estructura³⁰ integrada de manera natural, sino que la misma alcanzó ese nivel paulatinamente, dominando diversos códigos para volverse cada vez más completa y sofisticada. Esto obligó a los teóricos del cine, a ir creando las teorías que ayudaran a explicar el proceso para ser mejor comprendido.

La estética cinematográfica tomando como base la creación de sentido y lógica narrativa ha echado mano del lenguaje construido a través de las herramientas creativas del cine para ir consolidando cada vez más la relación entre el creador y el espectador, a través de películas que han sido concebidas bajo dicho esquema, para que el mensaje del film sea claro, y por lo tanto, “estéticamente bello”, tanto, al momento de concebirlo y crearlo, como al momento de descifrarlo.

De esta manera, el mensaje estético en el cine narrativo es un proceso de aprendizaje de códigos comunes donde se desarrolla el uso de la *sintaxis fílmica* en la relación entre planos, escenas, movimientos de cámara, efectos visuales, sonido, etc., para que el espectador pueda recibir toda la información contenida en una película, pero sobre todo, descifrarla.

³⁰ Las películas breves de los hermanos Lumière, si bien son los primeros ejemplos del cine, son, más exactamente, ejemplos de cine de no-ficción, por supuesto, no narrativo en un sentido dramático.

Es por ello, que si cada uno de los elementos de dicho sistema lo convertimos, en un signo, como fue propuesto en su momento por Christian Metz parte de la eficiencia de este sistema es que aparentemente se está hablando de un lenguaje donde un film se hace comprensible, aunque no se conozca completamente su sistema.

Las ideas de Metz formulan la hipótesis de que el “mensaje cinematográfico total” pone en juego cinco grandes niveles de codificación, de los que cada uno es una especie de articulación:

Estos cinco niveles serían los siguientes:

- La percepción, en la medida que constituye ya un sistema de inteligibilidad adquirido, y variable según las culturas.
- El reconocimiento y la identificación de los objetos visuales y sonoros que aparecen en la pantalla.
- El conjunto de “simbolismos” y connotaciones de diverso orden que se da a los objetos (o a la relación de objetos) fuera de los filmes, es decir, en la cultura;
- El conjunto de las grandes estructuras narrativas.
- El conjunto de sistemas propiamente cinematográficos que vienen a organizar en un discurso de tipo específico los diversos elementos dados al espectador por las cuatro instancias precedentes (y que constituyen en un sentido estricto el “lenguaje cinematográfico”) (*Ensayos*: 67)

Como se puede ver, toda la cuestión de la creación cinematográfica para Metz viene dada por la utilización de los “sistemas propiamente cinematográficos” que constituyen el *lenguaje cinematográfico*, y que es aplicado en las grandes estructuras narrativas. Por supuesto, Metz no es el único que basa sus estudios en este tipo de ideas.

Para Jean Mitry, el lenguaje fílmico siempre se sitúa al nivel de la obra de arte. Es decir, para él, en primera instancia, no existe una sola película que no sea *estética*³¹, dado que el lenguaje cinematográfico depende, por principio y por definición de la creación estética, por lo tanto, para Mitry, todas las películas poseen un lenguaje cinematográfico.

(El lenguaje cinematográfico) No es un lenguaje discursivo sino un lenguaje elaborado. Es más lírico que racional. El lenguaje del film no es el de la conversación sino el del poema o la novela, y las imágenes aunque ordenadas con miras a una significación determinada, deben dejar un margen de indeterminación en la cosa expresada, la cual lleva a pensar más bien que ella no abarca y no precisa un pensamiento racionalmente definido. (1978: 81)

Sin embargo, de esta manera, Mitry da a entender que el lenguaje cinematográfico es un lenguaje complicado y no tan claro y determinado como el lenguaje hablado, con cierto margen de interpretación, pero, finalmente, con una carga de significación. Quedan por ahí algunas observaciones a la cita de Mitry: según él, el lenguaje de la novela es semejante al del poema, esto puede ser cierto en cuando al uso de los mismos códigos, pero en cuanto a la

³¹ Esta, sin duda, es una idea sumamente cuestionada en Mitry, dado que él afirma que no existe una sólo película que no sea estética, sin embargo, más adelante se contradice cuando habla de las películas que no poseen lenguaje cinematográfico. Para él, éstas, no son películas.

estructura esto es más discutible ya que ambas formas presentan sus respectivas ideas de manera diferente, una lógica y la otra más bien, libre o al menos tiene esa opción. En otras palabras esta es una primera aproximación a una idea que establece que no todo el cine debe ser lógicamente correcto, lo que de inmediato abre la opción a una estética que estudie un cine diferente al narrativo

Otra idea contradictoria en Mitry se encuentra cuando plantea que todas las películas poseen lenguaje cinematográfico, pero más adelante sostiene que las películas experimentales no. Se trata de un punto de vista cuestionable, puesto que por un lado hace una comparación semejante a la que él mismo planteaba entre el lenguaje hablado y la poesía y por otro lado, negar que exista el lenguaje cinematográfico en el cine experimental equivale (desde cualquier perspectiva) a negar la existencia de un género basándose sólo en una concepción muy generalizada que es además poco probable que pueda aplicarse a cualquier obra cinematográfica.

Tal vez, el verdadero problema se encuentra en la dificultad de la misma definición de lenguaje cinematográfico, pues hay otras opiniones como la de Antonio Costa, quien afirma que (el lenguaje cinematográfico) “Es un lenguaje emparentado con la literatura, puesto que ambos tienen en común la palabra de los personajes y la finalidad de contar historias” (sic.) (1985: 27). Concepto totalmente alejado, incluso, de lo planteado por Mitry.

Probablemente lo único que puede quedar claro ante esta situación es que el lenguaje cinematográfico es una serie de recursos propios del cine que se pueden estructurar de diversas formas, algunas veces, con la intención de crear un sentido lógico de las ideas. Siguiendo con esta idea de la construcción lógica del lenguaje cinematográfico, se manifiesta Robert Bataille, quien sostiene que “La gramática estudia las reglas que presiden el arte de transmitir correctamente las ideas por una sucesión de imágenes animadas que forman un filme (en Aumont, 1983: 168), esto es, el lenguaje cinematográfico tiene reglas y éstas deben ser respetadas.

Por su parte, el grupo alrededor de Aumont sostiene que para el uso correcto del lenguaje cinematográfico, el fin es construir una gramática que permita la adquisición de “un buen gusto cinematográfico”, o bien de “un estilo armonioso”, gracias al conocimiento de las leyes fundamentales y de unas reglas inmutables que rigen la construcción de un filme (1983: 166). Para estos autores (de manera muy cercana a Metz), la construcción fílmica tiene que ver directamente con una construcción estética y, por lo tanto, “gramatical”, bajo el principio de una elaboración de reglas que obliguen a la transmisión correcta de las ideas. Sin embargo, en estos autores prevalece el hecho de que dicha construcción, por las características propias del medio, estará alejada de una relación con el lenguaje escrito y se tendrá que construir un lenguaje específico, propio de esta forma artística.

En las ideas de Aumont y sus colegas se reafirma la concepción de que el lenguaje cinematográfico es una cierta ordenación de los elementos significativos de un film, y aunque estos autores difieren con Jean Mitry acerca

de que el lenguaje cinematográfico tiene una cercana relación con el lenguaje hablado, coinciden en la existencia de una estructura cinematográfica única: la narrativa:

El lenguaje cinematográfico está doblemente determinado, primero por la historia, después por la narratividad. Con esto se afirma que ni las películas primitivas ni las no narrativas, tienen lenguaje o que, si lo tienen éste es estructuralmente idéntico al de los filmes narrativos (1983: 170).

Es quizás en estas afirmaciones tan radicales y contradictorias donde se pueden encontrar debilidades a estos planteamientos. La cita muestra una gran contradicción, pues no existe una lógica en que se hable de películas no narrativas que carezcan de lenguaje cinematográfico. Debe recordarse la existencia de películas no narrativas que necesariamente utilizan al lenguaje cinematográfico simplemente para eso, para ser películas, pues si no queda sin respuesta la pregunta de saber qué son. Tal vez Aumont y sus colegas aportan una pista cuando señalan la existencia de dos tipos de cine que también toma en cuenta estructuras diferentes.

La estética del cine presenta dos aspectos: una vertiente general, que contempla el efecto estético propio del cine, y otra específica, centrada en el análisis de obras particulares; es el análisis de filmes o la crítica en el sentido pleno del término, tal como se utiliza en las artes plásticas y en musicología (Aumont, 1983: 15)

De esta manera se llega, irremediamente, a la cuestión de la estructura cinematográfica, y la existencia de más de una, además de la narrativa. Pero sobre todo, si esas estructuras constituyen discurso cinematográfico. Y es que el discurso cinematográfico es la manera en cómo se relacionan las partes de una película. Y aquí se puede volver a Mitry que señala que el lenguaje cinematográfico más que lenguaje es discurso.

La consolidación de esta visión, sin duda, está dada por el amplio panorama proporcionado por la evolución de varias teorías cinematográficas que se han encargado de estudiar el fenómeno cinematográfico desde los más variados puntos de vista. Al final, sin embargo, tal panorama ha resultado limitado, pues ha dejado de lado algunos tipos de cine que no tienen que ver con el cine narrativo. En este sentido, lo que ha ocurrido, es que el discurso cinematográfico ha evolucionado a partir de una larga sucesión de los mismos códigos cinematográficos pero que únicamente ha demostrado su efectividad en la construcción de sentido, dejando de lado otras posibilidades.

En consecuencia, a pesar de que por mucho tiempo se ha establecido la consolidación del lenguaje cinematográfico como la base fundamental la estructura narrativa del cine de ficción para consolidar la idea de lo estético en el cine, se debe pensar en una modificación, partiendo de la posibilidad de utilizar al lenguaje cinematográfico de manera alternativa para construir un discurso cinematográfico que produce estructuras estéticas diferentes a la que el cine narrativo ha utilizado, y ha considerado como única.

Afortunadamente ya existen visiones teóricas que han modificado su perspectiva y entre los primeros en hacerlo estuvieron los ya mencionados David Bordwell y Kristin Thompson, quienes al hablar de la estética

cinematográfica, efectivamente, hablan de una estructura, de una forma fílmica común a toda película, de ficción o de cualquier otro género.

Entendemos por *forma fílmica*, en el sentido más amplio, el sistema total que percibe el espectador, en una película. La forma es el sistema global de relaciones que podemos percibir entre los elementos de la totalidad de un film (1995, 42)

Lo más interesante es que estos autores no plantean, como Aumont y sus colegas, la especificidad de la forma cinematográfica, ni ligada a lo lógico, ni a lo narrativo, ni mucho menos a lo bello. De esta manera, para ellos, la forma funciona como una unidad, donde todas las relaciones establecidas por los diferentes elementos de la misma, son claras y están entrelazadas de manera equitativa, señalando que “Cada elemento presente tiene un grupo específico de funciones, se pueden determinar las similitudes y diferencias, la forma se desarrolla de forma lógica y no hay elementos superfluos” (Ibid: 59). Y es que en la teoría de Bordwell y Thompson, aporta la concepción de tomar a la forma cinematográfica como un sistema, es decir, elaboran su propio esquema de lo estético cinematográfico a partir de la funcionalidad de dicho sistema.

Esta unidad funcional cinematográfica se identifica en una *buena forma*, y dentro de ella se señalan diversos recursos estilísticos, por ejemplo, Bordwell y Thompson no desconocen el poder que la narración siempre ha tenido, aunque sí afirman que ésta debe ser reforzada, precisamente, por algunos recursos estilísticos, entre los que destaca por ejemplo, la repetición, de la cual señalan que “es básica para nuestra comprensión de cualquier película”. Para manejar dichos recursos, es necesario describirlos como *motivos*, siendo un motivo *todo elemento importante que se repite en una película*, y un motivo puede ser un objeto, un color, un lugar, una persona, un sonido o incluso un rasgo de carácter (1995: 56).

Así como la *repetición*, existen otros tipos de procesos que utilizan los *motivos* de manera funcional, por ejemplo el *paralelismo*. Éste es un proceso que “lleva al espectador a comparar dos o más elementos diferentes para realzar alguna similitud”.

Tanto *repetición* como *paralelismo*, son procesos que, según Bordwell y Thompson, proporcionan “parte” del placer (estético) de ver una película, que funciona “de forma muy similar a como la repetición de las rimas contribuye a la fuerza de la poesía” (Ibid: 57). Como puede verse, la construcción de la forma narrativa requiere, para estos autores, de ciertos factores que el espectador, a través de la percepción, puede identificar fácilmente, para que de esta manera le sea más fácil comprender el significado del film.

Precisamente, Bordwell y Thompson, señalan que existen limitantes a estos procesos, ya que advierten que la forma de una película *narrativa* difícilmente podría componerse únicamente de repeticiones: “El esquema AAAAA sería muy aburrido. Tiene que haber algunos cambios o variaciones aunque sean pequeños. Así, la diferencia es otro principio fundamental de la forma fílmica” (Ibid). Por lo mismo, agregan a *repetición* y *paralelismo*, conceptos como *variedad*, *contraste* y *cambio*, en dichos procesos. Todos serán un reflejo de una estructura que se desarrollará mediante elementos *similares* y *diferentes*:

La interacción constante entre la similitud y la diferencia, la repetición y la variación, lleva al espectador a un conocimiento activo y en vías de desarrollo del sistema formal de la película. Puede ser práctico visualizar el desarrollo de la película en términos estéticos, pero no debemos olvidar que el desarrollo formal es un proceso (Ibid: 59).

Los procesos estarán integrados de una cierta manera para que encuentren la unidad en todo el film, lo que, de cierta manera, es su meta final. Según los autores si se considera la unidad como un criterio de valoración y ésta no se consigue, se podría juzgar la película como un fracaso, aunque debe señalarse que es precisamente aquí donde el planteamiento de Bordwell y Thompson toma un giro interesante al considerar otras formas cinematográficas.

Independientemente de la comprensión de esta forma narrativa, lo destacable es que el sistema que presentan los autores diversifica su aplicación a un sistema diferente al narrativo, lo que es aprovechado por otros géneros cinematográficos, a lo que los autores denominan *sistema formal no narrativo*.

Así como Bordwell y Thompson hablan de *unidad* en la forma, al mismo tiempo hablan de la *desunidad*, es decir, lo que ocurre cuando algunos de los elementos de la estructura no se acoplan totalmente dentro del discurso propuesto por la forma misma. Lo interesante es que los autores no consideran esta situación como un momento caótico o de crisis que ponga en peligro la existencia de la forma global, sino sólo que esta *desunidad* provoca cambios en algunas convenciones, hasta cierto punto, novedosos.

Aunque puede parecer extraño, muchas películas pretenden inquietar al espectador, y debemos intentar comprender cómo sucede esto. Nuestro estudio debe ir más allá de la concepción de forma/contenido, por ejemplo, la “descripción gráfica del sexo y/o la violencia”, para examinar el modo en que el sistema total de una película puede afectar profundamente al espectador. El cine surrealista ofrece una alternativa (Ibid: 62)

Aquí, los autores señalan la existencia de otros tipos de formas o estructuras estéticas cinematográficas, dando como ejemplo “un *cine surrealista*, que no se encuentra dentro de los esquemas tradicionales de unidad que aparentemente debe tener la forma cinematográfica (narrativa)” (Ibid.: 61). Si se retoma la idea que el cine surrealista es una vanguardia del cine experimental, los autores estarían señalando la posibilidad que el cine experimental es parte del *sistema formal no narrativo*, con lo que al mismo tiempo darían reconocimiento a que este tipo de cine posee una estructura cinematográfica, que puede ser estudiada por la estética cinematográfica.

En el manejo de estas posibilidades de construcción formal, es importante comprender que incluso los recursos que originalmente han sido concebidos como propios de la forma narrativa, podrán ser utilizados por las otras formas de manera diferente tanto en intención como en su efecto. De esta manera, por lo menos en el acercamiento a un cine diferente al narrativo, se abre la posibilidad de no observar al cine sólo desde el punto de vista que comprende únicamente al aspecto estético relativo a lo bello o lo lógico, sino a variables y hasta oposiciones a este aspecto.

Tal propuesta es sumamente importante y fundamental para este trabajo, desafortunadamente, el planteamiento de Bordwell y Thompson queda limitado

a una generalización, pues no profundizan más allá de elaborar una división categorial de cuatro sistemas no narrativos: *categorico*, *retórico*, *asociativo* y *abstracto* cuyo estudio se limita a un ejemplo y en el cual, en realidad no existe una continuidad ni una división que permita distinguir entre los diversos géneros.

En este sentido, el estudio del cine experimental queda limitado a un solo ejemplo que se adapta perfectamente a alguna de esas categorías pero no resuelve, de ninguna manera, algún otro ejemplo que no tuviera (casi) las mismas características que el caso analizado.

Esto, eventualmente, lleva al hecho de que el cine experimental de vanguardia no puede o debe limitarse a una estructura generalizada, tal y como ocurre en el cine de ficción narrativa, pues si bien queda claro que este tipo de cine presenta una estructura no narrativa y conceptos como *desunidad* son importantes, ni uno ni otro, abarcan la totalidad de la problemática y complejidad que implica el estudio de este género cinematográfico.

El aporte más importante de la teoría de Bordwell y Thompson en este aspecto, es el que tiene que ver con el hecho evidente de que en una estructura estética cada elemento cumple su propia función, y el resultado de este proceso es un producto, una obra de arte, pero difícilmente el conjunto de relaciones, o sus funciones particulares, pueden estar condicionadas a un cierto resultado predeterminado.

Ante esta premisa, es necesario destacar la importancia particular de los elementos de una estructura, por ejemplo, en el caso del cine del experimental, un elemento como la imagen, abarca varias posibilidades en su uso, superando la limitación de la imagen representativa (característica del cine narrativo), para incluir la utilización de la figura abstracta; o el encuadre cinematográfico, que puede ser sustituido por otras formas diferentes de encuadrar.

Por lo poco estudiados, pero sobre todo, por lo poco comprendidos que han sido todos estos procesos y elementos de creación estética, es necesario desglosar estos conceptos, que si bien parten del estudio general del cine, su aplicación está claramente superada cuando son parte de una estructura, o mejor, de estructuras diferentes como las que enmarca el cine experimental.

6.1.1. La imagen cinematográfica: de la representación

Representar se identifica con *evocar* por descripción, retrato e imaginación, con situar *semejanzas* de algo ante la mente o los sentidos, etc. (Zunzunegui, 1998: 57)

A lo que se refiere Zunzunegui con esta definición es que la representación de las cosas no puede ser cien por ciento fiel a la realidad. De igual manera lo plantea Barthes, cuando señala que no se trata de una imitación, de una copia de las cosas representadas, propias de la realidad, sencillamente por el hecho de que cuando se hace una representación se está

hablando de la forma de “traducir” de una realidad (tridimensional) a otra (generalmente, bidimensional). En ese caso, la representación no es imitación fiel, sino simplemente una sustitución.

Pues bien, Gombrich (1967), a través del doble camino de la historia del arte y la psicología, ha demostrado cómo el factor clave de la representación no está en la relación de semejanza, que puede establecerse entre el objeto y su representación, sino en que ambos cumplan la misma *función*: *Función de sustitución* (Zunzunegui, 1998: 58)

El concepto de representación, planteado como sustitución, engloba al de semejanza, es decir, dado que las cosas se parecen en su imagen a lo representado, pueden ser sustituidas por ellas mismas.

Jacques Aumont señala que “La representación es un proceso por el cual se instituye un representante que, en cierto contexto limitado, *ocupará el lugar* de lo que representa” (1992: 108). Para él, la representación es un juego entre la presencia y la ausencia: “es la paradoja misma de una presencia ausente, de una presencia realizada gracias a una ausencia – la del objeto representado” (Ibíd.). Lo que debe quedar claro es que esta representación del objeto siempre es fabricada.

Aumont también indica que esta representación es una denotación, dado que el objeto siempre refiere a una cosa distinta a ese mismo objeto, por lo que la representación es arbitraria, y esa arbitrariedad está apoyada por la existencia de convenciones socializadas. De esta forma, el realismo se convierte en la manifestación más clara de la representación que, por supuesto, responde a ciertas leyes que tienen relación con lo real y que son satisfactorias para la sociedad.

Toda representación es, pues, referida por su espectador – o más bien por sus espectadores históricos y sucesivos- a enunciados ideológicos, culturales, en todo caso simbólicos, sin los cuales no tiene sentido (...); y el problema del sentido de la imagen es pues, ante todo, el de la relación entre las imágenes y las palabras, entre la imagen y el lenguaje (1992: 262-263)

Basándose en esto, es posible dar cuenta de que la imagen pictórica, por ejemplo, en sus orígenes tan inciertos, es realista (pese a que cueste trabajo reconocerla), por lo tanto, es representativa. Desde que el hombre comenzó a pintar intentó representarse en las paredes de las cuevas donde habitaba, y sólo más adelante, intentó representar el movimiento. Quizás para nosotros esas representaciones no sean muy fieles a la realidad, pero, sin duda, ésa era la manera en que esos hombres se veían, y por lo tanto, su manera de representarse

También para Cassetti y di Chio, representar es “hacer presente algo que está ausente, ‘sustituir’, ‘reproducir’, etc.” (1991: 121), aunque agregando algunos puntos:

El hecho de representar, por lo tanto, procede tanto en la dirección de la “presencia” de la cosa, sobre la base de la evidencia y de la semejanza, como en la dirección de su “ausencia”, sobre la base de la ilusoriedad y del espejismo de la imagen. En el primer caso, el resultado sería el garantizar la recuperabilidad de lo ausente, hasta el punto de

hacerlo parecer presente (“Las cosas están ahí, basta con filmarlas”); mientras que en el segundo caso sería el de subrayar la distancia que separa el sustituyente y a lo sustituido creando una presencia que es más válida por sí misma que por aquello que debe reemplazar (“Si se quiere obtener la realidad, hay que reconstruirla”). En resumen, el mundo siempre plantea un problema a aquellos que, con el cine o con otros medios pretenden representarlo (Ibid: 123)

En el concierto de todas las artes, la pintura es muy buen exponente de la representación de la realidad aunque es ampliamente superada por la fotografía, que proporciona una imagen prácticamente mimética de la realidad. No obstante, no hay ninguna duda de que el cine, tal y como se conoce, es el más fiel exponente de dicha representación ya que por sus características específicas, proporciona, ciertamente, una imagen muy cercana a la realidad, pero no sólo por la imagen, sino porque el dispositivo cinematográfico está desarrollado para agregar otros elementos, como el movimiento y el sonido que proporcionarán mayor representación a la imagen.

La primera impresión de realidad que se da en la representación cinematográfica es la que tiene que ver con la imagen, por lo tanto, para Aumont, la importancia de la imagen cinematográfica, cuando específicamente se refiere a lo figurativo, a la realidad, irremediablemente ésta se remite a lo discursivo. Y es que según él: “A pesar de sus limitaciones (...) esta analogía es muy viva y conlleva una “impresión de realidad” específica del cine, que se manifiesta principalmente en la ilusión del movimiento y en la ilusión de profundidad” (1997: 21).

Para Aumont, la imagen es la suma de todos los datos audio-visuales que sumados al alto grado de iconicidad logran una analogía con la realidad, y sostiene que ya sea de manera aislada, o en su relación con otras imágenes, lo que caracteriza a la imagen cinematográfica es su carácter de representativa y es que en todos los casos que se presenta, siempre se refiere a una imagen narrativa, proyectada tanto en tiempo como en espacio.

Santos Zunzunegui, en un sentido muy similar al de Aumont, sostiene que *toda* representación fílmica es idéntica al objeto representado, es decir, la representación se identifica con lo representado. Y es que para él, el proceso de captura de la imagen cinematográfica, es algo que ocurre dentro de la cámara, de manera mecánica y “no es la obra de un artista” (*sic*). En este caso, entonces, el fotógrafo, reduce su intervención a la creación de la imagen cinematográfica *solamente* por el manejo de la luz, con lo que “El objeto se calca sobre la película como un doble rigurosamente idéntico”³². Al final la representación estará más cercana a la imagen planeada que lo que ocurre en la pintura.

Por ejemplo, se sabe que la cámara fotográfica, y por extensión la cámara de cine, son aparatos que “reproducen la realidad”, es decir, recogen una imagen mimética aunque ésta esté un tanto limitada por otros elementos complementarios como son el encuadre y la composición. Pero en el cine, además, los personajes se mueven, y lo hacen, generalmente, de una manera

³² Afirmación que, sin duda, da lugar a muchas discusiones.

absolutamente realista. En otras palabras, la imagen cinematográfica cuenta con dos características fundamentales para la representación, que es mimética y que está en movimiento.

Christian Metz menciona que precisamente esta última característica, la del movimiento, es exclusiva del cine, ya que otras, como notaciones gráficas, letreros, o bien la banda sonora de un film, son elementos que se encuentran también en otros medios diferentes al cine. Y respecto a esa particular situación, el movimiento en la imagen cinematográfica tiene, a su vez, dos particularidades: por un lado, trabaja como imagen individual con todos sus elementos internos; y por otro, trabaja en relación con otras imágenes.

De esta manera, además de que las imágenes existen por sí mismas, existen en relación con otras imágenes, estableciendo situaciones que se desarrollan con una determinada duración, tanto individual como de manera colectiva. Es en este momento que se combinan la representación de la imagen con la representación del espacio y del tiempo, y es el momento también en el que se alcanza el grado máximo de representación planteado por el cine.

Es necesario señalar que este nivel de representación se refiere básicamente al llamado cine narrativo, lugar donde según Jean Mitry, también esta representación se incluye en la construcción de lo que se conoce como *lenguaje cinematográfico*, por lo tanto, “En esto el cine es lenguaje; se *convierte* en lenguaje en la medida en que primero, es representación (1978: 52).

La idea es retomada por Aumont, agregando que la representación no únicamente está basada en una intrínseca relación con el lenguaje y su manera de construcción, sino que también (o al mismo tiempo) proviene del manejo y su similitud con otros lenguajes artísticos, como puede ser el teatro o la literatura. En este sentido, Jacques Aumont concede gran importancia a la representación teatral y su influencia en el cine “por la búsqueda de ángulos, puntos de vista, de construir imágenes, de fabricar representaciones en un sentido que está mucho más cerca de las artes plásticas, cine incluido” (1989: 139). Así, el mundo representado no únicamente tiene relación con la realidad sino que como Aumont, afirma, el cine también puede representar un mundo imaginario:

Pero inversamente, la teoría del cine, al discutir los efectos de creencia pondrá –en Metz, en Bonitzer- la representación cinematográfica y la representación teatral en paralelo en cuanto “proyecciones” de una vista para un espectador. Dicho de otro modo, en todos estos casos, es en cuanto vista enmarcada y vertical como en lo esencial se convoca la representación teatral (1997: 116)

Las observaciones de Aumont son trascendentes dado que plantean que la representación no sólo tiene que ver con la realidad, sino también con la imaginación, de la cual el cine puede proyectar una representación a través de un universo creado y verosímil. Dicha representación, por supuesto, no solo tendría que ver con la imagen, sino con el manejo conjunto de la representación del tiempo y del espacio. Sin embargo, se debe aclarar que se trate de la representación de la realidad o de un mundo imaginario

(fundamentadas en el aspecto teatral), esto sólo será válido para la construcción del cine narrativo de ficción.

Por lo tanto, es importante señalar que a pesar de lo efectivo con que se puede establecer la construcción de la representación, ésta sólo existirá entre sus propios límites y no entre los de la realidad, dado que esta última es inalterable, y su representación cinematográfica es una manifestación artística sujeta a ciertas reglas de la estética y de tradiciones que el mismo lenguaje cinematográfico le ha impuesto.

Ante este panorama Casetti y Di Chio mencionan que en cine existen tres *regímenes* de representación: la analogía absoluta, la analogía construida y la analogía negada de las que explican que:

1. En lo que se refiere a la *analogía absoluta*, se opera al abrigo de la realidad, limitando al máximo los artificios y las manipulaciones técnicas. Desde este punto de vista, la realidad no debe asumirse o presentarse a placer, sino que debe ser profundamente respetada, aunque se sujeta a las exigencias organizativas de la representación.
2. En lo que se refiere a la *analogía negada*, por el contrario, se opera desde una cierta distancia respecto de la realidad, no sólo omitiendo, sino incluso evitando cualquier tipo de relación con ella. Se trata, pues, de una actuación fuertemente manipuladora, completamente libre de intencionalidad descriptiva, encauzada hacia una expresividad de tipo connotativo (comunicación de conceptos abstractos, lenguaje simbólico, etc).
3. En cuanto al régimen de la *analogía construida*, se sitúa en ciertos aspectos a la mitad de camino entre los dos polos ya analizados: aquí, de hecho si se actúa con una cierta distancia respecto de la realidad, es sólo para volver a ella. Es el resultado de la tendencia del cine hacia la creación, y no hacia la *reproducción*, hacia la falsificación y no hacia el registro, hacia la ilusión y no hacia la restitución. (1990: 163)

Estos regímenes buscan desde la máxima cercanía a la realidad a través de alterarla lo menos posible, hasta donde el cine muestra de manera directa sus capacidades de falsear la realidad para alcanzar su aspecto de ilusión. En este rango se sitúan los diferentes géneros cinematográficos, no sólo los de ficción, sino también los de corte realista como los documentales o las películas científicas

Casetti y Di Chio mencionan que como complemento de esta clasificación, quedaría su división interna en relación directa con la construcción de la imagen cinematográfica. En este sentido, afirman que en el cine existen tres *niveles* de representación:

- 1) El nivel de los contenidos representados en la imagen
- 2) El nivel que podemos llamar de la modalidad de representaciones de la imagen
- 3) El nivel de los nexos que, en la representación cinematográfica de una imagen con otra que la precede o que la sigue (1992: 125)

Estos niveles, en los términos en los que se articula la imagen fílmica quedarían como:

- 1) El nivel de *la puesta en escena*, que nace de una labor de *setting* y que se refiere a los contenidos de la imagen.
- 2) El nivel de *la puesta en cuadro*, que nace de la filmación fotográfica y que se refiere a *la modalidad de asunción y presentación de los contenidos*.

- 3) El nivel de la *puesta en serie*, que hunde sus raíces en el trabajo de montaje y que se refiere a las relaciones y los nexos que cada imagen establece con la que le precede o con la que le sigue (Ibid: 126)

Brevemente, se pueden explicar estos niveles:

La *puesta en escena* abarcará lo que tiene que ver con el contenido del cuadro cinematográfico y también abarca el momento que quiere representarse. De ahí el concepto de escena cinematográfica. En ésta intervienen todos los elementos contenidos en la imagen cinematográfica: objetos, personas, paisajes, sonidos, etc. En otras palabras, tiene que ver con la psicología, intenciones y actitudes de los personajes involucrados en una o varias situaciones.

La *puesta en cuadro*, por su parte, tiene que ver directamente con el punto de vista que se tendrá de la *puesta en escena*. Es decir desde dónde se verá la imagen. Está relacionada directamente con el encuadre que incluye una posición de la cámara, su altura, su ángulo de visión y el plano o tamaño de cuadro que responderá más al *qué* o *cuánto* se quiere ver de dicha escena. Evidentemente, puesta en escena y puesta en cuadro están relacionadas en cuanto a que son componentes de una misma escena.

Finalmente, la *puesta en serie*, tiene que ver con la manera en que las diferentes escenas están relacionadas entre sí, es decir, se refiere específicamente al montaje. Dado que cada escena posee un contenido significativo, dicho contenido debe relacionarse con el de la escena que le precedió o el que le va a seguir, todo esto para darle un sentido lógico a las relaciones espaciales y temporales. De esta manera, la imagen representativa, al unirse a otras imágenes, por medio del montaje, es generadora de sentido.

6.1.1.1. La representación del espacio.

El espacio cinematográfico es el lugar donde están situados los personajes, objetos, inclusive gráficos, para una representar una situación o una escena. Este espacio es donde la imagen cinematográfica se describe a sí misma, su superficie.

Para hablar de la representación espacial en la imagen cinematográfica, se debe hablar de bidimensionalidad, y es que es en dos dimensiones donde el espacio de la imagen cinematográfica se representa y donde plasma una realidad que no es la suya. Es decir, el primer proceso que ocurre en la representación espacial en el cine es la sustitución por semejanza del espacio tridimensional de la realidad por la superficie bidimensional de la superficie cinematográfica.

Para lograr tal objetivo, el cine tiene diversas formas de construir esa realidad sustituta, siendo la principal la sensación de profundidad. Para lograr tal sensación, el cine utiliza la perspectiva a la que Aumont y sus colegas definen como "el arte de representar los objetos sobre una superficie plana, de manera que esta representación se parezca a la percepción visual que se puede tener

de los objetos mismos” (1983: 21); otro recurso es la profundidad de campo, que tiene la finalidad de “separar” los diferentes planos visuales que contiene una imagen cinematográfica.

Estos recursos tienen la intención de lograr representar un espacio que en realidad no existe pero que intenta hacerse verosímil al ojo humano. A éstos, deben agregarse otros, como la composición, igualmente importante. Todos juntos dan una forma más completa de la creación del espacio cinematográfico donde se define la distribución de los elementos ubicados en la superficie de la imagen, así como la iluminación, que determina las zonas visuales de la misma.

Finalmente, el espacio representado es una condición de la imagen cinematográfica del cine narrativo de ficción. Cualquier alteración a esta condición puede alterar la estructura general y puede dar lugar a interpretaciones diferentes, lo que básicamente se plantea en otros géneros cinematográficos.

6.1.1.2. La representación del tiempo.

Si el espacio representado es importante para comprender la construcción de la imagen cinematográfica del cine narrativo de ficción, el tiempo es igualmente fundamental. Si el cine es un arte del espacio, también es un arte del tiempo, es, en realidad, un arte espacio-temporal. El espectador percibe un film no sólo porque está frente a él proyectado en una pantalla, sino también porque dicha proyección transcurre dentro de una duración, breve o larga, pero duración al fin.

El manejo lógico del tiempo es una condición de la representación cinematográfica, aunque en ocasiones es precisamente en este manejo temporal donde se provocan las más diversas formas de falsearlo. La representación del tiempo en el cine muy pocas veces está cercana a su realidad, más bien dicha representación se construye. El tiempo cinematográfico se puede acortar, alargar, repetir, etc., todo con una hábil manipulación que a veces lo aleja demasiado de la realidad, sin embargo, y extrañamente, su representación nunca se pone en duda.

En pocas palabras, la representación temporal se da en dos niveles: uno, cuando la representación es prácticamente igual al tiempo real, es decir, el transcurso es continuo de principio a fin (lo que en la práctica se conoce como escena); y dos, cuando la representación se establece en la relación entre diversas imágenes por medio del montaje (en lo que se conoce como secuencia), lo que siempre será un tiempo aparente. Finalmente, dicha representación, también tiene que ver con conceptos de organización temporal como frecuencia, duración y repetición, según Caseti y DiChio.

Una vez más, se debe tomar en cuenta el concepto de la representación cinematográfica en el contexto del cine narrativo de ficción, ya que tanto en el caso de la representación real, como en el caso de la representación aparente, dicha estructura regirá esta concepción de temporalidad reflejada en lo que se

conoce como *la noción de acontecimiento*. Es decir, el cine narrativo se desarrolla por acontecimientos que transcurren individualmente, pero también en relación con otros acontecimientos, previos y posteriores. Cualquier alteración a la noción de temporalidad, pondrá en duda la construcción de la representación de la imagen.

6.1.2. A la abstracción

Si bien la representación requiere de una conjunción de los elementos que componen la imagen cinematográfica para su desarrollo narrativo, cabe hacer la pregunta sobre lo que ocurre cuando por alguna razón creativa no se presentan tales condiciones, cuando la imagen no representa a la realidad o bien, cuando no se establece una sucesión de acontecimientos. Sucede, que entonces se establece una nueva relación entre las partes componentes de la representación, lo que, una vez más, plantea la posibilidad, de creación de nuevas formas, diferentes a la narrativa.

En este contexto, la imagen cinematográfica puede ser susceptible de presentar diversos niveles de representación, proponiendo con ello una forma más libre de creación. Esto es importante porque autores destacados, como Christian Metz, sostienen que la imagen cinematográfica, así como sus principios creativos, provienen de la pintura.

En este contexto, y para entender la evolución hacia el cine experimental de vanguardia, quizás sea necesario de seguir el desarrollo que ha tenido la pintura para establecer que no sólo se trata de *un* estilo de como lo sería el *realista*, sino que en este proceso se deben considerar también a los estilos más contemporáneos, incluyendo el de la pintura abstracta.

No obstante, esta visión evolutiva choca con la idea de imagen expresada por autores como Aumont y Zunzunegui, quienes sostienen que cualquier imagen que salga del parámetro de la representación debe ser rechazada como elemento de construcción cinematográfica.

Al menos ésa es la visión que muestra Aumont respecto al uso de imágenes estilizadas, incluso en una vanguardia cinematográfica reconocida como lo es el expresionismo. Aumont señala que:

En el fondo –y esto es lógico y poco sorprendente- la hipertrofia de la forma y más todavía que la del material son lo que más aleja a la pintura del cine (error del expresionismo: haber creído que, en cine, podría hipertrofiarse una forma o material pictórico); como toda tentativa para hacer comunicar directa y esencialmente pintura y cine, está condenada al fracaso (1997: 162).

De igual manera, Santos Zunzunegui, desde su particular posición sobre la imagen realista del cine, hace de lado cualquier tendencia a manejar una imagen diferente a la representativa, como la *abstracta*, la cual señala que al alejarse de la representación de la realidad, en consecuencia se aleja también de la significación, lo cual constituye un error de construcción cinematográfica.

Por supuesto, una discusión de este tipo genera puntos de vista enfrentados. Por ejemplo, sin duda sorprende la opinión de Jean Mitry, siempre contradictoria, pero en este caso más abierta que la de Zunzunegui:

A este término, "representación", se le objetará que la pintura abstracta, la música no representan nada. Pero hay que cuidarse de confundir "representación" con reproducción, interpretación o traducción de lo real concreto. La *representación* puede también serlo de lo subjetivo. Si la obra no está volcada hacia fuera, sino que hacia el sujeto pensante y actuante, es decir, si se convierte en la expresión del "yo" es de todos modos y necesariamente una objetivación, por lo tanto, una "representación".

Figurativo o no, el arte es siempre la manifestación de una "representación" (Mitry, 1978: 11).

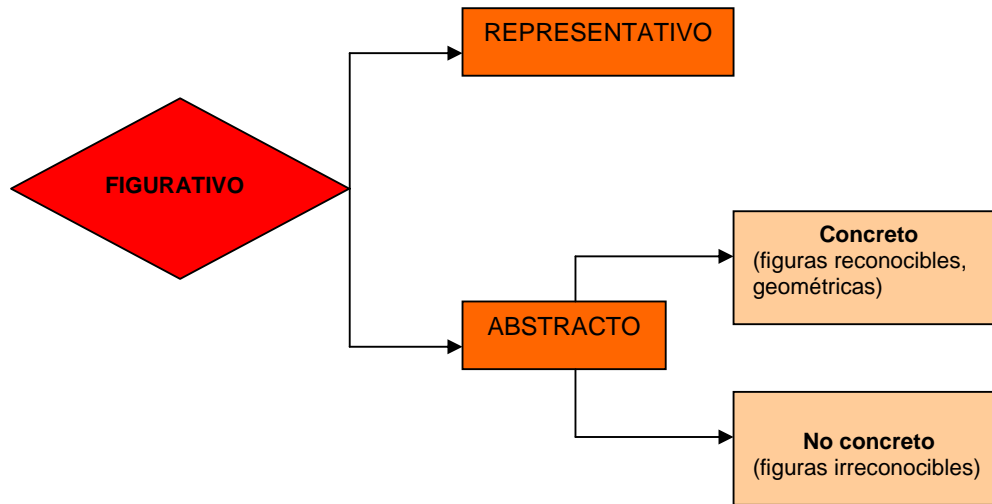
Es en este punto, que el estudio sobre la representación y la abstracción puede tomar un giro importante e interesante si se retoman algunos aspectos de estas opiniones, a veces tan encontrados, pero también, en ocasiones, coincidentes.

No hay duda que cuando Metz hablaba de la profunda influencia de la pintura sobre el cine se refería específicamente al cine narrativo, es por ello que en ningún momento considera a la pintura abstracta como una influencia. Lo mismo ocurre con los puntos de vista de Aumont y Zunzunegui, para quienes la representación, característica del cine narrativo, es una construcción que se inicia a partir de una imagen figurativa, considerando que lo figurativo es, a la vez, representativo.

No obstante, Mitry da la clave para comenzar una discusión más profunda y puntual al cuestionar si la representación es una *reproducción, interpretación de lo real concreto*. Mitry sostiene que la representación también puede ser de algo *subjetivo*, por ello es representación. En resumen, puede decirse que lo que plantea Mitry es que aun lo abstracto es una representación de algo, lo que indudablemente pone en entredicho si la representación sólo refleja la realidad.

Santos Zunzunegui lleva la discusión a niveles todavía más complejos, pues echa por tierra la diferencia entre lo figurativo y lo abstracto, ya que afirma que el concepto de lo figurativo sostiene tanto a lo representativo como a lo abstracto, dado que en ambas situaciones, lo que se tiene al final son figuras, con una consideración final que las divide en figuras representativas y figuras abstractas, donde incluso, en estas últimas, existe una división más entre las figuras *concretas* y las *no concretas*.

Así, según Zunzunegui, se tendría:



Todas estas consideraciones, llevarían muchas hojas y horas de discusión, por esa razón, es importante tomar decisiones que sin duda afectarán el proceso que a partir de este momento tome el presente trabajo. En este contexto, la representación se convierte en una forma de *retomar* la realidad, pero esta forma no necesariamente tiene que ser *exacta*, sino que puede ser interpretativa, lo que le concede un mayor valor artístico.

La imagen, está claro, es un elemento primordial de construcción cinematográfica. En el caso del cine narrativo, y respetando los principales lineamientos seguidos por los autores citados, puede establecerse que efectivamente la imagen cinematográfica procede de la imagen pictórica y que a esta imagen se deben agregar las características propias de su lenguaje, es decir, figuras representativas en un contexto de tiempo y espacio que complementan todas las características de la imagen representativa, principio del cine narrativo.

Por otra parte, en el caso del cine experimental de vanguardia, no existe razón alguna para que haya una excepción a esta regla, dado que puede afirmarse que al hablar de *la imagen del cine experimental*, en realidad se está hablando de *imágenes del cine experimental*, comenzando por establecer que por principio y porque así lo establecen algunas vanguardias artísticas, se puede manejar una imagen igualmente representativa, tal y como ocurre en el cine narrativo.

Evidentemente, esto es sólo un inicio y dentro de lo que concierne al trabajo de la creación de la imagen del cine experimental de vanguardia, se debe hablar de un proceso lleno de matices, ya que la imagen en este género cinematográfico puede abarcar múltiples posibilidades de modificación de la misma, alteraciones que incluso pueden llegar al extremo opuesto, que es la abstracción.

Se trata entonces, de una imagen que se expresa de una manera más libre e independiente, inclusive, en su relación con otras, dado que al perder su carácter representativo, la imagen del cine experimental pierde su carácter discursivo y con él, su carácter de significación.

Tan compleja puede ser la creación de la imagen del cine experimental que en ocasiones llega a romper principios básicos de su creación, como cuando no se incluye en el proceso una cámara cinematográfica, sino otros diferentes, con lo que automáticamente altera características fundamentales como la *representatividad*, y en oposición gana en otros aspectos como la *artisticidad*, lo que implica una manipulación estilizada y más libre, igualando, de alguna manera, los recursos creativos que utiliza la pintura, hasta llegar, en ocasiones, al nivel de la abstracción, característica alcanzada por la pintura contemporánea.

Para finalizar la discusión, el mismo Aumont muestra una salida (que, por supuesto, no adopta) a este choque de opiniones, cuando recupera la teoría cinematográfica de Ziegfried Krakauer, que resulta fundamental al tocar el tema de la representación:

¿Quiere decir esto que el cine tiene dos modos de representar lo real, uno que vendría del teatro y otro de la fotografía? Esta tesis que se encuentra en Krakauer, por ejemplo, es algo brutal y sólo la explico para hacer resaltar lo que falta masivamente en la concepción de la representación como vista: *la puesta en escena* (1992: 117)

La idea, de ninguna manera está fuera de lugar, ya que se puede aceptar que una imagen cinematográfica, puede tener un gran nivel de representación sin necesariamente estar determinando una narración. La imagen cinematográfica, incluyendo no sólo la representativa sino también la abstracta, estaría más cercana al campo de la fotografía mencionado por Krakauer y más alejada de la función de representación exigida por la totalidad del dispositivo cinematográfico narrativo de influencia básicamente, teatral. En este sentido, sería la situación de dicha imagen, de su contexto, de su relación con otras imágenes, de los acontecimientos que describe, la que establecerá su narratividad y por supuesto, su origen en la representación teatral. Cuando no existan estas condiciones, la imagen cinematográfica puede ser analizada independientemente de un posible contexto dramático-narrativo, situación que se presenta en el cine experimental de vanguardia. De esta manera, se puede plantear una separación en el manejo de la representación entre el cine experimental y el cine de ficción.

Por supuesto que lo que ocurre con la imagen en general, ocurre con sus partes. De esta manera, el contexto espacio temporal que caracteriza a la imagen representativa puede presentar variaciones que modifiquen su situación con respecto a la narración. Por ejemplo, Santos Zunzunegui, señala que la transferencia del espacio real al espacio cinematográfico es una condición para el funcionamiento de la representación, y cuando existe una pérdida en la exactitud de dicha transferencia, la representación comienza a perder su valor como tal, y como consecuencia, sufre alteraciones que provocan la pérdida de narratividad en el cine.

En pocas palabras, en la representación del espacio cinematográfico puede haber alteraciones que provoquen saltos en la lógica narrativa que tienen como consecuencia una pérdida de sentido, tanto de dirección como de ubicación y, por último, dicha representación puede simplemente no ser reconocible o no existir para convertirse en parte de la abstracción de la imagen. Podría puntualizarse que si las figuras involucradas son abstractas, los espacios, consecuentemente, también lo son.

No hay duda que este tipo fenómenos llegan a suceder, pero lo importante es que de ninguna manera se trata del fin del discurso cinematográfico, sino de una variación. Sí es importante señalar que al ocurrir por ejemplo, una abstracción en una película narrativa, de la cual la representación constituye una parte esencial, se pierde la comprensión, no sólo del espacio, sino de la representación de la imagen total, y en consecuencia, de la narratividad cinematográfica. Pero en circunstancias e intenciones diferentes, más bien da lugar a otras opciones, como lo es el cine experimental, donde, la representación puede existir, pero no es una condición fundamental.

De la misma forma, también es importante hablar de la posibilidad de la alteración de la representación temporal. Aquí entran en juego varios conceptos de temporalidad. Por ejemplo, conceptos como *imagen no temporalizada* y *duración real*, que simplemente no son comunes en el cine de ficción narrativa, adquieren nuevas dimensiones en otros géneros de cine. Confirmando este punto de vista, Jacques Aumont señala que “la duración pura es la muerte del relato. Mientras que, en cambio, se explora y explota fácilmente la materia bajo sus especies visual y temporal por parte del film experimental” (1992: 159).

La realidad demuestra que esta visión de Aumont ha sido superada por la evolución, no sólo del cine experimental, sino también por el cine de ficción, cuando existen ejemplos de este género (*La tarea*, de Jaime Humberto Hermosillo, México, 1990) que han *experimentado* con la narración pura. Por supuesto, sin duda, el efecto es más usado y puede ser más logrado en películas de tendencia experimental no narrativa.

Sobre esto, sólo se confirma que de los regímenes o formas de representación en el cine, a los que hacen referencia Caseti y DiChio, la *analogía negada*, “que opera desde una cierta distancia respecto de la realidad, no sólo omitiendo, sino incluso evitando cualquier tipo de relación con ella” (1990: 166), es la que parecería la más adecuada para describir un cine que no busque la representación como su fin. Esta analogía, como su nombre lo indica, niega la representación y más bien se mueve dentro de varios aspectos de una libertad de construcción. Lo importante aquí, es que esta analogía está considerada por los autores como una forma de representación en el cine, es decir, una forma de construir discurso cinematográfico.

La consecuencia de estos procesos alternativos, finalmente pueden llegar al grado de la pérdida absoluta de la representación de la imagen cinematográfica, lo que lleva, por supuesto, al extremo opuesto que es la

utilización de una *imagen abstracta*, donde es imposible encontrar los mínimos elementos referenciales de la realidad, incluyendo el espacio y el tiempo.

En este contexto se puede afirmar que la imagen abstracta, como lo mencionan Carrere y Saborit, se convierte en el opuesto de la referencialidad, utilizada para describir un objeto realista, y convertirse en *arreferencialidad*, cuando no se tiene la suficiente información para descifrar el mismo objeto.

Se trata entonces de la existencia y utilización de una imagen *arreferencial* y sin representación espacio-temporal, pero con una posibilidad de uso para el cine, específicamente el experimental. Por lo tanto, cuando se habla de la imagen, debe quedar claro que, por lo menos en el cine experimental, la representación cinematográfica es mucho más libre, al existir diversas posibilidades de manipularla.

En consecuencia, si no hay una referencia a la realidad, si el acontecimiento no existe, el espacio y el tiempo, como conceptos cinematográficos, tampoco. La película, tal vez, mantenga la característica temporal de la duración, la cual sólo se percibe en el tiempo de proyección, más ésta, en ningún momento, presenta algún efecto de representación. Lo más curioso de este proceso es que muestra una ironía con respecto a la idea de Metz, quien sostenía que es el movimiento la característica que otorga la mayor representación, y ésta, es la única característica que permanece en el cine abstracto.

No obstante, que el panorama hasta aquí planteado describe el uso de la imagen abstracta como el más atractivo y hasta el más común utilizado por el cine experimental, debe quedar claro que éste, de ninguna manera es el único. No se debe olvidar que esta imagen sólo amplía el panorama y que no son pocas las ocasiones que la representación puede convertirse en un elemento de construcción estética en este tipo de cine.

6.2. De la narración

Hablar de *narración* cinematográfica se convierte en un tema fundamental, pues se trata de profundizar en la principal característica que se le atribuye al cine experimental de vanguardia, como una oposición estructural a la construcción cinematográfica narrativa. Por lo tanto, la dicotomía que forman los polos entre lo *narrativo* y lo *no narrativo* es el motor principal de esta discusión, misma que debe abordarse con mucho cuidado.

Muchos teóricos de cine sostienen que a lo narrativo en el cine, se le identifica como el eje esencial de la estética cinematográfica debido a que, como ya se dijo, la narración es la estructura en la que se basa el resto de los elementos de la construcción que se relacionan con lo *bello*, desde el punto de vista de la lógica y el sentido.

Sin embargo, para iniciar la discusión, es de suma importancia dejar claro que lo específicamente narrativo no es característica exclusiva del cine. De hecho, el mismo Aumont señala que lo narrativo

es, por definición, extra-cinematográfico, puesto que concierne tanto al teatro como a la novela como a la conversación cotidiana: los sistemas de narración se han elaborado fuera del cine y mucho antes de su aparición

Los sistemas de narración operan con otros en el cine, pero no constituyen propiamente hablando lo cinematográfico: son el objeto de estudio de la narratología, cuyo terreno es mucho más amplio que el del sólo relato cinematográfico. (1983: 95-96)

Lo cual quiere decir que si lo narrativo existe en más de un medio, cada uno, evidentemente, tendrá su propio modelo de construcción, y en este sentido, también el cine construye su propia aproximación, la cual, de ninguna manera es sencilla. Para comprender el problema, a partir de sus propias raíces, se pueden retomar algunas de las ideas que fueron expresadas en los primeros capítulos, específicamente sobre lo que se refiere al cine de ficción.

Según la tesis de maestría de la profesora Virginia Reyes:

El concepto *ficción*, en su referencia etimológica, remite a dos acepciones principales: a) dar forma, formar, modelar y b) simular, fingir; éstas a su vez nos llevan a una tercera que es imaginar. Es válido ubicar a la ficción dentro del ámbito de lo irreal, en este sentido, la ficción es entendida como mera imaginaria o mentira literaria (2006: 48)

Líneas adelante la misma profesora Reyes cita al *Diccionario de Retórica y Poética* de Beristáin y señala que la ficción es un

Discurso representativo que evoca un universo de experiencia mediante el lenguaje, sin guardar con el objeto del referente una relación de verdad lógica, sino de verosimilitud o ilusión de verdad, lo que depende de la conformidad que guarda la estructura de la obra con las convenciones de género y de época, es decir, con ciertas reglas culturales de la representación que permiten al lector –según experiencia del mundo- aceptar la obra como ficcional y verosímil, distinguiendo así lo ficcional de lo verdadero, de lo erróneo y de la mentira. (1998: 208)

Como se puede ver, la ficción se define de diversas formas, pero, irremediamente, todas ellas coincidirán, de una u otra manera, en la tendencia propia del género: el uso de lo imaginario, lo irreal, la ilusión de verdad, la simulación, etc.

Finalmente, se puede quedar la idea de José Sánchez Noriega, quien sostiene que “La ficción es un carácter imaginario que posee un texto escrito o audiovisual. Se opone al documental o noticiario –aunque la historia contada pueda resultar muy realista- y se suele identificar con lo narrativo” (2002: 702). Y es aquí donde se puede establecer la conexión buscada, retomando lo que apunta el autor de que *la ficción...se suele identificar con lo narrativo*. Por lo tanto, puede afirmarse que *el cine de ficción es lo mismo que el cine narrativo*.

Para redondear esta primera aproximación al problema, no se debe olvidar la clasificación del cine de ficción, donde se hablaba que éste está basado en el drama, específicamente, en el conflicto dramático, acción de donde surgen los géneros dramáticos y donde la historia representa un proceso imaginario de construcción y de resolución de dicho conflicto. Por lo tanto, puede afirmarse que si se designa un film como *cine de ficción*, se habla al mismo tiempo de un tipo de cine con temática imaginaria basado en el conflicto dramático y con una estructura narrativa.

Por lo tanto, este tipo de cine ha sido llamado, indistintamente, como cine de ficción, o cine dramático, o cine narrativo, aunque en realidad se está hablando del mismo cine, y donde un término ampliado y concreto para definirlo con todas sus características sería el de *cine de ficción dramático narrativo*.

Y es que a pesar de parecer excesiva, es necesaria la puntualización, dado que este tipo de cine posee todas estas consideraciones, ya que en estricto sentido, tiene las características propias de la ficción, es decir es un cine basado en la imaginación, con un cierto nivel de verdad, lo que suele ser denominado verosimilitud; luego, es dramático, porque su estructura incluye elementos de conflicto, es decir, un choque de fuerzas dramáticas representadas por personajes y situaciones (ficticios); y, finalmente, es narrativo, porque tiene una estructura que se desarrolla a lo largo de varios acontecimientos que se presentan, a veces, de manera lineal, de principio a fin, y a veces de manera alternada o invertida.

Esta definición, aparentemente extensa, fácilmente puede ser comparada con la desarrollada por Jacques Aumont y sus colegas, quienes definen el mismo tipo de cine como *NRI, narrativo-representativo-industrial* (1982: 92), apelando básicamente a los mismos principios anteriormente expuestos: lo narrativo por sus características diegéticas; lo representativo, en cuanto a los aspectos que lo hacen semejante a la realidad, tanto en imagen como por sus componentes espacio temporales; e industrial, (un concepto particularmente extraño por tratarse de concepto extracinematográfico), por tratarse del cine con mayor producción y difusión a nivel general³³.

Como puede verse, hay coincidencia en ambas definiciones, pero el concepto clave y fundamental que justifica a ambas es el de *narrativo*, por lo que es imprescindible profundizar en el mismo.

La estética del cine narrativo, plantea que es la narración, con su coherencia y lógica bien estructuradas, la que da la posibilidad de establecer una comunicación entre el creador y el espectador (precisamente por los códigos que ambos comparten) para lograr una total comprensión del mensaje artístico. Por ejemplo, Christian Metz señalaba que “entendemos un film porque conocemos su sistema y logramos el entendimiento de su sistema porque entendemos al film” (en Monaco: 1992), y es que el lenguaje del cine tiene como ventaja que no hay que comprender reglas de antemano para disfrutar el proceso cinematográfico.

Bordwell y Thompson por su parte, establecen la conexión estructural entre creador y espectador, basándose en la comprensión de esquemas conceptuales o más exactamente, en la construcción de las teorías cinematográficas que contienen un sistema de proposiciones que dicen explicar la naturaleza y las funciones del cine.

Sobre esta idea de la estructura narrativa, Jacques Aumont señala que el cine narrativo no conoce lo informal y que simplemente “la materia fílmica está

³³ Es necesario aclarar que las interpretaciones son a partir de la lectura del texto y no citas textuales, con excepción del nombre.

siempre contenida por la representación” (1997: 159). De esta manera en la combinación de espacio y tiempo está la esencia misma de la representación que a su vez, permite (y determina) al cine ser narrativo. En esencia, para Aumont, el cine tiene una forma narrativa, y no existe otro:

Como hemos observado en varias ocasiones, la representación del espacio y la del tiempo en la imagen están ampliamente determinadas por el hecho de que ésta, la mayoría de las veces, representa un suceso, situado a su vez en el espacio y el tiempo. La imagen representativa es, pues, con mucha frecuencia una imagen narrativa, aunque el acontecimiento contado sea de poca amplitud. (1992: 257).

De manera semejante, la imagen es representativa porque pertenece al espectro de la representación espacio-temporal, dicha imagen al ser representativa, es narrativa. Esta misma idea de organización de la forma es la que para Zunzunegui permite a la narratividad ser esencia estética del cine (de ficción):

Hacemos nuestra, en este sentido, la posición de Greimas según la cual la narratividad no es propiedad de cierto tipo de discurso, sino un “auténtico principio de organización de todo discurso narrativo (identificado, en un primer momento, con lo figurativo) y lo narrativo” (Greimas y Courtés, 1982: 273). Y, por tanto, cabe afirmar, la narratividad generalizada de esta forma puede ser postulada como un principio organizador de todo discurso (1995: 89).

Estas posturas, confirman el establecimiento de una relación directa y complementaria entre lo figurativo de la imagen, y lo representativo espacio-temporal, con lo narrativo. Todos, elementos “adecuados” de la estructura estética cinematográfica.

Basados en su propia construcción de su sistema forma, Bordwell y Thompson aportan una interesante definición de lo narrativo:

Consideraremos que una narración es una *cadena de acontecimientos con relaciones causa-efecto que transcurre en el tiempo y en el espacio*. Una narración es, pues, lo que normalmente significa el término “historia”. (...) Por lo general, una narración comienza con una situación, se producen una serie de cambios según el esquema de causa y efecto, y finalmente se crea una situación nueva que provoca el final de la narración” (1995: 65).

Finalmente, Zunzunegui sostiene que

Todo texto narrativo articula una *historia* (contenido o cadena de acontecimientos y seres implicados en el relato) y un *discurso* (la expresión a través de la que se comunica el contenido) (1998: 183).

Sobre la igualdad entre narración e historia Zunzunegui cita a Gerard Genette quien

establece una distinción entre *diégesis, relato y narración*: La *historia o diégesis* hace referencia a un universo semántico global y coherente. De manera más simple, diégesis se identifica con “lo narrado” distinguiéndose así del relato (discurso que narra) (Ibid: 183).

De las ideas de Zunzunegui, puede destacarse un hecho en particular, la narración tiene diversos niveles, pues la *historia* implica varios acontecimientos, aunque al mismo tiempo, *un acontecimiento ya implica una cierta narración*.

Narrar consiste en relatar un acontecimiento, real o imaginario. Esto implica por lo menos dos cosas: en primer lugar, que el desarrollo de la historia se deje a discreción del que la cuenta y que pueda utilizar un determinado número de trucos para conseguir sus efectos; en segundo lugar, que la historia tenga un desarrollo reglamentado a la vez por el narrador y por los modelos en los que se conforma (Aumont et al. 1983: 92).

Finalmente, para demostrar que el concepto de ninguna manera, es sencillo, Genette establece que claramente existen diferencias entre la narración, el relato, y la diégesis, lo que de alguna manera, viene a ampliar y a la vez complicar aún más el panorama.

6.2.1. El relato.

El relato es la narración representada, es decir, se trata de un discurso que desarrolla diversos sucesos o acontecimientos narrados con la base *causa y efecto*. En este sentido, el relato tiene un comienzo, generado por una causa, un motivo, producido por algún sujeto que lleva a una serie de acontecimientos para concluir con la consecuencia de la causa original y alcanzar un fin.

El relato, hay que insistir, no es exclusivo del cine, sino que existe en cualquier forma artística que pueda representar el tiempo, por ejemplo, la novela y el cuento. Por el contrario, no puede existir relato en la pintura donde no hay una representación de temporalidad. “El relato, ya se sabe, es definido estrictamente por la narratología reciente como conjunto organizado de significantes, cuyos significados constituyen una historia” (Aumont: 1997: 104)

Por supuesto que si se trata de un conjunto organizado, la base fundamental del relato es la estructura donde todos los elementos, personajes, diálogos, relaciones espaciales y temporales, trabajen de manera sinestésica para lograr que la percepción del espectador encuentre las mismas motivaciones que tuvo el creador.

En este contexto, todo relato requiere de un espacio narrativo donde los acontecimientos se desenvuelven, pero sobre todo, el relato pone en acción las nociones de *acontecimiento* y de *causalidad* (Aumont, 1997: 257). Estas mismas nociones van llevando la estructura hacia consecuencias en el sentido temporal, concepto al que Aumont se refiere como *secuencialidad*, y que constituye la forma más completa de la representación, y por lo tanto del relato. Esta secuencialidad se encarga de todos los acontecimientos narrados que, por otra parte, son el contenido de una estructura que tiene un comienzo y un fin de la historia.

En consecuencia, para Aumont y sus colegas, relato y narración son partes de un todo fundamental, teniendo ambos como base el sentido de que todo texto narrativo implica claramente una enunciación elaborada a través de un número

de actos (acciones) que transcurren con cierto orden y en un lugar o lugares específico (s).

La narración es el acto narrativo productor y por extensión, el conjunto de la situación real o ficticia en la que se coloca". Se refiere a las relaciones existentes entre el enunciado y la enunciación tal como se pueden leer en el relato: no son por tanto, analizables, más que en función de las huellas dejadas en el texto narrativo

La narración reagrupa a la vez el acto de narrar y la situación en la que se inscribe el acto. Esta definición implica al menos dos cosas: la narración pone en juego funcionamientos (actos) y el marco en que tienen lugar (la situación). No remite por tanto a personas físicas, a individuos.

Se supone pues, a través de esta definición, que la situación narrativa puede comportar un cierto número de determinaciones que modulan el acto narrativo (1984: 109).

Dado su dominio de la representación espacio-temporal, el discurso del relato cinematográfico está constituido por un gran número de elementos, como, las imágenes, las palabras, los textos, y la música. Elementos que deben organizarse para ser identificados individualmente pero también para facilitar la comprensión del relato mismo.

El relato fílmico es un enunciado que se presenta como un discurso, puesto que implica a la vez un enunciador y un lector-espectador. Sus elementos se organizan y ponen en orden según varias exigencias:

-de entrada, la simple legibilidad del filme exige que una "gramática" se respete más o menos, a fin de que el espectador pueda comprender a la vez el orden del relato y el orden de la historia.

- a continuación, debe establecer una coherencia interna del conjunto del relato en función de factores muy diversos como el estilo, las leyes del género en el cual el relato se inscribe, la época histórica en la que se produce.

- finalmente, el orden del relato y su ritmo se establecen en función de una orientación de lectura que se impone así al espectador (Aumont 1997: 104-105).

El relato es un texto narrativo que articula una expresión y es discurso porque se encarga de contar la historia, pero no sólo eso, sino que se hace discurso porque combina una serie de elementos narrativos para intentar llevar un mensaje, que en este caso, es el film.

Por lo mismo, el cine, intenta establecer códigos entre el artista y el espectador. En este sentido puede ser denominado como discurso, aunque más difícil es establecer si es lenguaje. La duda se presenta porque simplemente no existe una posibilidad de réplica de parte del espectador.

Sobre la existencia del cine como discurso y el papel que juega la construcción narrativa, Metz menciona que

La película tradicional se presenta no como historia, no como discurso. Sin embargo, es discurso, si hacemos referencia a las intenciones del cineasta, a las influencias que ejerce en el público, etc.; aun así, lo típico de este discurso, y el principio mismo de su eficacia como discurso, consiste precisamente en que borra los rasgos de enunciación y le disfraza de historia (en Costa, 1977: 83).

El discurso es –según palabras de Zunzunegui- todo aquel relato que muestra ostensiblemente las marcas de la enunciación", y donde existe un sujeto empírico, autor del enunciado relato.

6.2.2. La historia o diégesis.

La historia, es sutilmente diferente al relato, la historia es el contenido o mejor dicho, la forma del contenido, Zunzunegui la define señalando que: “La historia sería un relato que tiende a suprimir todas las huellas del trabajo del sujeto empírico de la enunciación, representándose como una *historia de ningún sitio y que nadie cuenta* (1998: 183).

La historia será el resultado final presentado por el relato que a su vez fue presentado en forma de discurso. Ésta es la última instancia que recibe la efectividad misma con la que el relato se desarrolló. La historia puede ser buena o mala, pero se muestra como una materialización del significado buscado por el relato.

Si bien el relato está lleno de elementos narrativos que se conjugan en una base estructural dramática, la historia no lleva el mismo tipo de carga estructural, sino que se presenta solamente como el resultado de dichas relaciones. En este sentido, la historia no necesariamente resulta buena o al menos efectiva, sino que “la acción relatada puede ser muy trivial, enrarecida o apagada” (Aumont et al, *Ibíd.*: 113).

A la historia también se le conoce con el nombre de *diégesis*. Este término viene a darle cuerpo a un universo ficticio donde todos los elementos involucrados, personajes, objetos, espacios, tiempos, se ordenan en un todo que da lugar al relato, como principio creativo de la narración y finalmente, por supuesto del universo de la ficción.

La diégesis, finalmente, es lo que enfrenta al espectador al crearle dicho universo que debe comprender. El universo convocado y presentado en forma secuencial, es aquel en donde los personajes actúan según su propio contexto, sus antecedentes económicos, sociales y sus propias motivaciones para generar las consecuencias planteadas por el relato.

La diégesis, como se sabe, es una construcción imaginaria, un mundo ficticio que tiene sus leyes propias, más o menos semejantes a las leyes del mundo natural, o al menos a la concepción cambiante también, que uno se forma de ellas. Toda construcción diegética. En efecto, está determinada en gran parte por su aceptabilidad social y, así pues, por convenciones y códigos, por los simbolismos en vigor en una sociedad (Aumont: 262).

Finalmente, en un film narrativo se conjugan tanto el relato como la historia. Mientras la historia, que está básicamente preocupada del contenido del film, el relato, como discurso, se encarga del armado estructural de los acontecimientos, donde existe una selección (y por lo tanto una eliminación) de éstos, donde se destacan momentos o se obvian otros por medio de todos los recursos narrativos (en este caso cinematográficos), como la representación del espacio y del tiempo, y en este sentido se hace fundamental la distinción que hace Genette entre el *tiempo diegético*, (o tiempo de la historia) y el *tiempo representado* (tiempo del discurso), donde uno es lo que el relato dura en la pantalla y otro, es el que el mismo trata de proyectar

6.3. A la *no* narración.

Llegamos así a un punto clave en la discusión de este trabajo: la existencia de la *no narración*.

Para sorpresa de muchos apasionados del cine de ficción, el cine como tal nació como no narrativo y en realidad, la *no narración* es su condición natural. A pesar de ello, fue la narración la forma que encontró en la cinematografía el mejor terreno donde florecer y llegó al grado de convertir su estudio, sólo en el estudio del cine narrativo, donde conceptos como representación, relato, personaje, drama, etc., conformaron procesos de extensa investigación que hasta cierto punto, han bloqueado acercamientos a diferentes formas cinematográficas e incluso, a rechazar al cine no narrativo.

Es por ello que una vez revisados los aspectos más trascendentales que sostienen la estructura narrativa, es importante encontrar cuál es la posición del cine experimental con respecto a esa estructura dominante llamada *narración*. Una manera simple de comenzar este análisis sería considerar que si el cine narrativo se entiende como una estructura cargada de significación y basada en reglas y convenciones de representación espacio-temporal, lo obvio, sería establecer que en el caso del cine no narrativo una estructura opuesta, es decir, una estructura sin representación, sin significación y sin lógica..

El problema de esta oposición es tan complejo que el grupo de autores alrededor de Aumont, admite que

En el cine narrativo no todo es forzosamente narrativo-representativo, por cuanto dispone de todo un material visual que no es representativo: los fundidos en negro, la panorámica sucesiva, los juegos "estéticos" de color y de composición.

Por el contrario, el cine que se proclama no-narrativo porque evita recurrir a uno o varios rasgos del cine narrativo, conserva siempre un cierto número de ellos (1982: 92-93).

Y más específicamente, refiriéndose al cine no narrativo, los autores señalan que "el dispositivo cinematográfico en sí mismo, lo es por igual ya sea para un filme narrativo o para un filme no narrativo" y agrega: "lo narrativo no es lo cinematográfico, ni a la inversa (Ibíd.: 95). Con esta declaración Aumont cae en una contradicción, pues si se considera al cine experimental como no-narrativo, según sus principios, éste no debería existir, sin embargo, se señala que la narración no es una condición para el cine. Es evidente que la línea entre ambas posiciones, es muy delgada y sólo toma una forma más clara cuando se comienzan a establecer algunas precisiones.

Bordwell y Thompson, por ejemplo, afirman que existen varios tipos de narración y no sólo la de ficción. Es decir existen narraciones que *narran* otro tipo de contenidos como son los *hechos narrativos* contenidos de formas cinematográficas como el documental, la película didáctica, por ejemplo (1995: 104). A pesar de sus puntos de vista, a veces demasiado radicales, Aumont y sus colegas coinciden en este punto de vista en lo que podría parecer obvio.

Por último, el cine científico y documental recurre muchas veces a procedimientos narrativos para sostener el interés (...) el viaje o itinerario, frecuente en el documental,

establecen casi siempre, como en una historia, un desarrollo obligado, una continuidad y un final.

Por lo tanto, son muchos los medios (modos de representación, contenido, procedimiento de exposición... por lo que cualquier filme, sea del género que fuere puede alcanzar la ficción (1983, 102).

Se puede afirmar, por lo tanto, que varios géneros del cine de no ficción utilizan la narración como un recurso natural. Es inconcebible hablar de un documental sin referirse a una estructura narrativa, como sería igualmente inconcebible hablar de un proceso desarrollado en una película didáctica si no tiene una "lógica narrativa" que explique detalladamente los pasos secuenciales de un determinado proceso.

Inclusive, el grupo de especialistas afines a Aumont reconoce que existen películas experimentales que contienen una narración:

Varios de estos films (*Neighbours*, *Chairy Tale*, de McLaren) retoman en realidad un principio tradicional de la narración: dar al espectador la impresión de un desarrollo lógico que necesariamente conduce a un fin a una resolución.

Por último, para que un film sea plenamente no-narrativo, tendría que ser no representativo, es decir, no debería ser posible reconocer nada en la imagen, ni percibir relaciones de tiempo, de sucesión, de causa o de consecuencia entre los planos y los elementos, ya que estas relaciones percibidas conducen inevitablemente a la idea de una transformación imaginaria, de una evolución ficcional regulada por una instancia narrativa (La estética: 93).

Los autores franceses declaran lo anterior como si tal construcción fuera imposible, cuando es relativamente fácil encontrar ejemplos que reúnen estas características. Al respecto, se tendría que regresar, irremediabilmente, al concepto de narración y preguntarse si el cine experimental es narrativo o no. Habría que recordar que *lo narrativo* no es exclusivo del cine narrativo³⁴. Es decir, la estructura que rige la narración, como un acontecimiento o una sucesión de acontecimientos ocurre también en otros géneros.

Ahora bien, si es posible encontrar lo narrativo en esas otras formas cinematográficas, la siguiente duda a resolver sería si se puede encontrar narración en un film experimental. La respuesta (a pesar de que puede haber oposición), debe ser afirmativa, sólo que también se debe ser sumamente cuidadoso con lo que esto implica.

Se puede establecer que el problema una vez más está determinado principalmente, por una confusión terminológica. La narración es la base de la estructura del cine dramático de ficción, pero dicha narración, para que funcione como tal, debe estar cuidadosamente estructurada en un relato que contenga una historia. Relato e historia contienen, a su vez, una serie de narraciones estructuradas más pequeñas para lograr el adecuado funcionamiento de ambos, cuando esto no sucede, el relato no existe y la historia se vuelve confusa.

Por lo tanto, es preciso comprender que *una* narración, un hecho narrado, no hace un relato ni una historia, es el conjunto de las mismas lo que, bien

³⁴ Por supuesto, lo más correcto sería decir cine dramático-narrativo

estructurado, puede lograr este fin. Una narración puede ser sólo un evento descrito pero que sólo no constituye un relato, es más, puede haber varias narraciones, pero sin una estructura, nunca constituirán un relato y menos una historia.

Al final, debe asumirse que, bajo estas condiciones, sí es posible encontrar narración dentro de una estructura estética del cine experimental, incluso, puede existir una o varias narraciones, pero en ningún momento éstas están estructuradas como una historia o un relato, pues de inmediato ello implicaría una construcción de tipo dramático narrativo. En consecuencia, la oposición fundamental entre la existencia de un cine narrativo y uno no narrativo, básicamente consiste en una oposición entre un cine *dramático narrativo* y un cine *no dramático narrativo*.

Esta situación indicaría, por lo tanto, que así como existe un cine experimental de vanguardia no narrativo (quizás la forma más común), también puede existir un *cine experimental narrativo*. La consecuencia final de estos razonamientos confirmaría la hipótesis que señala que en cuanto a narración, como en sus otros aspectos, dentro del cine experimental no existe una estructura única sino varias, que abarcan un amplio rango de posibilidades estructurales que se encuentran, precisamente entre la narración y la no narración. Asimismo, la diversidad de dichas estructuras está dada en las diferencias entre las vanguardias artísticas, que a su vez, determinan dichas formas y niveles que la narración alcanza.

Lo que se plantea entonces, es que existen vanguardias en las que efectivamente, en su estructura, no hay ningún tipo de narración, es decir, donde no es posible narrar o describir un acontecimiento. Éstas, son las vanguardias más identificadas con la abstracción como base de la construcción. Pero también existen otras vanguardias donde se encuentran ciertos rasgos, a veces fragmentos, en los que hay características de tipo narrativo dentro de la estructura del film. Dejando claro que todo concepto de narración utilizado en estas estructuras, poco o nada tiene que ver con el cine de *ficción dramático narrativo*.

Al final, esta oposición entre la *narración* y la *no narración*, determina un hecho irremediable, la desaparición de la estructura dramático narrativa en dos sentidos, uno, como forma única de construcción y dos, la necesidad de establecer otras formas estructurales que la sustituyan en los diversos géneros diferentes al cine de ficción.

Es en este nivel, de reconocer la ineficiencia de la estructura dramático narrativa, cuando se debe pensar en otras posibilidades estructurales, específicamente para el cine experimental de vanguardia, donde se pueda plantear una nueva forma de construcción que considere otros elementos estéticos para su creación.

Dadas las influencias ya establecidas que tiene el cine experimental, es la forma musical (como lo fue la pintura con respecto a la imagen), la que puede proporcionar los principios creativos y los elementos estructurales que

determinen su construcción, así como su evolución dentro de los cambios que ocurren entre las vanguardias artísticas.

6.4. El lenguaje cinematográfico.

No debe olvidarse que el cine experimental, por sus características, maneja un gran número de elementos en su construcción: imagen, música y textos, entre muchos otros. Dichos elementos pueden ser identificados individualmente, pero juntos constituyen una forma de discurso, que podría considerarse de tipo estético.

El cine experimental maneja un discurso porque también combina elementos propios, para lograr una construcción de tipo cinematográfico. De esta manera, se puede afirmar que todo cine (por supuesto, incluyendo al experimental), contiene un discurso porque existen ciertas intenciones creativas de un cineasta con respecto a su obra y al mismo tiempo ejerce cierta influencia sobre el público. Esto sin importar la presencia de opiniones que afirmen que se trata de un cine "sin significado, sin contenido".

Si bien la idea de construcción de la significación puede (y quizás debe) ser fundamental para el cine de ficción, el cine experimental no tiene como meta principal significar sino que busca una lectura e interpretación mucho más libre por parte del espectador, como ya lo señalaba Mitry:

El cine experimental no tiene explicación y no tiene por qué darlas. No se dirige a la razón sino a la pasión, traduce sentimientos y ofrece un reflejo del mundo. Su realidad es estética (1974: 104)

El cine experimental es un cine de no ficción, por lo tanto la estructura no-narrativa es la que predomina en su construcción, pero esa característica, no elimina el hecho de que utiliza los mismos elementos del discurso cinematográfico que cualquier otro tipo de cine, y que a la vez, son elementos que pertenecen al lenguaje cinematográfico.

Y es que otro punto fundamental y de controversia que presenta esta investigación es la discusión que genera el determinar si el cine experimental de vanguardia posee un lenguaje cinematográfico. Tal discusión, sin duda es complicada, pero al mismo tiempo tiene una primera respuesta elemental, aunque sin duda, rotunda (y redundante): si es una forma cinematográfica, posee un lenguaje cinematográfico.

Las primeras ideas serias sobre el concepto de lenguaje cinematográfico fueron los principios enunciados en los años 30 hechas por Béla Balázs:

- en el cine, hay una distancia variable entre el espectador y la escena representada, de ahí una dimensión variable de la escena que tiene lugar en el cuadro y la composición de la imagen;
- la imagen total de la escena se subdivide en una serie de planos de detalle (principio de planificación).
- hay variación del encuadre (ángulo de toma, perspectiva) de los planos de detalle dentro de una misma escena;

- finalmente, la operación del montaje asegura la inserción de planos de detalle en una serie ordenada en la que no sólo se suceden escenas enteras, sino también tomas de los detalles más pequeños de una misma escena. La escena en su conjunto parece yuxtaponerse en el tiempo a los elementos de un mosaico temporal (en Aumont et al., 1983: 165).

Evidentemente, la visión de Balázs es interesante porque se refiere exclusivamente a cuestiones específicas del nuevo fenómeno (en ese entonces), principalmente en la construcción visual, que planteaba, a partir de una combinación de elementos visuales, una narración atractiva para el espectador.

La *estética* desarrollada por Aumont y sus colegas es esencialmente la misma, aunque obviamente más compleja, pues parte del hecho de que tanto el lenguaje literario como la construcción del lenguaje cinematográfico, son formas de arte y poseen una estética similar, sin embargo, los lenguajes, por lógica, son diferentes.

En efecto, esta idea está en la encrucijada de todos los problemas que se plantea la estética del cine desde sus orígenes. Ha servido estratégicamente para mostrar la existencia del cine como medio de expresión artística. Para probar que el cine era un arte, era preciso dotarlo de un lenguaje específico, diferente al de la literatura o del teatro (1983: 159).

Como es evidente, ya no se trata de establecer un paralelismo directo entre cine y literatura, y menos con el lenguaje hablado, sino de que ambas formas son independientes. Lo más importante en lo que señalan Aumont y sus colegas, es el hecho de aceptar la existencia de elementos *proprios* de lenguaje cinematográfico³⁵, quedando entre los más importantes a) la distancia entre el espectador y la escena representada, es decir el tamaño de cuadro y la composición de la imagen; b) la secuencia y las escenas que la componen; c) las posiciones de cámara y los planos de detalle de cada escena; y d) la operación y eficiencia del montaje. Obviamente, para el grupo de investigadores franceses, estos elementos no tienen equivalentes específicos en el lenguaje hablado, sin embargo la combinación y correcta ordenación de los mismos, son suficientes para crear, concebir y elaborar las ideas propias del cine.

Hasta este punto, en realidad no existe ningún problema al respecto, pues en ningún momento, ni por parte de Balázs, ni por parte de Aumont y sus colegas, revelan alguna limitación para que este lenguaje funcione de manera indistinta en cualquier género cinematográfico, aunque podría intuirse que dicho lenguaje está de alguna manera sugerido cuando estos últimos autores precisan “las reglas de construcción”:

El fin de la gramática cinematográfica es permitir la adquisición de un “buen estilo cinematográfico”, o bien de “un estilo armonioso”, gracias al conocimiento de las leyes fundamentales y de unas reglas inmutables que rigen la construcción de un filme” (1983:168).

³⁵ Cabe notar que los autores toman como base, por una parte, los apuntes sobre el tema, de Béla Balázs y por otra que aquí hacemos una interpretación al lenguaje terminológico de uso común en México y dicha situación cambia de la traducción original al español de España.

De este modo se asoma la evidente contradicción entre la creación y la comprensión de sentido. Es un hecho evidente que la mayoría de los teóricos del cine históricamente han establecido, la idea de que el lenguaje cinematográfico debe crear sentido, pues de otra manera, es imposible encontrar una significación.

Ya se ha visto que tal problemática se encuentra, por ejemplo, en Jean Mitry, para quien el lenguaje cinematográfico es:

un medio de expresión susceptible de organizar, construir y comunicar pensamientos, que puede desarrollar ideas que se modifican, se forman y se transforman, se convierte en un lenguaje, es lo que se denomina un lenguaje.

El cine como una forma estética (tal como la literatura), que utiliza la *imagen* que es (en sí misma y por sí misma) un *medio de expresión* cuya sucesión de imágenes (es decir la organización lógica y dialéctica) es un lenguaje (1978: 44-46).

La idea de Mitry entonces, está sostenida en una construcción lógica de sentido, respaldando con ello la forma estética del cine narrativo de ficción. Esto, por supuesto, coloca plenamente al cine, según su concepción, en el terreno de la significación, por lo que iguala al lenguaje cinematográfico con la definición general de lenguaje, “un sistema de signos o de símbolos que permite designar las cosas nombrándolas, significar ideas, traducir pensamientos” (Ibid: 45). Además, sostiene que “todo lenguaje supone, por tanto, a la vez, una posibilidad dialéctica y una construcción lógica (Ibid. 46).

De lo que no cabe duda es que tal y como se afirma, “la historia del cine, es la historia de sus teorías”, éstas se reflejan concretamente en el desarrollo del lenguaje cinematográfico, que ha logrado crear un medio creativo, expresivo. Asimismo, también es necesario recordar que este desarrollo estado se basa en las teorías que han estudiado al cine narrativo de ficción. Por ejemplo Jean Mitry, no concibe la posibilidad de un cine diferente al narrativo, pues sostiene que géneros fuera de éste simplemente no existen e incluso, pone en duda otros géneros a veces tan importantes como el documental.

El cine no es y no se convierte en lenguaje sino en la medida en que es arte. El film pedagógico y el documental didáctico, que no tienen otro fin que presentar una cierta realidad que mantiene por sí misma todo su poder y que justamente deben esforzarse por presentarla lo más objetivamente posible no son de ninguna manera lenguaje ni obra de arte, aunque sea necesario cierto arte para concebirlos y realizarlos.

Ellos no significan nada, no explican nada por sí mismo. Cuando lo dado representado no es susceptible de ser comprendido, el comentario agregado a las imágenes es el encargado de explicarlos. Así, pues, si algo “significa” en el texto y no las imágenes. Cuando el documental, por el contrario, presenta una visión y original y personal del mundo y de las cosas, es decir, cuando se convierte en mirada, se vuelve “poema”. Al convertirse en poema, se organiza, se compone dialécticamente y se vuelve lenguaje (1978: 167).

Sin duda, la declaración de Mitry es muy confusa, pues plantea muchas dudas al dejar en una situación inestable conceptos como *arte* y algunas formas de arte como el *poema*. Evidentemente, Mitry se refiere a *una* construcción, la que él considera como *significativa*, donde si un cine no significa, no existe. Sin

duda, esta visión es demasiado estrecha e imposible de considerar como útil y de respeto.

Otra visión sobre el manejo del lenguaje cinematográfico, desafortunadamente igual de limitada, es la de Aumont y sus colegas, quienes retoman algunos de los principios de Christian Metz:

El lenguaje cinematográfico está doblemente determinado, primero por la historia, después por la narratividad. Con esto se afirma que ni las películas "primitivas", ni las no-narrativas, tienen lenguaje o que, si lo tienen, éste es estructuralmente idéntico al de los filmes narrativos. En sus primeros textos Christian Metz comparte esta hipótesis cuando escribe, por ejemplo: "Un filme de Fellini se diferencia de uno de la marina americana (destinado a enseñar a los reclutas el arte de hacer nudos) por el talento y la finalidad, no por lo que tiene de más íntimo en su mecanismo semiológico. Las películas puramente vehiculares están hechas como las otras (en Aumont 1983: 172-173).

En esta cita se puede considerar que queda en entredicho la afirmación de Metz, dados sus débiles argumentos para rechazar una película didáctica y compararla con una de Fellini (evidentemente esto es imposible). La parte que más preocupa es donde Aumont asume que para Metz "ni las películas 'primitivas' ni las no narrativas tienen lenguaje". El verdadero problema es que en ningún momento deja claro Aumont entonces qué son y dónde las ubica. Podría uno preguntarse ¿Al no tener lenguaje dejan de ser películas y, en consecuencia, cine? Entonces, ¿qué son? Además se abre otra pregunta, que por supuesto queda sin respuesta: ¿absolutamente todas las películas (dramático) narrativas son obras de arte?

Antes de aceptar cualquiera de estas ideas, es necesario regresar al concepto de lenguaje cinematográfico desde una perspectiva diferente, para de este modo, optar por una visión más abierta y propositiva. Y es que si bien debe aceptarse la universalización del cine narrativo, también se ha comprobado la existencia de otras formas cinematográficas donde la significación no constituye el fin más importante. Por ejemplo, se puede retomar a Marcel Martin, quien señala que "aplicado al cine, el concepto de lenguaje es bastante ambiguo" (Aumont, 1983: 174), y recomienda que "para evitar toda ambigüedad, habría que preferir el concepto de *estilo* al de lenguaje" (Ibíd.). Por lo que concebir al lenguaje cinematográfico a partir del uso de un estilo, implica un acercamiento de tipo estético a veces, incluso, de carácter individual.

Entonces, cabe preguntarse ¿es lenguaje cinematográfico el utilizado en el cine experimental de vanguardia? Según el proceso de comprensión de lo que es y lo que constituye el lenguaje cinematográfico, no existe ninguna de duda de que sí lo es, pues los puntos de vista como los de Mitry y Aumont, poseen demasiadas contradicciones y ambigüedades para ser considerados reglas absolutas, aun tratándose de cine narrativo.

Más allá de las duras consideraciones de estos autores, se puede reafirmar que el cine experimental de vanguardia sí utiliza un lenguaje cinematográfico, y por lo tanto se deben destacar dos situaciones elementales: 1) el lenguaje cinematográfico, y todos los elementos que lo componen, se utilizan desde el

momento mismo de la creación de la obra, sin importar la forma cinematográfica que a él acuda, y 2) que a pesar de que el cine experimental de vanguardia no tiene entre sus prioridades la construcción narrativa, puede haber casos en que se describan narraciones aisladas o relacionadas, aunque nunca dramáticas narrativas. Por estas razones, no debe existir ninguna duda de la presencia de este género cinematográfico que utiliza exactamente los mismos elementos de lenguaje cinematográfico al igual que cualquier otro tipo de cine, incluyendo al cine dramático de ficción, pues sin esta característica, simplemente no sería cine.

El cine experimental siendo una forma cinematográfica, como muchas otras, hace uso de todos los elementos estructurales del lenguaje cinematográfico, tales como encuadres, movimientos de cámara, montaje, sonido, etc., utilizándolos de la misma manera que cualquier otro género, pero al ser una forma especial de cine, por su carácter experimental, también posee la posibilidad de alterarlos y hasta de eliminarlos.

En este sentido, se debe asumir (de acuerdo a puntos de vista ya expuestos), que existen diversas maneras de utilizar el lenguaje cinematográfico, así como sus elementos, según las diferentes vanguardias usadas por el cine experimental. Tomando esto como base, es necesario considerar tanto los elementos como las variaciones que puedan presentar, así como la ausencia de los mismos, sin olvidar la posible construcción de nuevas propuestas que hasta ahora no han sido consideradas por las formas tradicionales de construir el lenguaje cinematográfico y que irremediablemente, podrán modificar parcial o totalmente, la estructura presentada.

6.4.1. Elementos de lenguaje cinematográfico.

6.4.1.1. El encuadre.

Ya anteriormente se habló de manera amplia de lo que es la imagen cinematográfica. El encuadre sólo es lo que delimita a dicha imagen y es un elemento puramente cinematográfico (además de fotográfico, por supuesto). Una imagen representativa, a pesar de buscar el parecido más cercano a la realidad, siempre estará delimitada por el encuadre. Al éste se le puede definir como la selección de un fragmento de la realidad desde un determinado punto de vista.

El encuadre cinematográfico tiene sus orígenes en la pintura, primero, y en la fotografía, después, y al igual que en estos medios, en el cine contiene dentro de sus límites toda la información propia de la imagen cinematográfica. El encuadre consta de dos partes fundamentales, un plano (el tamaño de la imagen) y una posición de cámara (ángulo de visión), todo dentro de una organización equilibrada de los elementos que se encuentren en dicha imagen, es decir, la composición.

Hay que destacar que el encuadre plantea un punto de vista privilegiado desde el cual se determina lo que se quiere mostrar, desde qué lugar, y cómo debe

ser mostrado. Según estas reglas básicas, si una imagen está bien encuadrada, revelará la función de todos sus componentes. De esta manera, el encuadre tiene esta misma función sin importar el género que se trate, ficción, documental, experimental, etc.

El encuadre, en primera instancia y como elemento de lenguaje cinematográfico, requiere de una cámara de cine para poder ser establecido. Lo que se ve a través del visor de la misma, es el encuadre que se está estableciendo.

En un nivel estructural, el encuadre es el primer paso para construir una escena, y siempre tiene la opción de mantenerse constante durante toda la escena o bien, de ser modificado, principalmente por el movimiento, ya sea de los personajes o de la cámara, lo cual implica la posibilidad de cambiar el encuadre en una misma escena. Por esa razón, es uno de los componentes cinematográficos más susceptibles de poder ser modificado. Esta condición se refleja en algunas formas especiales de encuadre como en el *desencuadre*: deformación del encuadre que repercute en la imagen en una pérdida de la horizontalidad³⁶ aunque como dice Aumont, “*desencuadrar* es siempre *encuadrar* de otro modo” (1997: 164).

Los desencuadres, por ejemplo, representan la pérdida de la noción espacial lógica entre el personaje, el espacio y su alrededor, teniendo consecuencias visuales, a veces confusas, a veces creativas, dando como resultado rostros mutilados por los límites de la imagen, cámara invertida, etc. En este contexto, el uso de cualquiera de estos desencuadres puede proyectar las más diversas variaciones a la intención original de un encuadre.

Por supuesto, el desequilibrio de un encuadre muchas veces se refleja en un desequilibrio en la narración, mientras que en otros géneros puede ser utilizado de diversas maneras, y esa situación es, precisamente, el principio que rige importantes aplicaciones, a veces novedosas y propositivas en otros géneros cinematográficos, como en el cine experimental.

El encuadre fuera del contexto de la representación puede incluso llegar a su desaparición, es decir, en el contexto del cine abstracto (forma particular del cine experimental), se puede hablar de la *inexistencia del encuadre*, al menos, de la forma que generalmente se conoce. Si bien se ha establecido que un encuadre surge a partir de un emplazamiento de una cámara de cine, y esto es aplicable a todo género cinematográfico, incluyendo al experimental, también es cierto que existen algunos casos en el cine experimental donde por exigencias creativas de la vanguardia artística (y en este caso también cinematográfica) no se utiliza una cámara para la creación de una película, por lo tanto, es imposible establecer la existencia de un encuadre, por lo menos en el sentido tradicional.

En casos como éstos, la película puede pasar por los más diversos procesos, la mayoría de las veces manuales, como pintar o rayar la película, pero a veces

³⁶ Cuando se encuadra, básicamente se asume que el cuadro de la cámara estará alineada perfectamente con el horizonte, esto es lo que se llama horizontalidad.

también pueden ser químicos, como someter la película a sustancias. Lo verdaderamente importante es que la mayoría de las veces, el cineasta (quien aquí se convierte en pintor) debe estar consciente del *encuadre*, ya que lo que pinta, por lo general, debe corresponder con el “cuadro” de la película y que finalmente se proyectará. De esta manera, el encuadre se está construyendo manualmente.

La otra posibilidad de construcción de encuadre *virtual* es cuando ni siquiera hay una intención de respetar o controlar dicho “encuadre”, por el tipo de proceso que se establece: rayas continuas, materiales extraños a lo puramente cinematográfico, manchas que abarcan una superficie superior al tamaño de la película, etc.

En cualquiera de los dos casos, puede hablarse de un encuadre en el que se utilizó la cámara, pero necesariamente existe, o mejor dicho, se crea un encuadre en el momento de la proyección. Sin duda, esta forma particular de construcción de imagen, la mayoría de las veces, debe plantearse, como característica propia del cine experimental de vanguardia y como consecuencia presenta sus propias particularidades, principalmente en la composición, que, obviamente, tampoco es del tipo de la que presenta un encuadre fotográfico tradicional, sino más bien de la que presenta una imagen abstracta, es decir, una composición plástica.

A pesar de este complicado y particular terreno mostrado por el cine experimental, debe considerarse que el encuadre, en cualquiera de sus “formas” es un elemento esencial de construcción cinematográfica, tanto que, particularmente en el cine experimental, puede ser considerado como el elemento primario de creación cinematográfica, dado que en él ya se detectan todos elementos de la construcción estética de la imagen, cualquiera que sea la vanguardia a la que pertenezca.

6.4.1.1.1. El plano.

El término *plano* es uno de los que más confusión generan en el estudio del cine. Por ejemplo Jacques Aumont se refiere a él de las siguientes maneras:

- a) En *términos de tamaño*; se definen clásicamente diferentes tallas de planos.
- b) En términos de movilidad: plano fijo vs. movimientos de aparato.
- c) En términos de duración (1983: 41-42).

Aquí sólo se considerará válida la primera aproximación (ya que las otras dos están consideradas bajo el concepto *escena*³⁷, es decir que por *plano* se entenderá el tamaño de un objeto o personaje con relación al espacio que le rodea dentro de un encuadre (Vega, 2004: 15). Según esta definición puede considerarse que, por su funcionalidad existen tres tipos de planos, los cerrados, los medios y los abiertos que están en relación directa con lo que se

³⁷ Una vez más, se trata de un problema de terminología, en este caso por la traducción utilizada en los textos españoles y la usada en México.

desea destacar, el sujeto, un equilibrio entre éste y el espacio o bien, solamente el espacio.

Por lo general, el uso de uno u otro plano, está determinado por las intenciones descriptivas, por lo que el plano cambia cuando la lectura del plano original se agota y se quiere describir algo nuevo, un personaje, una acción o un espacio.

Sin duda, alguna, el uso del plano en una imagen representativa, por parte del cine narrativo no difiere del uso que se le da en el cine experimental o el resto de los géneros cinematográficos. No obstante, una vez más, es necesario hacer un énfasis especial en el caso de la imagen abstracta donde, por las mismas razones que el caso del encuadre, se debe hablar de la inexistencia del plano en el contexto de lo cinematográfico simplemente porque al no haber una cámara de cine, no hay encuadre y, consecuentemente, tampoco plano.

6.4.1.1.2. La posición de cámara.

Ésta es el complemento del plano en la conformación del encuadre. La posición de cámara es el ángulo de visión que se le proporciona al espectador para ayudarle a tener un punto de vista, es desde dónde se ve la imagen.

La posición de cámara se plantea a partir de la relación de la altura de la cámara con los ojos del personaje filmado y la más común es la posición *normal*, donde cámara y ojos están a la misma altura. A partir de ese punto existen las modificaciones: *picada* (desde arriba) y la *contrapicada* (desde abajo) y *top shot* (exactamente arriba de la cabeza de un personaje). Aunque siempre será posible encontrar posiciones extrañas que buscan novedosos puntos de vista, especialmente en el cine experimental³⁸. Pero al igual que el plano, si se trata de una imagen abstracta será imposible establecer una posición de cámara.

6.4.1.1.3. La composición.

Al hablar de imagen figurativa, se debe considerar el tercer componente del encuadre: la composición. Se trata ya no sólo de encuadrar bien, sino de *componer* la imagen que está dentro de ese encuadre. Por lo mismo, la composición de la imagen cinematográfica puede ser definida como la relación y correcta distribución de los elementos dentro del encuadre.

Es en este importante elemento estético, sin duda, donde más se nota la influencia de la pintura sobre la fotografía y consecuentemente, en el cine. La composición de la imagen cinematográfica procede estrictamente de las reglas de composición de la pintura del Renacimiento, con principios estéticos que se siguen manejando hasta la actualidad. De hecho, es tan evidente la relación de la composición del cine con dicho estilo pictórico, que ambos conservan el mismo formato básico, es decir privilegiar la forma rectangular.

³⁸ Al respecto, vale la pena recordar la posición de cámara colocada *por debajo* (posiblemente utilizando un cristal) de la "bailarina" en *Entr'act* por René Clair.

Las reglas de composición son varias, destacando, la ley de los tercios, la triangular, las curvas y varias más, pero todas con el mismo fin de resaltar lo estéticamente correcto y, como es bien sabido, esto quiere decir, hacer agradable la imagen para el espectador. Es así que cuando se habla de una “buena” composición, se entiende que se está refiriendo de un proceso estético que se aplica a una imagen representativa. Es decir, las reglas de composición, evidentemente, sólo son aplicables a este tipo de imagen.

Con la aparición y evolución de las vanguardias en el cine experimental, la composición cinematográfica inevitablemente, sufrió notables transformaciones y por lo tanto, lo “estéticamente correcto” fue una de las primeras ideas en cambiar o desaparecer, para dar lugar a una mayor libertad creativa, donde los elementos dejaron de lado la necesidad de alcanzar esa relación “armónica” y equilibrada, para dar lugar al principio básico de cualquier vanguardia: el rompimiento.

En este sentido, la primera tendencia que sufre una estética tradicional es el rompimiento de sus principios de organización y equilibrio del espacio visual de la imagen. Por lo que al romper una regla de la estética se está estableciendo una “nueva” regla de lo *antiestético*, para dar lugar a imágenes simplemente sin composición, lo que en otras palabras se traduce en una nueva estética ya no de lo *bello*, sino del desorden, de lo desequilibrado, de lo feo, de lo malhecho, etc. Y todo esto está avalado por una vanguardia que recoge tales principios para consolidarse en un determinado momento histórico.

Otra posibilidad de este desarrollo estético está planteado con el surgimiento de nuevos métodos de componer, ya no de la manera tradicional, sino basadas en las formas propuestas por la pintura abstracta, aunque también algunas directamente creadas a partir del lenguaje cinematográfico usado por el cine experimental.

En esta transformación estética, los valores intrínsecos de la imagen se vieron alterados y en lugar de una disposición espacial, se otorgó más bien un lugar privilegiado a los valores plásticos como el color y la textura, quedando relegada la figura tradicional y, en consecuencia, los valores tradicionales de composición. Esto llevó a la pintura primero, y al cine después, a lo que Kandinsky llamó composición melódica y/o armónica en la pintura y Zunzunegui, *composición plástica*, en el cine.

El color, por su parte, es un elemento sumamente interesante por su efecto de contraste, basándose en sus elementos como saturación, matiz, y tonalidad. En este aspecto, las capacidades expresivas del color se explotan de tal manera que llegan a convertirse en propiedades que han llevado al color incluso, a ser considerarlo un signo (plástico) con valor de significación, aunque tal postura ha encontrado demasiada oposición para ser considerada una forma seria de estudio.

La textura, es un elemento de composición plástica fundamental explorado por el cine experimental, su alcance, nunca ha podido igualar al que tiene en la

pintura, esto, debido, posiblemente, a los procesos técnicos de ambas formas. Mientras que en la pintura, la textura puede llegar a percibirse no sólo por el ojo sino por el tacto, en cine, esto es técnica y físicamente imposible, debido a la intermediación de la película y de la pantalla del cine.

No obstante estas limitaciones, el efecto de la existencia de una determinada textura, es posible percibirla durante la proyección, ya que en este caso, los materiales se combinan con la característica propia del cine: el movimiento, para de esta manera resulten atractivas al ojo humano. Sobre este aspecto, es notable la utilización de ciertos materiales dispuestos y organizados para alcanzar ciertos efectos visuales, texturales y/o de movimiento. Como ejemplos se hablar de pintura aplicada directamente en la película, del rayado directo negativo o del positivo de la película, de sobreponer dos o tres imágenes simultáneas, de colocar objetos entre dos películas transparentes, (buscando algunos efectos utilizados por el *collage* en la pintura); también de utilizar material diferente a la película negativa, etc. La lista resulta interminable en cuanto a la búsqueda de algún efecto deseado.

A pesar de estos cambios y transformaciones, hay que señalar que así como el tratamiento de la imagen en el cine experimental abarca por igual a la representativa que a la abstracta, ocurre lo mismo con la composición. La composición tradicional en el cine experimental no desaparece en absoluto, pues en realidad, existen vanguardias preocupadas por respetar todos los principios estéticos originales de la composición en la imagen cinematográfica. Por lo que esta gama de posibilidades es la que tiene el cine experimental a su disposición, reflejado y distribuido en las diversas vanguardias artísticas.

En resumen, se pueden identificar tres niveles de composición estética de la imagen del cine experimental de vanguardia:

- a) respeto a las reglas básicas de composición
- b) rompimiento de la composición
- c) composición plástica.

6.4.1.1.4. El formato

Lo que para la pintura es el marco, para el cine es el formato. No obstante, en pintura, como se vio anteriormente en este trabajo, hubo una transición que llevó al marco tradicional hacia las formas más contemporáneas donde desaparece por completo. En cine, a pesar de los niveles de desarrollo estético que ha alcanzado, incluyendo un *encuadre de proyección*, nada puede igualarse con el fenómeno de la pintura, pues el formato tradicional del cine, fuera de pequeñas variaciones de forma y tamaño (desde los orígenes hasta la actualidad), sigue siendo el mismo, y todo lo que ocurre en la imagen, pasa dentro de esos límites del cuadro, tanto en el momento de la filmación, como en el de la proyección.

El concepto de formato afecta tanto al *tamaño* como a la *forma*. En el primer caso, se refiere al tamaño de la película, del negativo. Desde sus orígenes, el

más usado en el cine ha sido el de 35mm, que es el tamaño profesional. El cambio más notable fue hacia un tamaño menor y apareció el formato semiprofesional de 16mm, que fue muy utilizado por muchos cineastas aficionados, independientes y por supuesto, experimentales. También existió un formato de 8mm que tuvo una vida breve, desde los años 60 hasta los 80.

El otro tipo de formato tiene que ver con la forma de la pantalla de proyección. A cada formato de tamaño, corresponde una *forma* de la pantalla. En el caso del formato de 35mm, da como resultado un formato conocido como 1:85:1, que equivale a una pantalla de forma rectangular; el formato de negativo de 16mm es el de 1:33:1, que da una forma más bien cuadrada. Es necesario aclarar que tanto el formato de 16mm, como el de 8mm, evolucionaron hacia el formato de tipo "super" (super 8, super 16), que igualaba la forma de la pantalla, del formato de 35mm respetando el tamaño pequeño de la película. Lo importante de esta tendencia a igualar la forma de la pantalla es que se tendía a tener el formato rectangular, formato que permite aplicar las reglas tradicionales de composición como la regla de oro, los puntos áureos, etc.

El razonamiento final de esta situación es que en realidad se puede hablar poco de grandes cambios en el formato desde los orígenes a la actualidad del cine, y consecuentemente, la comparación, aplicación o diferencia por el uso de uno u otro formato en el cine experimental de vanguardia, es mínimo, aunque sí se puede hablar de cambios en los estilos del manejo de la estética. Los formatos rectangulares (1:85:1) respetan las reglas tradicionales de composición, mientras que en el formato "cuadrado" es donde se expresan las ideas más importantes de rompimiento estético.

Por último, si el formato es el marco del cine, no se puede dejar pasar la oportunidad de hablar del uso de un "marco perfecto" para desarrollar un género como el cine experimental, siempre tan cercano en sus principios creativos a la pintura.

6.4.1.1.5. El campo visual

Si se habla de la efectividad de la función del encuadre cinematográfico, es prácticamente imposible no mencionar precisamente, su primera aplicación, que es la de delimitar el campo visual. Aquí se establece un espacio cinematográfico que a su vez plantea una visión de lo que se observa en relación con otros campos que se vayan presentando.

El campo determina la visión de la cámara, y por extensión, la del espectador (*cámara objetiva*). Ante la existencia de *lo que se muestra (dentro de campo)*, existe "lo que no se muestra", es decir, lo que se conoce más familiarmente como *fuera de campo*. Tratando de precisar, mientras en pintura o en fotografía la imagen que vemos es toda la imagen existente y que fue determinada por una selección específica del espacio a fotografiar o a pintar, en cine ocurre que el *fuera de campo* es un espacio existente pero no visible, al menos, no de momento, pero que está latente y puede ser mostrado en el instante que sea requerido.

Desde este punto de vista, tres parecen ser los ejes principales en torno a los cuales se organiza el espacio fílmico:

1. El primer eje, definido por la oposición *in/off*.
2. Definido por la oposición *estático/dinámico*.
3. Definido por la oposición *orgánico/desorgánico*, pone en juego el hecho de ser conexo y unitario, frente al hecho de estar desconectado y disperso (Cassetti y di Chio, 1990:139).

Sin duda, es en el cine dramático narrativo que el *campo* alcanza su más importante desarrollo pues esta relación espacial es un privilegio del género, tal como lo afirma Jacques Aumont:

Queda por precisar, evidentemente, un hecho implícito hasta aquí: todas estas consideraciones sobre el espacio fílmico (y la definición correlativa de campo y fuera de campo tan sólo tienen sentido cuando tratamos de lo que se denomina cine "narrativo y representativo", es decir, películas que de una u otra forma cuentan una historia y la sitúan en cierto universo imaginario que materializan al representarlo (Aumont, 1983: 26).

O como lo señala Santos Zunzunegui: "En el cine narrativo la figura de la *reversabilidad* del campo y el fuera de campo constituye un elemento sustancial" (1998: 160). No obstante, en el cine experimental, por el contrario, se considera que esta función espacial no es prerrogativa particular de este género pero irremediablemente por ser elemento de lenguaje cinematográfico, también está presente en muchos otros géneros, incluido el cine experimental de vanguardia.

Por esa razón, es importante tener en consideración sus principales características de utilización. Si el campo es el espacio real percibido, el fuera de campo registra, por lo menos, cinco espacios alternos de acuerdo a los límites del cuadro: el arriba, el abajo, a la izquierda, a la derecha y el atrás. Para descubrir estas zonas en ocasiones basta mover la cámara, pero en ocasiones es más difícil que eso, puesto que la relación espacial, es bien sabido, es sumamente compleja por su bidimensionalidad. Una vez más, se trata de mostrar que el cine experimental está en disposición de utilizar por igual los extremos útiles de un recurso planteado por el cine narrativo pero que también tiene otras posibilidades.

De esta manera, la posición del cine experimental con respecto al *campo*, se puede decir, es clara, pues no niega la posibilidad de que en una imagen representativa utilizada por el cine experimental exista, como en cualquier película de ficción la relación entre *campo* y *fuera de campo*, solo que en el caso del cine experimental, por la ausencia de intención narrativa, se trate más de un recurso visual que narrativo.

Aún más claro, en ocasiones, atendiendo a las decisiones estéticas de ciertas vanguardias, es imposible establecer dicho *campo*. La posición y la situación del *campo* propuesto no dan lugar a posibilidades, principalmente porque la cámara permanece fija durante todo el desarrollo del film.

Por supuesto que, considerando el aspecto de la abstracción, en este caso, debido a la falta de representación en la imagen, es imposible establecer un

campo visual, dado que el concepto de realidad y selección de la misma, desaparece.

6.4.1.1.6. El punto de vista.

El punto de vista subjetivo, también conocido como *cámara subjetiva*, es el campo visual planteado por un personaje de la película, no por el espectador. Es decir, el espectador ve lo que un determinado personaje de la película está viendo.

De esta manera se plantea una diferencia entre el punto de vista *objetivo* y el *subjetivo*. Por estas características, la cámara subjetiva, sin duda, es un recurso predominante en el cine narrativo pero también pueden encontrarse algunos ejemplos en el cine experimental.

Por otra parte, quizás el uso de este recurso se pueda detectar más fácilmente en las primeras vanguardias artísticas como el surrealismo, donde las películas de la vanguardia mostraban las visiones oníricas de los personajes. La evolución de las vanguardias fue eliminando dicha tendencia y en las vanguardias actuales es más difícil encontrarla. Sin embargo, siempre es una posibilidad. En realidad, lo que dicha práctica demuestra es la posibilidad de la existencia de elementos narrativos en el género experimental.

6.4.1.2. El movimiento

Una de las definiciones más populares y conocidas de cine es la de *fotografía en movimiento*, y es que es bien sabido que el efecto último del cine consiste en proyectar 24 fotografías fijas por segundo para dar la sensación de movimiento, y es, precisamente, con este aspecto que el cine realmente supera a otras formas artísticas, como la pintura y la fotografía en cuanto a la creación de la representación. El movimiento legitima a la imagen cinematográfica, pues le concede una mayor verosimilitud, la imagen ya no sólo *está*, sino que se *mueve*, tal y como sucede en la realidad. Además, no sólo se trata de los personajes que se mueven dentro del espacio cinematográfico sino que el espacio mismo también puede moverse. Es pues en el movimiento donde se vienen a condensar las principales características de la representación cinematográfica. El cine se “mueve” para proclamar su capacidad de representación pero también para demostrar su capacidad de dominar el espacio.

Mitry establece las posibilidades del movimiento a partir de la imagen cinematográfica, planteando que

...el carácter esencial del cine es ser *imagen*. Una sucesión de imágenes *animadas*, desde luego. En sus estructuras el film es movimiento y cambio: cambio de planos, de secuencias, de puntos de vista. Movimiento sugerido intelectualmente (por ejemplo entre numerosas acciones situadas en lugares diferentes). Pero se convendrá que es sobre todo, *representación de movimiento*, lo que no podría si él mismo no estuviese

en movimiento, pero no obstante condiciona que sea imagen *ante* todo (Mity, 1978: 58-59)

El movimiento cinematográfico se divide en dos grupos claramente determinados:

-Movimiento interno. El que describen los personajes y objetos dentro del cuadro. Los personajes, caminan, gesticulan y hasta hablan; los objetos giran, ruedan, caen, etc.

-Movimiento externo. Es cuando los límites de cuadro son los que se alteran para mover el encuadre y revelar más o un nuevo espacio, con todo lo que esto implica. Este movimiento también es conocido como "movimiento de cámara".

Por supuesto, existe una tercera posibilidad, que es la combinación de ambos, un procedimiento, bastante común en cualquier género cinematográfico, aunque en el cine dramático narrativo por lo general, se pretende que estos movimientos realicen una función útil, descriptiva y acorde con la narración.

Por ejemplo, en una situación de construcción lógica cinematográfica, podría señalarse que el movimiento interno determina una relación entre escenas, pues se puede establecer que si un personaje u objeto sale por uno de los límites del cuadro (derecho, por ejemplo), en la siguiente escena, deberá entrar por el límite contrario (izquierdo) para que exista una lógica en la dirección de dicho movimiento.

Situaciones como estas siempre serán más difíciles de encontrar en el cine experimental, pero de ninguna manera están vedadas, ya que, debe recordarse que el planteamiento de este género es utilizar todas las posibilidades creativas. Por lo tanto, habrá otras ocasiones en las que el movimiento no pasará de ser un pretexto, precisamente, para exhibir esas amplias posibilidades de un elemento más de construcción del lenguaje cinematográfico. Por lo que al final, queda claro que, en realidad, no existen reglas fijas ni que lo controlen, ni que lo determinen.

Una vez más, con respecto a un cine representativo, si bien es cierto que el movimiento ayuda a que los personajes se muevan de manera realista, en el experimental, este elemento puede llegar a ser la consolidación de la falsedad de tal situación. Por ejemplo, algunos efectos elementales sobre el movimiento, como la "cámara lenta" han sido considerados como la base del cine experimental. Dicho efecto ha sido un recurso sumamente utilizado como una forma de falsear la realidad y crear cierto efecto estético.

Siendo más específicos, el cine experimental, posee la posibilidad de utilizar todas las formas de movimiento, pues no pueden existir reglas para su uso generalizado el propio movimiento está determinado por el estilo creativo de la vanguardia a la que un film pertenezca. Situación que lo único que plantea es alcanzar los extremos creativos, que pueden ir, desde la ausencia de movimiento hasta elaboradas combinaciones de movimientos, controladas o no.

6.4.1.3. El sonido.

El concepto de sonido nunca ha resultado un concepto fácil de manejar cuando se habla de cine. La discusión sobre si la representación sonora debe ser igual, o por lo menos similar a la representación visual del cine, ha dejado muchas páginas escritas sin encontrar realmente una explicación satisfactoria.

Como es bien sabido, el sonido se integró tarde al cine por diversas razones, pero principalmente técnicas, el caso es que en el momento que lo hizo, el cine silente estaba plenamente desarrollado, pues a esas alturas ya era capaz de contar sus propias historias sin la ayuda del sonido, básicamente de los diálogos, porque sí se utilizaba la música. Y todavía, cuando el sonido estuvo plenamente integrado a la película, también fue “menospreciado”, debido a que muchos cineastas (e incluso teóricos) lo consideraron un elemento “no natural” y, por lo tanto, completamente alejado de la representación cinematográfica.

Cualquiera que sea la posición que se tome, es inevitable comprobar que el sonido llegó al cine para establecer su propia forma de discurso, en el que quizás no pueda igualar su papel con el de la representación de la imagen, pero sí el complemento ideal para lograr una representación más fiel a la realidad, esta vez, llena de sonidos.

Es tan importante la existencia del sonido en el cine, que se puede afirmar que ninguna idea de lenguaje cinematográfico (inclusive si se tratara de la ausencia del sonido) en la construcción del discurso, estaría completa si se dejara de lado este aspecto. El sonido ha tenido que ir creando su propio mundo expresivo para integrarse plenamente al lenguaje del cine, en cualquiera de sus géneros.

Baste citar que en el momento más importante del desarrollo de sus teorías sobre el lenguaje cinematográfico, Christian Metz identificó cinco canales de información en el film, de los cuales, tres son sonoros: diálogo, música y ruido (siendo los visuales la imagen y los gráficos) (en Aumont, 1982: 184). Por principio, podría afirmarse que el discurso estético-estructural de una película narrativa puede estar dividido casi por partes iguales entre la representación visual y la representación sonora. Por supuesto, esto también ha sido rebatido, pues al mismo tiempo se debe reconocer, con base en los orígenes del cine, que ninguno de estos canales sonoros es completamente necesario para la construcción de discurso.

Y el hecho se acentúa todavía más en el cine experimental, donde el sonido tardó mucho más en aparecer. En el caso particular de este cine, los primeros creadores manifestaban estar haciendo música visual, por lo tanto, no era necesario ningún tipo de sonido. De hecho, esta tendencia siguió muy avanzado el desarrollo del género, aun y cuando como recurso técnico, el sonido estaba totalmente desarrollado.

Las razones para ello, probablemente serían tanto técnica como económica, dado que el proceso de colocar sonido a una película de negativo era muy

complicado y costoso; y la otra, que se seguía manteniendo la idea de que el cine experimental se expresaba por sí mismo, sin ningún recurso auxiliar.

Por último, las opiniones con respecto al uso del sonido se dividieron y llegó a haber cineastas que sucumbieron a la tentación de utilizar algún tipo de sonido, música principalmente, como auxiliar para la creación visual; otros, de hecho la mayoría, simplemente siguieron ignorando el recurso. Para encontrar alguna lógica al respecto, podría afirmarse que la diferencia se encuentra en la concepción estética, según las diferentes vanguardias artísticas.

Este complicado proceso, P. Adams Sitney, lo visualiza de la siguiente manera:

Ha habido dos aproximaciones consistentes al sonido dentro de la vanguardia americana: la funcional y la formal. La extrema posición formal, la que Brakhage expone y Peter Kubelka practica y la que debemos considerar en detalle en las porciones de este libro dedicado a sus trabajos, sostiene que ningún sonido debe ser empleado en un filme excepto donde es absolutamente necesario, esto es, donde el film ha sido concebido como una cuidadosa síntesis audiovisual. La posición funcional descansa en asumir que la música (o las palabras) intensifican la experiencia cinematográfica, aun cuando el film ha sido filmado y editado sin consideración para el sonido (Sitney: 62).

En cualquiera de los casos, el desarrollo del género ha probado que el uso del sonido en el cine experimental está muy lejos de alguna semejanza con el uso que tiene en el cine narrativo. Si bien es cierto que actualmente existen recursos sonoros que algunas veces pueden sugerir algún acercamiento de este tipo, esto se debe, básicamente, como se dijo, a las necesidades estéticas de determinada vanguardia, pero en general, ésta no es su función en este tipo de cine.

Más bien, debe quedar claro que la real importancia del uso del sonido en el cine experimental es, al igual que todos los otros elementos estructurales del lenguaje cinematográfico, puramente estética (al igual que lo es su ausencia, es decir, el silencio).

6.4.1.3.1. Elementos sonoros.

Ya antes se mencionaba que Metz identificaba tres canales de información sonora: los diálogos, los ruidos y la música. Sin duda, el cine experimental de vanguardia puede utilizar exactamente los mismos canales, aunque debido a la particular forma de construcción de este cine, se podría acotar la posibilidad de modificar ligeramente este orden de presentación y (aparentemente) de importancia, dado que la clasificación original, evidentemente corresponde a un cine de tipo narrativo.

Esto quiere decir que en un cine cuyo principio fundamental no es lo narrativo, elementos con una evidente carga de este tipo, tienden a minimizarse o incluso, desaparecer (diálogos, sonidos incidentales, ambientales), para dar lugar a un reacomodo que incluya quizás los mismos sonidos, pero sin ese tipo de significado narrativo y que finalmente tiendan más hacia la función estética.

En este sentido, la música en el cine experimental adquiere una importancia fundamental, superior al de cualquier otro aspecto, debido principalmente, a su fuerte carga estética, propia de una forma particular de arte, además del cinematográfico.

Finalmente, antes de hablar particularmente sobre cada uno de estos elementos, es sumamente importante agregar un elemento estructural a éstos, pues en el cine experimental ha tenido un papel estético fundamental: el silencio.

La utilización del silencio, en este cine, significa mucho más que “la ausencia de sonido”, pues el mismo desarrollo de las vanguardias artísticas lo contempla como un elemento fundamental de estructura estética del cine experimental.

6.4.1.3.2. La música

La música es el sonido que ha acompañado al cine prácticamente desde sus mismos orígenes, y aunque tardó un poco más en hacerlo en el cine experimental de vanguardia, lo hizo con una fuerza particular, la cual, la mayoría de las veces, llega al grado de determinar la estructura general del film. Siendo más específicos en la evolución del género, podría decirse que “el cine llegó a la música”, puesto que se valió de las estructuras musicales para basar en ellas su propia estructura.

No obstante, la música sigue teniendo su propia participación dentro de la estructura general de este tipo de cine, y cuando es así, su presencia es fundamental, pues claramente apoya dicha estructura con una fuerte presencia y con diversas funciones, que incluyen la sincronía, la asincronía, el contrapunto, etc.

De lo que no cabe duda, es que en cualquiera de las situaciones, siempre se destacarán los aportes a nivel estético que acentúan los principios de la vanguardia involucrada en el proceso creativo.

6.4.1.3.3. El ruido.

El ruido es un recurso sumamente interesante en la construcción sonora cinematográfica. Si en algunos géneros goza de una situación privilegiada, en el cine experimental su presencia puede ser mucho más versátil, y en este sentido, tal vez es necesario hacer algunas precisiones. El ruido, no es exactamente lo mismo que sonido. Michel Chion aborda este problema y lo explica señalando que “Mientras que *sonido* sólo remite a sentidos que se hallan relativamente relacionados entre sí, *ruido* significa exactamente todo lo que uno quiera, pues la gama de sus sentidos derivados, poéticos, simbólicos o transformados en imagen es infinita (1999: 214-215).

Tal vez, la aproximación que hace Chion no ayuda mucho a aclarar la diferencia, aunque el mismo Chion cita a Pierre Schaeffer para poder ser más

preciso. Schaeffer clasifica a los sonidos en dos grupos: los sonidos *tónicos*, sonidos dotados de una altura precisa, susceptible de ser identificada por el oído y abstraída del sonido y los sonidos *complejos*, sonidos que por su especificidad física, tienen la facultad de emerger por encima de todos los demás sonidos (en Chion: 212).

Por ello, todo lo que constituya la banda sonora será calificado de sonido, y sólo algunos de estos sonidos podrán ser considerados como ruidos. Basándose en este aspecto, los ruidos, en lo general, podrían clasificarse más bien por su función estético-práctica, otorgada, fundamentalmente por su presencia en la construcción. De esta manera, incluso, se pueden considerar conceptos como ruidos (o sonidos) ambientales y ruidos (o sonidos) incidentales, que podrían tener una función, semejante a la que tienen en el cine narrativo.

6.4.1.3.4. Los diálogos.

Los diálogos dentro de un film son los sonidos emitidos por medio de la voz de los personajes. Si bien estos diálogos son fundamentales en la mayoría de los géneros cinematográficos, en general, es bastante raro (aunque no imposible) encontrarlos dentro del cine experimental, aun si los hay, por lo general, su importancia es sensiblemente reducida.

Sin embargo, debe destacarse que los diálogos también constituyen un elemento de construcción de la estructura estética y el trabajo que llega a hacerse con ellos en algunas vanguardias, puede convertirse en un proceso sumamente complejo, pero a la vez creativo.

6.4.1.3.5. El silencio.

El silencio es un elemento estructural fundamental para el cine experimental de vanguardia desde sus mismos orígenes. Se puede decir que tenía una participación "activa" en las películas que por su estructura, eran consideradas como una forma de "música visual".

Aun y cuando el sonido se integró al cine, el silencio siguió conservando un lugar privilegiado en esta forma de construcción. Ningún sonido para distraer la forma de la imagen.

Pero el silencio consolidó su posición, cuando en otras formas artísticas, como la música, también se le otorgó una posición privilegiada: "el sonido como forma sonora", decían los compositores vanguardistas.

De esta manera el silencio debe ocupar un lugar especial en la parte sonora de los elementos que constituyen la estructura del cine experimental de vanguardia.

Por último, importante señalar que las funciones de todos estos elementos estructurales dentro del terreno de lo experimental se ven poco alteradas y pueden ser comprendidos y analizados como se hace en cualquier otro tipo de cine. Lo que es una realidad es que el uso de estos elementos de lenguaje cinematográfico dentro del cine experimental de vanguardia muestra una amplia gama de posibilidades en su manejo y desarrollo dentro de esta forma artística.

6.4.1.3.2 Características generales del sonido.

6.4.1.3.2.1. Los planos sonoros.

Todos los elementos que constituyen el espectro sonoro del cine (diálogos, incidentales, ambientes, música, incluso el silencio), pueden llegar a tener la misma posición “espacial” con respecto a la imagen cinematográfica. Es decir, los sonidos, al igual que los objetos y los personajes, pueden estar colocados en diversos niveles presenciales con respecto al plano sonoro, pueden estar ubicados, por ejemplo, en un primer o en un segundo plano, o también en el fondo de una situación sonora (*background*). La existencia de estos planos (al igual que en los visuales) sirve para dar cierto énfasis de un elemento sonoro sobre otro (diálogos sobre ambientes, incidentales sobre música, etc.), o bien, buscar un equilibrio. Aunque la construcción sonora no es igual en ningún género, en el cine experimental, está limitada a un mínimo de planos, dado el predominio de la imagen.

6.4.1.3.2.2. El sonido dentro/fuera de cuadro (sonido *in/off*).

Los sonidos, al igual que algunos elementos visuales como los objetos y los personajes, tienen la posibilidad de estar *en* cuadro o *fuera de* cuadro. Cuando están dentro, se les llama, sonido *in*, y el término se refiere a los objetos y personajes que producen sonidos que quedan *dentro* del cuadro, por ejemplo, un diálogo entre personajes que están presentes en el cuadro, el ruido de un avión que se ve cruzando el cielo, el sonido del viento que mueve los árboles, etc.

El sonido *off/out*, se refiere a cuando no es posible ver el origen que produce el sonido (aunque los personajes lo escuchen), es decir, en ese momento el sonido se encuentra *fuera del cuadro*. Por ejemplo, el timbre de una puerta o de un teléfono, o bien, una música.

6.4.1.3.2.3. El sonido sincrónico/asincrónico

El término *sonido sincrónico*, específicamente se refiere a cuando la pista sonora coincide exactamente con la imagen, particularmente en algunos puntos, en una especie de acentuación. Por ejemplo, si los labios se mueven, éstos emiten el sonido de las palabras de forma coincidente en cada frase y

sílaba, o bien, si un objeto cae y se rompe, se escucha el sonido del objeto al estrellarse de manera simultánea o *sincrónica*.

Por el contrario, el sonido asincrónico, es lo opuesto al anterior. En esta situación, imagen y sonido van desfasados, y si un objeto cae, su sonido correspondiente es escuchado antes o después, creando una sensación desconcertante y desequilibrada. Lo cual puede representar una intención estética.

Por esta razón, la situación del sonido *sincrónico/asincrónico* quizás, es de las más interesantes, creativamente hablando, con respecto a las funciones del sonido en el cine experimental. Es precisamente en la función sincrónica, donde es posible encontrar las más interesantes combinaciones entre imagen y sonido. Si bien la imagen del cine experimental y las pistas musicales casi siempre funcionan de manera independiente, es en el recurso de la sincronía que se encuentran los más evidentes paralelismos que dan por resultado procesos creativos complejos. Se da el caso, por ejemplo, de algunos cineastas que utilizan este proceso para la construcción del film, es decir, a partir de una pieza musical.

Por otra parte, el sonido asincrónico, por sus características físicas y técnicas, constituye también un método “experimental” de construcción estética, dado que si la construcción “natural” del sonido y la imagen es sincrónica, cualquier uso asincrónico representa una cierta ruptura a la lógica (principio de vanguardia).

Por supuesto, no existen reglas escritas para determinar el manejo de todos estos elementos y mucho menos en un ámbito de lo experimental, cualquier cosa que se pueda decir o establecer, siempre será susceptible de ser cambiada por otra forma más atrevida o novedosa. Sin embargo, la función estética, de cualquiera de ellos, estará siempre presente para hacer más creativo al género.

6.4.1.4. El montaje.

El concepto de montaje es uno de los más estudiados y desarrollados dentro del fenómeno cinematográfico, por lo mismo, es considerado, por muchos cineastas como la esencia misma de la creación del discurso cinematográfico. Todas las definiciones de montaje que existen, de una u otra manera, respetan los mismos principios básicos y sirven a distintos fines: “El montaje de los planos de una película es ante todo la secuenciación de los bloques de tiempo, entre los cuales ya no hay más que relaciones temporales implícitas”, señala Jacques Aumont (1992: 178); “El montaje, en sentido amplio, puede ser considerado como la operación destinada a organizar el conjunto de los planos que forman un film en función de un orden prefijado”, es la opinión de Santos Zunzunegui (1998: 161); “Se puede considerar al montaje como la coordinación de un plano con el siguiente” afirman Bordwell y Thompson (1995: 124).

La lista de definiciones podría continuarse fácilmente, sin embargo, lo más concreto sería señalar que al final se trata de una técnica de organización y reorganización de las escenas y las secuencias de una película. El montaje es la manipulación del tiempo, específicamente dividido entre el tiempo real (las escenas) y el tiempo aparente (la relación entre escenas, es decir las secuencias).

6.4.1.4.1. La escena.

Como repetidamente se ha mencionado, el cine es movimiento, de personajes y objetos, lo que puede resumirse en acciones que efectúan dichos elementos dentro de un espacio que puede estar fijo o en movimiento. Cada una de estas acciones constituye en cine a la *escena*, por lo que podemos definirla como una acción con unidad de tiempo y espacio a partir de un encuadre (Vega, 2004: 30).

La escena entonces es todo lo que ocurrirá en un tiempo real de manera continua. Las escenas pueden ser sencillas (sin cambios de encuadre) o complejas (con cambios de encuadre), aunque en ninguno de los casos tienen una duración determinada, es decir una escena, por regla, no es corta o larga, sino que su duración estará determinada por su contenido.

La escena, siendo parte del lenguaje cinematográfico existe, por supuesto, en cualquier género cinematográfico, pero su función e intención son lo que puede variar de género a género.

El realizar cualquier escena, está determinado por lo que se conoce como *puesta en escena*, recurso donde se ponen en juego todos los elementos que la constituyen, objetos, personajes, punto de vista, movimientos, etc. La puesta en escena es el momento de la creación de una escena cinematográfica considerando su apego a su duración real de filmación.

Evidentemente la construcción de una escena es totalmente factible cuando se cuenta con todos los elementos necesarios para el proceso. En este sentido, el proceso de construcción de la misma será más viable cuando dichos componentes están más próximos a la representación, esto es personajes, objetos reales, espacios determinados, etc.

Por el contrario, el concepto puede perder validez en el caso de ciertos tipos de construcción, específicamente aquellos cercanos a la abstracción, donde no existen o no se detectan los elementos básicos para lograrla, como la existencia de encuadre (condición básica). En este caso, por supuesto, debe considerarse a la escena como inexistente, pues ante el fenómeno de la abstracción, es imposible determinar el tiempo.

Esto no es sino otro caso en el que el cine experimental de vanguardia utiliza elementos de lenguaje de construcción tradicional, pero también el extremo opuesto donde no sea posible aplicar los principios creativos de este mismo

elemento. Esto, una vez más, estará determinado según la vanguardia que utilice dichos recursos.

6.4.1.4.2. La secuencia.

La secuencia, definida de manera sencilla, es un grupo de escenas con unidad de tiempo y espacio, con un cambio de plano y punto de vista (un encuadre) entre cada una de ellas. Mientras la escena se desarrolla en tiempo real, la secuencia se desarrolla a lo largo de la alteración del tiempo. Por lo tanto, es en la secuencia donde el cine utiliza mejor sus recursos para construir su discurso narrativo.

Al igual que la escena, la secuencia no tiene una duración determinada, ni su tamaño está determinado por el número de escenas que la componen, ni por la duración de las mismas. Incluso, una secuencia puede estar compuesta por una sola escena o bien, por un número indefinido de ellas. La misma secuencia se mantendrá siempre y cuando prevalezcan en ella el mismo espacio y el mismo tiempo donde se originó, y no cambiará mientras no cambie cualquiera de éstos o ambos.

Evidentemente que esta construcción es la más adecuada para el desarrollo de un discurso de tipo narrativo (de cualquier tipo), pero aunque puede encontrarse en el cine experimental de vanguardia, su función práctica difícilmente, estará determinada con la misma claridad

Por último, es importante destacar que la construcción interna de la secuencia, así como la relación entre secuencias, está determinada por el montaje.

6.4.1.4.3. El método del montaje

Los conceptos de escena y secuencia se concretan en cuanto a su construcción en lo que Cassetti y Di Chio llaman puesta en serie, que no es más que otra forma de designar al montaje cinematográfico³⁹.

Es en el montaje, donde pueden detectarse algunos de los principales recursos de la construcción cinematográfica en cuanto al tiempo aparente, pues cada corte entre escenas equivale a un corte en la continuidad del tiempo representado.

Este restablecimiento está basado en una serie de *elipsis* que ocultan la discontinuidad de la filmación, borrando los procedimientos que la han producido, siendo esta posibilidad la que permitirá la producción posterior del efecto de sentido de todo film. De aquí que la relación con la imagen cinematográfica se articula para el sujeto espectador bajo dos aspectos: como *continuidad formal* y como *continuidad narrativa* del espacio fílmico (Zunzunegui, 1998: 161).

³⁹ Por supuesto que habría que señalar, al hablar de montaje, que éste incluye, además de la imagen al sonido, con todos sus elementos, y que lo que ocurre con las principales teorías de montaje es que fueron creadas cuando el cine era silente y son, a pesar de todo, las que han prevalecido sobre visiones más contemporáneas.

El montaje funciona con base en un principio organizativo determinado, ya sea de manera prevista o considerando la posibilidad de una reorganización posterior. Se señala organización y reorganización, porque los principios del montaje pueden variar y en ocasiones pueden ser hasta opuestos. Estos principios están establecidos con base en dos posiciones históricamente clave. Por un lado, las ideas que sostenían que el montaje debía estar planteado de manera clara desde el mismo guión cinematográfico. Este punto de vista lo manejaban soviéticos como Kulechov y Pudovkin. Por el otro lado, también dentro del cine soviético estaba el punto de vista más libre sugerido por Dziga Vertov, quien sostenía que el montaje debe realizarse hasta poseer el total o la mayor cantidad posible del material filmado, y es entonces cuando en realidad comienza el proceso creativo. Al final lo que plantean ambas posiciones es la cantidad de potencialidades creativas ante el amplio panorama que se presenta desde una cuidadosa planeación hasta las numerosas posibilidades de un montaje abierto a gran cantidad de material de trabajo.

Al final, el montaje es el proceso encargado de darle a la película la posibilidad de manipular el tiempo, en todas sus versiones, el orden, la alternancia, la secuencialidad, etc. Por supuesto, esto, al mismo tiempo le permite al montaje, ser medio de construcción de lógica narrativa y darle sentido de narración, convirtiéndose así, incluso en un proceso sintagmático que busca cierta significación

El *decoupage* (montaje) finalmente relacionado con el régimen de la analogía construida, aun siendo una práctica selectiva y manipuladora, está destinado a producir una impresión de realidad, es decir, a la construcción de un universo verosímil completamente funcional con respecto a la ficción, en el que la fluidez de los *raccords* reconstituye un espacio y un tiempo aparentemente continuos (Casetti y di Chio, 1990: 169)

Serguei M. Eisenstein como gran teórico que determinó cinco categorías formales de montaje:

- *Montaje métrico*: la tensión se obtiene mediante el efecto de la aceleración mecánica, cortando los trozos al mismo tiempo que se preservan las proporciones originales de la fórmula.
- *Montaje rítmico*: aquí la longitud real coincide con la longitud del trozo determinada matemáticamente de acuerdo con una fórmula métrica.
- *Montaje tonal*: aquí es el movimiento dentro del cuadro lo que impulsa el movimiento de montaje de imagen a imagen.
- *Montaje sobre tonal*: se distingue del tonal por el cálculo colectivo de todos los atractivos del trozo.
- *Montaje intelectual*: no es por lo general de sonidos sobretonales fisiológicos, sino de sonidos y sobretonos de tipo intelectual, es decir el conflicto y la yuxtaposición de las emociones intelectuales y acompañantes. (1949: 72 y ss.).

La visión de Eisenstein, por supuesto, no es la única, ya que existen otros autores que han desarrollado su propia clasificación de montaje. Por ejemplo, Santos Zunzunegui se centra en cuatro tipos:

- *Montaje alternado* o *cross cutting*: concede abiertamente a la cámara una función narrativa y su virtud fundamental es *hacer olvidar que la simultaneidad se presenta sucesivamente*.

- *Montaje paralelo*. Una variante del montaje alternado en el que las acciones se muestran alternativamente no son simultáneas en el tiempo de la historia.
- *Montaje convergente*. Unas partes del film reaccionan unas sobre otras hasta llegar a fundirse dando lugar a una síntesis final. (1998:162-164).

Zunzunegui menciona que los tipos alternado y paralelo pueden ser considerados como procesos primordialmente narrativos, pues establecen lazos y relaciones entre diferentes líneas de acción (Ibid).

Estas últimas observaciones de Zunzunegui dan pie para plantear otras posibilidades del montaje, donde además de enriquecer y consolidar su aspecto narrativo, puede convertirse, por otro lado, en uno de los más importantes procesos experimentales.

El montaje, por sus recursos de manipulación del espacio y del tiempo, a lo largo de la historia del cine, ha desarrollado todas estas capacidades de experimentación, en todos los géneros cinematográficos, incluyendo al narrativo. Esta búsqueda, al mismo tiempo, ha debido desarrollar sus propias técnicas que, aparentemente, van en contra de sus principios básicos, pero que al final sólo han trascendido como nuevos recursos, narrativos o no. Por ejemplo, en los años 60, durante la llamada Nueva Ola Francesa, se desarrolló el concepto de *puesta en escena (mise-en-scène)*, que no era otra cosa que un montaje *dentro* de la escena, es decir, se efectuaba durante el rodaje mismo uniendo movimientos de personajes y de cámara, lo que daba como resultado una acción de largo desarrollo. Lo que se debe tomar en cuenta es que el proceso de montaje dejaba de ser un proceso de postproducción para convertirse en una técnica de dirección.

Una situación similar ocurrió durante la misma época, con la aparición de recursos nuevos que dieron al montaje otra dimensión. El uso (y abuso) del llamado *jump cut*, que no es otra cosa que lo opuesto a toda lógica tradicional del montaje, donde al contrario del uso de transiciones suaves y justificadas entre escenas, se cambiaba por saltos visuales, cortes bruscos e injustificados que más bien parecían errores de montaje.

Este tipo de procesos son los que demuestran las capacidades de experimentación que posee el montaje. Asimismo, estos recursos provocaron las búsquedas más diversas de expresar ideas, no sólo de índole narrativa, sino de todo tipo. Ante este tentador panorama, el cine experimental de vanguardia encontró en esta técnica un aliado más para sus intereses creativos y estéticos, y de esta manera, el montaje se transformó de una simple unión de escenas en un proceso de recursos ilimitados con múltiples aplicaciones audiovisuales.

En el cine experimental, el montaje ha encontrado la posibilidad de utilizar todos sus recursos creativos y de hecho, fuera de los principios más elementales de construcción, sería imposible determinar características específicas que se desarrollen o identifiquen en este tipo de cine.

De hecho, el proceso de montaje en el cine experimental se ha sofisticado tanto que no sólo se identifica con el cine, sino que se ha trasladado hacia otras

formas artísticas como la pintura y la música, donde, por ejemplo, en la primera, se puede hablar de montaje, cuando se habla de *collage*.

Tal es el modo habitual de la representación del tiempo en la imagen pintada extra, por cada una de las zonas significativas del espacio, un momento, y opera seguidamente por síntesis, por *collage*, por montaje (...) Las primeras obras sistemáticas en este sentido fueron sin duda las del cubismo analítico (Aumont, 1992: 248)

O en la música, donde existen ejemplos de un procedimiento similar, como inclusive reconoce Aumont, tan reticente al género:

En musicología, un intervalo es la separación entre dos notas, medible por la relación de sus frecuencias. Esta última observación es la que dio lugar a la utilización metafórica, por parte del cineasta ruso Dziga Vertov, del término *intervalo* para designar la separación entre dos imágenes fílmicas. Naturalmente, esa separación no es medible, Vertov, sin embargo propuso hacer de ella el fundamento de un tipo de cinematografía deliberadamente no narrativa e incluso no ficcional, en la cual la significación y la emoción nacerían de la combinación de tales relaciones abstractas (entre formas, duraciones, encuadres, etc.).

Podría decirse incluso que el intervalo es tanto más interesante de considerar, tanto más potente es el plano estético, cuanto menos narrativas son las imágenes entre las cuales se produce (Ibid: 251).

Por otra parte, si bien es posible conservar la idea básica de que el montaje es la esencia de la construcción cinematográfica, es preciso reconocer que de ninguna manera, es un elemento esencial de la estructura cinematográfica. En otras palabras, en una película puede haber montaje, o no. El montaje, por principio, es una técnica y un recurso, y ambas cosas, igualmente, pueden ser utilizadas o no.

Y precisamente, ésta puede ser una de las primeras formas de experimentar con el montaje, su ausencia. Pero en el montaje utilizado por el cine experimental también pueden existir diferentes formas de trabajarlo, como por ejemplo en la ausencia de secuencialidad, de continuidad, de búsqueda lógica, de *raccord* y de relaciones espacio-temporales imprecisas, en donde finalmente, la organización puede convertirse en desorganización.

Por esas razones, el montaje, en el cine experimental representa una poderosa herramienta donde puede convertirse en un recurso creativo para falsear la realidad.

Por último, al hablar de una técnica, que eso es lo que es el montaje, es susceptible de una evolución tecnológica que le proporcione los más diversos recursos para una construcción visual más atractiva como por ejemplo el uso de multipantallas, sobreimpresiones, virados, etc., donde, por supuesto, se demuestre el más evidente alejamiento de su original función de procurar representación.

No está por demás enfatizar el hecho de que dentro de este contexto, las categorías señaladas por autores como Eisenstein o Zunzunegui, sólo tienen importancia a un nivel descriptivo, pues en realidad, es necesario añadir algunas otras que pueden considerarse como resultado de técnicas específicas desarrolladas por el cine experimental. Por supuesto, está la limitante de que

algunas son tan particulares que sería imposible hacer una generalización para establecer una categoría específica.

7. ESQUEMAS DE ANÁLISIS

A lo largo de este trabajo se ha visto que el cine experimental de vanguardia presenta las más diversas formas de construcción, consecuentemente, la elaboración de un método adecuado para su análisis ha implicado una labor compleja. Los ejemplos cinematográficos utilizados para aplicar dicho análisis sin duda, presentan los más diversos recursos de construcción audiovisual, aunados a las más diversas técnicas de producción, lo cual se refleja en películas con las más diversas características en cuanto a su duración, formato, técnicas de realización, etc.

Por lo tanto, el método de análisis que se pretende aplicar al *corpus* de películas seleccionado, es el resultado de un doble proceso, por un lado, la desestructuración de la estética cinematográfica narrativa, aprovechando los elementos comunes al cine en general; y por otro, la aplicación específica de las nuevas posibilidades que ofrece y presenta una forma como la del cine experimental de vanguardia, a partir de los procedimientos estructurales presentados en las experiencias de los lenguajes artísticos de la pintura y la música, tomando como base fundamental las transformaciones experimentadas por estas formas de arte durante su evolución estética en las diferentes vanguardias. Asimismo, se pretende aprovechar la experiencia propia del lenguaje cinematográfico, primero, en lo general, pero también en las modificaciones que ha sufrido específicamente en este género cinematográfico.

De esta manera, las categorías de análisis utilizadas serán, en primer lugar, *la imagen*, la que será analizada a partir del lenguaje de la pintura, donde se deben considerar todas sus posibilidades de construcción, tanto en la representación como en su transformación hacia la abstracción, ya que como ha sido establecido, ambas pueden ser utilizadas en el cine experimental de vanguardia.

La segunda categoría de análisis la constituye *la forma musical*. Al exhibir un desarrollo básicamente temporal, esta forma se presenta como el complemento ideal para el aspecto visual de la pintura. Sin duda, la forma musical sirve de base para del cine experimental al mostrar aspectos de construcción que pueden ser aplicados de manera directa al género, aun y cuando existan dos estructuras básicas: la *tonal* y la *aleatoria*, las que a su vez, y por la misma razón, se manejarán como subcategorías de análisis. Ambas subcategorías cuentan con características que se pueden encontrar en el cine experimental. Por un lado, la estructura tonal contiene una tonalidad claramente identificada, una división por movimientos, variaciones rítmicas, acentuación marcada, etc. Por otro lado, la forma aleatoria, muestra sensibles variables a la forma tonal que pueden ir desde: la repetición de patrones rítmicos, la desaparición de la tonalidad, el uso destacado del silencio, el uso de sonidos no identificados claramente como musicales, etc.

En esta categoría que contempla la forma musical, precisamente queda integrada la discusión que ocupó una gran parte de la investigación sobre si el cine experimental de vanguardia es narrativo o no.

La conclusión asumida en el cuerpo del trabajo señala que lo que nunca presenta es una estructura dramático narrativa pero que en muchos casos, conserva aspectos narrativos, principalmente cuando se combinan con una imagen representativa, y que además estarían dentro de la misma estructura musical. Es importante también señalar que tales elementos pueden aparecer indistintamente en cualquiera de las subcategorías de tonalidad y aleatoriedad que la forma musical.

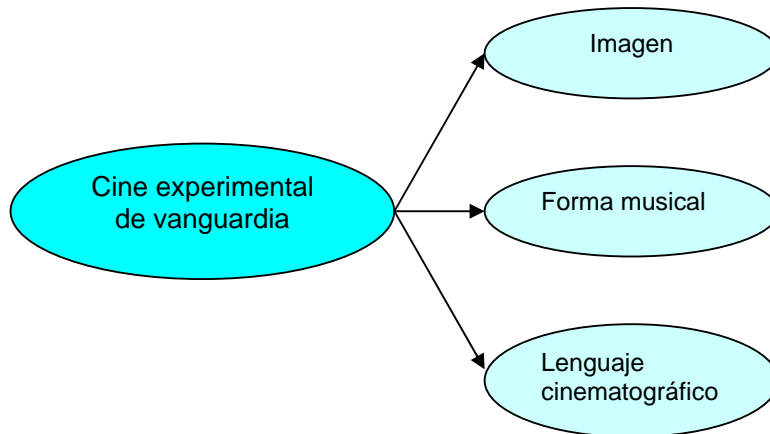
Es importante recordar que todas estas variaciones fundamentales o menores están determinadas por las diferencias presentadas por las vanguardias artísticas que rigen el manejo estructural en la evolución del género.

La última categoría de análisis, la del *lenguaje cinematográfico*, es la que da la coherencia a todo el esquema de análisis pues considera todos los aspectos concernientes a la forma cinematográfica (como ocurre en cualquier otra), aunque con características particulares. Al plantearse de esta manera, el método de análisis, considera al cine experimental de vanguardia una forma cinematográfica como cualquier otra, estableciendo al mismo tiempo, las particularidades estructurales que lo hacen diferente del resto de los géneros.

En este sentido, lo que la categoría del lenguaje cinematográfico revela es que más allá de mostrar una oposición entre lo *narrativo* y lo *no narrativo*, el cine experimental de vanguardia presenta varias oposiciones estéticas más, pero que de ninguna manera afectan la estructura cinematográfica básica. Una vez más, los cambios, variaciones o rompimiento de todos estos elementos, son al mismo tiempo, los que identifican a dicha evolución con las vanguardias artísticas predominantes.

El proceso de análisis consistirá, básicamente, en la aplicación de cada una de las categorías a cada película de manera particular. El examen incluirá las respectivas subcategorías y unidades de análisis de cada una de ellas pues en el proceso se revelarán las aplicaciones, transformaciones y omisiones de los elementos estructurales, y en consecuencia se podrán identificar las estructuras vanguardistas correspondientes que puede contener el género. En este caso, como ha sido señalado, las vanguardias cinematográficas que se pretende describir son las del expresionismo abstracto, el *pop art* y el minimalismo.

A partir de estas ideas básicas, entonces se puede determinar que el esquema general de análisis queda establecido de la siguiente manera:



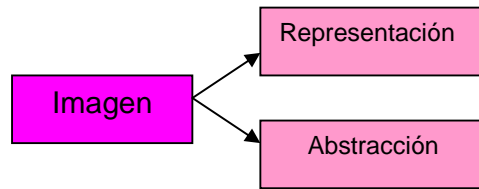
7.1. Análisis de la imagen del cine experimental.

La categoría, fundamentalmente pretende analizar las posibilidades de tratamiento que se pueden presentar en la imagen cinematográfica del cine experimental de vanguardia. Quizás lo más interesante de la categoría es que al contrario del planteamiento fundamental de un cine como el narrativo donde la imagen que predomina es la representativa, en el cine experimental ésta es sólo una posibilidad y pueden encontrarse otras opciones.

En otras palabras, lo que se plantea es que el cine experimental puede presentar varias posibilidades de construcción visual. Por un lado, es posible encontrar la mencionada imagen representativa, tal y como se conoce en su uso en el cine narrativo, incluso en contextos de tipo narrativo (por supuesto, nunca dramático-narrativos). Se trata sólo de la imagen y no de la construcción total de la obra.

Pero es importante destacar que ése es sólo un uso, la imagen del cine experimental tiene muchas más alternativas que si bien podrían ser demasiadas para poder hacer una clasificación, sí destacan dos que de inmediato revelan su importancia. Por un lado, lo que constituiría la más evidente influencia por parte de desarrollo estético de la pintura es decir, la abstracción. Y por otro, una construcción más compleja, pero existente, que puede definirse como *presentación*. Aquí no se trata de representar objetos sino son los objetos mismos los que se presentan.

De esta manera, se establecen dos subcategorías para la imagen cinematográfica: la *representación* y la *abstracción*.

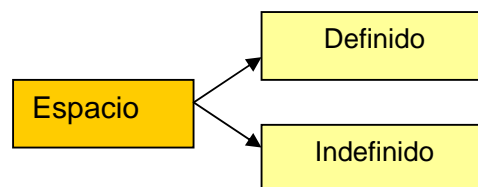


Con la finalidad de detectar estas subcategorías en las películas por analizar, es importante describir sus particularidades para que éstas se integren al análisis, de manera más puntual.

7.1.1. Representación:

La imagen representativa cuenta con una construcción más compleja, simplemente por el número de elementos que la componen. En primer lugar, la imagen representativa está compuesta por figuras reconocibles, semejantes a las de la realidad. Esta semejanza está lograda por las aplicaciones fotográficas que utiliza el cine para retomar esa realidad. En otras palabras, se trata de capturar la imagen a través de procesos fotomecánicos o digitales. Por supuesto éste es el procedimiento más común, pero existen otros como los dibujos animados, que no son más que otro método de representación.

En cualquiera de los casos, la representación se obtiene no sólo a partir de las figuras, sino además del espacio donde se ubican estas figuras. Así ocurre en la pintura y en la fotografía, y como en ambas formas, el espacio es un componente fundamental del discurso visual para establecer la ubicación, la distancia entre de los objetos y los personajes, y en el caso particular del cine, su dirección. Esta condición ayuda a identificar los lugares y su relación con los personajes, aunque la misma puede ser modificada para presentar otro tipo de aplicaciones, a veces más complejas, donde se puede plantear la existencia de un espacio indefinido, donde no es posible encontrar los mismos principios de relación, dirección o distancia. Esto, desde luego, para el cine experimental, representa una posibilidad más de desarrollo creativo. En consecuencia, la potencialidad de manejo del espacio en la imagen representativa, pueden plantearse el siguiente esquema:



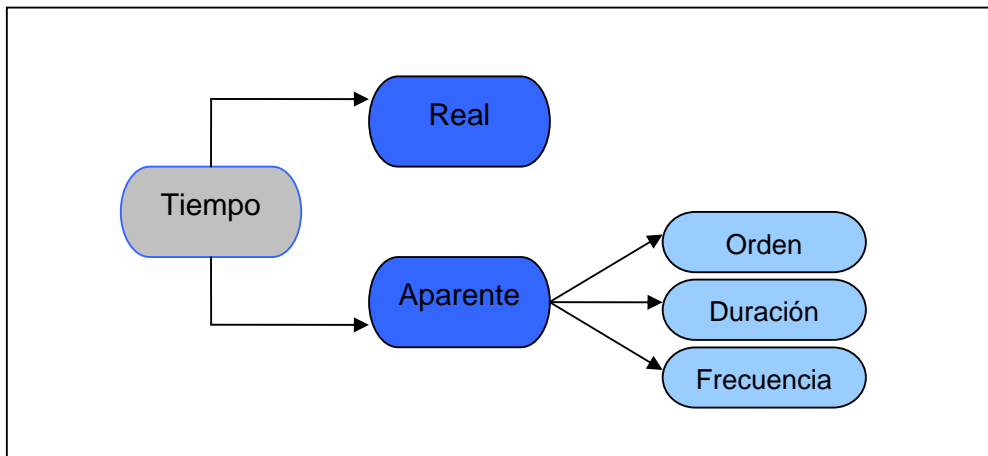
Pero la gran diferencia que tiene el cine con respecto a la pintura y la fotografía es el movimiento, tanto al interior del cuadro, que se refleja en los personajes y los objetos, como al exterior del mismo, que afecta la relación entre escenas.

Este proceso de movimiento se refleja en la manipulación del tiempo, tanto *real* como *aparente*. Este manejo del tiempo dentro de la representación, generalmente, permite una construcción lógica de las acciones.

En cuanto al *tiempo real*, se refiere a una fluidez establece un paralelo a la realidad, lo que dura la imagen es lo que duró su filmación. El *tiempo aparente* es el recurso que más posibilidades creativas permite, pero que, de ninguna manera, lo aleja de la representación, tal vez, por el contrario la refuerza. Esta forma temporal, que generalmente es lineal, también permite varias posibilidades creativas, como un desarrollo paralelo, invertido, etc. Todas estas construcciones están supeditadas a factores temporales, entre los que destacan la duración (corta, larga), el orden (de los sucesos) y la frecuencia (los eventos se repiten una o más veces).

Por supuesto que tratándose del cine experimental, dependiendo del tipo de representación, esta construcción puede contener la misma forma, es decir, desarrollar el hecho, o los hechos dentro de un tiempo lineal, pero las variaciones a dicha forma, pueden convertirse en factor de experimentación, y consecuentemente, el tiempo puede quedar en una fase de indefinición, es decir, que no permita una clara proyección temporal de los hechos.

Con estos principios, se propone el siguiente esquema para el análisis de la representación del tiempo cinematográfico:



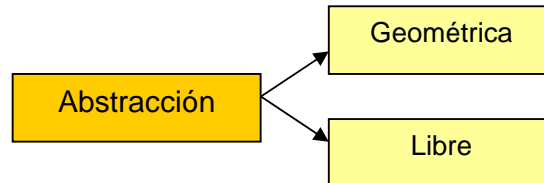
De esta manera, el espacio y el tiempo son los elementos donde se ubica una figura para alcanzar su completo nivel de representación. Por lo tanto, y como ocurre en el cine narrativo, la imagen representativa, cuando es utilizada por el cine experimental, contiene los mismos elementos característicos:

7.1.2. Abstracción.

Contrariamente a lo que ocurre con la representación, la imagen abstracta, por sus amplias posibilidades, está indefinida en sus componentes. Es decir, no muestra ningún tipo de relaciones espacio-temporales, pues al no proyectar

imágenes reconocibles en espacios definidos o tiempos definidos, es imposible atribuirle características generales para crear patrones fijos de análisis.

Sin embargo, retomando a Zunzunegui, dentro de este contexto de indefinición, se encuentran dos posibilidades en el manejo de la imagen abstracta: una forma geométrica, donde, de alguna manera, los objetos son reconocibles por sus formas geométricas básicas como círculos, esferas, cubos, etc.; y la forma libre, donde se pierde cualquier contacto con personajes u objetos reconocibles, quedando el esquema parcial de la siguiente manera:



Es importante subrayar que en esta construcción abstracta se manifiestan las más diversas formas y técnicas de creación. Por ejemplo, la técnica más conocida y con evidente referencia pictórica es cuando la imagen se pinta directamente sobre el film, pero también es posible encontrar formas abstractas en técnicas tradicionales fotográficas, cuando no es posible reconocer los objetos, aunque existan rasgos de realidad que se pueden distinguir o bien cuando se recurre a otras técnicas diferentes, como colocar objetos sobre el film.

Por lo tanto, lo que hace a la imagen parte importante del cine experimental de vanguardia es la amplia gama de posibilidades en su tratamiento. No está por demás recordar que no se trata de un tratamiento arbitrario sino que está creado a partir de los diferentes planteamientos estéticos de cada una de las vanguardias artísticas que determinan la creación de la obra.

7.2. Análisis de la forma musical.

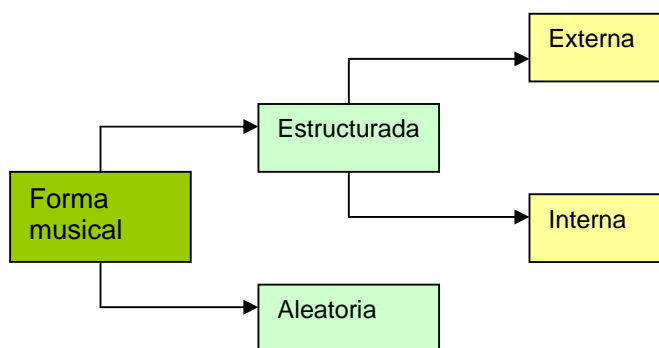
Una vez desechada la estructura narrativa como base de la construcción del cine experimental, es necesario e importante determinar cómo se va a analizar esa estructura *no narrativa*. Si en lo visual, el lenguaje pictórico es el que establece los parámetros para el análisis, en el caso de la estructura de una película experimental, el complemento de su propuesta lo da la estructura del lenguaje musical.

Al ser el lenguaje musical un lenguaje abstracto, resulta un tanto complicado transferir estas mismas características a una forma cinematográfica. No obstante, estas dificultades son más fácilmente superadas en el cine experimental, que por su mismo carácter no narrativo, puede adaptarse de manera más adecuada a dicha estructura.

Quizás el mayor problema que presenta el uso de la forma musical como categoría de análisis es el tener que revisar su desarrollo a lo largo de las diversas etapas de evolución estética y estilística, por lo que la mejor manera de abordarlo, fue recurrir, como se hizo en la pintura, a la división planteada por los extremos estéticos que en este desarrollo se han marcado. Por un lado, se puede considerar una forma *estructurada*, establecida a partir de una tonalidad definida, que incluye principios perfectamente marcados en cuanto a notación, de armonía, división por compases, métricas regulares, etc., y por el otro lado, la concepción opuesta a dicha forma de manera radical y que se conoce como *forma aleatoria*, donde, precisamente, todas las normas establecidas de la forma estructurada son sustituidas por principios creativos mucho más libres que en realidad, no obedecen a ninguna regla. En otras palabras, se puede hablar de desaparición de la tonalidad, de la métrica, del compás, etc. Es importante aclarar que en esta fase del análisis no se trata de analizar la estructura musical en sí, sino de la manera que ésta es aplicada a la forma cinematográfica.

Siguiendo esta lógica, en cuanto a la forma estructurada se pueden identificar, dos subcategorías la forma externa y la forma interna, donde la primera considera la manera en que están organizadas las partes de la construcción de la obra, es decir, se cuenta con partes como introducción, movimientos o coda. Y la forma interna, que tiene que ver más con cuestiones como la tonalidad, la métrica, la rítmica y hasta la instrumentación.

La forma aleatoria, por el contrario, plantea lo impredecible, por lo tanto, no existe posibilidad de encontrar alguna forma definida, ya sea externa o interna, por lo que es imposible establecer en esta construcción subcategorías de análisis, quedando el esquema preliminar de la siguiente manera:



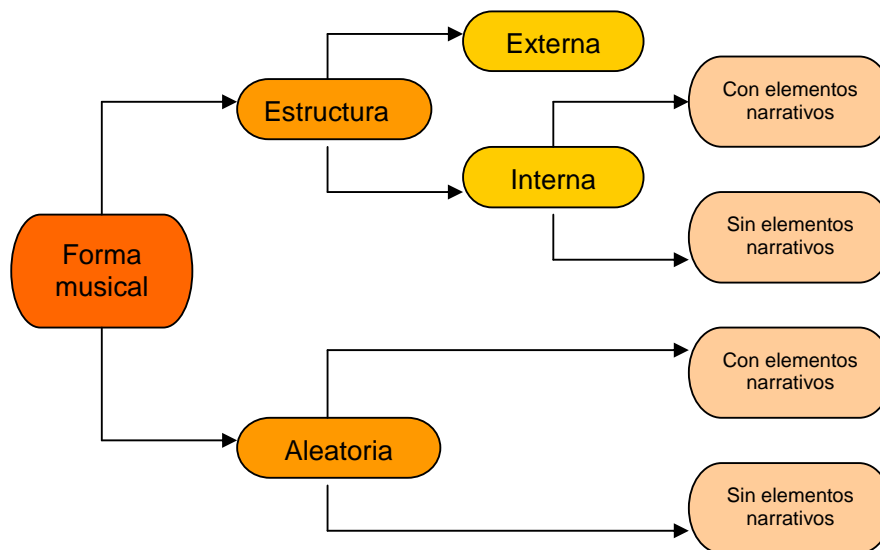
No está por demás señalar que todas estas características comparativas entre las formas musicales, al mismo tiempo que definen la estructura general de la película, identifican a la vanguardia artística a la que pertenece.

Dado que la forma musical sustituye a la forma narrativa en esta construcción cinematográfica, se debe señalar que en ocasiones esta sustitución no es absoluta y por lo mismo, hay la posibilidad de encontrar elementos narrativos en la forma musical, y esto puede ocurrir cualquiera de las dos formas básicas consideradas, la estructurada y la aleatoria, ya que hay que recordar que no se

trata de una construcción puramente musical. En el caso de la forma estructurada, la existencia de tales elementos estaría dada en la parte interna de la forma, y en el caso de la forma aleatoria se pueden presentar en la externa.

Debe señalarse que en el caso de que aparezcan tales elementos narrativos, siempre se trata de hechos concretos o breves situaciones que, en ocasiones, sólo alcanzan el nivel de descripción y que funcionan en combinación con otros elementos estructurales para corroborar la forma de la estructura planeada. De esta manera, la forma musical de estas obras fílmicas también determina, como ocurre con la imagen, la identificación con las diferentes vanguardias artísticas.

El esquema final de análisis de la categoría de lenguaje musical del cine experimental de vanguardia quedaría de la siguiente forma.



7.3. El análisis del lenguaje cinematográfico.

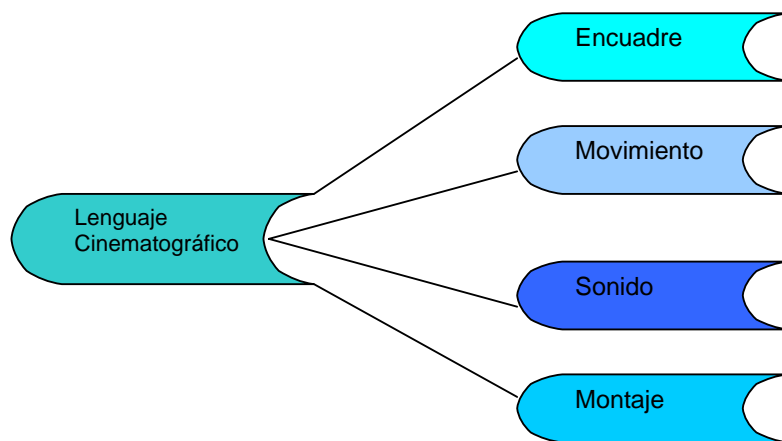
La tercera categoría de análisis, el lenguaje cinematográfico, es la que justifica la inserción del género experimental de vanguardia dentro del concepto general de cine, ya que en él se pueden encontrar y analizar exactamente los mismos elementos que utiliza cualquier otro género, incluido, por supuesto, el cine de ficción.

Al ser el lenguaje cinematográfico una suma de elementos estructurales que funcionan de manera conjunta para crear una obra de las mismas características, constituye la categoría de análisis, más diversa, pero a la vez más compleja, por el número de indicadores que la constituyen.

Sin embargo, al mismo tiempo, se debe considerar primordial el hecho que por tratarse de un género con características particulares, dichos elementos

estructurales, al igual que algunos valores de otras categorías como la representación y la narración, adquieren diversas posibilidades de manejo, que pueden ir, desde el respeto a los aspectos más formales de su utilización en la construcción, hasta llegar alcanzar situaciones donde tienen que ser observados desde perspectivas particulares en su uso y aplicación. Todo ello sin que la composición general se vea afectada y se ponga en riesgo toda la estructura.

En este sentido, es necesario aclarar que por la complejidad que presenta en su construcción el lenguaje cinematográfico, cada uno de sus elementos constitutivos debe ser analizado de manera particular. Dichos elementos son los siguientes:



7.3.1. El análisis del encuadre.

El encuadre cinematográfico no analiza la estructura de la imagen, más bien explica su relación directa con el uso de una cámara cinematográfica, y en ocasiones el *no* uso de la misma.

Lo anterior tiene que ver con el hecho de que a diferencia de otros géneros cinematográficos, en el cine experimental existen dos maneras de presentar un encuadre: una, el encuadre fotográfico, que es la manera tradicional, lograda a través de la utilización de una cámara de cine, y la otra, donde no hay una cámara involucrada en la creación y sólo existe a partir de la proyección final de la película. El encuadre, en cualquiera de los casos, funciona como célula fundamental de la creación cinematográfica.

En el caso del encuadre cinematográfico, éste está determinado por sus elementos estructurales básicos, el plano, la posición de cámara y la composición. Por esta razón, se presentan varias posibilidades en el manejo de este elemento estructural: la primera, por supuesto, consiste en que los principios fundamentales del encuadre se respeten tal y como lo plantea la estética cinematográfica tradicional; es decir, donde plano, posición de cámara y composición, estén perfectamente combinados con la intención de presentar

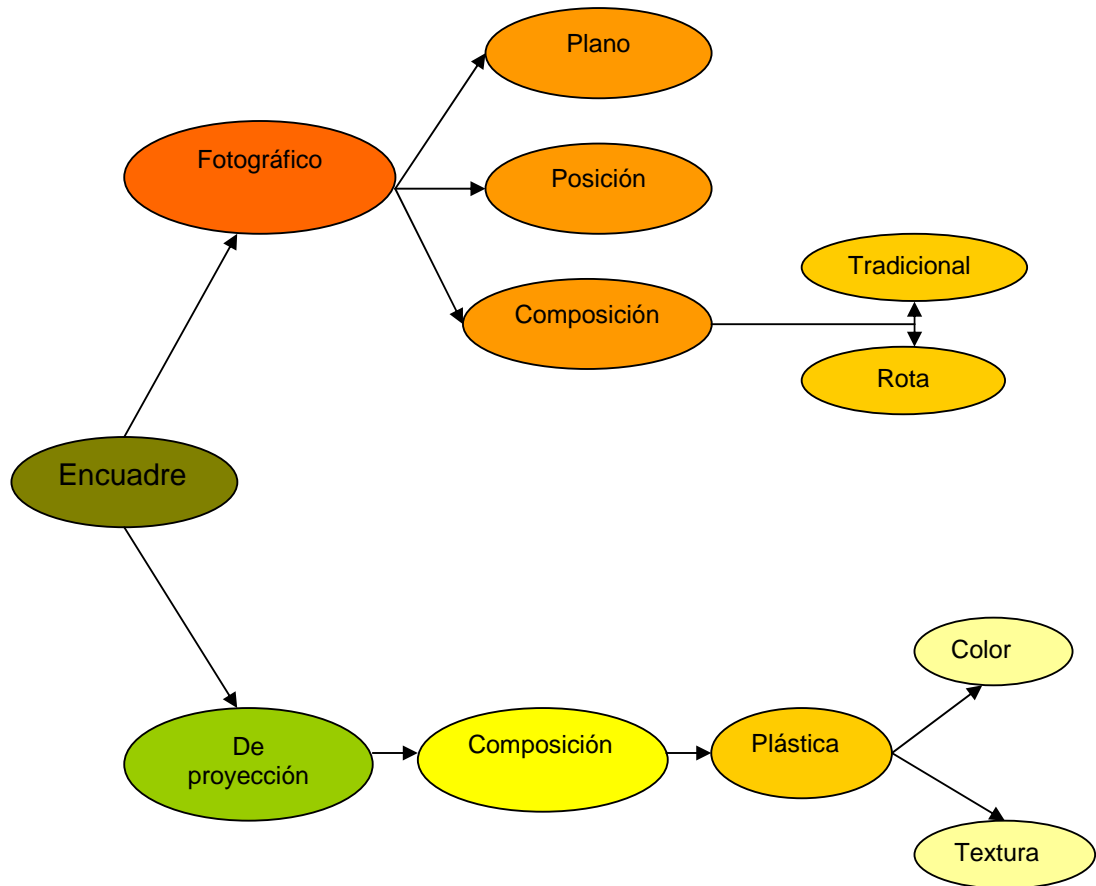
una imagen cinematográfica clara, bien establecida y con gran estética visual. Una segunda posibilidad, está en que alguno o varios de estos elementos se alteren dentro del encuadre para mostrar alguna variación o incluso, una oposición total a lo tradicional buscado en un encuadre. El resultado final es que dichas modificaciones más que mostrar un error a partir de los valores tradicionales, construye una nueva propuesta visual no necesariamente estética, como es lo que tradicionalmente se puede esperar de un encuadre, pero válida dentro de una forma estructural diferente.

Por otro lado, en el caso del encuadre no originado en la cámara, debe partirse del hecho de que al no haber una cámara en el proceso creativo, la película toma el papel de un cuadro de pintura en el que los límites de un "encuadre" están marcados por el mismo formato del film, negativo o positivo. En este encuadre, al no haber una cámara, por obvias razones, no existe ni un plano ni una posición de cámara.

Este encuadre, en consecuencia, sólo se verá reflejado hasta el momento de la proyección, pero, el encuadre se forma a partir de procesos creativos por parte del artista y puede lograrse de dos maneras. En la primera, el *cineasta-pintor* estará "creando" el encuadre de manera manual, pintando cuadro por cuadro para crear una continuidad de movimiento entre los diferentes cuadros. La segunda manera es todavía más libre pues no existe tal cuidado al respetar tal continuidad, convirtiéndose el movimiento más bien en un flujo continuo de la imagen. No obstante, en cualquiera de los dos casos, el resultado se aprecia al momento de ser proyectados, lo que inevitablemente, puede ser denominado un *encuadre de proyección*.

Es importante señalar que el único elemento común entre las dos formas de encuadre es el de la composición, aunque con diferencias sustanciales en la concepción, pues mientras que en el caso del encuadre fotográfico, apegado completamente a la representación, se respetan las reglas de distribución de los elementos dentro del espacio de la pantalla, en el caso del encuadre de proyección, (generalmente más inclinado a la creación de una imagen abstracta), la composición más bien atiende a planteamientos dominados por el color o la textura.

Desde luego, en ninguno de los dos casos que determinan la composición, debe dejarse de lado el aspecto del formato, que como se vio anteriormente, influye de manera directa en cualquiera de las dos formas de encuadre.

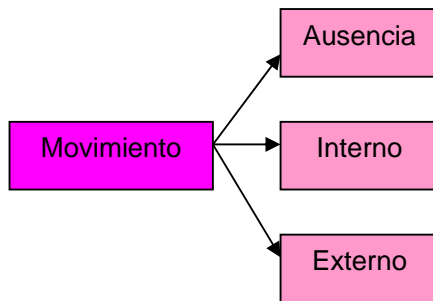


7.3.2. Análisis del movimiento.

El movimiento es la esencia del fenómeno cinematográfico, lo que lo hace diferente de otras formas artísticas de representación como la pintura y la fotografía. Para un análisis del movimiento cinematográfico deben considerarse las diferentes formas en que se presenta: movimiento interno de cuadro, que es, como su nombre lo indica, todo aquello que se mueve dentro de cuadro, objetos y personajes y el movimiento externo, que corresponde a los movimientos de la cámara, que pueden ser movimientos sobre el tripié, como el *panning*, con aparatos como el *dolly*, movimientos aparentes, como el *zoom* o el movimiento libre de cámara conocido como *travelling*.

Por ser esencia del fenómeno cinematográfico, el movimiento puede convertirse en un factor clave para la experimentación. La combinación, los cambios de velocidad, el rompimiento de la lógica en todos los tipos movimiento, abren múltiples posibilidades creativas para el género. Sin embargo, en el cine experimental, y partiendo de sus principios de rompimiento, también es necesario dar un énfasis especial al concepto de cámara "fija", recurso que en el género, adquiere una dimensión especial.

Una vez más, el abanico que existe entre los extremos entre una cámara fija y el máximo movimiento posible, permiten las más diversas posibilidades creativas para obtener resultados pocas veces intentados por otros géneros cinematográficos.



7.3.3. Análisis del sonido.

El análisis del sonido, como parte del lenguaje cinematográfico, se localiza en cuatro elementos, que, debido a las características particulares del cine experimental de vanguardia quedan en el siguiente orden: música, silencio, ruidos y diálogos.

Este orden es muy diferente al que se encuentra regularmente en el cine narrativo. Por ejemplo, en el cine experimental, la música, prácticamente desde la aparición del sonido se ha conservado como el elemento más importante de la construcción sonora, basándose en el hecho de que desde sus orígenes, el género experimental era considerado una *música visual*, y esa posición, con la evolución del medio, se ha reforzado en su condición audiovisual.

Una situación semejante ocurre con el elemento del *silencio*, donde puede resultar extraño considerarlo como un *elemento sonoro*, pero si se revisa la historia del cine experimental, puede verse que un gran número de películas representativas del género son silentes, es decir no tienen ningún tipo de acompañamiento sonoro. Las razones son las mismas que las explicadas en el párrafo anterior, sólo que ahora el silencio se ha convertido en un componente fundamental de algunas de estas películas, acentuando, con la ausencia del sonido, la construcción visual.

El resto de los elementos sonoros, a pesar de los anteriores señalamientos, de ninguna manera desaparecen, pero en general, permanecen en un segundo plano⁴⁰, pues no son muchos los casos en que puede hablarse de una película experimental, donde los ruidos y mucho menos los diálogos, tengan un importante nivel de participación, aunque nunca se deben suestimar las grandes excepciones, que siempre son posibles de aparecer en un género tan variable.

⁴⁰ Vale la pena aclarar que a pesar de que existan ejemplos donde los diálogos pudieran tener una fuerte presencia, el orden de análisis no se altera dado que se trata de una generalidad y estos ejemplos serían la excepción a la regla.

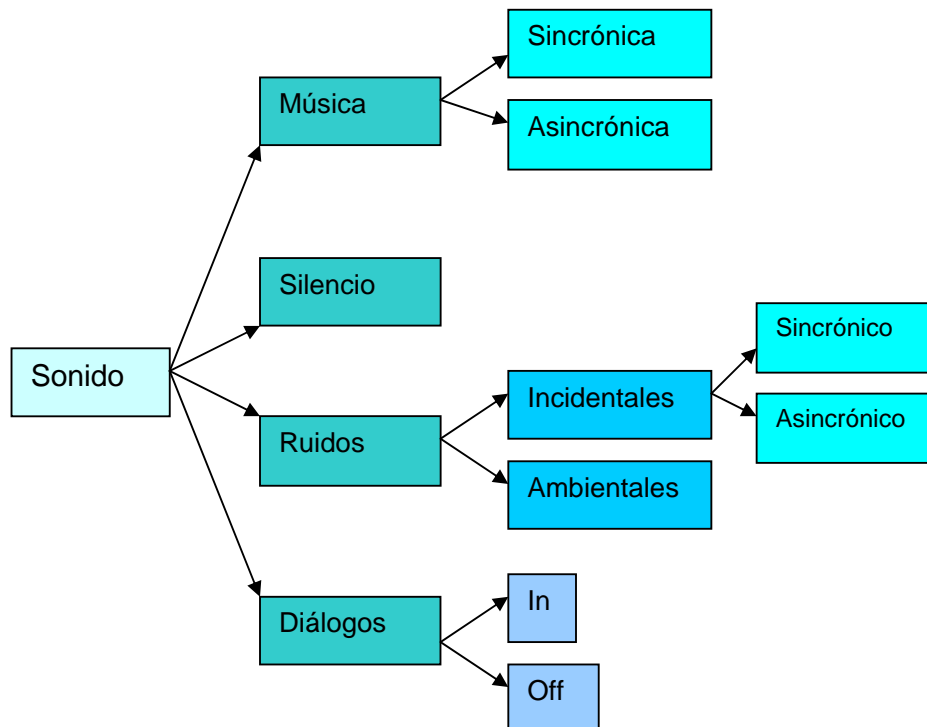
De cualquier manera, todos los elementos tienen características específicas, algunas generales y otras particulares que se llegan a encontrar en cualquier construcción sonora de una película. Por ejemplo, todo tipo de sonido posee una situación de *sincronía* o *asincronía*, es decir en el caso de la primera, el sonido debe corresponder directamente con una imagen: si un objeto cae, produce un sonido simultáneo, eso se denomina sonido *sincrónico*, si no existe esa situación, el sonido es *asincrónico*.

Otra condición semejante es cuando los sonidos se encuentran *in* u *off*. Es decir, cuando se encuentran *dentro* de cuadro, o bien, *fuera de cuadro*. La diferencia se establece cuando vemos el motivo del sonido, voz, golpe, música, etc., o no, cuando la fuente se encuentra fuera del cuadro. Ambas situaciones se aplican a todos los elementos sonoros.

En el caso de los ruidos, además, ocurre otra importante precisión. Los ruidos se dividen en *incidentales* o *ambientales*. Esta división corresponde a cierta funcionalidad. Los incidentales corresponden, precisamente a la condición de sincronía mencionada arriba, pero no sólo eso, sino que también así son denominados cuando estando en *off*, producen ciertas reacciones en los personajes.

Algo parecido ocurre con los diálogos. Si los personajes hablan y su voz se escucha sincrónicamente, las voces están en cuadro (*in*), pero si existe un narrador que no se ve en cuadro, la voz de éste se denomina en *off*.

De esta manera, el esquema de análisis del sonido debe quedar establecido de la siguiente manera:



7.3.4. Análisis del montaje cinematográfico.

En este elemento todas las posibilidades creativas del lenguaje audiovisual, que incluyen la combinación de planos visuales y sonoros, están en juego por lo que ha sido considerado por mucho tiempo y por muchos estudiosos, el aspecto más importante de la creación cinematográfica, el montaje, donde imagen y sonido se conjugan para dar la forma final a la obra cinematográfica, sin importar el género.

Si el montaje cinematográfico es un proceso creativo, no hay duda de que esa característica adquiere una fundamental importancia cuando tiene lugar en el cine experimental, donde se conjugan todas las posibilidades de la expresión artística. Esa multiplicación de posibilidades se refleja nuevamente en un amplio abanico que abarca diversos aspectos que contemplan situaciones incluso contradictorias al principio cinematográfico mismo, como sería la ausencia de montaje con el fin de crear un efecto *antinarrativo*. Otro ejemplo estaría en ejecutar hasta los más complejos procesos de alteración y combinación del tiempo y del espacio cinematográficos.

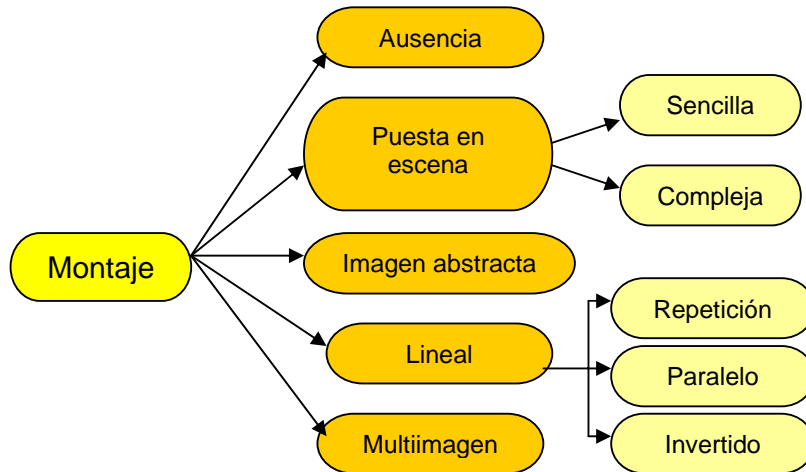
Para comenzar, la ausencia de montaje es un concepto que indica una escena continua, sin cortes, donde se plantea una *puesta en escena* en forma de plano secuencia. Sin embargo, es importante señalar que este plano secuencia tiene diferentes niveles de puesta en escena, ya que puede ser sencilla, donde sucede muy poco, o bien, compleja, donde las acciones combinadas de personajes y cámara plantean situaciones más complicadas.

Otra forma de *ausencia de montaje*, aunque más difícil de detectar, es la que existe en el proceso donde la creación del film se realizó mediante la técnica cuadro por cuadro, y donde el resultado es una imagen abstracta. En este caso no sólo es prácticamente imposible localizar puntos de corte o unión, sino que en realidad, al no haber un intento de construcción de representación, se puede considerar como evidente la ausencia de montaje.

El siguiente nivel de utilización de montaje, estaría dado por la forma de construcción de montaje más simple, que es la lineal, donde por medio de la unión de una toma con otra, se elabora una línea narrativa, lógica o no. Esta construcción de linealidad en el montaje se puede complicar por medio de recursos de montaje como la repetición, la redundancia, las líneas paralelas. Recursos todos, que si bien son utilizados en el experimental, se vuelven precisamente eso, formas de experimentación en el discurso cinematográfico.

Por último, precisamente en este elemento de lenguaje cinematográfico tan sensible a posibilidades de experimentación, habría que dar lugar a dos ideas fundamentales. En primer lugar, la evolución tecnológica que ha permitido ver al montaje ya no únicamente como un proceso que sólo construye la relación entre dos imágenes, sino que también recurre a técnicas mucho más sofisticadas como la multiimagen o la superposición de imágenes que permiten una mayor apertura a los recursos audiovisuales, haciendo mucho más sofisticado el proceso.

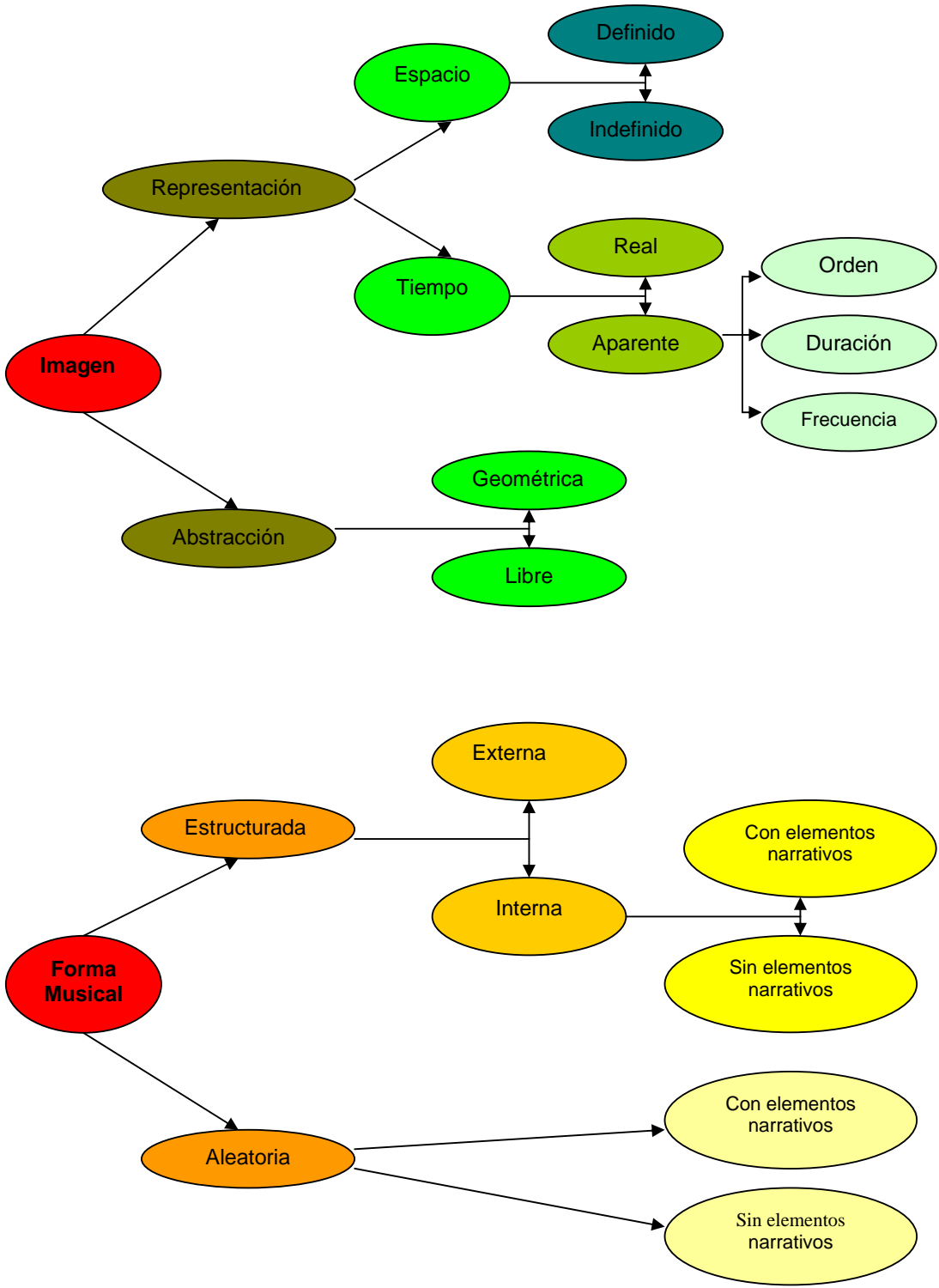
Con este panorama, el esquema de análisis del montaje, puede ser presentado de la siguiente manera:

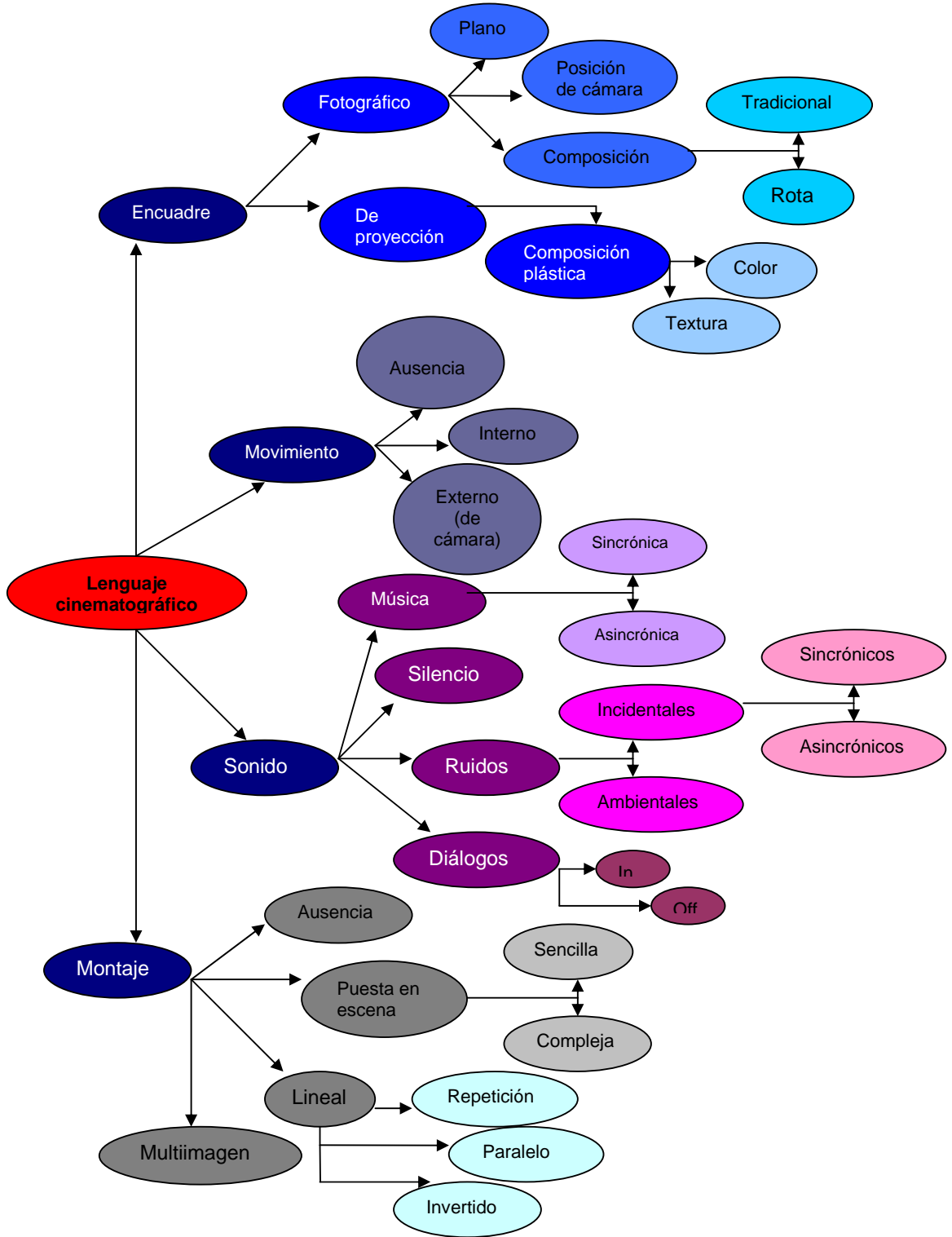


7.4. Esquema general de análisis.

Con la integración de los esquemas parciales presentados, se construye el esquema desglosado de análisis, que se aplicará a todos los ejemplos de película propuestos, para determinar, las formas de construcción contenidas en ellos, tanto en lo general, que corresponde a las categorías como a las subcategorías, como en lo particular, que incluye a los indicadores. Este método de análisis, al final, establecerá a las diferentes vanguardias cinematográficas, y su relación e identificación con las vanguardias artísticas reconocidas en otras formas de arte. El esquema general quedaría planteado de la siguiente manera:

Esquema general de análisis:





VIII. ANÁLISIS DE PELÍCULAS.

A partir del esquema general presentado, el siguiente paso es analizar algunos ejemplos de cine experimental de vanguardia. Éstos fueron seleccionados principalmente por su construcción estética alejada de los esquemas tradicionales de la construcción dramático narrativa del cine de ficción.

El orden en que se presentan se intentó que estuviera determinado por la fecha de su realización, pues ésta los coloca como representativos de una vanguardia artística que se desarrollaba en ese momento histórico en particular, sin embargo, dado que en muchas ocasiones los movimientos se originaron casi simultáneamente, estas fechas se entrecruzan y existe más de una coincidencia entre ellas.

En este sentido, cabe recordar que desde un inicio se estableció que las vanguardias por analizar son las del expresionismo abstracto, el *pop art* y el minimalismo, con la particularidad de que todas son ubicadas de origen en Estados Unidos a partir de los años 50 y hasta el año 2000, aunque debido a su impacto, su influencia alcanzó muchos otros países y de ellos están tomados varios ejemplos. Con estos antecedentes, las películas seleccionadas correspondientes a cada vanguardia son:

Expresionismo abstracto:

Begone Dull Care (Norman McLaren, Canadá, 1949).

Mothlight (Stan Brakhage, Estados Unidos, 1963).

Pop art.

Desist Film (Stan Brakhage, Estados Unidos, 1959).

Sleep (Andy Warhol, Estados Unidos, 1963).

Minimalismo:

Lines (Vertical & Horizontal) (Norman McLaren, Canadá, 1960/1962).

Nowa Ksiazka (Zbig Rybczynski, Polonia, 1975).

Tango (Zbig Rybczynski, Polonia, 1981).

Powaqqatsi (Godfrey Regio, Estados Unidos, 1987).

Three Tales (Steve Reich/Beryl Korot, Estados Unidos, 2000).

Debido a que esta clasificación está determinada por las vanguardias artísticas el análisis de estas películas parecería ser desigual, precisamente por sus características particulares dentro de las vanguardias. Sin embargo, esa variedad es lo que le da sentido al presente estudio ya que todas resultan muy diferentes, no sólo en su construcción, sino también por otros elementos como la duración, donde algunas van de apenas dos minutos hasta alcanzar las 8 horas; el formato, donde es posible encontrar de 16mm, así como 35mm, y también video digital, tanto en color como en blanco y negro; asimismo, hay otras diferencias como que algunas son silentes, mientras otras contienen elaboradas bandas de sonido, etc.

Finalmente, lo que se busca encontrar son los elementos estéticos cinematográficos, o bien la ausencia de los mismos, que ubican a estas películas, en primer lugar, como importantes ejemplos del cine de no ficción, no narrativo; y en segundo lugar, como cintas representantes de diferentes vanguardias artísticas, lo que finalmente les concede una representación particular dentro de la historia y evolución del arte contemporáneo.

8.1. Películas representativas del expresionismo abstracto.

El expresionismo abstracto como vanguardia fue el resultado de dos eventos fundamentales: uno, la inmigración de muchos artistas europeos a Estados Unidos y dos, el rechazo de la sociedad a cultivar una imagen realista que recordara a la recién finalizada Segunda Guerra.

Como su nombre lo indica, su materia fundamental la constituye la *abstracción*, que no fue más que el resumen de todos los movimientos que le antecedieron como el expresionismo, el cubismo, el constructivismo y el surrealismo. Además se buscaba una participación activa del espectador, cuya función complementaba una tarea iniciada por el creador.

Norman McLaren fue un pintor de origen canadiense, quien pasó una importante parte de su vida en Europa, de donde recogió toda esta influencia artística y particularmente en Inglaterra, donde se inició como documentalista, pero trabajó otros géneros de cine de *no ficción* como el cine didáctico. Finalmente, a través de la influencia de los hermanos Fischinger y de Len Lye conoció la técnica de pintar directamente sobre el film, evitando el uso de la cámara. Dicha técnica es la que utiliza en *Begone Dull Care*, una película donde predomina la imagen abstracta acompañada de música de jazz que, de alguna manera, por su principio de improvisación, es un reflejo de dicha imagen.

Begone Dull Care

Dir: Norman McLaren

Canadá 1949

Duración 7min. 37seg.

Música: Trío de Oscar Peterson

Dibujos: E. Lambert y N. McLaren

Descripción del film:

Dibujos y manchas de colores brillantes, blancas, negras de las más diversas formas abstractas, aunque en ocasiones es posible distinguir ciertas formas figurativas en apariciones sumamente breves, todas pintadas a mano directamente sobre el film con las más variadas técnicas, como pintura aplicada con pincel, con la mano, salpicada sobre la película o bien, elaboración de dibujos rayando el negativo.

La película está dividida en tres partes, semejando una estructura musical conocida como *forma sonata (rápida-lenta-rápida)*. Toda la música de la

película tiene una base jazzística que está interpretada con estos *tempos*. Visualmente las partes primera y tercera son muy brillantes y coloridas, mientras que la parte de en medio expone líneas blancas moviéndose sobre un fondo negro.



Begone Dull Care (fotograma)

Análisis

La película en su mayor parte presenta imágenes abstractas de tipo libre utilizando diversos métodos y materiales para lograrlas, tales como pintura aplicada directamente sobre el film, o bien rayándolo. Esporádicamente aparecen algunas imágenes figurativas plásticas, aunque su aparición es tan breve que no alteran el contexto predominantemente abstracto, es abundante en líneas, manchas, puntos, etc. En este caos visual, destaca, sin duda, la característica visual de la pérdida del centro de atención.

Con estas características visuales donde predomina la abstracción, evidentemente se trata una película donde toda su estructura está basada en el aspecto musical. En ese sentido, la película utiliza al *jazz* como base estructural. El *jazz* es un tipo música cuyo principio está basado en la improvisación, técnica que puede establecer un paralelo con la creación pictórica del expresionismo abstracto donde es más importante el proceso que el resultado. Existen, sin embargo, dos aspectos interesantes a destacar en *Begone Dull Care* en cuanto a su estructura. Por otra parte, aunque el uso del *jazz* justifica la estructura general, tiene, al mismo tiempo una estructura externa muy tradicional, dividida en tres partes o movimientos, que además, comparten cierta lógica con lo visual:

1er. Movimiento: rápido: Los colores y las formas brincan de forma desordenada y desorbitada. Las imágenes se sobreponen y cambian de forma y tamaño.

2º. Movimiento: lento. Contraste total: Se trata de un fondo negro sobre el que se dibujan tres líneas que funcionan de manera sincrónica con la música que también contrasta con el primer movimiento, pues es lenta y ritmada.

3er movimiento: rápido. Se complementa la *forma sonata* y hay un regreso a la música vertiginosa que una vez más acompaña imágenes de colores vivos y contrastados, así como formas caprichosas e indescriptibles. En esta ocasión, más que dibujos, puede decirse que son brochazos de pintura los que aparecen, dándole a la película las más diversas texturas y colores.

La película finaliza abruptamente.

Esta descripción, por supuesto, concuerda claramente con una estructura musical conocida como *forma sonata*. Incluso en la parte interna de dicha estructura predomina el uso de música de base tonal y sencilla de asimilar por el espectador.

Quizás la verdadera importancia del uso de la improvisación como elemento estructural fundamental de esta película se encuentra en el papel que adquiere el ejecutante dentro del proceso creativo de la obra. De esta manera, la música de jazz y la imagen comparten, prácticamente por partes iguales, la creación global donde las imágenes se presentan como una interpretación visual de la música, en donde en todo momento se conserva como dominante el elemento de la abstracción.

El lenguaje cinematográfico utilizado en *Begone Dull Care* presenta varias particularidades, quizás la más importante es que se trata de un ejemplo donde se utiliza el *encuadre de proyección*. Esto debido a que se trata de una película elaborada sin una cámara de cine y está realizada con pintura aplicada directamente sobre el film o bien rayándolo. Sin embargo, se trata de una utilización de técnicas de animación “cuadro por cuadro”, para lograr una continuidad en el trazado del encuadre, donde existe un “cuadro” que se va pintando de manera individual, uno tras otro.

Por supuesto, al tratarse de un encuadre donde predomina la abstracción, el tipo de composición utilizado es de tipo plástico donde existe una gran diversidad en el uso de texturas provocadas por las diversas técnicas utilizadas como la aplicación de la pintura y que se complementan con destacados contrastes de color y de tono, que llegan al extremo en la parte media donde el contraste está dado por el contraste básico del blanco y negro logrado por el rayado del film⁴¹.

⁴¹ Éste es un método muy utilizado por Norman McLaren que consistía (o consiste) en velar el negativo, positivarlo y obtener una película totalmente negra para posteriormente rayarlo con una punta filosa o un alfiler. El movimiento se logra haciendo una pequeña raya y en el siguiente cuadro una raya más larga y así sucesivamente.

Sin duda, todos las técnicas y métodos mencionados para enaltecer a la imagen destacan todavía más por el uso del movimiento, logrado a través de la técnica de animación de cuadro por cuadro; todo el tiempo y a lo largo de la película está en actividad continua, las figuras se mueven, las líneas cambian de forma, las manchas crecen, el movimiento es constante aunque las formas no se distingan y lo único que plantea una variación es el cambio de ritmo entre las partes, es decir, en el paso del *tempo* acelerado al *lento* y viceversa. En pocas palabras se trata de una pintura en movimiento.

Es un movimiento cuya batuta está dominada por la música, donde existe una marcada sincronía, aunque no absoluta, entre la imagen y la música. Este efecto, por supuesto, es más marcado en la separación entre los tres movimientos pero también existen coincidencias de acentuación musical en algunos momentos claves. A esto, sólo se puede agregar que fuera de la música no existe otro tipo sonido utilizado en la composición de la pista sonora.

Aunque se observa una clara división de partes en la película, debido a su carácter abstracto, es particularmente difícil determinar la existencia de una técnica como el montaje. Si bien existe la posibilidad de la unión de algunos fragmentos, esto de ninguna manera podría considerarse un proceso de manipulación del resultado final. Por último, *Begone Dull Care* resulta una película abstracta y un ejemplo del más puro cine experimental de vanguardia, en este caso, del expresionismo abstracto.

Mothlight

E.E.U.U. 1963

Dirección: Stan Brakhage

Duración: 3:14 min.

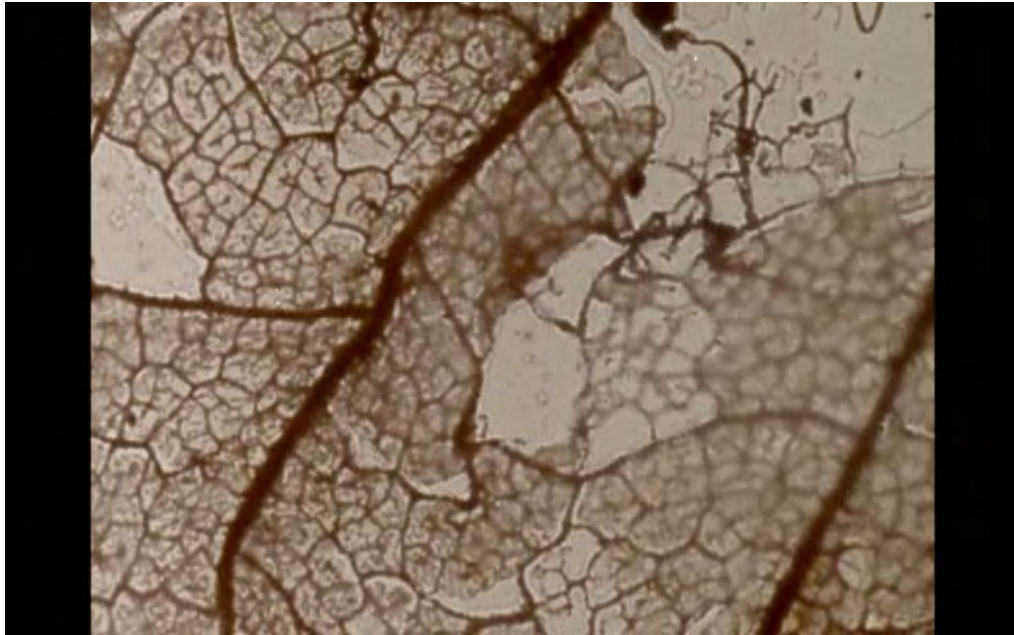
16mm color.

Stan Brakhage es uno de los pocos cineastas experimentales que cuyo trabajo, desde sus inicios, está directamente conectado con el cine y no con las artes plásticas. Precisamente por ello, además de su aportación personal de corte experimental, también se pueden encontrar ejemplos de su trabajo en créditos de cine industrial, así como comerciales de televisión. En cuanto a su trabajo en el género experimental, su obra refleja una fuerte preocupación por el individuo, principalmente por él mismo, además, su mayor desarrollo artístico está identificado con el *pop art* y en consecuencia con el manejo de una imagen más bien representativa. Sin embargo, Brakhage también tuvo una fuerte influencia del expresionismo abstracto y así lo demuestran ciertas pinceladas estilísticas en algunas de sus obras. De esta manera, *Mothlight*, es más bien ejemplo del expresionismo abstracto donde Brakhage utilizó técnicas especiales, como pegar alas y patas de polillas y mariposas para obtener una obra abstracta.

Es muy importante señalar que esta películas es un ejemplo interesante de cómo una imagen abstracta no sólo se obtiene por el uso más tradicional de pintar o rayar sobre la superficie del film, sino que también se puede lograr por la indefinición de una imagen realista y el mismo movimiento cinematográfico.

Descripción del film:

Este es un film rodado sin cámara, y elaborado colocando alas, patas y otras partes de mariposas y polillas entre dos capas de película transparente. Como resultado se obtiene una imagen abstracta, en movimiento, sin cuadro definido, pues la película se desplaza de manera continua con una técnica muy diferente al efecto de cuadro por cuadro. Por otro lado, la película no tiene sonido alguno.



Mothlight (fotograma)

Análisis

Mothlight es, sin duda, uno de las películas más complejas para este análisis por sus características tan particulares. Por un lado, los elementos que constituyen la imagen son patas y alas de polillas y de mariposas, objetos reales de los que es importante señalar que no son objetos fotografiados, lo que sería un proceso regular para obtener una imagen representativa, como es lo tradicional en el cine. Más bien, se trata de los objetos, colocados entre dos capas de películas transparente los que constituyen la imagen. Si se pretende ser radical en los conceptos, puede, entonces, decirse que en esta película no hay una representación sino una presentación de los objetos.

No obstante, en una descripción más apegada al esquema de análisis, la película, lo que presenta es una película con una imagen abstracta, de tipo libre, pues debido al tamaño y al movimiento de la proyección es imposible descifrar de qué objetos se trata⁴². Aquí se puede hablar de un caso en el que

⁴² En realidad la información sobre el material y la técnica para la elaboración de la película se obtuvo del cuadernillo que complementa el dvd.

si uno no posee el contexto completo de lo que ve, la realidad, es superada por abstracción.

Debido a que no se trata de una técnica pictórica, es imposible hablar de técnicas propias del expresionismo abstracto como *action painting*, *dripping* o *brushing*, sin embargo, la técnica utilizada en *Mothlight*, en cuanto a la distribución aleatoria de los elementos que forman las imágenes, da una idea muy clara del estilo de la vanguardia donde lo más importante es el proceso creativo, mucho más que el resultado obtenido del mismo.

Por supuesto que aunque se trata de objetos reales transferidos hacia el campo de la abstracción, los complementos de la representación como el espacio y el tiempo cinematográfico también son inexistentes. En este sentido, lo que más puede llegar a percibirse es el tiempo de proyección que se traduce únicamente como tiempo de duración. En realidad, por estas condiciones, ni siquiera es posible hacer una certera descripción visual de la película.

En cuanto a la estructura general de la película con base en la forma musical, puede señalarse que, a pesar de ser silente, ésta comparte características de la música aleatoria, pues rompe con cualquier tipo de estructura básica, donde no existen notas, armonía, ritmo ni melodía, instrumentos. De forma comparativa, en *Mothlight* no existen encuadres, escenas, secuencias, movimientos de cámara, incluso, ni la cámara cinematográfica misma.

Asimismo, esta película se encuentra en el campo de la música aleatoria, relacionado a la improvisación y al logro de ese momento creativo llamado *único*, ambas técnicas representativas de la música aleatoria, pues se trata de un proceso y resultado irrepetible, por lo menos, de manera idéntica.

En este contexto, es complicado hablar de los elementos de lenguaje cinematográfico. Por supuesto, la película muestra un claro ejemplo de la utilización del *encuadre de proyección*, puesto que para su elaboración no se utilizó una cámara de cine. Pero, finalmente, como se ha probado, el encuadre existe, en esa etapa final del proceso cinematográfico.

Como ocurre con cualquier encuadre en una imagen abstracta, se puede integrar una composición de tipo plástico donde, por la técnica de creación de la imagen descrita, destaca claramente la textura lograda en la película, de manera mucho más evidente que el color, el cual, por las mismas razones, es más difícil distinguir.

En cuanto a los otros elementos del lenguaje cinematográfico también presentan características particulares. Por ejemplo, el movimiento. En la película hay movimiento, pero no se trata de un movimiento cinematográfico tradicional donde los objetos se mueven, lo que se conoce como movimiento interno, o la cámara, dado que no la hubo. Lo que se mueve es la imagen porque cambia constantemente, pues, por sus particularidades, no existe un solo cuadro idéntico a otro, y mucho menos que tenga relación con el anterior o el siguiente. Una vez más, se trata de una particularidad de una película excepcional.

De esta manera, tampoco debe sorprender la ausencia de otros elementos característicos de la estructura cinematográfica tradicional como el sonido y el montaje. La película no va acompañada de sonido alguno, donde la inexistencia del mismo, posiblemente, sólo revela su complejidad, pues la ausencia del sonido muestra la preocupación de hacer que el espectador se concentre en la parte visual, retomando, de alguna manera, lo mismo que pretendían las películas abstractas de los primeros años del siglo XX, transmitir el concepto de *música visual*.

La misma consideración puede aplicarse al hablar de la ausencia de montaje, simplemente en esta película no hay una manipulación del film basado en el corte y la unión de imágenes. Si en algún momento puede hablarse de una técnica de montaje aplicada de manera similar tanto en las formas pictóricas como en las cinematográficas es en este ejemplo de cine experimental, donde el concepto presenta más bien una tendencia hacia la técnica del *collage*, muy común en pintura contemporánea, que consiste en pegar diversos objetos (además de la pintura) sobre el cuadro, aunque en este caso, se realiza sobre el material fílmico mismo.

Finalmente, puede decirse que la película atiende a varios de los principios estructurales de la pintura del expresionismo abstracto y de la música aleatoria. *Mothlight*, también cumple ampliamente con principios creativos de estas tendencias como la improvisación para lograr algo donde es más importante el proceso que el resultado.

8.2. Películas representativas del *pop art*.

El *pop art* fue una vanguardia que retomó la imagen figurativa como materia prima para la creación de sus obras, por lo que también fue llamada *Nuevo realismo*, pero aún más importante es que recuperó al ideal humanista como la temática principal. Sin embargo, al mismo tiempo, la obra del *pop art* recurrió a técnicas más alienadas para su producción, que tenían como base reciclar o reconstruir la vida moderna. El término *pop* se usó en muchos campos, no sólo el artístico, por lo que se convirtió en un concepto hasta trivial.

No obstante que el *pop art* utilizaba el realismo, siempre lo llenó de aplicaciones ambiguas y sofisticadas que no permitían una lectura sencilla, por lo que a pesar de ser una forma de arte dedicada a las masas, por sus particularidades, nunca alcanzó dicho fin.

El cine realizado dentro de las fronteras del *pop art* cumple prácticamente todos los principios establecidos por la corriente, particularmente la de ser un cine *popular*. Este cine, además de la propia vanguardia, acentuó su postura ideológica al ser parte del movimiento cinematográfico *underground*, que tenía una orientación contraria a los lineamientos establecidos por la industria de Hollywood, lo que lo segregó todavía más.

Desist film (E.U. 1959)

Dir: Stan Brakhage

Formato: 16mm en blanco y negro

Duración: 7 minutos.

Con: Austin, Benson, Fair, Jordan, Newcomb, Tenney

Stan Brakhage en la mayoría de sus películas realizó un cine de característica altamente personales, el "protagonista" es él o bien su familia o sus amigos. *Desist film* es una película que, aunque él no aparece, muestra un punto de vista subjetivo. Se trata de una fiesta, una reunión entre amigos donde a pesar de estar juntos, se siente un aislamiento de cada uno de los personajes, tal y como ocurre con el cineasta, al que nunca se ve, y que en consecuencia acentúa su propio aislamiento.

Descripción del film:

Una habitación donde se encuentran varios jóvenes, cinco hombres y una mujer, todos, más o menos de la misma edad, realizando diversas actividades individuales. Parecen aburridos y sus acciones son comunes y desinteresadas: uno juega con una cajetilla de cerillos, otro hace un castillo de naipes, otro lee, otro toca un ukulele. Después entra otro joven y prende un cigarrillo. Todos intercambian sus miradas. Las acciones se empiezan a acelerar, y las expresiones cambian, la mujer ríe y juega con una bola de estambre, el hombre tocando apunta con el instrumento hacia la cámara que se ha convertido en un personaje más. El hombre jugando con los naipes destruye su castillo. La mujer se besa con un hombre frente a los demás. Un hombre corre desnudo y luego es lanzado hacia los aires (vestido) por los otros hombres con la ayuda de una sábana. El mismo hombre cambia su actitud y se ve angustiado, cae de la sábana y está enojado, sale corriendo y los demás van tras él. Todos salen y corren por el campo, luego sólo la pareja está en interior y los otros hombres los observan desde afuera.



Desist film (fotograma)

Análisis:

En cuanto a la imagen de la película es representativa, dado que se trata de personajes reconocibles en un espacio definido, la habitación, y en un tiempo, también identificable, aunque cabe señalar que lo confuso de la situación, no permite establecer claramente las relaciones de espacio y dirección entre los personajes. Incluso, a medida que el film avanza, el manejo del espacio y del tiempo se vuelve más caótico, creando una mayor confusión en la imagen.

De hecho hay un cambio de espacio, esta vez exterior, un campo al aire libre. Nuevamente, el manejo del mismo es muy accidentado, a lo que se agrega el hecho de que está oscuro y es más difícil distinguir las figuras, básicamente por una mala iluminación. Los dos espacios se alternan en un par de ocasiones, aunque sin una clara justificación, es decir, nunca se ve salir o entrar a los personajes a dichos espacios.

Lo que destaca de inmediato en *Desist film* es una característica claramente señalada entre las técnicas estilísticas utilizadas por el *pop art*, que es el uso del espacio en una nueva contextualización, la representación espacial es fundamental, pero al mismo tiempo, es susceptible de ser alterada. En este caso, el interior y el exterior, se mezclan hasta formar casi una sola dimensión.

En cuanto al manejo del tiempo en el film, en apariencia es semejante al tiempo real, pausado y lento, aunque posteriormente contiene varios cambios abruptos de escena que provocan saltos temporales inexplicables y hacen menos comprensible la situación, hecho que a la vez dificulta una idea clara para construir una narración en el film.

Si una de las particularidades estéticas del *pop art* es el uso de lo natural, y la trivialidad es una forma natural de actuar *Desist film* es un ejemplo perfecto de esta vanguardia. Los personajes funcionan únicamente dentro de un entorno con estas características, en sus acciones, vestuarios, relaciones, etc. En la película, fuera de las acciones sin sentido, es muy poco lo que pasa en ella, por lo que se puede hablar de una narración casi estática. Buena parte del film la ocupan acciones individuales de los personajes que no permiten un verdadero desarrollo narrativo, y aunque finalmente se interrelacionan, lo hacen de manera no muy clara, además ayudados por una descripción muy caótica de la cámara y el manejo del espacio y del tiempo.

Consecuentemente, podría hablarse de una narración fragmentada, al existir una serie de elementos que según la estética cinematográfica, tienen una función ciertamente narrativa: la división por secuencias, la alternancia de planos, el uso de movimientos de cuadro, y la correspondencia de miradas, entre otros. No obstante, es importante destacar que en primer lugar, no se trata de una narrativa de carácter dramático, y en segundo, que dentro de esa estructura, no pasa nada. La descripción que inicialmente se plantea, en el poco tiempo que dura la película, se pierde por la ausencia de coherencia espacio-temporal; los personajes y la situación en la que están envueltos carece de coherencia, se desconocen nombres, intenciones, relaciones, etc. Podría afirmarse que la película se va desarrollando con una serie de encuadres que se van alternando y poco a poco la película se va acelerando a medida que avanza, hasta alcanzar un cierto clímax de carácter rítmico, que termina abruptamente.

Este clímax sólo viene a acentuar la forma musical que sostiene a la película, forma que a pesar del uso representativo de la imagen, más bien muestra una estructura de tipo aleatorio, donde no existe una separación clara entre las partes, ni un orden lógico y coherente de los sucesos. Tampoco existe un respeto de la relación espacio temporal y los cambios se dan de manera bastante libre y es imposible construir una historia.

Por lo tanto, la narración, que se convierte más bien en un elemento agregado a la forma musical de la película y puede describirse en dos sentidos: por un lado, la simpleza y sencillez y por otro, la intención, no del todo lograda, de mostrar un espacio y tiempo reales, este último proyectado, tal y como lo señala una de las características estructurales del *pop art*, es decir, con una tendencia hacia un proceso natural determinado por las acciones de los personajes.

A pesar de su corta duración, *Desist film* es una narración fragmentada que se proyecta sobre las bases de un proceso natural que refleja situaciones cotidianas que, a pesar de presentar momentos vívidos y caóticos, no llega a ninguna parte, porque en realidad, la narración nunca comenzó.

Toda esta visión caótica de su estructura, se plantea de la misma manera sobre los principios más elementales del lenguaje cinematográfico utilizado en ella. *Desist film* es una la película donde prevalecen los encuadres que rompen las más elementales reglas de la creación cinematográfica tradicional, ya que si

bien se utiliza el encuadre cinematográfico como base creativa, incluyendo diferentes planos y posiciones de cámara, es en la marcada alteración de los mismos donde se notan los grandes cambios de la concepción estética. Los planos cerrados que se utilizan en rostros y cuerpos, presentan imágenes “mutiladas”, de las más caprichosas maneras, por los límites de cuadro, alternando con posiciones de cámara extrañas y “mal ejecutadas” que dan lugar a inverosímiles puntos de vista. Características como el *desencuadre* se convierten en la regla, en lugar de la excepción. Ante este panorama, las más elementales reglas de composición no pueden ser respetadas, pues la cámara se nota más preocupada por ser parte integral de la escena, que por cuidar una estética al encuadrar.

De esta manera, la estética del encuadre queda cuestionada, no sólo por sus componentes naturales sino por elementos técnicos que influyen directamente en el propio encuadre, por ejemplo, la iluminación del cuadro, presenta varios errores y deficiencias como la sobreexposición o subexposición, que de manera general proyecta una imagen de poca calidad. Por otra parte, lo caótico y fugaz de la imagen no oculta otros errores elementales como mantener a los personajes enfocados en varios momentos de la película. Sin embargo, todos estos aparentes problemas técnicos, están enmarcados en un contexto de naturalidad, espontaneidad e improvisación, todas características propias del cine del *pop art*.

Con el movimiento de personajes y de cámara, pasa igual que con el uso de los encuadres: aunque en algunas ocasiones éstos responden a las reglas de uso más tradicionales, la mayor parte del tiempo quebrantan las reglas para convertirse más bien en movimientos repetitivos, inseguros, ilógicos, erráticos, etc. Destaca, de entre éstos, el *zoom back*, movimiento que se repite constantemente acercando y alejándose bruscamente de los personajes sin ninguna finalidad narrativa o descriptiva que lo justifique, incluso se llega a cuestionar el uso de la cámara como *punto de vista* del realizador.

Donde mayormente se nota la espontaneidad en el uso de la cámara es en el exterior, ya que se utiliza el movimiento de *travelling*, esta vez con la cámara en mano y consecuentemente se proyecta una imagen con movimientos e incontrolados donde es difícil ver y saber lo que está pasando.

En cuanto a los elementos que constituyen la pista sonora, se destaca que no se trata de una película totalmente “silente”, pero en este contexto, es notable la ausencia de diálogos, los personajes no hablan aunque sí gesticulan como si lo hicieran, sólo que sus palabras no se escuchan. Puede interpretarse que si sus acciones son banales, sus discursos también los son.

No obstante, en la pista sonora sí existen ruidos y sonidos musicales que además, son fiel reflejo de la estética general del film, es decir son de carácter improvisado, indefinido, distorsionado, espontáneo, etc. Baste señalar que el sonido base que acompaña a la película es un zumbido, a veces acompañado por un piano disonante, junto con gritos y ritmos no identificables. También debe señalarse que en ningún momento existe una lógica que conecte imagen y sonido, más bien parecen dos discursos independientes que transcurren con

una evidente libertad creativa. Incluso, los cambios de secuencia no ejercen ningún tipo de reacción en la pista sonora.

En este sentido, la técnica musical de la música de la película corresponde al estilo estético desarrollado en el *pop art*, es decir, se trata de una música donde difícilmente se pueden distinguir los elementos sonoros tradicionales, es decir sonidos temperados, afinados, para dar lugar a sonidos distorsionados que se acercan más a la definición de *ruido*, es decir, que carecen de tono, altura, intensidad y timbre. En otras palabras, la banda sonora puede estar considerada dentro de un contexto musical, pero también a sus derivados, como la indefinición sonora, tal y como se señala en las características de la música del *pop art*.

Por último, el montaje utilizado en el film, en apariencia es sencillo, de tipo lineal, tradicional hasta cierto punto, donde los cortes supuestamente siguen una secuencia lógica de tiempo, pues a medida que la película avanza, los cambios de secuencia presentan rompimientos temporales importantes (*jump cuts*) que en consecuencia alteran el desarrollo temporal del film. El montaje, entonces, en lugar de ayudar a construir una narración lógica, que puede ser su función primaria, la rompe y la sucesión de imágenes además de acelerada, resulta confusa. No obstante, una característica interesante del montaje que presenta *Desist film*, es que haciendo la narración más caótica y al alterar las relaciones espaciales y temporales dan la sensación de intentar crear una imagen semejante a la que tiene un *collage*, técnica representativa y esencial de la vanguardia pictórica del *pop art*.

Al final, por supuesto que es difícil hablar de un método de montaje específico utilizado, si bien en la película existe un proceso de este tipo, éste responde más bien a un gusto personal del realizador que a una eficacia estructural, quizás nunca buscada.

Debe recordarse que una de las principales características de la vanguardia del *pop art* indica que el o los ejecutantes no requieren de habilidades especiales para la creación de la obra. En el caso de *Desist film*, el ejecutante es Stan Brakhage, a quien si bien es difícil juzgar por sus habilidades individuales como cineasta, sí es evidente que en la película muestra todos los recursos creativos cinematográficos pero da prioridad a la improvisación, donde lo común, lo trivial, sobresalen en el resultado final.

Sin duda, *Desist film* puede gustar o no, pero finalmente, lo más importante es que deja perfectamente establecidas las normas estéticas que están presentes en toda vanguardia donde la regla es la oposición o el rompimiento y la película lo hace de la manera más eficaz y creativa.

Sleep.

(E. U. 1963)

Dir.: Andy Warhol

16mm b/n.

Duración: 8 horas

Andy Warhol es uno de los pintores más conocidos y reconocidos en la historia mundial del arte. Se le identifica como líder del *pop art*, principalmente por sus pinturas y esculturas que utilizaban iconos de la cultura popular como empaques de detergentes o refrescos, así como actrices y actores de cine. Sin embargo, Warhol no sólo fue pintor y escultor sino que empleó diversas técnicas creativas, entre ellas, el cine. Acorde con su tendencia de “democratizar” el arte, Warhol empleó todo tipo de sistemas mecanizados para la reproducción de su obra, entre las que destaca la serigrafía.

En el cine, Warhol encontró un medio que le permitía crear de una manera aparentemente sencilla y que le evitaba mayores complicaciones de realización y de producción. Esta tendencia se reflejó en sus primeras películas, en las que utilizaba sólo un actor o ninguno y la cámara no se movía durante toda la película.

Sleep pertenece a esa generación de películas entre otras de características estéticas similares como *Eat* (1964), *Empire State Building* (1964) y *Haircut* (1964), que las ubican dentro de la vanguardia del *pop art*. *Sleep* en varias ocasiones fue llamada una forma de *anticine*, tal y como en su momento, muchas obras musicales fueron calificadas de *antimúsica*⁴³ ya que ambas formas consideraban los mismos principios creativos.

Descripción del film.

Se trata de un hombre con el torso desnudo durmiendo, del que sólo se ve, precisamente su torso y parte de su rostro. Esa es toda la imagen de la película, que tiene una duración de 8 horas.

⁴³ No hace falta mas que recordar ejemplos notables como *Metal Machine Music* (1975) de Lou Reed que es una obra de más de 40 minutos de sonidos de guitarra distorsionada y que, por supuesto, en su momento, fue calificada de antimúsica. Sobre *Metal*, Reed declaró: Realmente creo que es una gran música electrónica y abriría otra área de interés para mí” (Bowman, 1992:24)



Sleep (fotograma)

Análisis.

La imagen de un hombre que duerme es la forma más natural que tiene la imagen cinematográfica de acercarse a la realidad representada. La idea es retomar una imagen común y plasmarla en un material sin deformarla ni alterarla. Se trata de una realidad vista desde el punto de vista de alguien o de algo, en este caso, la cámara de cine. Aunque se habla de un encuadre cerrado, la imagen se complementa con la definición del espacio (una cama en un cuarto) no obstante, este espacio no está revelado completamente. Bajo estos principios, pueden considerarse activos elementos como el fuera de cuadro, aunque nunca se revele, y un detrás de cámara, que es la posición desde donde se está filmando.

La representación se complementa con el factor tiempo, que en proyección es de 8 horas⁴⁴. Ante la estasis del personaje, este factor temporal puede considerarse como lo más interesante e importante que presenta la película, ya que se trata del transcurso aparentemente real del tiempo donde, además, imagen y espacio, pretenden consolidar el proceso de representación de la realidad, puesto que no existe la manipulación de estos elementos. En esta forma de *no* manipulación del tiempo, puede decirse, está uno de los principales aportes estéticos de la película, pues se apega a los principios creativos de la vanguardia del *pop art*⁴⁵, que es permitir que el tiempo fluya de

⁴⁴ Es importante señalar que fue imposible revisar la copia completa de la película por no encontrarse disponible. Los datos que se presentan son bibliográficos y el fragmento analizado pertenece al documental *Andy Warhol* (1987) dirigido por Kim Evans.

⁴⁵ Debe tomarse en cuenta que en realidad es imposible filmar 8 horas de manera ininterrumpida, es sabido que es necesario cambiar el rollo de film cada 12 minutos, que es el tiempo máximo del rollo, por lo que en realidad, hay constantes interrupciones en la continuidad de la imagen cinematográfica; además, también es sabido que la película originalmente duraba

manera natural, un hecho que en muy pocas ocasiones ocurre en el cine, particularmente en el narrativo. A este principio, se pueden agregar otros, como la contemplación de un proceso natural, pues no hay nada más natural que un hombre durmiendo, el uso de lo simple y lo común, convertido en objeto de contemplación. En este caso, el personaje durmiendo permanece estático para ser contemplado y ser considerado, dentro de la película, como una obra de arte creada a partir de un hecho común.

Esta situación fundamental irremediablemente afecta a la estructura general del film que, por supuesto, está totalmente alejada de cualquier concepción narrativa. Es en la forma musical donde puede encontrarse la posibilidad de explicar la estructura. Dado que se trata de una película totalmente silente, el silencio resultante determina la construcción *aleatoria*, donde la obra, cualquiera que sea su tipo dura "el tiempo que deba de durar". Se trata de una interpretación libre, del fluir natural del tiempo, donde no hay un principio ni un final preciso.

De esta manera, el film se iguala con la estructura de la música representativa de la vanguardia, interpretando la eliminación de la tonalidad, la altura, la intensidad y el timbre, con la reducción a un solo encuadre, a la ausencia de movimientos ausencia de montaje.

Lo paradójico dentro de esta estructura libre, es que puede detectarse un cierto elemento narrativo que esta en la descripción del hecho mismo que engloba la película y que se resume de una manera sumamente austera y concreta, reduciéndose a la descripción del hecho proyectado: "un hombre desnudo durmiendo". En este sentido, la narración es válida, pues corresponde exactamente a lo que se ve.

En defensa de este punto de vista, aquí se podría dar algún reconocimiento a autores como Jacques Aumont y Santos Zunzunegui, quienes señalan, de manera separada, que toda imagen representativa, al final, es narrativa, aunque siempre dejando claro que dicha narración está muy alejada de la concepción de lo dramático narrativo.

En cuanto al análisis del lenguaje cinematográfico utilizado en esta película, puede decirse que como consecuencia de lo austero presentado en la estructura, también el lenguaje resulta austero.

Si bien se trata de un encuadre fotográfico, como ocurre en la mayoría de las películas que buscan la representación, en este caso se trata de un encuadre especial ya que permanece igual, inmóvil durante toda la película, es decir, no hay oportunidad de compararlo con otros encuadres. A esto, puede agregarse que se trata de un encuadre que también es representativo de una vanguardia que rompe las reglas estéticas tradicionales de realización cinematográfica. Es decir, se trata de un encuadre que, según dichas reglas, no respeta los principios más elementales de construcción fílmica. Por un lado, en cuanto al plano, éste, en realidad no corresponde a ninguna de las definiciones

6 horas y se agregaron dos horas más del mismo material en la copia, para alcanzar la duración final.

tradicionales de plano, no es *medium close up*, ni tampoco *medium shot*, esto básicamente por que esta mal encuadrado, es decir el rostro del personaje aparece cortado por la mitad. Por otro lado, al no existir un encuadre definido, en imposible, según las mismas reglas, considerar una composición estética dentro de ese encuadre. Se trata de un encuadre “intencionalmente mal hecho”.

A pesar de todo, en esos rompimientos es donde está lo más interesante de la película, y en donde lo que en apariencia debería considerarse como error, surgen los principios de una estética diferente, contemporánea, donde hay lugar para una propuesta estética diferente. Por ejemplo, se puede señalar que si bien se trata de un encuadre que no sigue las reglas tradicionales en sus elementos, al mismo tiempo, se deben buscar nuevas reglas, que simplemente establecerán formas diferentes de hacer las mismas cosas. En el caso concreto de la estética de la vanguardia del *pop art*, lo estético no está en lo bien hecho, sino en lo que está hecho de manera *natural*, que no siempre coincide con lo tradicionalmente *bello*.

Obviamente que esta aproximación se aplica por igual a todos los otros elementos estéticos de la estructura y que en consecuencia también se ven alterados. Incluso elementos secundarios del encuadre, como la iluminación, es deficiente y apenas sirve para poder obtener la imagen impresa. De nuevo, no es lo que está hecho, sino cómo está hecho, el concepto estético sobre el resultado final.

Lo mismo ocurre con otros elementos de lenguaje, como el movimiento. En una película que dura ocho horas, puede parecer inverosímil que sólo existe el mínimo movimiento posible, la cámara no se mueve, el personaje sólo duerme, por lo tanto, prácticamente no se mueve, salvo los movimientos naturales del proceso del sueño, que generalmente son muy espaciados. Se trata, entonces, de una estética de lo estático, precisamente en el cine, una forma de arte donde la característica fundamental es, precisamente, el movimiento.

De la misma manera, se trata, de una película silente, en una época donde ya estaba muy desarrollado el cine sonoro. Se trata de una obra creada para ser proyectada silente. Puede decirse que esta característica describe perfectamente la concepción desarrollada por el movimiento del *pop art* de entender el silencio como una forma sonora.

Por último, y siguiendo la contradicción de manera constante, otro aspecto a destacar en *Sleep* es la inexistencia del proceso de montaje. Se trata entonces de una película concebida y construida de manera continua. Esto, sin duda, representó uno de los momentos más controversiales de la historia del cine, que generó las más diversas opiniones, tanto de aceptación como de rechazo. Para la vanguardia se trataba de evitar cualquier manipulación de la realidad, reflejado en un proceso de desarrollo natural de las cosas, para otros, se trata más bien de una forma de *anticine* por no utilizar los recursos cinematográficos de manera tradicional.

Películas como *Sleep*, reafirman que el cine dentro de la vanguardia del *pop art*, se convirtió en una forma expresiva sublime para los ideales buscados por la misma, siendo uno de los más importantes, el rompimiento de las reglas más tradicionales, por lo que puede decirse que este llamado *anticine*, sólo es una forma diferente de hacer cine. Lo que hizo Warhol en *Sleep* fue reafirmar algunos de estos ideales estéticos y creativos, como resaltar que no se requerían habilidades especiales para realizar una obra. Warhol estaba consciente de sus limitaciones como cineasta, por lo que más bien aprovechó la herramienta para alcanzar sus fines creativos, generalizados en toda su obra, que consistían en reflejar la realidad tal y como es vista y convertir lo común en obra de arte.

Asimismo, la película respeta otras características importantes de la vanguardia, como aquellas que tienen que ver con involucrar un proceso mecánico y automatizado. El cine contiene de manera natural estas características, donde la mayoría del trabajo está realizado por las máquinas, de revelado, de impresión y donde además, como lo marcaban los principios de la vanguardia, se trataba de un proceso de democratización del arte al hacer posible la realización de copias para alcanzar el mayor público posible.

Otra característica de la vanguardia, la *improvisación*, también se puede detectar en *Sleep*, ya que no hay puesta en escena, no hay dirección de actores o de cámaras, etc. Las cosas son como están y no existe una intervención sobre el personaje o sus acciones, pues éste duerme.

Pese a la controversia generada, *Sleep* representa un excelente ejemplo del cine de la vanguardia del *pop art* probando ser una propuesta estética diferente de hacer cine.

8.3. Películas representativas del minimalismo.

El minimalismo fue un movimiento que se reconoció no sólo por romper con la tendencia estilística de la pintura, sino con la pintura misma. Es decir, las "pinturas" del minimalismo dejaron de ser bidimensionales para convertirse en *tridimensionales* al agregarles cierto volumen para convertirse en una especie de pintura-escultura.

El minimalismo también significó retomar la sobriedad y la moderación como formas creativas, proyectándose en la reducción de cualquier forma de arte a sus elementos estructurales básicos o mínimos. Así se refleja en la música al retomar ritmos elementales y el uso reducido de notas. En la pintura se tradujo en el retorno a lo abstracto pero sin la libertad desbordada del expresionismo abstracto. Es decir, ya se trabaja en la utilización de grandes coloraturas sino sólo de un color.

El minimalismo es un movimiento que perduró varias décadas y por lo tanto mostró notables evoluciones que llevaron a una exhuberancia de sus conceptos básicos, por ejemplo la complicada instrumentación en la música o el paso de la abstracción a lo figurativo en la pintura. Por supuesto, tales inicios

y transformaciones son claramente percibidos en el cine, como lo demuestran las películas que serán analizadas.

Norman McLaren, como ya se ha señalado, experimentó con diversas vanguardias artísticas, primero en pintura y luego en cine. En un principio logró trabajos destacados dentro de la vanguardia del surrealismo y posteriormente en el expresionismo abstracto. Sus obras cinematográficas dentro del estilo minimalista representan un acercamiento importante a un tipo de estructura artística que en sus orígenes muy pocos se atrevían a pensar que fuera adecuada para el trabajo cinematográfico. McLaren resolvió el problema con un juego interesante que combinaba elementos básicos de la forma con el movimiento y la música, a veces de su propia creación, utilizando más que instrumentos musicales, recursos cinematográficos a través de la manipulación del sonido óptico del film.

Horizontal Lines (a study)

Canada, 1960-62

Dirección: Norman McLaren

Música: Peter Seger.

Descripción del film:

Dos líneas negras horizontales sobre fondo azul. Éstas se cruzan, luego son tres líneas, luego cuatro, luego cinco, y así el número va creciendo constantemente, al mismo tiempo, el ritmo de la música se acelera. En determinado momento, el fondo comienza a cambiar de color como resultado de este proceso. Música e imagen caminan juntas, y la película alcanza un punto caótico para regresar poco a poco y de manera inversa a las dos líneas originales y concluir de la misma manera que todo comenzó.

*Horizontal Lines (fotograma)*

Análisis:

La imagen que la película presenta es abstracta de tipo geométrico. Se muestran dos líneas horizontales oscuras perfectamente definidas y simétricas colocadas sobre un fondo claro.

La imagen también revela particularidades estilísticas del movimiento como lo es la inexistencia de un centro visual, el uso austero de todos los elementos visuales, como el fondo monocromático pero destacando la línea como eje principal. Por lo tanto el desarrollo de la película se sostiene por la utilización de recursos característicos de la vanguardia como son la repetición, mostrada por la multiplicación de las líneas.

Precisamente ese proceso de multiplicación y reducción en el número de líneas, aunado a un ritmo sostenido con regularidad metódica es lo que constituye la forma musical de la película, representa su principio y su final, incluyendo la existencia de un clímax, también de tipo musical en el momento de la aparición del mayor número de líneas en la pantalla.

Esta descripción de un principio, un clímax y un final, sirve también para mostrar en la vanguardia minimalista el retorno hacia una estructura musical más definida, más ordenada, es decir, más *estructurada*, muy en contraste con las vanguardias anteriores.

En cuanto a lenguaje cinematográfico, si la estructura del minimalismo implica un retorno a lo elemental, no hay mejor opción para demostrarlo en el cine que tomando como base creativa, lo más elemental de la forma: la línea. El proceso es más claro cuando se establece que se trata, una vez más, de un film elaborado sin la utilización de una cámara de cine, por lo tanto, no existe un encuadre fotográfico, pero sí de proyección. Sin embargo, a diferencia de lo que ocurría en *Mothlight*, esta vez sí existe la intención de respetar un *cuadro*, representado en un fotograma, dado que hay una continuidad entre cada uno de dichos fotogramas para crear una continuidad de movimiento, en lo que se conoce como animación cuadro por cuadro. Esto, influye de manera determinante en la existencia de una composición plástica del encuadre donde destaca el cambio de color y el contraste tonal entre forma y fondo. Puede mencionarse como característica técnica la ausencia de textura en la película, pues en este caso específico, los colores fueron obtenidos químicamente y no a través de aplicaciones físicas como se presentó precisamente, en *Mothlight*.

Debido a la búsqueda de necesidad de ligar cada una de las imágenes visualmente, sin duda, es imprescindible mencionar que es el movimiento lo que hace que película exista como proceso creativo. Es el movimiento interno de cuadro, reflejado en el desplazamiento y multiplicación de las líneas lo que da una justificación cinematográfica a una imagen que, fija, crearía una impresión totalmente diferente, pues si bien seguiría siendo minimalista, sería imposible percibir el proceso del avance y regresión, lo que le da su carácter explícitamente cinematográfico.

Al proceso anterior, se debe añadir también la aportación de otro elemento de lenguaje cinematográfico fundamental: el sonido, que está compuesto sólo por música que sin llegar a ser sincrónica acompaña al proceso de transformación de las líneas. Esta música, pese a no pertenecer estructuralmente a la vanguardia minimalista, sí marca una cierta pauta repetitiva que describe el desenvolvimiento de la imagen proyectada.

Como en *Begone Dull Care*, se usa una música que pese a no representar estilísticamente a la vanguardia analizada en la película, sí muestra plena disposición de acompañar de manera sonora a la imagen, nunca superándola y sólo marcando algunos acentos rítmicos, sobre todo en el cambio de la composición visual.

Por último, nuevamente es imposible hablar de un proceso de montaje cinematográfico pues esta película refleja un cuidadoso trabajo manual aplicado directamente sobre el film de manera continua.

Horizontal Lines muestra un cuidadoso trabajo visual donde se intenta mostrar, a partir de los principios de la estructura estética minimalista, un proceso de desarrollo que, en ese momento, sólo era concebido por la pintura y la música.

Nova Siaska (Nuevo libro)
Polonia 1975
Dirección: Zbig Rybzyński
Color, 35mm

Rybzyński es un director nacido en Polonia y es miembro de una importante generación de cineastas que desarrollaron y fortalecieron la Escuela de Lodz, muy inclinada hacia la experimentación. Mientras algunos de esos cineastas con el tiempo viraron hacia la industria cinematográfica patrocinada por el Estado, Rybzyński continuó trabajando casi de manera independiente, lo que no impidió que obtuviera varios premios por su cuidadoso y elaborado trabajo que incursionó en áreas tan dispares como el *videoclip*. Rybzyński fue uno de los primeros profesores en enseñar cine experimental como materia en un programa de cine.

Nova Siaska es una película que da un giro importante con respecto a la vanguardia del minimalismo, ya no se trata, como en los orígenes, de una imagen abstracta, ahora los elementos estructurales de la vanguardia, repetición, inicio, desarrollo y retorno al inicio, mínimo movimiento, etc., son utilizados en un desarrollo cinematográfico más apegado a los principios de la representación espacio temporal y comprobando con esto, un desarrollo estilístico más no un cambio de vanguardia.

Descripción del film.

En una pantalla dividida simétricamente en nueve pantallas más pequeñas, todas de igual tamaño y equidistantes, se presentan nueve lugares diferentes: una habitación, un callejón, una librería, el interior de un autobús y varias calles. En todos los casos estos lugares están vacíos, después de unos segundos, en todos comienza una acción donde diferentes personajes (un hombre, un niño, un músico, una señora, etc.), ejecutan diversas actividades: el niño juega con la pelota, el músico toca su violín, etc., todos de manera simultánea, en algún momento algunos de los personajes entran o salen del lugar donde están y ocurren dos cosas al mismo tiempo: primero, cambian de espacio en el que se encuentran para ir a otro, pero también, que salen de su pantalla de origen y cruzan el límite hacia la siguiente pantalla. Lo interesante es ver cómo los espacios se interrelacionan de manera semejante a como están ordenados los cuadros. Es decir, la habitación del cuadro uno está relacionada con el callejón que se ve en el cuadro 2 y este callejón se relaciona con el autobús que aparece en el fondo y cuyo interior está reflejado en el

cuadro 3, etc. La película se llama *Nuevo libro* porque la acción más larga e “importante” es la del hombre que apareció en el cuadro 1 en su habitación y sale para ir a comprar un libro. En el trayecto recorre todos los espacios, incluso aborda el autobús, que es otro espacio en el que la cámara está colocada en el interior. El resto de los personajes realiza una actividad menor: el niño arroja su pelota hacia el departamento, el músico toca su violín y deja de hacerlo, el librero va por un libro, regresa y lo entrega, etc. Todos, de una u otra manera regresan al mismo punto donde comenzaron su acción y finalmente los lugares quedan vacíos de nuevo, como lo estaban al inicio.



Nova Siaska (fotograma)

Análisis

La imagen está dividida en nueve pantallas, cada una mostrando una imagen de tipo representativo o figurativo, pues tanto personajes como espacios, son resultado de una reproducción *cinematográfica* tomada de la realidad. El efecto fotográfico se comprueba por una ligera deformación provocada por el uso del lente *angular*. Esta apariencia de realidad se ve ligeramente alterada por el primer síntoma de tratamiento *experimental* que presenta el film, que es, precisamente, la pantalla dividida, algo pocas veces utilizado por otro tipo de cine. En dicha pantalla se presentan 9 espacios de representación, aparentemente independientes uno del otro. Los nueve espacios son diversos lugares que pueden ser divididos en interiores, como una habitación, una librería, un autobús; y en exteriores, como un callejón y cuatro diferentes aspectos de una o varias calles. Todos los espacios están vacíos o con algún personaje solitario y son percibidos mediante un encuadre fijo, los que permite la contemplación. En algunos espacios los personajes ejecutan una acción y donde no había personajes comienzan a aparecer de uno a uno, realizando alguna actividad: un hombre se viste, un niño juega con su pelota, una mujer está sentada en una banca, etc. La misma actividad lleva a algunos de ellos a

salir de sus respectivos espacios y ahí es donde está la primera sorpresa de la película, que se revela cuando se descubre que los límites entre los espacios son simultáneamente los límites entre las pantallas vecinas, es decir, cuando un personaje sale de su espacio original, al mismo tiempo sale del cuadro que lo delimita, pero aparece inmediatamente en el siguiente espacio y en consecuencia, siguiente encuadre, lo que de manera general plantea que no se trata de espacios de representación diferentes, sino solamente de uno, subdividido en nueve⁴⁶.

En esta situación, evidencia un fenómeno interesante, los límites de cuadro, en ocasiones coinciden con la realidad, como ocurre con el muro y el límite de cuadro entre las pantallas uno y dos; en otras, no pasa lo mismo, más bien debido al manejo de la representación espacial, también parecen tener una relación semejante, pero en realidad están mucho más separados de lo que aparentan. La construcción, más o menos, está establecida de la siguiente manera: en una situación normal, cuando un personaje sale de cuadro, desaparece de la pantalla, esto no ocurre en *Nova Siaska*, ya que cuando un personaje sale de cuadro, aparece de manera continua en la siguiente pantalla. En pocas palabras, la representación espacial es llevada a su máximo nivel de expresión. Por el contrario, pero debido al mismo efecto creado por las pantallas múltiples, el tiempo representado en la película se convierte en un transcurso muy cercano al real, puesto que, por lo menos el personaje principal, el hombre de rojo, nunca se deja de ver aun y cuando cambia de pantalla y por lo tanto, de espacio. El resto de los personajes funcionan más dentro de la construcción tradicional al aparecer y desaparecer del cuadro. No obstante, lo interesante es que al final, no se trata de una acción representada en un tiempo real sino de nueve representaciones simultáneas.

Con estas características, se trata de un film que muy probablemente muestra una representación espacio-temporal más apegada a la realidad que muchas películas narrativas, lo que sorpresivamente la hace precisamente, experimental, pues rompe las reglas establecidas de esa forma de construcción cinematográfica.

A pesar de este planteamiento tan cercano a lo narrativo, como cine experimental, predomina la forma musical para determinar la estructura de la película. En ella se detecta una construcción, en varios niveles, que es característica de la vanguardia minimalista. En primer lugar destaca el uso mínimo de los elementos cinematográficos, al recurrir al encuadre fijo y a la ausencia de cambios de escena; después, el inicio sencillo de una historia que va haciendo más compleja a medida que ésta se desarrolla, para posteriormente regresar a la misma situación inicial y, finalmente, se detectan los procesos internos de desarrollo lento. Una característica más es la repetición, esta vez demostrada por las pantallas repetidas donde transcurren las diferentes narraciones que incluso, pueden ser comparadas con líneas

⁴⁶ Es importante reconocer que la situación es aparente puesto que existen espacios alejados, lo que Rybzyński resuelve utilizando, precisamente, el autobús, e intercalando el interior y el exterior del mismo. Un personaje lo aborda y aparece en el interior, luego desciende y aparece en otro lugar diferente, aunque siempre ha sido visible.

musicales, tanto a nivel melódico, por su transcurso independiente, como armónicamente, por la funcionalidad colectiva.

Se debe aclarar que todas estas narraciones son muy sencillas, breves, aunque incluyen un principio y un final, sin involucrar en ningún momento elementos de estructura dramática.

Otra característica que revela la forma musical de la película se encuentra en la existencia de un clímax musical que corresponde, como en las obras musicales minimalistas, al momento donde todas las diferentes líneas musicales, y en este caso narrativas, coinciden en un punto para iniciar el proceso inverso de desarrollo. En el caso de *Nova Siaska*, este punto climático se identifica en el momento en donde los todos personajes, de manera simultánea, dejan caer algún objeto que llevan, un libro, una taza, una pelota, etc., según sea el caso. Es importante mencionar que dicho momento climático está construido a través de la coincidencia de las acciones que funcionaban de manera independiente, y justo en ese instante, se sincronizan por unos segundos, pues todos los personajes retoman, más adelante, sus propias acciones que se vieron interrumpidas por ese breve evento.

Aunque parezca redundante, es imposible dejar de mencionar que esta estructura también se observa en las narraciones mencionadas, ya que más que determinar una estructura, se identifican *elementos narrativos* manipulados. Es también importante señalar que todas estas narraciones son sencillas en su temática y en su desarrollo: un hombre se viste y sale de su habitación para ir a una librería; un niño juega con su pelota; un hombre toca su violín; etc., de las cuales, frecuentemente, se desconoce el final.

Para concluir este proceso, debe apuntarse que, como ocurre de manera general en la forma musical del minimalismo, la apariencia de estructura simple y sencilla, se transforma en una estructura de enorme complejidad, y tal proceso se encuentra en la película donde el papel que juegan los personajes es fundamental, pues aunque, por supuesto, ninguno alcanza un nivel de personaje dramático, son ellos los que llevan el peso de la narración al realizar todas las acciones, que al final resultan estar perfectamente entrelazadas unas con otras.

Este papel fundamental de los personajes involucrados en narraciones en un contexto donde predomina la representación, construye, inevitablemente un contexto donde el lenguaje cinematográfico se encuentra mucho más evidente que en otras películas experimentales, no sólo de otras vanguardias más contrastantes, sino incluso de los primeros ejemplos de cine minimalista.

Esto se ha explicado por el retorno general que hace la vanguardia hacia la estética más elemental de la creación en todos sus órdenes. De esta manera, es posible encontrar los principios creativos del lenguaje cinematográfico de manera clara y evidente. Comenzando por la utilización del encuadre, o mejor dicho, de los encuadres, debido a la pantalla dividida en nueve. Asimismo, el encuadre se convierte en uno de los aspectos fundamentales de la construcción visual del film.

Tomando como base la característica estética de la vanguardia minimalista que prioriza la repetición, se trata de nueve encuadres perfectamente bien cuidados, todos ellos en planos abiertos (*long shots*) que tienen la intención de abarcar lo más posible cada uno de los espacios que muestran. Como complemento de los planos están las posiciones de cámara que en su mayoría se trata de posiciones normales con pequeñas variaciones hacia el picado y el contrapicado. De cualquier manera, en todos los casos, el resultado son encuadres cinematográficos perfectamente contruidos y estéticamente cuidados.

Como es regla general en toda obra minimalista, la sencillez utilizada en los encuadres no deja de lado otras consideraciones estéticas importantes, como la composición, que en este caso respeta las reglas más tradicionales para obtener una imagen (o imágenes) coherentes con una estética elemental pero atractiva. En todos los encuadres, es posible distinguir reglas de composición como la de tercios, la de las líneas de proyección, el punto áureo, etc. De hecho, la división de la pantalla de inmediato hace recordar la división planteada por las líneas que determinan la llamada la regla de los tercios, es decir, dos líneas horizontales y dos líneas verticales que dividen la pantalla, precisamente, en nueve espacios iguales.

A pesar del uso de estas reglas, es importante señalar que algunos principios estéticos básicos del minimalismo se conservan inamovibles, pues en realidad en este grupo de pantallas no existe un centro de atención preciso, pues no hay ninguna acción o personaje que sea más importante que los otros, por lo menos visualmente. Consecuentemente, ante nueve acciones simultáneas, para el espectador es prácticamente imposible mantener la atención en un sólo punto, más bien, él debe ver todo al mismo tiempo.

Por otra parte, para contrarrestar este efecto, Rybczynski utiliza otro elemento estructural del lenguaje cinematográfico, también en un estilo minimalista. Se trata del movimiento, esta vez, más bien la ausencia de éste, pues en la película no existen movimientos de cámara, los encuadres son fijos, inclusive cuando la cámara está dentro del autobús. El autobús es el que está en movimiento, la cámara permanece fija. En consecuencia, el único tipo de movimiento utilizado es el interno, es decir el que se percibe en los objetos y los personajes que, por otro lado, son los que crean el efecto del rompimiento de los espacios cinematográficos, pero además, este movimiento interno también revela otra influencia del minimalismo al desarrollarse de acuerdo a otra de sus bases estéticas, el inicio lento, revelado en los espacios vacíos, para complicarse y regresar finalmente hasta el mismo punto inicial

Este proceso visual siempre va acompañado por otro elemento de lenguaje cinematográfico, el sonido. Se trata de una pista sonora que rompe parcialmente con procesos generalmente utilizados en el cine experimental de vanguardia, como el uso de la música o el silencio como únicos componentes de dicha pista. En *Nova Siaska* la pista incluye todos los elementos sonoros generalmente considerados en una construcción de este tipo, inclusive de cine narrativo: diálogos, incidentales, ambientales y música. No obstante, vale la pena mencionar algunas precisiones sobre esta comparación. La primera sería

el matiz que se detecta en el manejo de los diferentes planos sonoros, donde lo primero que llama la atención es el hecho de que la música nunca está en un nivel de fondo de las acciones, sino más bien, se mantiene siempre en un primer plano, dejando a los sonidos incidentales, ambientales, e incluso, a los diálogos, en un segundo plano. Esta música, extrañamente, no tiene una base minimalista, sino que se trata de un jazz de tipo improvisado pero que llega a convertirse, incluso, en una especie de música funcional⁴⁷ para todas las acciones.

Sobre la importancia de la música, vale la pena hablar de los otros elementos sonoros. Los ruidos están trabajados en forma de sonidos incidentales, es decir, son participativos de las acciones, tanto sincrónica como asincrónicamente, destacando el momento en el que en todos los espacios proyectados objetos diversos caen simultáneamente y la asincronía se convierte momentáneamente en sincronía. En ese momento, incluso la música se detiene para dar un énfasis todavía mayor al sonido incidental. Una vez que los objetos son levantados, todas las acciones retoman sus cursos originales.

En el caso de los diálogos, se trata del elemento sonoro con menos presencia de todos. De hecho, todos los diálogos están trabajados casi en un nivel de fondo sonoro. Aunque por el origen de la película se puede asumir que están hablados en polaco, más bien se puede decir que son ininteligibles. Por otra parte, parecen contener ninguna información trascendente, al menos en lo que se refiere a alguna intención narrativa de consecuencia en la película.

Sin embargo, en cuanto a las pistas de sonido, conviene hacer una importante observación. Estas pistas no tienen presencia simultánea en todas las pantallas sino que solamente existe una a la vez. La situación refleja la dificultad de percibir múltiples fuentes sonoras, tal y como ocurre con la forma visual. De esta manera, nueve imágenes no producen nueve pistas sonoras diferentes, pues probablemente esto crearía un caos sonoro que difícilmente sería comprensible. Rybczynski, decide resolver el problema de manera semejante a como lo hace visualmente: inicia el tratamiento sonoro en el cuadro 1, la habitación donde el hombre de rojo se viste. Este personaje es el único que recorre todos los cuadros. Lo mismo ocurre con el sonido con todos elementos, éste está donde se encuentre dicho personaje y así ocurre durante todo su trayecto a través del resto de los cuadros. Para ponerlo sencillo, donde está el hombre de rojo está el sonido incidental y el diálogo de la película, mientras que los otros cuadros permanecen sin sonido, con excepción de la música, que siempre se mantiene en primer plano.

Por último, el montaje de *Nova Siesta* resulta sumamente importante para la construcción de la película. En ella existen algunos aspectos a destacar. Por ejemplo, puede afirmarse que no existe una construcción tradicional de montaje cinematográfico, es decir, en ningún momento existe algo semejante a un corte y/o una unión entre escenas. Sin embargo, puede señalarse dicho proceso tradicional es sustituido por otro, precisamente experimental, reflejado en el uso de las imágenes múltiples. Si bien éstas son proyectadas de forma simultánea,

⁴⁷ La música funcional es aquella que en el cine de ficción sirve para dirigir, acentuar, marcar, proponer, etc., determinados estados de ánimo al espectador (Vega, 2004: 78)

se debe comprender que de manera *desglosada*, donde cada pantalla equivaliera a un cambio de escena, fácilmente se podría hablar de nueve acciones multiplicadas por el tiempo de duración de la película.

La explicación a este proceso puede encontrarse en la puesta en escena o *misé-en-scene*⁴⁸, donde el proceso involucra no sólo movimientos internos de los personajes y de cámara, como es lo común, sino que en este caso, sigue involucrando a los movimientos de los personajes, es decir, incluye de manera más integral a las nueve cámaras colocadas meticulosamente. El proceso resulta sumamente creativo, como es característico de la vanguardia minimalista: algo de apariencia sencilla, en realidad se convierte en un proceso sumamente complicado.

Tango

Polonia 1983

Dirección: Zbig Ribzynsky

Color, 35mm.

Duración: 10 minutos.

Quizás lo más sorprendente del cine de Zbig Rybzyński en que ninguna de sus películas se parece a la otra, cada una posee características particulares en alguno o en todos sus aspectos. *Tango* es una película que en 1983 recibió el *Oscar* para el mejor "cortometraje de animación", algo que no deja de ser contradictorio, primero, porque en realidad no se trata de una animación y después, porque no hay un premio que corresponda las películas experimentales.

Descripción del film.

Una habitación pequeña, con tres puertas, una en cada pared, y en la pared que está frente a la cámara, además, está una ventana. La decoración de la habitación es sumamente sencilla, una mesa con tres bancos, una cama individual, una cuna y un ropero vacío con una maleta en la parte superior. Por la ventana entra una pelota y luego, por ahí mismo aparece un niño que entra tras la pelota, la toma y sale de la habitación. Esta acción se repite una y otra vez, exactamente de igual manera, de hecho, se trata de la misma escena proyectada por medio de un *loop*⁴⁹, aunque a partir de la segunda vez, ocurre otra acción paralela: una mujer cargando un bebé entra por una de las puertas, lo pone en la cuna y sale de la habitación por otra puerta. Esta acción, lo mismo que la anterior, se repite una y otra vez. A la segunda vez que ésta se repite y tercera vez de la acción del niño de la pelota, inicia otra nueva acción, y así hasta completar 21 personajes y acciones simultáneas dentro de la habitación sin que se interfieran ni los personajes ni sus acciones con las de los

⁴⁸ *Mise-en-scene* es una forma de montaje que ocurre durante, y no después, del rodaje. Consiste en resolver durante la filmación, la relación entre personajes y cámara para resolver varias situaciones y fue desarrollado fundamentalmente durante la llamada Nueva Ola Francesa. Su principal teórico fue André Bazin.

⁴⁹ El *loop* es un proceso técnico que consiste en unir dos extremos de un segmento cinematográfico para que corra de manera interminable una y otra vez.

demás. En un determinado momento, el proceso se revierte y los personajes van disminuyendo en número, uno a uno, al salir por de la habitación por última vez, hasta concluir con el niño de la pelota haciendo su acción por última vez, la única diferencia, al final, es una anciana que queda recostada en la cama, cuando la pelota entra, esta vez, ella toma la toma y sale de la habitación, dejándola sola, tal y como estaba al principio.



Tango (fotograma)

Análisis.

La imagen que se ve en *Tango* es de tipo representativo o figurativo, es decir, personajes cotidianos en un espacio aparentemente real, una habitación con tres puertas, una ventana, un mueble, una cama y una mesa con dos bancos. En ella, varios personajes van apareciendo uno a uno y ejecutan diversas acciones que en ocasiones tienen que ver con lo que representan visualmente:

- 1) Un niño entra sigilosamente por la ventana a la habitación a donde ha caído su pelota.
- 2) Una mujer entra cargando un bebé se sienta en un banco y lo amamanta.
- 3) Por la ventana se asoma un hombre vestido de negro y con lentes, mira hacia los lados, toma una maleta y sale por la ventana.
- 4) Por la puerta derecha un hombre vestido de rojo con una maleta en la mano y la coloca en la parte superior del mueble.
- 5) Entra una niña por la puerta del centro, toma un cuaderno del ropero y se sienta a la mesa.
- 6) Entra una anciana por la puerta del centro llevando un pastel, lo coloca en la mesa y sale por la misma puerta.

- 7) Por la puerta de la izquierda entra un hombre semidesnudo y se sienta en un banco a comer el pie y sale por la puerta del centro.
- 8) Por la puerta de la izquierda, entra un hombre vestido deportivamente y comienza a hacer ejercicios, se para de cabeza en un banco y hace boxeo de sombra y sale corriendo por la puerta de la derecha.
- 9) Por la puerta de la derecha entra una mujer vestida con gabardina, carga unos paquetes que coloca en el ropero, se dirige a la mesa y saca su cartera. Sale por la puerta del centro.
- 10) Por la puerta de la derecha entra un hombre, se sube sobre un banco y luego sobre la mesa, comienza a cambiar un foco del techo y cae, se levanta y sale lastimado por la puerta de la izquierda.
- 11) Una mujer mayor entra por la puerta izquierda cargando un pan y lo coloca en la mesa, lo corta en rebanadas y sale por la puerta del centro.
- 12) Por la puerta izquierda entra una mujer desnuda, se dirige al ropero, saca un vestido y unas pantaletas y luego se viste. La mujer se sienta se pone medias y zapatos y luego sale por la puerta derecha.
- 13) Por la puerta izquierda entra un hombre cargando un sanitario y un tubo, cruza la habitación y sale por la puerta derecha.
- 14) Por la puerta izquierda entra un hombre, va al ropero y se pone un uniforme, limpia sus zapatos, se abrocha el saco y sale por la puerta de la derecha.
- 15) Por la puerta de la derecha entra un hombre notablemente borracho, cruza la habitación, saca una botella y bebe, sale por la puerta del centro.
- 16) Por la puerta de la derecha entra una pareja madura y gorda, con un bebé en los brazos de ella, él con unas flores y un portafolio. Él pone las flores en la mesa y luego va a la cama donde está la mujer, toman al bebé y salen de la habitación por la puerta de la derecha.
- 17) Por la puerta de la derecha, entra una pareja joven besándose apasionadamente, se detienen un momento. Él le quita las pantaletas a ella y la acuesta sobre la cama, se baja los pantalones y hacen el amor. La pareja se detiene, parece sorprendida, ella se levanta y sale rápidamente por la puerta de la izquierda seguida por él.
- 18) Por la puerta de la derecha entra un hombre con un perro, cruza la habitación y rodea la mesa, luego, justo antes de salir, toma al perro, lo pone en la cama y lo golpea suavemente antes de salir por la misma puerta.
- 19) Por la puerta de la izquierda entra una mujer joven con un niño que apenas camina, cruzan hasta la cama, donde pone al niño, lo acuesta y le cambia el pañal. Cuando termina cruza la habitación y sale por la puerta de la derecha.

- 20) Por la puerta de la izquierda entra un hombre gordo vestido con una bata y una toalla, trae un reloj y una revista. Revisa el reloj y luego se acerca al ropero, camina y se sienta en un banco a leer el periódico, se levanta y sale por la puerta de la izquierda.
- 21) Por la puerta del centro entra una anciana vestida de negro, se dirige al ropero y baja una botella y bebe, luego se dirige a la cama y se acuesta. La pelota entra una vez mas, la anciana se levanta, toma la pelota, mira la habitación y sale cerrando la puerta de la derecha.

A pesar de que aparentemente, ninguna de estas acciones es realmente trascendente más allá de lo que afecta al personaje mismo, pues de hecho, los personajes nunca son conscientes de la presencia de los otros personajes y nunca están juntos en realidad, sí existen un par de situaciones que enlazan parcialmente las diferentes historias: primero, la maleta que fue robada por el hombre de negro regresa al mismo lugar siendo llevada por otro hombre. Y una segunda situación, es cuando la pelota que siempre fue recogida por el niño, finalmente es recogida por la anciana.

Por supuesto, esto sólo acentúa la construcción de una estructura *experimental* en la película, pues lo verdaderamente importante es el proceso de entrada y salida de estos personajes, donde su acción se va uniendo a las de los demás para lograr un elaborado tejido visual, hasta cierto punto caótico, convirtiendo a este pequeño espacio de representación de la realidad en algo irreal.

De esta manera, una película con una construcción aparentemente sencilla se vuelve complicada por el hecho de que lo que ocurre en la pantalla no construye una representación apegada a la realidad, sino totalmente falsa, pues los personajes nunca están juntos, a pesar de que así los vemos en la pantalla. Además, no sólo se trata del espacio visual, sino incluso del espacio que no se ve: el espacio *invisible* es diferente para cada uno de los personajes, mientras que para algunos puede ser la calle, para otros es una habitación contigua. La única visión *real* es la que se da a partir del punto de vista de la cámara, una *cuarta pared* que, por otra parte, tampoco está considerada por los personajes.

La misma sensación de lo que ocurre con la representación del espacio, ocurre con la del tiempo. Por un lado, las acciones de los personajes son efectuadas en un tiempo cercano al real (que es el de cada uno), que inicia en el momento en el que entran a la habitación y termina cuando salen de la misma, sin embargo, la alteración a tal proceso temporal se da en dos sentidos simultáneos. Por un lado, la coincidencia circular del tiempo que se refleja en las situaciones donde los personajes realizan una acción para que la siguiente pueda funcionar y no se rompa dicho círculo, como el de la maleta que es robada y regresada por otro personaje diferente.

El otro proceso que altera la representación es la repetición de todas las acciones, lo que ocurre una y otra vez, exactamente de la misma manera, lo

que convierte a todas estas situaciones en un proceso temporal aparentemente infinito, que se resuelve, más bien de manera reductiva. De esta manera, lo que ocurre es un proceso donde si bien el tiempo de cada acción es lineal, éste está alterado por una frecuencia repetitiva, lo que lo convierte en lineal-repetitivo, que resulta a la vez, en una experimentación directa sobre la representación del tiempo.

Esta experimentación espacio-temporal, afecta y se refleja claramente en la construcción de la película. *Tango*, por su estructura está dentro de la forma musical del minimalismo, ya que en la película se distinguen varias características claves de dicha vanguardia. La más evidente de éstas es la concepción estructural de comenzar la obra (en este caso la película) con una célula narrativa sencilla (la pelota y el niño) para ir paulatinamente aumentando diversos elementos, en este caso, personajes y sus respectivas acciones, haciendo todo más complejo hasta alcanzar un caos visual donde se presentan de manera simultánea 21 líneas narrativas para posteriormente comenzar el proceso inverso para regresar, igualmente de forma paulatina, hasta el mismo punto de inicio, donde el espacio queda nuevamente vacío.

También se pueden agregar otras características de la forma minimalista como por ejemplo, el orden y la disciplina, que se reflejan en la colocación de estos 21 personajes ejecutando 21 acciones diferentes sin que ninguno llegue a estorbarse con el otro.

Otra característica evidente de la estructura minimalista es la ausencia de contenido referencial en la obra, y de un centro de atención definido, pues es evidente, que entre las acciones y los personajes no existe ninguna relación, ni existen antecedentes ni consecuencias de sus acciones. Por lo tanto, todos los personajes y acciones tienen el mismo peso visual durante el desarrollo de la película. Se trata, pues, de personajes cuya función es puramente estructural y mecánica, que sirve, cada una de ellas, como parte de un todo, que a la vez es flexible.

Por último, las 21 narraciones funcionan como líneas melódicas, iniciadas sólo en una pero que juntas crean una armonía, en este caso visual, difícil es de distinguir en conjunto pero sencillas como unidades. En este proceso, están presentes otras características estructurales minimalistas como la redundancia, el *tempo* musical regular y el proceso matemático aditivo.

En cuanto a lo que se refiere al aspecto del uso del lenguaje cinematográfico, tampoco deja de estar influido por el minimalismo. Fundamentalmente por el hecho ya señalado en este trabajo de que no hay existe elemento de análisis de lenguaje “más mínimo” que encuadre fotográfico. En *Tango*, sólo se utiliza un encuadre para toda la película, un *long shot* en posición en picado sobre una habitación vacía⁵⁰. A pesar de que las acciones posteriores convierten a la habitación en un espacio caótico, el encuadre único se mantiene durante toda la película, resaltando este aspecto minimalista.

⁵⁰ No debe pasarse por alto que en arquitectura, decoración y diseño, el concepto de minimalismo se aplica a habitaciones con el mínimo de muebles y decoraciones necesarias.

Además de este encuadre único, es importante reconocer que en la construcción de encuadre, como ocurre con la estética minimalista, existe un gran cuidado en la composición estética, que respeta las reglas tradicionales: la ventana formando un recuadro, las puertas colocadas en los tercios extremos, la cama colocada en el tercio inferior, la perspectiva de las líneas laterales para crear la sensación de profundidad, principalmente.

En cuanto a la utilización del movimiento cinematográfico en *Tango*, está caracterizado por el contraste que se presenta entre los dos tipos propios del cine, por un lado, un movimiento externo inexistente por medio de una cámara fija, con una idea muy cercana a lo minimalista, y por el otro, un movimiento interno, sumamente intenso que provoca toda la construcción de la película.

Otra manera de reafirmar la característica minimalista de la construcción en la película, es la pista sonora, que está constituida por sólo dos elementos sonoros, la música y algunos ruidos incidentales. La música, que ocupa un primer plano y consiste en una pieza musical que se desarrolla ininterrumpidamente de principio a fin, que, es importante mencionarlo, más que un *tango* de estilo argentino, es una pieza al estilo del *Bolero* de Ravel, es decir, una pieza de figura melódica muy sencilla y ritmo repetitivo, constante y creciente, es decir, justo como una obra minimalista.

Los sonidos incidentales utilizados en la banda sonora corresponden a algunos ruidos provocados por los personajes y sus acciones. Por otra parte, es imposible distinguir las fuentes de estos sonidos entre las acciones de los personajes, por lo que éstos realmente no logran tener una participación destacada. Se trata, como en *Nova Siaska*, de evitar una masa sonora sin forma definida, dando prioridad al concepto visual.

Por último, en cuanto al montaje, en *Tango* Rybczynsky no utiliza una forma tradicional de montaje, sino más bien una forma particular de *puesta en escena*, que más que puesta en escena podría definirse como puesta en cuadro, ya que está elaborada no en el *set* cinematográfico sino directamente en el cuadro de la imagen, con varias imágenes impresas sobre un solo cuadro por medio de procesos fotográficos, ya que, como se ha dicho, los personajes en realidad nunca estuvieron juntos en la habitación.

Powaqqatsi.

E.E.U.U. 1988

Dirección: Godfrey Reggio

Producción: F.F. Coppola y George Lucas

Duración: 99 minutos

Formato: 35mm color.

Powaqqatsi es la segunda entrega de la llamada trilogía "qatsi", un grupo de películas concebidas por el director/fotógrafo Godfrey Reggio sobre una situación apocalíptica a la que el mundo ha llegado. *Powaqqatsi* pone especial énfasis a la gran diferencia que existe entre el primer y el tercer mundo, resultado del "progreso de la humanidad".

La película tiene relevancias particulares en cuanto a su reconocimiento como cine experimental, y destaca por ser una película que rompe la idea equivocada de que las películas del género son siempre de bajo presupuesto. *Powaqqatsi* es una costosa producción que, además, involucra a importantes nombres de la industria del cine estadounidense. Finalmente, cabe destacar que ésta, como las otras dos que componen la *Trilogía qatsi* (*Koyanisqatsi* [1983] y *Naqoyqatsi* [2002]) fueron exhibidas en salas comerciales de cine, aunque con escaso éxito económico.

Por otro lado, se trata de una de las primeras fusiones de dos áreas artísticas, el cine y la música para la creación de una obra. Se trata de una película cuyo resultado está reconocido en una división equilibrada entre lo visual y lo sonoro, transformando la idea original de los inicios del cine experimental de intentar ser una música visual, donde lo visual sustituía a lo sonoro.

Descripción del film:

La película muestra una gran cantidad de imágenes con poca relación de unas con otras. Son imágenes que revelan un preciosismo visual, inclusive tratándose de representaciones de pobreza o desolación. En la película están mezcladas imágenes de trabajadores, de mineros, de animales, de incendios, de niños jugando, de pescadores, de paisajes, entre muchas otras de todo tipo, utilizando la mayor parte del tiempo un efecto de cámara lenta que ayuda a la contemplación de cada una de las escenas. No existe referencia alguna ni visual ni sonora a determinada temática, personajes o lugares, se trata sólo de imágenes de indigencia que transmiten aislamiento, tristeza y destrucción.



Powaqqatsi (fotograma)

Análisis:

Las imágenes que se presentan en *Powaqqatsi* son en su totalidad de tipo representativo ya que muestran diferentes aspectos de la realidad. Dichas imágenes son tanto espontáneas, como preparadas, éstas últimas mediante puestas en escena, siempre proyectadas en el marco de una estética visual impecable. Como imágenes representativas, el único elemento que altera su fidelidad con la realidad es el evidente uso del efecto de cámara lenta, utilizado fundamentalmente para enaltecer el factor estético y que predomina prácticamente lo largo de todo el film. De hecho, se trata de una representación de la realidad muy cercana a un estilo documental, aunque al mismo tiempo con un alto grado de preciosismo de la imagen a pesar de lo crudo de la misma. De esta manera se mezclan escenarios naturales, pueblos, ciudades, que presentan un amplio panorama temático donde la relación entre las situaciones y espacio en realidad nunca queda del todo clara. Cabe señalar que aunque se trata de espacios con características que pueden ser fácilmente reconocibles, como el vestuario de los personajes, animales típicos, paisajes, la ubicación geográfica exacta de todos estos elementos, la intención no es evidente del todo. De esta manera, la representación, por lo que se refiere a la cuestión espacial nunca queda definida, pues la sucesión de imágenes salta sin explicación de un lugar a otro y sin intentar construir alguna referencia entre todos ellos.

Exactamente la misma situación se presenta en cuanto a la representación temporal, lo que se complica todavía más debido al uso de la cámara lenta, elemento que altera la fidelidad de lo que se está viendo, así, todas las acciones que ejecutan los personajes y objetos en movimiento están estilizados por este recurso visual.

Pero, más importante, es que en la película no existe una linealidad ni una lógica temporales, se trata más bien del manejo un tiempo indefinido, dado que existe una combinación aleatoria de diferentes escenas y aunque algunas veces en la película se detecta un regreso a un punto ya visto, ese regreso no necesariamente muestra alguna lógica temporal. Por lo que a pesar de ser una película que utiliza las imágenes figurativas, en ningún momento existe una construcción fiel de la representación espacio temporal.

La estructura de la película, está sólidamente construida con base en los principios minimalistas. En primer lugar, ésta está dividida en 12 partes, que más que secuencias cinematográficas, pueden ser consideradas como movimientos musicales, a manera de *suite*, es decir, donde algunos de éstos son lentos, otros rápidos o combinados. Todos ellos, de manera individual presentan su propia estructura minimalista. Por un lado, es evidente que la música (así como la definición de la imagen) presenta un lenguaje tonal, rítmico y preciso, donde las combinaciones sonoras muestran un uso combinado de instrumentación tradicional con orquestal para dar una sensación globalizadora del lenguaje musical. Y por otro lado, todas las partes tienen una construcción semejante, tanto en duración como en contenido, es decir con un inicio lento y austero en sonidos, pero que va creciendo hasta un punto climático donde en la mayoría de las veces concluye. Sin embargo, en la construcción de la

película, como en toda obra minimalista se conserva el proceso que muestra el retorno al inicio, volviendo prácticamente a las mismas imágenes ya vistas.

De esta manera, están presentes los principales elementos estructurales del minimalismo como el uso de lo redundante, tanto a nivel visual como a nivel estructural. El concepto de la repetición se manifiesta, por ejemplo, en la insistencia a mostrar ciertas temáticas, como por ejemplo, los bailes tradicionales, encontrados en diversos contextos. El efecto se amplifica cuando la misma temática aparece en varias de las doce secciones de la película.

La película también muestra una relación con la vanguardia minimalista por la riqueza visual en la que se destaca el contraste, donde, por un lado, las imágenes, que de manera individual muestran una gran simplicidad pero, por otro, el conjunto muestra una estructura mucho más compleja debido a la suma de las mismas.

Se trata, finalmente, de una sólida estructura que presenta, a partir de sus imágenes basadas en una representación de la realidad, una cierta presencia de elementos narrativos, ya que cada una de las imágenes es susceptible de ser descrita narrativamente, aunque todas estas narraciones, sin embargo, son breves y sin conexión entre ellas. Podría decirse que se trata de una narración fragmentada, donde aunque las escenas pueden describirse individualmente, en conjunto, es imposible construir una forma lógica y continua.

Existe entonces una narración fragmentada donde destaca un interés por revelar una temática que muestra varias formas de pobreza en diferentes lugares, sin embargo, fuera de esa austera descripción visual, es imposible ir más allá pues no existe una conexión ni entre las secciones de la estructura ni entre las imágenes mismas. Como ejemplo a lo anterior, algunas escenas iniciales de la primera sección son:

- 1) Mujer y niño cargando leña.
- 2) Hombre cargando recipientes.
- 3) Hombre pescando a la orilla del mar.
- 4) Un árbol floreado.
- 5) Una cascada.

A estas imágenes siguen muchas otras que, como se mencionó, pueden ser descritas individualmente, pero en conjunto, no muestran una forma narrativa, sino más bien de tipo estético que une armónicamente lo visual con lo musical, que más que nada expresa sensaciones estéticas, a pesar de la dureza de su temática.

El lenguaje cinematográfico en *Powaqqatsi* también está apegado al estilo marcado por la vanguardia del minimalismo. Por ejemplo, debe destacarse el cuidadoso trabajo con el encuadre cinematográfico, ya que la película, se presenta como un amplio muestrario de fotografías en movimiento⁵¹ donde se

⁵¹ Este concepto, debe recordarse, es uno de las más populares y reconocidas definiciones del cine.

aplican las principales reglas de la estética visual para presentar esas bellas imágenes, incluso en las de temática más fuerte.

En los encuadres están empleados todos los tamaños de planos, aunque por la estética paisajista del film, predominan los abiertos, así como todas las posiciones de cámara, presentando un afanoso cuidado sobre la composición, que resalta el sentido de la estética tradicional. Al mismo tiempo, se hace uso de todos los recursos que puedan resaltar tal estilo, como por ejemplo, la utilización de un formato de película alargados, como el 35mm, para aprovechar el tamaño del cuadro y en consecuencia sus posibilidades en la pantalla de proyección⁵²

A lo largo del film, se pueden detectar reglas de composición tradicional como la ley de tercios, la perspectiva y equilibrio de masas, todas ellas empleadas en la búsqueda de una imagen bella y perfecta que atrape visualmente al espectador por el logrado equilibrio fotográfico de todos los componentes del encuadre.

Con estos antecedentes, el uso, aplicación y manejo de la luz, está íntimamente unido a esa composición, ya que igualmente se muestra perfectamente cuidado. La iluminación, predominantemente, es de tipo natural, donde lo más importante es la hora de filmación (por el color de la luz), el tono, y el ambiente.

Sin duda, se trata de un trabajo visual determinado por el ojo de un director con una fuerte tendencia hacia la estética fotográfica, donde cabe destacar que fuera del ya mencionado uso de la cámara lenta, no se utiliza ningún otro efecto visual externo o de posproducción, dando como resultado una gran pureza en la calidad de la imagen.

Buscando un mismo efecto de contemplación, la película tiene muy poco movimiento cinematográfico, tanto externo como interno. En cuanto al primero, la cámara en la película se mueve muy poco y cuando se mueve, sólo es para hacerlo de manera descriptiva de los paisajes, los personajes y los objetos, utilizando *pannings* o *tilts* muy suaves y casi imperceptibles. Casi todo el tiempo se trata de imágenes en planos fijos, que disminuyen al mínimo cualquier sensación de movimiento. Algo semejante ocurre en el caso del movimiento interno, pues la imagen da preferencia a personajes y objetos estáticos, y cuando no es así, el movimiento de los personajes es, como ya se dijo, en cámara lenta, suavizándolo notablemente.

En conclusión a este punto, puede decirse que se trata de una aplicación evidente del término minimalismo llevado a un aspecto cinematográfico, donde la temática principal, es presentada a través del componente básico del cine experimental, el encuadre.

⁵² Vale la pena recordar que *Powaqqatsi*, junto con *Koyanisqatsi* y *Naikoqatsi* forman una trilogía de películas pueden ser consideradas las primeras películas experimentales que fueron mostradas en salas comerciales, gracias, sobre todo, al apoyo en la producción de famosos productoras comerciales.

Sobre la banda sonora, dado el carácter predominantemente musical que presenta la película, es importante señalar el papel fundamental que la música juega a lo largo de todo film, ya que establece de manera sonora las mismas secciones en las que está dividida la película conceptualmente. Sin duda, la música es el elemento de lenguaje sonoro más unido al concepto visual. No se trata, sin embargo, de una relación de imagen y acompañamiento, sino de procesos bastante independientes, sin dejar de mostrar una poderosa combinación audiovisual.

Vale la pena mencionar que en medio de este dominio sonoro por parte de la música, existe un momento, solo uno, en que ésta cede su lugar a un sonido incidental que es sincrónico con la imagen de una cascada de agua, logrando acentuar la importancia de lo natural y creando con ese momento un interesante contraste sonoro. De esta manera el sonido de la naturaleza es el único que puede sustituir al sonido de la música, aunque sólo sea momentáneamente.

La comunión perfecta entre imagen y sonido está establecida en la construcción del montaje, aunque como generalmente ocurre en el minimalismo, también es utilizado de manera contrastante. Puede percibirse una puesta en escena sumamente sencilla, pues la mayor parte del film transcurre con imágenes casi documentales, donde la cámara pasa inadvertida, y cuando no es así, los personajes, más que actuar, posan para ella, casi inertes.

A partir de esta sencilla puesta en escena, se desarrolla una construcción bastante tradicional del montaje, de unión sencilla de escenas, pero que juega un papel fundamental, puesto que es la encargada de lograr una sincronía, variaciones rítmicas y un contraste entre lo visual y lo sonoro. Todos estos aspectos de base musical, inciden directamente en el resultado final de la película. De esta manera, el montaje construye las 12 diferentes secciones en que está dividida la película: la, 3, 6,7, 9 y 10, que son largas y contemplativas y que contrastan con las secciones 1, 2, 4, 5, 8, 11 y 12, donde el montaje las acelera por medio de cortes que reducen el tiempo de cada escena pero que corresponde más al *tempo* marcado por la película. Todo ello acentuado por la intervención de la pista musical, que sin ser sincrónica, ni servir de acompañamiento, sí establece el ritmo general que refuerza la idea de la construcción minimalista de la película.

Es importante señalar que este uso del montaje incluye transiciones entre las diferentes secciones que componen la película, pues para ello se utilizan tanto los cortes directos como las llamadas transiciones suaves, como efectos de disolvencia o de *fades*, tal y como ocurre con la pista sonora musical, lo que podría relacionarse con un tipo de ensamblaje flexible que predomina en la construcción minimalista.

Three Tales

E.E.U.U. 2003

Video: Beryl Korot

Música: Steve Reich

Formato: cine en 16mm y video digital.

Beryl Korot, videasta y Steve Reich, músico, además de ser esposos, habían trabajado juntos en la puesta en escena de *The Cave* (1993), una ópera acerca de la historia de los judíos. Con *Three Tales* ellos querían trabajar acerca de una temática que involucrara al siglo XX y el desarrollo de la tecnología a lo largo del mismo. Así surgieron las tres partes que comprende la película: el inicio, representado por el dirigible *Hindenburg*, la parte media, representada por las pruebas nucleares en *Bikini* y, la parte final, con los experimentos de clonación con la oveja *Dolly*.

Steve Reich es uno de los compositores minimalistas que más se involucró con la tecnología desde sus inicios, pues entre sus primeros "instrumentos" estaba la grabadora de carrete donde manipulaba la cinta para lograr repeticiones de frases o palabras con un sentido musical, experimento que repitió, incluyendo a la imagen en esta película que mezcla film tradicional y video digital.

Descripción del film.

Three Tales es una película que está dividida en tres secciones: *Hindenburg*, *Bikini* y *Dolly*, que a su vez, cada una, está dividida en secciones más pequeñas. Cada sección toca un tema en particular, *Hindenburg* es sobre la explosión e incendio del dirigible alemán del mismo nombre en los años 20; *Bikini* es sobre las pruebas nucleares norteamericanas en los años 40 en ese atolón; y *Dolly*, es sobre la clonación de una oveja apenas a finales del siglo pasado.

La película muestra imágenes originales de cada suceso (aunque procesadas electrónicamente) aunadas a entrevistas de especialistas, así como recortes de periódico y letreros que refuerzan las ideas o las declaraciones de los entrevistados sobre cada uno de los temas.



Three Tales (fotograma)

Análisis

Como lo marca la tendencia de la vanguardia minimalista en los últimos años, se trata de una imagen figurativa, representativa, que muestra una mezcla de material de archivo filmico con material original, expresamente realizado para la película, asimismo, se combinan imágenes fijas y en movimiento. Es interesante destacar el tratamiento de todas estas imágenes por medio de recursos tecnológicos y computarizados como multiimagen, las pantallas divididas, etc., que toman la imagen representativa como base para posteriormente estilizarla mediante diversas técnicas como los virados del negativo, duplicarla a manera de espejo, multiplicarla en innumerables veces, etc. Es, por lo tanto, una imagen representativa con variaciones de tipo plástico.

Debido al tratamiento tan especial de la imagen, el espacio cinematográfico se convierte en un elemento interesante que por principio se trata de un espacio representativo que a lo largo de toda la película se va mostrando de diferentes maneras, es decir, en ocasiones está perfectamente definido, como ocurre en el material de archivo, donde existe, incluso, alguna referencia geográfica, pero en otras ocasiones, estos espacios se alteran o desaparecen y consecuentemente, descontextualizan a los personajes. Eso ocurre tanto con los personajes que se encuentran en el material de *stock* como con las personas entrevistadas especialmente para la película, quienes la mayoría de las veces están superpuestas en un fondo inestable e irreconocible, por lo tanto, su espacio de representación, desaparece.

La representación del tiempo, al igual que la del espacio, también sufre modificaciones, ya que en apariencia se trata de un tiempo lineal, pero éste se altera debido a los cortes y repeticiones que impiden que avance de manera

natural, lo que lo vuelve impreciso. En consecuencia la representación deja de estar cercana a la realidad, o por lo menos la cuestiona.

A pesar de que la película deja ver el interés que tienen los realizadores por los temas de las secciones, los cuales son hechos históricos que marcan un momento crucial tanto histórico como tecnológico: la tragedia del *Hindenburg*, las pruebas atómicas en *Bikini* y la clonación de *Dolly*, también son temas que despiertan una profunda preocupación histórico-social, sin embargo, tanto Korot como Reich no muestran la intención de desarrollarlos de una manera que permita una clara interpretación de los mismos. Por lo mismo, la película, no puede considerarse narrativa, más bien las temáticas construyen una complicada narración que en lugar de ser lineal, juega con la repetición y la utilización de la palabra como célula musical, ambos, principales recursos creativos.

En este sentido, la película presenta elementos de la estructura musical minimalista: la división por secciones (las tres muy parecidas), lo que demuestra independencia de cada una, la utilización de principios creativos básicos, tanto rítmicos como melódicos, el uso de las repeticiones, tanto en las frases musicales, como en las frases habladas y, por supuesto, la relación de la parte sonora con la imagen, un proceso que inicia de manera sencilla para transformarse paulatinamente en una estructura sumamente compleja de bloques unidos de manera flexible entre sí.

En este contexto, destaca la característica de la repetición, que es llevada al extremo al utilizarla en la voz humana, no en la forma tradicional cantada, sino hablada⁵³. El proceso, además, involucra de la misma manera a la imagen, que se repite al igual que la voz, recurso que es utilizado exactamente igual en diferentes partes de la película. Esta repetición que predomina en *Three Tales*, es constante en todas las secciones y tiene la intención de recordar una frase o una acción. De esta manera, lo que queda es una narración fragmentada basada en una complicada construcción musical.

Cabe insistir en que las tres secciones tienen un sentido rítmico basado en la repetición, de la música y los diálogos. Todos están fragmentados y repetidos para crear un efecto sonoro que acentúa alguna frase que si no es musical, se transforma por medio de la música. El acento o la reiteración son estéticos, no informativos, y mucho menos, narrativos. Sobre ello, vale la pena mencionar que la película, requiere no sólo de atención, sino de mucha información previa por parte del espectador, pues sin ella, es prácticamente imposible captar algún tipo de mensaje, dado que el film muestra parcialmente toda la información de los temas abordados.

Por ejemplo, la sección *Hindenburg* está subdividida en tres partes, la primera muestra imágenes de archivo de la explosión del dirigible, mezcladas con encabezados de periódicos de la época que informan del número de muertos, heridos y desaparecidos. Una segunda, donde tres hombres ejecutan diversas

⁵³ Es fundamental mencionar que este tipo de trabajo Steve Reich ya lo había realizado previamente en piezas únicamente sonoras como *It's gonna rain* (1965) y *Come out* (1966), manipulando una grabadora de sonido.

actividades manuales como martillar o armar una estructura; finalmente, la tercera es semejante a la primera con algunas variaciones como mostrar al dirigible totalmente destruido. En esta estructura es difícil distinguir la relación de la segunda parte con las otras dos.

En el mismo sentido, se podría añadir que los personajes entrevistados, a pesar de demostrar conocimientos sobre los diferentes temas, poca información aportan a las diferentes secciones. Principalmente porque sus declaraciones son alteradas paulatinamente a través de la manipulación que les hace repetir sílabas, frases, palabras. Más aún, su importancia se ve disminuida cuando también su imagen es alterada, pasando de ser personajes informantes a objetos de estética visual.

El lenguaje cinematográfico utilizado en *Three Tales* es un lenguaje elaborado y complicado que utiliza toda una gama de posibilidades. En este sentido, hablar o definir, por ejemplo, el tipo de encuadre usado en la película, constituye un reto a las definiciones tradicionales por dos razones, en primer lugar, porque gran parte del material utilizado es de archivo, en consecuencia, éstos no fueron planeados por el realizador, aunque dichas imágenes sí están “reencuadradas” para mejorar su estética..

El segundo problema para analizar se presenta en los encuadres realizados específicamente para el film, pues aunque se trata de encuadres muy funcionales de tipo periodístico que presentan planos medios en posición normal, a medida que la película avanza y el proceso de construcción minimalista se va haciendo más complejo, éstos van perdiendo su contexto original y se ven involucrados en un proceso de saturación de la imagen, ya sea por la multiplicación de la misma o por el uso de otros recursos como los gráficos y las pantallas divididas.

Como puede verse, por principio, no es en los encuadres donde se encuentran los principales elementos de experimentación, sino en la diversidad de los materiales utilizados, que además de tener orígenes diferentes, incorpora también al film una mezcla de película de cine con video digital. El uso de todas estas combinaciones da como resultado una interesante textura visual a la obra, que puede ser definida como película o como video.

Esta manipulación del material de soporte es precisamente lo que permite un mayor control de la imagen, pero que a la vez afecta sensiblemente a la composición, que, por supuesto, queda lejos de respetar las reglas tradicionales, pues la mayor parte del tiempo la pantalla no sostiene una sola imagen, sino que ésta se multiplica de diversas formas, creando una estética visual más apegada a los principios minimalistas donde no existe un centro de atención definido. Entre las alteraciones destaca la división de la pantalla en seis partes, donde el equilibrio se da en la mezcla de imágenes repetidas alternadamente de tres en tres:

Imagen	Negro	Imagen
Negro	Imagen	Negro

La saturación visual alcanza niveles extremos cuando se perciben recursos visuales poco utilizados comúnmente como son los gráficos, presentados en forma de portadas de periódicos, series numéricas o incluso, pantallas reducidas que simulan un negativo de film. Precisamente los gráficos en *Three Tales* tienen un papel fundamental, al convertirse en textos móviles, que aparecen y desaparecen rítmicamente, siendo un reflejo visual de la música.

A pesar de esta saturación visual, hay que hacer notar que en todo momento existe un equilibrio visual entre los elementos que componen la imagen, lo que al final rescata lo que es usual en el minimalismo, el principio de una composición equilibrada.

El tratamiento del movimiento en *Three Tales* es igual o más complejo que el de la imagen. Éste elemento de lenguaje cinematográfico no podía escapar a las intensas combinaciones estilísticas que existen en la película, ya que hay un fuerte contraste entre lo que es el movimiento interno y externo. Si bien, como en toda estructura minimalista, siempre existe un punto de origen que muestra el elemento mínimo de construcción, en este caso se aplica al movimiento interno que se desenvuelve de una forma apenas perceptible, pero que mediante la combinación de las diferentes pantallas, crece hasta un nivel máximo de complejidad. Por ejemplo, mientras unos textos se mueven hacia la derecha, otras imágenes avanzan en sentido contrario. A esta diversidad de movimientos, debe agregarse el uso de las pantallas múltiples, donde cada una tiene su propio desarrollo, tanto interno como externo. Sin embargo, debe notarse, que de acuerdo a la estructura minimalista, por más complicada que llegue a ser su construcción estructural, la tendencia la lleva a regresar a su punto de origen, generalmente estático. Por el contrario, y como es lo común en el minimalismo, el movimiento externo, es casi inexistente, la cámara, la mayor parte del tiempo, permanece fija.

La complejidad visual no podría entenderse sin que exista un nivel equivalente por parte del complemento sonoro. Éste representa una parte fundamental en la construcción general de la película, porque imagen y música están íntimamente ligadas y dicha unión supera claramente al de un simple acompañamiento musical. Se trata más bien de una fusión de ambos lenguajes donde se compenetran de una manera totalmente funcional. Baste recordar, como ejemplo, la construcción musical a partir de las frases y palabras de los personajes entrevistados. Aquí la imagen construye la música.

En *Three Tales* están presentes todos los elementos sonoros (música, diálogos y ruidos), y sus características principales, como sincronía, asincronía. La presencia de estos elementos es evidente dentro y fuera de cuadro, y aunque de todos ellos la música ocupa el lugar más importante, los demás no dejan de

tener una importancia estructural fundamental. Lo visual y lo sonoro comparten varios planos, los cuales se alternan dependiendo de las circunstancias y creando pasajes armónicos, asincrónicos, de acentuación o de contraste.

Dentro de esta complejidad audiovisual, es ineludible que el montaje ocupe una posición fundamental en la construcción de la película. Dadas las particularidades, como la diversidad de los materiales aprovechados, el montaje, está lejos de tener un tratamiento tradicional. Éste utiliza, por un lado, técnicas alternativas como las pantallas divididas, la sobre impresión, el uso de textos, las repeticiones y las reiteraciones audiovisuales. Y por otro, la creación de una banda sonora capaz de poseer una estructura individual e independiente, pero que al mismo tiempo funciona de manera excepcional en la construcción colectiva de esta compleja obra “cine-videográfica”.

Por estas razones, el montaje en *Three Tales*, más que un proceso lineal es una construcción con varias alternativas de desarrollo temporal, tanto paralelo como de retroceso y repetición. Dicha construcción está lograda sólo partir de una manipulación del material, utilizando además tecnologías que permiten nuevas formas de trabajar el montaje.

Si *Three Tales* aparenta ser muy distinta de las otras películas minimalistas⁵⁴ que aquí se han revisado, es importante mencionar que ello se debe, quizás, a que incorpora elementos tecnológicos diferentes. Sin embargo, cuando se comparan a fondo las estructuras estéticas que conforman al film, es posible encontrar características comunes de la vanguardia en todas ellas. Por lo tanto, es fundamental destacar el principio minimalista que afirma que las artes dejan de ser puras e individuales cuando invaden otros terrenos que las acercan a otras manifestaciones artísticas. No hay un mejor ejemplo para ser aplicado a este principio que esta cinta y cabe señalar que, por lo menos en este caso, la obra va más allá del cine al invadir otros campos como el del video. Se trata pues, de un film multiforme con diversas posibilidades visuales que transcurren de manera simultánea.

Sin duda, el uso de tales recursos muestra al artista minimalista no sólo como multidisciplinario sino colaborativo al abordar otros terrenos alejados del propio. El músico ya no trabaja sólo con instrumentos musicales “tradicionales” sino que utiliza todo tipo de sonidos. El cineasta a su vez se da la oportunidad de conocer nuevos formatos para tener a su disposición todos los recursos visuales que el medio posee. Con este ejemplo se observa que el ejecutante del minimalismo es un especialista, y *Three Tales* representa, en muchos sentidos, la evolución formal de la vanguardia minimalista.

8.4. Las vanguardias del cine experimental.

Al final de este análisis, es evidente que lo que se obtiene son diversas estructuras de cine experimental, pues varios de sus elementos se presentan

⁵⁴ Es importante destacar que se trata de una película mucho más contemporánea que las otras películas analizadas, realizada en el año 2002, mientras que la más próxima anterior es *Powaqqatsi*, de 1988.

de manera distintata. Dichas propuestas, evidentemente se proyectan y encajan en las vanguardias que quedan constituidas con sus características propias y particulares, pero al mismo tiempo con diferencias estilísticas en relación a otras estructuras.

En el caso particular de este trabajo, en el análisis se abordaron tres vanguardias que han configurado sus estructuras y que consideran los principales aspectos de construcción a través de los lenguajes pictórico, musical y cinematográfico. Dado que las coincidencias y diferencias no sólo abarcan lo estructural, también se deben mencionar algunas técnicas de producción particulares de dichas vanguardias. Asimismo, cabe mencionar que a pesar de existían algunos antecedentes con respecto a la relación entre las películas analizadas y algunas tendencias del arte, la clasificación aquí propuesta es resultado de toda una investigación seguida durante la elaboración del presente trabajo y es necesario destacar que las películas analizadas nunca habían sido agrupadas anteriormente bajo ninguno de los rubros o designaciones que a continuación se explican.

No está por demás aclarar que algunas ideas que se plantean en los siguientes apartados ya fueron mencionadas a lo largo de esta tesis. No obstante, es en este momento en el que se reflejará de manera más clara la relación entre las vanguardias artísticas y el cine, según la propuesta de análisis planteada para este trabajo.

8.4.1. Cine experimental del expresionismo abstracto.

La imagen presentada por el cine del expresionismo abstracto es (valga la redundancia) abstracta, predominando la forma libre. En consecuencia, el encuadre fotográfico tradicional es en la mayoría de los casos, sustituido por diversas técnicas más apegadas al lenguaje pictórico que incluso llegan al punto de que para lograr la imagen no se utiliza una cámara cinematográfica, sino que se pinta o raya directamente sobre la película negativa ya revelada. Otra opción es colocar objetos entre dos films transparentes. Estas técnicas de creación llevan a hablar de la composición en un sentido no tradicional, sino más bien de una composición plástica donde predominan factores como el contraste de color y la proyección de diferentes texturas logradas a través de los diversos materiales utilizados.

Pero lo más importante es que como consecuencia de la no utilización de una cámara de cine, el encuadre existe sólo hasta que la película es mostrada y se obtiene la forma rectangular en la proyección, por ese motivo, es necesaria una idea diferente del concepto de encuadre, que se traduce en lo que ha decidido llamar el *encuadre de proyección*.

Por supuesto, lo anterior no quiere decir que no sea posible obtener una imagen abstracta por métodos fotográficos tradicionales, lo que se logra con grandes acercamientos o rápidos movimientos de cámara, incluso, hay casos en donde se han combinado todas estas formas y que logran asimilar

completamente los procesos más característicos del expresionismo abstracto pictórico.

Por las mismas razones, en esta vanguardia, el proceso de realización es fundamental, tanto, que llega a ser considerado más importante que la obra misma. Por lo tanto, una técnica creativa que destaca es la improvisación que se revela en una gran variedad de procesos de creación de la imagen, incluso se aplican técnicas pictóricas como el *dripping* o el *brushing*, pero además se encuentran otros procesos equivalentes cinematográficos como el ya mencionado rayado del negativo, o la animación cuadro por cuadro. En estos procesos no existe nada medido ni calculado, toda forma y color va surgiendo espontáneamente, y así debe verse en la película.

Este tipo de cine adopta el nombre de expresionismo abstracto precisamente, porque al igual que en la pintura no hay un contenido referencial a objetos o personajes. En consecuencia, la estructura cinematográfica del expresionismo abstracto es totalmente libre, ya sea imagen, forma musical y, por supuesto, lenguaje cinematográfico. De esta manera, no puede concebirse una sola regla en el expresionismo abstracto que pueda unificar un criterio y pueda considerarse como constante en toda la vanguardia. Las películas difieren radicalmente una de otra, y puede decirse también que son obras, como toda obra de arte, irrepetibles.

En este contexto la estructura de las películas asociadas al expresionismo abstracto, puede ser identificada con el mismo término utilizado para la música que reconoce al movimiento, *aleatorio* como propio de esta vanguardia, el cual quiere decir que todo es dejado al azar, las formas, el ritmo, y por supuesto, la lógica narrativa, pues no existe ninguna base sólida para la construcción de una propuesta creativa de este tipo. Al respecto, vale la pena mencionar que el cine experimental del expresionismo abstracto es, con toda probabilidad, el más cercano a la idea original de los primeros creadores del género, que era lograr una *música visual*.

Esta libertad creativa puede servir, para algunos, para formular la pregunta si este tipo de cine es en realidad cine. No obstante, esta duda puede quedar totalmente aclarada, pues a pesar de que en algunas películas representativas del género no existe una cámara involucrada (por lo tanto un encuadre tradicional) y en otros no hay personajes u otros elementos de representación, por otra parte, sí existen la mayoría de los elementos del dispositivo cinematográfico tradicional, como son la utilización de material fílmico, procesos fotomecánicos, movimiento cinematográfico y proyección final del resultado.

Asimismo, elementos fundamentales del lenguaje cinematográfico, como el movimiento hacen aportaciones cinemáticas clave, pues éste es, incluso retomando a Metz, lo que le da u característica primordial al cine, en relación a otras formas de arte. Así, las figuras abstractas “cobran vida”, aparecen y desaparecen comprobando que en esta vanguardia, se destaca más el proceso que el resultado que provoke.

Finalmente, no debe perderse de vista la contextualización del cine del expresionismo y, por lo mismo, debe entenderse que en otras formas de arte existen procesos semejantes, además de los mencionados. Por ejemplo, en la música aleatoria, se permite la utilización de instrumentos no tradicionales, el principio creativo es el rompimiento, y por lo tanto, desaparecen patrones establecidos como el *tempo*, el compás y la armonía, incluso, como ya se mencionó anteriormente, el silencio pasa a ocupar un lugar fundamental como “forma sonora”. A pesar de todos estos rompimientos, el resultado sigue siendo música.

8.4.2. Cine experimental del *pop art*

El cine representativo del *pop art* muestra, de acuerdo a sus postulados creativos una imagen figurativa, ciento por ciento representativa, pues la realidad es precisamente su principal materia de trabajo. Esta realidad, sin embargo, es la más común y hasta banal e intrascendente. Todas estas características comienzan a destacar más de la cuenta cuando la imagen, por sí sola, empieza a dominar cualquier otro rasgo trascendente de una película, hasta llegar a un proceso de construcción cinematográfica complicado.

En general, como ocurre en toda vanguardia, en el *pop art* predomina un espíritu de rechazo a formas anteriores, por lo tanto, esta vanguardia estaba preocupada por ir en contra de los preceptos establecidos por la abstracción y reflejar una imagen real, en un espacio y en un tiempo reales también. A la luz de estas consideraciones se puede establecer que una película representativa del arte *pop* muestra personajes verdaderos, en sus lugares originales, sin ningún tipo de maquillaje o escenografía especial y sobre todo, un transcurrir del tiempo lo más verídico posible.

La estructura del cine del *pop art* muestra una tendencia hacia el flujo natural de las cosas, en este sentido, puede considerarse que utiliza elementos narrativos para describir acciones, muchas veces estáticas, de los personajes. Si bien son estáticas, también de alguna manera son narrativas, pues es narrativo señalar que “un hombre duerme”, o bien que “un hombre fuma”. Se trata de narraciones cortas, fragmentadas, que transcurren dentro de una estructura que fluye integrándose a un tiempo y espacios reales, donde difícilmente se puede determinar el comienzo y el final de las situaciones que se muestran.

La estructura está determinada por el transcurrir natural de las acciones, la duración es indeterminada y el fluir del tiempo es el que rige todo el proceso, aunque generalmente este fluir se acerca a lo estático. En este sentido, esta estructura también está muy cercana a la de la música aleatoria, donde se conciben obras de duración indeterminada y con mínimas modificaciones en su desarrollo.

Ante esta situación, es irremediable que el lenguaje cinematográfico se vea afectado sensiblemente en todos y cada uno de sus elementos estructurales. En su rechazo a la formas establecidas, tal y como lo hace con la narración, el

cine del *pop art* rechaza prácticamente todos los elementos de construcción cinematográfica.

En cuanto al lenguaje cinematográfico, se puede comenzar por el encuadre, donde si bien sigue siendo un elemento fundamental de la creación cinematográfica, prevalece la idea de rechazo, en este caso sobre su uso correcto, estéticamente hablando. Los encuadres del cine del *pop art* son descuidados, frágiles, incorrectos, movidos, cortados. Es decir, no existe una preocupación real por encuadrar correctamente la cámara o por colocarla con una intención estética en un determinado punto. Por lo mismo, aunque existe un encuadre fotográfico, al está mal construido, es imposible aplicar reglas de composición, teniendo, como resultado una imagen descuidada y sin estética visual.

Lo mismo ocurre con otros elementos de lenguaje cinematográfico, como el movimiento. Tampoco se observa una preocupación real de mover la cámara con una intención cuidadosa y descriptiva. Como hay poco que decir y describir, el movimiento de la cámara se reduce al mínimo, pues constituye un esfuerzo innecesario, o por el contrario, si se llega a mover, es de forma abrupta y descuidada, como si no importara la confusión que esto provoca en el espectador. Pareciera que la regla es romper la regla de lo que está planteado tradicionalmente.

El sonido utilizado en una película del *pop art* no podría seguir otro patrón diferente a la contradicción. La producción cinematográfica, como la vanguardia en general, se desarrolla ya muy avanzado el uso del sonido en el cine, no obstante, el "sonido" que predomina en estas películas es el silencio. La ausencia de sonido es más una actitud que una limitación técnica o económica. El silencio es la negación del sonido y es lo que los cineastas quieren mostrar. Los personajes en las películas del *pop* mueven sus labios, incluso tienen diálogos entre sí, pero sus palabras no se escuchan, y lo mismo ocurre con el resto de los sonidos.

Cuando llega a estar presente el sonido en una película del *pop art* (lo que ocurre pocas veces) es principalmente musical, sin embargo, también en este rubro existe contradicción a formas antecedentes. La mayor parte de las veces no se trata de música fácilmente identificable, sino que es música que no corresponde a lineamientos tradicionales tonales de melodía, armonía o ritmo. Más bien se trata de interpretaciones muy libres e imprecisas realizadas por medio de instrumentos no tradicionales y ritmos asincrónicos y fuera de tiempo, tanto, que en realidad no importa qué o quién la haga, ni cómo se escuche, ya que ésta generalmente se percibe en un plano secundario.

La banda sonora de las películas de la vanguardia del *pop art*, muestra la despreocupación en el uso del sonido como auxiliar en la elaboración de las películas de la vanguardia. El *pop art* parece demostrar efectivamente la ley del menor esfuerzo, que, por otra parte, constituyó toda una postura y forma de pensamiento.

El montaje está trabajado en la vanguardia de la misma manera que el resto de los elementos de lenguaje cinematográfico. El cine del *pop art* está evidentemente más interesado en la construcción de la imagen que de otros elementos del lenguaje y de la misma manera el montaje es prescindible, por lo que no es utilizado como herramienta creativa, lo cual sería común en una construcción cinematográfica tradicional. Se trata pues, de otro principio de rechazo de la vanguardia, una forma de *anticipe*.

En la práctica se refleja en puestas en escena muy elementales, donde los personajes realizan el mínimo de acciones o bien permanecen fijos, este principio es seguido por la construcción del montaje, que básicamente no existe, lo que puede entenderse como una forma de respetar a la realidad, lo más apegado posible, reflejando así el principio ideológico de la vanguardia.

Sin embargo, es necesario mencionar que sí existen casos del uso del montaje, aunque en éstos lo que se impone, nuevamente, es el rompimiento de la regla en su uso. Si el principio de la estética creativa del montaje es la creación de lógica y sentido narrativo, esto es, precisamente, lo que cambiará en su uso dentro del *pop art*, y por el contrario se construirán situaciones que eviten todo lo planteado anteriormente y predominen, por ejemplo, los saltos narrativos, las transiciones inexplicables, los retrocesos temporales, que confunden más al espectador que cualquier otra construcción de narración. En realidad, lo último que importa es la construcción de una lógica narrativa, ello como un reflejo más de la idea fundamental de la vanguardia del *pop art*, que se centra en el rompimiento de las reglas.

Finalmente, la filosofía de lo banal también es percibida en las películas de esta vanguardia, ya que generalmente se trata de films elaborados con poco presupuesto, mostrando una baja calidad, tanto en la realización como en el proceso de producción. En primer lugar, el formato utilizado no es profesional y casi siempre en blanco y negro, lo que puede estar determinado por cuestiones económicas. Las escenas, en general, están mal iluminadas, e incluyen la participación de actores no profesionales. Hay un uso notable de diversas técnicas llenas de espontaneidad e improvisación como la cámara en mano, el desenfoque, uso excesivo del *zoom*, que lo que demuestran es una libertad creativa sin responsabilidad hacia formas de producción más formales.

8.4.3. Cine experimental del minimalismo.

El cine que puede considerarse característico del movimiento minimalista, muestra una cara distinta, principalmente por el hecho de que, a diferencia de otras vanguardias, como las descritas previamente, ha tenido un mayor grado de evolución, lo que incluye a varios de sus elementos estructurales. No obstante, sus principios esenciales se han mantenido y continúan siendo fundamentos creativos de toda la vanguardia.

Es en la imagen donde puede detectarse algunos de los principales cambios. La imagen de las primeras películas minimalistas registradas corresponde plenamente a los orígenes pictóricos de la vanguardia, es decir, la forma

abstracta sin una temática específica y sin un centro de atención definido. Destacan en esta imagen, como características, el uso de patrones de repetición y serialización que se aplican por medio de las más diversas técnicas de producción, aunque siempre prevalece un orden y una fuerte composición plástica, donde predominan el color y la textura. Estas obras fueron realizadas por cineastas con formación o por lo menos, con una fuerte influencia de principios pictóricos.

La transformación de esta imagen, ocurre precisamente en un cambio en la forma de producción del cine minimalista, en el que los cineastas comprometidos con la vanguardia dejaron de ser los pintores para dar paso a otro tipo de artistas plásticos, en este caso, los cine-fotógrafos, que entonces se encargaron de trabajar una forma visual distinta que consistía en tomar imágenes fotográficas preciosistas que exigían la contemplación por parte del espectador. Vale la pena mencionar que este proceso también afectó a otras formas artísticas representativas como la escultura minimalista, donde las obras exhibidas llegaron a ser *arte-objetos*, mínimamente manipulados, como lo era un cubo o una esfera.

Como consecuencia a este proceso de transformación, las imágenes de las películas minimalistas de los años ochenta son imágenes representativas de la realidad, de todo tipo de realidad, acercándose, incluso, a una imagen de tipo documental, aunque siempre tratada a partir de los principios minimalistas, es decir, con una fuerte carga estética.

Es de esta manera que reaparecen algunos principios tradicionales de la creación visual: la imagen representativa, las reglas de la composición visual, etc. Esta imagen, por supuesto, era la respuesta de la vanguardia minimalista la que, por principio, se oponía de manera fundamental a la abstracción y al desorden que habían propuesto el expresionismo abstracto y el *pop art*.

No obstante este uso predominante de la imagen representativa, la vanguardia cinematográfica conservó los mismos principios estructurales de la imagen abstracta minimalista, especialmente, el cuidado en la composición, aunque con las características propias del nuevo acercamiento, es decir, una composición que retomaba las reglas más tradicionales del encuadre fotográfico. Es así que debe quedar perfectamente claro que el minimalismo es el único movimiento que presenta y utiliza dos tipos diferente de imagen, la abstracta, de origen pictórico y la representativa, de origen fotográfico.

A pesar de cambios tan fundamentales en la imagen del cine minimalista, su estructura no ha sufrido transformaciones semejantes. Los principios planteados por la vanguardia son los mismos y en toda la vanguardia predomina la repetición, la división de la forma, el uso del elemento mínimo para configurar estructuras más complejas y flexibles, el proceso aditivo de desarrollo lento, el inicio sencillo y evolutivo hacia el caos y el retorno al principio. Todos estos elementos estructurales están presentes en cualquiera de las dos formas visuales que presenta la vanguardia. De esta manera se conserva un proceso semejante al que ocurre en la música, diferentes en aspecto, pero iguales en su forma.

El proceso de transformación de la imagen, sin embargo, llevó a otro, igualmente importante, aunque justificado: la existencia de elementos narrativos dentro de la estructura cinematográfica del cine minimalista. Es decir que mientras predominaba la imagen abstracta no existían elementos narrativos, pero con la aparición en el género de la representación se incluyen este tipo de elementos que modificaron la percepción de este tipo de películas. Sin embargo, es fundamental destacar que la narración que se presenta es, como todo en la vanguardia experimental, mínima, una descripción de eventos sencillos y acciones elementales.

De hecho, la evolución de la vanguardia también llevó a un proceso dividido en el uso del lenguaje cinematográfico, comenzando por la utilización de la imagen a partir del encuadre. En el proceso de creación de la imagen abstracta se utilizan las más diversas formas, pero muy pocas veces, en general, utiliza la cámara cinematográfica para su conformación. Los procesos, en general son manuales y/o mecánicos.

Por el contrario, la imagen representativa del minimalismo, lleva hasta sus últimas consecuencias la pureza visual del encuadre cinematográfico, donde todos y cada uno de sus elementos constitutivos, plano, posición y composición están cuidadosamente elaborados. Es precisamente en la composición donde puede encontrarse la coincidencia entre ambos tipos de encuadre.

La composición en el minimalismo es el elemento que debe respetar todos los principios elementales de la construcción visual para conformar un punto de vista atractivo para el espectador, de esta manera se convierte en el elemento característico de la vanguardia. En el terreno de la abstracción, esta composición será de tipo plástico, donde el color y las texturas se combinan armónicamente para lograr una equilibrada composición visual.

El equilibrio es igualmente lo que predomina en la composición del encuadre cinematográfico utilizado en la vanguardia, utilizando las más tradicionales reglas de composición estética buscando una distribución equitativa de todos los elementos contenidos en la imagen para alcanzar los esquemas más comunes de la belleza visual.

El movimiento, una característica cien por ciento cinematográfica, es otro elemento de lenguaje donde se encuentran principios minimalistas que unen a las diferentes vertientes de la vanguardia. El movimiento en el cine minimalista está precisamente caracterizado por su mínimo uso, e incluso su desaparición, tanto a nivel interno de cuadro como a nivel de cámara. Esto implica que en cine minimalista existe un predominio de una cámara con poca acción visual. Las líneas o dibujos sencillos (en caso de la imagen abstracta), así como los personajes (en el caso de la imagen figurativa), se mueven de manera apenas perceptible, tal y como lo hace la cámara, pero sólo en este último caso pues en el caso de la imagen abstracta ni siquiera existe. En realidad, lo que se observa es la ausencia o un reducido movimiento de la cámara y del cuadro, que permite la contemplación plena del contenido de la imagen.

De los elementos de lenguaje cinematográfico que tienen un lugar fundamental en el cine minimalista encontramos al sonido, y particularmente a la música. Si bien la estructura del cine experimental sostiene sus principios en la construcción musical de la vanguardia, este proceso no fue asimilado de la misma manera por la pista musical que acompaña a estas películas. De hecho, también existe una notable transformación en el uso de la música como parte del lenguaje cinematográfico.

En las primeras películas minimalistas, que como ya se dijo, presentaban una imagen abstracta y no existía ningún tipo de narración, la música era improvisada y colocada en un plano secundario con respecto a la imagen, todo, dentro de un concepto todavía cercano al de *música visual*, principio original del cine experimental.

Luego viene una segunda etapa, que ya incluía el cambio de la imagen hacia la representación. Este nuevo giro presenta una música que sin ser necesariamente similar a la que plantea la estructura general, sí es una música que respeta los principios minimalistas como la repetición, apoyando de esta manera tanto a la forma visual como la forma de la obra en general. Es el caso del uso del jazz o de formas creativas más repetitivas.

La etapa final, que puede considerarse de consolidación, es la que muestra las películas construidas a partir de la obra musical y que llega a conformar la base estructural para toda la película⁵⁵. Esta empatía entre las dos formas se logra desde la creación misma, en donde se trata de un trabajo colaborativo entre cineasta y compositor. El resultado es un perfecto equilibrio armónico, tanto visual como sonoro que respeta los principios creativos de la vanguardia. Lo que marca la pauta creativa es por un lado, el encuadre con una composición estética tradicional, y por el otro, el uso de tonalidades básicas y ritmos sencillos.

Finalmente, los mismos procesos evolutivos que muestra la vanguardia en las anteriores propuestas, también se reflejan en el montaje, que por las mismas razones y circunstancias recibe todo tipo de tratamientos, que van desde el más básico y tradicional reducido al *mínimo* de cortes y uniones (*Horizontal Lines*, *Powaqqatsi*), pasando por una compleja puesta en escena (*Nova Siaska* y *Tango*), hasta el uso de procesos digitales computarizados que dan como resultado una polivisión o imágenes repetidas (*Three Tales*). El montaje, como en todo género, ha evolucionado con la vanguardia y aplica todos sus recursos para manipular el tiempo y el espacio cinematográfico. No obstante, es necesario insistir que en ninguno de los casos existe la idea de una construcción lógica y con un sentido determinado.

De esta manera el minimalismo se convirtió en una de las últimas vanguardias del arte contemporáneo que definieron claramente sus estructuras. A partir de este movimiento, otras formas, más complejas pero también más indefinidas han ocupado el lugar en lo que actualmente se conoce como el

⁵⁵ Ambas construcciones alcanzan una solidez tal que es posible separarlas y la obra musical puede existir como obra independiente, como lo muestran las presentaciones en concierto sin la parte visual.

posmodernismo, donde más que la sustitución de las reglas, predomina la *fusión* y ocurren las más diversas posibilidades creativas que hacen difícil su clasificación.

CONSIDERACIONES FINALES.

Jacques Aumont Y Michel Marie mencionan en su libro *Análisis del film* que no sólo no existe una teoría unificada del cine, sino tampoco un método universal de análisis de films (1990:13), por lo que quien analiza, puede y debe construir su propio método. Debido a esa situación, en realidad, todos los métodos pueden ser considerados como válidos.

Cuando se inició esta investigación existían muy pocas bases desde las cuales se podía partir para concluir exitosamente. No había muchos autores que hablaran sobre el tema, pocos que lo explicaran, y en realidad, ninguno que lo analizara. Era evidente que este género, llamado cine experimental, estaba demasiado olvidado para ser abordado desde cualquier punto de vista. A fin de cuentas, ni siquiera parecía muy claro lo que verdaderamente era el cine experimental y por supuesto, resultaba demasiado complicado estudiar algo cuando ni siquiera se tenía claridad en la denominación adecuada para tal objeto de estudio.

Después de desechar varios nombres intrascendentes y algunos hasta ilógicos, quedaban dos conceptos que destacaban por su frecuencia de uso, trascendencia e importancia: *experimental* y *vanguardia*. El primero resultaba casi obvio, por el tipo de películas que se pretendían analizar. El segundo, surgía de una propuesta histórica interesante que parecía justificar su aplicación. A pesar de que ambos planteamientos eran suficientemente válidos, ninguno de los dos demostraba una eficacia total para su uso exclusivo en la designación del género.

Una vez más debe quedar claro que como *experimental* puede ser designado cualquier tipo de cine que intente alguna novedad en el manejo del discurso cinematográfico. Es experimental, por ejemplo, un cine de ficción que intenta nuevas formas narrativas; es experimental un cine documental que aborda de alguna manera novedosa las problemáticas sociales, etc.

Por otra parte, el concepto de vanguardia, ha ganado universalidad y tanto el concepto en general como las designaciones particulares de algunas vanguardias se aplican a diferentes campos pero también a ciertas formas particulares de cine que retoman algunos de sus principios. Así, existe la posibilidad, por ejemplo, de un cine de ficción minimalista o surrealista pero que a pesar de la influencia de alguna de estas vanguardias, no deja de ser, al final, cine de ficción.

A pesar de los razonamientos para el uso de ambos términos, no dejaba de existir la confusión de cuál era el más indicado. Es por eso que después de un profundo y desarrollado desglose terminológico en varios niveles y de eliminar algunas otras definiciones, principalmente por ser inadecuadas, una de las primeras conclusiones a las que logró llegar este trabajo es, presumiblemente, la más adecuada designación para este género cinematográfico, que es la de *cine experimental de vanguardia*, término que al mismo tiempo que engloba a los dos conceptos más conocidos, justifica, por un lado, a un cine que experimenta con todos sus medios y recursos, desde la imagen, hasta su

estructura, y por otro, a un cine cuya evolución estética y estilística está marcada, justamente por las diversas vanguardias artísticas que lo han influido a lo largo de su evolución. Consecuentemente, una clasificación por vanguardias parecía ser adecuada, por tratarse de una división que contempla las principales formas del arte, y el cine es una forma de arte. Además, cabía la justificación de que si el cine de ficción está dividido en corrientes (expresionismo, Nueva Ola, Neorrealismo, etc.) y el cine documental lo está en tradiciones (social, propagandística, etc.), el cine experimental bien puede estar dividido en vanguardias.

Sin duda, éste es uno de los aportes del trabajo que más satisfacción dejan, pues lograr y sobre todo justificar la designación más adecuada para este género cinematográfico fue un reto desde el origen mismo de la investigación, dado que en realidad, el concepto nunca había sido claro.

No sólo éste fue el más importante de los muchos términos que hubo necesidad de revisar antes de abordar completamente el problema ya que no hay duda que lo mismo ocurrió con el término es reflejo de un mal que ha perseguido al cine en general en muchos de sus acercamientos conceptuales: la confusión provocada por el uso inadecuado de la terminología para explicar y estudiar al cine.

Para quienes se han acercado al fenómeno cinematográfico, no es un secreto la confusión existente en los términos utilizados en las diferentes fuentes de estudio, lo que ha llevado a discusiones interminables sobre solo uno de estos conceptos. Es por eso que, al igual que el término adecuado para el género, otro de los principales alcances de este trabajo estaría dado por el cuidadoso desglose, a lo largo de toda la investigación, de varios de los términos usados en el lenguaje común del cine, esto para ubicar al cine experimental de vanguardia correctamente dentro del complicado panorama de los géneros y las formas establecidas en el estudio de la cinematografía.

Por esa razón, por ejemplo, desarrollar ampliamente conceptos como *no ficción* se convirtió en una tarea prioritaria e imprescindible para el trabajo, que además demostró que en realidad es la diferencia entre *cine de ficción* y de *no ficción*, la que da las primeras bases para el estudio del género experimental de vanguardia.

Otro punto que destaca en los primeros capítulos de la investigación es el hecho de haber desarrollado un recuento histórico, idea que a primera vista podría haber parecido desconcertante para el nivel de estudio intentado en el trabajo. Sin embargo la elaboración de este capítulo ayudó a resolver varias dudas que envolvían al género.

En primer lugar, se contextualizó a la forma cinematográfica experimental en relación con las otras formas afines, como la pintura y la música dentro del campo común de las llamadas vanguardias artísticas. Era importante establecer claramente que la evolución y transformación del cine experimental están íntimamente ligadas a la pintura y a la música, y que dicha evolución está claramente establecida en la historia y evolución de dichas vanguardias.

El recorrido histórico también mostró un hecho importante, incluso para planteamientos más profundos de la investigación. Demostró que el cine experimental de vanguardia, a lo largo de su historia y desarrollo, ha sido realizado principalmente por artistas plásticos, destacando los pintores, aunque también fue realizado por bailarines y en las últimas vanguardias por fotógrafos y no precisamente por cineastas. Esto es un punto muy importante pues plantea un acercamiento diferente al problema, ya que los artistas plásticos no persiguen los mismos intereses creativos, fundamentalmente narrativos, que los creadores de una forma tradicional del cine. El punto, aunque menor, resultó fundamental.

Finalmente, esta perspectiva histórica permitió contraponerla a otras aproximaciones al problema planteadas por importantes investigadores como Jean Mitry y Vicente Sánchez- Biosca, quienes también establecían una división por vanguardias, aunque con un desglose que comprometía en un solo grupo a las vanguardias artísticas en procesos y momentos históricos que más bien podrían denominarse vanguardias cinematográficas. En realidad, se trataba de dos agrupamientos que poco o nada tenían que ver entre sí, creando con ello un panorama caótico y confuso.

Este punto fundamental, también refleja, quizás, una de las más complicadas situaciones a las que esta investigación tuvo que enfrentarse a todo lo largo de la misma. Debido a lo poco que ha sido estudiado el tema y a que varios conceptos han sido definidos y abordados por primera vez, fue inevitable la confrontación con varias aproximaciones fundamentalmente teóricas, la mayoría con amplio reconocimiento y trascendencia en la teoría cinematográfica, planteadas por autores sumamente respetados y considerados ya como clásicos. Sin embargo, el escaso estudio existente sobre el tema así lo exigía, ya que en lo poco que se ha realizado, en realidad, no existe una unificación de opiniones, o a veces, está limitado a puntos de vista que sólo reflejan un pensamiento particular. Si bien rebatir ideas teóricas fundamentales fue una labor sumamente complicada, sin duda, fue de las que más enriquecieron el trabajo de investigación.

Como ejemplo, el caso específico de Jean Mitry es notable, dado que siendo el autor que más páginas le había dedicado al tema, llaman la atención el gran número de contradicciones que sobre el mismo presenta. Por un lado es de destacar su gran interés en el género, ejemplificado con su libro temático, pero, por otro, llaman la atención sus duras, y a veces innecesarias críticas en sus diferentes textos tanto a cineastas como a películas del género.

También fue sumamente difícil no coincidir en muchas ocasiones con otros autores estacados como Jaques Aumont, quien desde el primer momento al referirse al género deja clara su postura, pues simplemente para él no existe. Sus razonamientos al respecto muchas veces parecen demasiado débiles y sin suficientes argumentos para otorgarle la razón a dicha posición. A pesar de todo, los aportes de Aumont son abundantes y, sin duda, trascendentes, y de él se recogieron importantes ideas y conceptos que ayudaron a la construcción final del trabajo.

Por supuesto que por otra parte, también hubo autores que con sus planteamientos teóricos abrieron líneas de pensamiento importantes, para que de una u otra manera el resultado de la investigación fuera tomando su forma final. El encuentro con obras de autores contemporáneos como el mismo Sánchez-Biosca, Erick Barnouw, Margarita Ledo Andión, Roger Meram Barsam, etc., resultó un reconfortante e importante aporte. De ellos, se recogieron varias ideas con diversos resultados, lo que, sin duda, enriqueció la discusión y se comprende que no hay solo una forma de abordar el problema.

En este sentido, la particular visión de P. Adams Sitney sobre este fenómeno cinematográfico, no puede pasarse a la ligera, pues resultó muy complicado acercarse a su obra e intentar competir con una visión tan profunda y desarrollada del tema. Lo que permitió a esta investigación separarse de la obra de Sitney fue que su campo de estudio resultaba limitado tanto geográfica como temporalmente, aunque no fueron pocas las coincidencias que en él se encontraron. A Sitney se le debe reconocer como el *vanguardista* en este todavía pequeño campo de investigación.

Consecuentemente, todos los estudios y teorías, en los diferentes campos que se revisaron como base y apoyo para la investigación, quedaban limitados, confusos o intrascendentes para estudiar de lleno al género, por lo menos desde la aproximación que aquí se pretendía: la estructura estética del cine experimental de vanguardia.

A partir de esos puntos de vista fundamentales, el acercamiento al problema tuvo que ser redimensionado desde sus raíces. Para comenzar, al revisar con cuidado los principios del cine de no ficción se comprobaron dos ideas fundamentales: por un lado, que el cine de ficción es sólo uno y que está basado en una estructura dramática, y que aunque a la vez consiste de varios subgéneros cinematográficos, todos, en esencia, comparten dicha estructura. Por el otro lado, que el cine de no ficción, está conformado por varios géneros (entre ellos el experimental), con la gran diferencia, respecto al de ficción, que cada uno de ellos posee su propia estructura, la mayoría de las veces muy diferente a la de los otros. Y justamente aquí podría venir muy bien parafrasear a Roger Meram Barsam⁵⁶, y apuntar que todo cine experimental es cine de no ficción, pero no todo cine de no ficción es experimental⁵⁷.

Otro de los conceptos que en un principio creó mucha confusión y requirió de gran cantidad de tiempo de estudio y amplia explicación fue el de *narración*. Y es que varios de los autores consultados. Como el mencionado Aumont y Antonio Costa, designan al cine experimental de vanguardia como un cine *no narrativo*. Esto, dado el peso de su opinión, podría haber sido considerada una afirmación contundente y definitiva, pero más bien abrió a la investigación dos caminos fundamentales. El primero, estudiar con mucho cuidado el concepto

⁵⁶ La cita se encuentra en el capítulo 2 y dice textualmente "Todo cine documental es cine de no ficción, pero no todo cine de no ficción es documental".

⁵⁷ De esta manera también se puede considerar que otro aporte de este trabajo es el de sugerir un amplio campo de estudio poco considerado hasta ahora, pues es necesario también que otros géneros del cine de no ficción sean estudiados a profundidad.

de *narración* y sus derivaciones como *narrativo*; y el segundo, comprobar si efectivamente el cine experimental es *no narrativo*.

Por lo general, cuando se afirma que una película es narrativa, en realidad lo que se está afirmando es que está sostenida por una estructura dramático narrativa, lo que la identifica de inmediato con el cine de ficción, pues toda ficción está dramatizada, por lo tanto, lo que se conoce como cine narrativo es, en realidad cine de ficción. Es por ello que si se presume la existencia de un género narrativo, tal afirmación se refiere a un género que adecuadamente debería denominarse *cine de ficción dramático narrativo*, aunque como ficción implica a lo dramático se puede recortar a dramático narrativo. Si bien el concepto puede considerarse un resultado de esta investigación, de ninguna manera está alejada de otra muy similar, planteada por Aumont, Bergala, Marie y Vernet, quienes hablan de un cine narrativo, representativo e industrial⁵⁸.

Lo que ocurre con el concepto de *narración*, es que si se respeta la denominación más básica, en realidad sólo se hace referencia a un suceso o un evento aislado construido con cierta lógica y significación. Otro es el resultado cuando esta *narración* individual es parte de una construcción más compleja donde una sucesión de eventos o narraciones constituyen una historia y más precisamente un drama. Es decir, una narración aislada no constituye un drama, es una sucesión de narraciones la que lo hace. Aunque también es necesario aclarar que un drama es sólo una forma de construcción narrativa, ya que también se pueden obtener otras construcciones narrativas complejas como por ejemplo un documental, donde por necesidad de construcción lógica se utiliza la forma narrativa para transmitir ideas con un significado concreto, es decir, se trata de un *cine de no ficción narrativo*. En consecuencia, el cine narrativo no sólo comprende al cine dramático-narrativo, sino que puede ser base de construcción para algunos géneros de no ficción. Por lo que, finalmente, la división genérica no debe plantearse entre *cine narrativo* y *cine no narrativo*, sino más bien entre *cine de ficción* y *cine de no ficción*, donde el cine experimental de vanguardia pertenece al cine de no ficción.

Aún con esta explicación prevalecía la pregunta si el cine experimental era no narrativo. Es preciso reconocer que la investigación se inició compartiendo la idea de Jacques Aumont y sus colegas, de que el cine experimental es, por definición, no narrativo. No obstante, el mismo desarrollo del trabajo ayudó a demostrar que si bien es cierto que existen películas experimentales características de algunas vanguardias, específicamente, las consideradas como abstractas, que por su estructura estética no contienen ningún tipo de narración, y por lo tanto son ejemplos claros de cine *no narrativo*. Por otro lado, existen películas del mismo género que, como se vio, incluyen elementos de narración en su construcción, comenzando por el uso de una imagen representativa, lo que modifica radicalmente la idea original. Por lo tanto, una vez más, es necesario hacer algunas precisiones.

⁵⁸ El concepto ya fue explicado en el cuerpo del trabajo.

Comenzando porque la narración, que se encuentra en este tipo de películas experimentales, la mayoría de las veces describe eventos breves y sencillos que de ninguna manera ejercen una influencia estructural importante⁵⁹. En ese sentido, la película sigue siendo *no narrativa*, pues nunca existe una intención de construir una narración compleja. En conclusión, el cine experimental de vanguardia es un *cine no narrativo*, considerando que se trata de un género en el que no existe una construcción dramático-narrativa⁶⁰, sin embargo, puede incluir a la narración, nunca dramática, como parte de su construcción. Concretamente, el cine experimental de vanguardia, usa la narración sólo como un elemento creativo más que ayuda a la forma estética que presenta el género y sólo en determinadas vanguardias.

Si bien entonces no era la estructura narrativa la que sostenía al cine experimental de vanguardia debía existir otra que ocupara ese lugar. Averiguar esto provocó el siguiente paso para acercarse al problema, que consistió en tratar al género desde sus orígenes, incluso considerando conceptos universales como estética y arte, así como algunas formas artísticas afines como la pintura y la música.

En cuanto a la estética, hubo inclusive que confrontar las ideas fundamentales de Jacques Aumont y otros autores que corroboran la existencia del cine como una forma estética. Aunque es preciso aclarar que esta confrontación se basaba en el hecho de que Aumont y sus colegas toman como base para este concepto la forma del cine dramático-narrativo y como ya se dijo, al no tener el cine experimental esta forma, para ellos, simplemente no existe. Por lo tanto, hubo que justificar la estética del género desde una perspectiva diferente.

Primero que nada, dado que el cine experimental es una forma de cine y el cine es una forma de arte, estudiar la diferencia entre estética y arte, tomó un sesgo muy interesante y trascendente para el trabajo, y aunque lo que se ha escrito sobre estos conceptos es abundante, ambos se presentaban un tanto confusos, sobre todo por el hecho de que muchas veces, los dos son considerados sinónimos.

Según los principios más elementales, la estética es el estudio de la belleza y si un objeto es bello, puede ser considerado un objeto de arte. En realidad, los conceptos debieron ser abordados desde perspectivas más actuales y en esta tarea, fueron invaluable las ideas de autores como Oscar Olea y Juan Acha que, sin duda, proporcionaron una visión fresca e interesante del problema. Especialmente del segundo, que con su particular visión de lo estético y lo artístico, dio lugar a una controversia que abrió espacio para muchas discusiones, tal vez no resueltas, pero que aquí fueron fundamentales y de todo respeto.

⁵⁹ Estas consideraciones, de ninguna manera, deben entenderse como sinónimos de simpleza, pues la estructura experimental basada en dicha narración, llega a ser de gran complejidad creativa.

⁶⁰ Donde también puede aclararse que el *cine experimental de vanguardia* no es el único género *no narrativo* del cine *de no ficción*, existen otros, como por ejemplo, el cine científico, preocupado de reflejar eventos o descubrimientos en ese campo.

Acha señala en primer lugar que los objetos que son considerados de arte no son clasificados como tales por merecer el gusto generalizado de la sociedad, tal designación es otorgada por los estudiosos del tema, los historiadores, los galeristas, los museógrafos, es decir, especialistas que toman en consideración las más diversas cualidades de los objetos, entre los que destacan la originalidad, la genialidad, y con base en ellas, califican a algunos objetos como obras de arte, clasificación que algunas veces coincide con el gusto de la sociedad, pero otras, no.

Acha también sostiene que en la actualidad el concepto de belleza, como forma representativa de la estética, ha sido ampliamente superado y necesariamente se han agregado aproximaciones diferentes a la fundamental y hasta contrarias, donde hay lugar para la utilización de conceptos como la fealdad, lo grotesco, lo cómico, lo raro, lo incompleto e incomprensible, etc. Por supuesto, no se trata de la negación de lo bello en el objeto de arte, sino más bien de que no sólo lo formalmente bello es lo único que existe en el marco de la estética de las artes contemporáneas. En este proceso, los valores estéticos irremediabilmente han sido trastocados, y lo que es bello para unos, no lo es, en absoluto, para otros.

Así ha ocurrido en varias de las principales formas artísticas, específicamente la pintura y la música, donde los valores y principios originales han dado lugar a nuevas formas ya muy alejadas de sus orígenes. En ese marco se han presentado transformaciones estéticas radicales en el arte: por un lado en la pintura, donde la imagen figurativa o representativa que dominó la creación el lenguaje pictórico por siglos, a principios del siglo XX tuvo que ceder ese puesto a la forma abstracta, donde la idea de rescatar la esencia de la figura dio lugar a formas, en general indefinidas.

Un proceso semejante ocurrió en la música, donde la transformación fue igualmente radical. La estructura que tomaba como base la tonalidad, poco a poco y a través de un proceso evolutivo se fue transformando hasta llegar al rompimiento total de la estructura original, lo que dio lugar a la música aleatoria, una música sin forma definida y donde ni siquiera los sonidos eran lo que se conocía de manera universal.

A pesar de estos grandes cambios en las nuevas formas, la estética tuvo que ir adoptando y adaptando sus principios para explicarlos. Y como Juan Acha señala, la estética tuvo que dar lugar a obras que a juicio de muchos eran "feas" o "incompletas", pero al final, todas y cada una, se convirtieron en obras de arte al obtener el reconocimiento, primero de los críticos y especialistas y posteriormente del público espectador.

Lo anterior, en esencia, explicaría un proceso semejante con respecto a la estética del cine experimental de vanguardia. De hecho, con base en estas ideas, el trabajo no se iniciaba a partir de cero, pues no puede ni debe quedar duda de la existencia de obras de arte que han trascendido, tanto su momento histórico, como el juicio de los especialistas que les han otorgado ese lugar. Son obras de arte donde la estética está siendo considerada desde puntos de vista diferentes.

Es por ello comprensible que existan películas experimentales que ahora son consideradas como obras de arte, pero que en su momento recibieron lo más diversos niveles de reconocimiento, incluso negativos. ¿Quién, en la actualidad, puede dudar que películas como *El perro andaluz* o *El hombre de la cámara* son obras del arte cinematográfico?, o más complejo todavía, ¿quién, a pesar de no gustarle ni entender una película como *Sleep*, dejaría de considerarla obra de arte sólo por estar firmada por Andy Warhol?

Por estas razones, era necesario entender y asimilar los cambios estructurales señalados, partiendo además, de retomar algunos de los mismos principios planteados, precisamente, en esas formas de arte que, por otra parte, siempre han sido consideradas como las principales influencias para el género experimental.

El proceso, aunque lógico no fue sencillo, por el hecho, principalmente que se requería nuevamente de un choque frontal con ideas fundamentales sobre la estética cinematográfica. Partiendo del hecho que autores como Aumont, Marie y otros consideran que en el fenómeno cinematográfico la estética no sólo estudia la belleza externa de la obra, sino también, y tal vez con mayor énfasis, la construcción lógica y el sentido de la narración. Lo que podría resumirse en que en el cine dramático-narrativo lo que se entiende es bello y lo que no se entiende no lo es. Quedaba, por lo tanto, intentar una aproximación más radical y desde un punto de vista totalmente diferente.

Por lo tanto, revalorar el concepto de estética en el cine experimental de vanguardia representó un gran reto para dejar claro que este tipo de cine incluye películas que no necesariamente cumplen los principios elementales de lo *bello* en ninguno de los sentidos mencionados, pero que a pesar de ello, son piezas que se manifiestan por sí mismas y por el artista que las creó y no es necesario comprenderlas del todo para ser disfrutadas. La película experimental, tomando como base ideas de Oscar Oleva, con respecto a las obras de arte, es un mensaje estético, que como cualquier mensaje de ese tipo, pierde parte de su significación original desde el momento de su creación hasta el momento en que es contemplado por el espectador.

Por ello, se plantea que siendo el cine experimental de vanguardia diferente en su estructura al cine narrativo, en cuanto una búsqueda por una estética, se ve obligado a variar sus elementos de análisis. De esta forma surge la necesidad de considerar la existencia de una estructura estética particular del cine experimental de vanguardia, misma que se pretendió conceptualizar para utilizar en este trabajo.

Por lo tanto, la solución más obvia y al mismo tiempo la más clara al problema fue la de recurrir a los mismos principios estructurales encontrados en las formas más influyentes del género: la pintura y la música, sin dejar, de ninguna manera, de seguir considerando al cine experimental de vanguardia una forma diferente de cine, es decir, sin dejar de lado las partes estructurales y fundamentales del lenguaje cinematográfico que, a fin de cuentas lo hacen seguir siendo cine, por cuenta propia y con todo derecho.

La propuesta metodológica resultante difirió completamente de cualquier otra que tenga que ver con alguna otra forma de cine, particularmente el narrativo, principalmente porque permite ver y desarrollar diversas variaciones estructurales dispuestas no solamente por su forma particular, sino porque la modificación de algunos de sus elementos determinó las diferentes vanguardias señalizadas en la denominación del género.

Para empezar, el método de análisis utilizó como base la transformación de la imagen establecida en la pintura, que implica el cambio de la representación a la abstracción. Para comprender dicha transformación, fue fundamental la guía de varios autores, como los alemanes Ruhrberg, Fricke y Honnef, así como los españoles Carrere y Saborit, quienes han profundizado en estos cambios que ha sufrido la pintura contemporánea.

Esto dio como resultado el reconocer que en el cine experimental de vanguardia, si bien el uso de la imagen abstracta es un recurso creativo muy utilizado, también es posible el uso de una imagen figurativa, totalmente representativa, en ocasiones tomada incluso de la realidad. Por lo tanto, si bien la imagen constituye un elemento de experimentación, bien puede, por otra parte, conservar sus características desarrolladas es el marco planteado por el cine narrativo, es decir, un tiempo y espacio que funcionan bajo los parámetros de la representación, sin alterar con ello la estructura general de la experimentación.

Se mencionaba líneas arriba que en este proceso metodológico, por las particulares características del cine experimental de vanguardia, la estructura narrativa debía ser sustituida por alguna otra que sirviera para explicar el funcionamiento del género. Según las influencias citadas, es precisamente la forma musical la que viene a cubrir esta tarea. Y es que, si al principio se trataba de una hipótesis que planteaba a la forma musical como la forma que influía directamente en el cine experimental, tal hipótesis se comprobó a lo largo del análisis desarrollado, pues resultó que en cualquier obra representativa del cine experimental de vanguardia, existe una forma musical, estructurada o aleatoria, funcionando como la base que sostiene al resto de la estructura audiovisual.

Por lo tanto, para definir las subcategorías de *estructurada* y *aleatoria*, nuevamente, fue necesario recurrir a la guía fundamental de autores que han desarrollado los más nuevos lenguajes musicales. Entre ellos destacan dos importantes músicos, el norteamericano Philip Glass y el inglés Michael Nyman, con obras que ayudaron para comprender el proceso evolutivo y recurrir a los principios de la forma y los respectivos rompimientos, para posteriormente establecer la división entre lo que sería una forma estructurada tradicionalmente⁶¹ y una forma aleatoria, siendo las dos, oposiciones de dicha categoría de análisis.

⁶¹ En realidad ha sido difícil establecer el nombre, ya que existen varios sinónimos que pueden funcionar idealmente, como es el caso de *estructurado* o *tonal*. *Estructurado* como una clara oposición al concepto de *aleatorio*, mismo sentido que puede tener *definido*. *Tonal* sería la forma más general aunque tal vez resultaría demasiado abierta.

Aquí es necesario precisar algunos puntos sumamente importantes. En primer término la estructura funciona, incluso, en películas silentes, es decir, no necesita existir una obra musical que guíe el desarrollo estructural, incluso debe recordarse que el uso del silencio en la música, es una característica de algunas vanguardias artísticas musicales, lo que se refleja también en el cine.

En segundo lugar, la estructura musical también funciona indistintamente si en la imagen de la película es representativa o abstracta. Se trata de una categoría completamente independiente de la imagen para su funcionamiento, ya que puede haber películas experimentales que contengan imágenes representativas y presenten una estructura aleatoria, o incluso, donde haya una imagen representativa y una forma musical estructurada, casos de imagen abstracta y forma musical aleatoria. Se trata de características que identificarán a alguna vanguardia en particular.

Finalmente, dado que, por el hecho de estar basada en la música, se trata de una estructura que se desarrolla en el tiempo, es aquí donde se retoman la posibilidad de la existencia de elementos narrativos en el cine experimental. Esto se debe a que en la estructura permite el desarrollo en el tiempo y una narración es una acción que transcurre en un tiempo. Por lo tanto, si existe una o varias narraciones en una película experimental, éstas serán parte complementaria dentro de la estructura general de la película.

Respecto a esto, es muy importante aclarar que sin importar si la estructura musical es estructurada o aleatoria, la existencia de elementos narrativos es indistinta. Es decir, que pueden darse casos en donde la estructura definida contiene elementos narrativos, pero de la misma manera, ante una estructura aleatoria, también es posible encontrar narraciones en forma de acciones.

Sobre estas bases, es deseable que en el trabajo haya quedado claro que aunque la *belleza*, en el sentido tradicional, puede llegar a ser encontrada fácilmente en algunas vanguardias cinematográficas como el minimalismo, donde se cuidan hasta los más mínimos detalles estéticos tradicionales, desde el encuadre hasta los movimientos de cámara, también es probable encontrar notables ejemplos donde esta *belleza* no sea la característica más evidente de la obra cinematográfica, sino que, por el contrario, se encontrarán valores estéticos diferentes que no coincidan con la estética tradicional e incluso puedan resultar agresivos.

Por último, ante la difícil tarea de haber elaborado una metodología original, por supuesto, no era suficiente basar las categorías de análisis solamente en los orígenes e influencias principales del cine experimental, es decir, la pintura y la música, sino que el marco de categorías tenía que complementarse con el aspecto cinematográfico del problema, el cual está representado, precisamente, por el lenguaje cinematográfico.

Esta categoría del lenguaje cinematográfico tuvo la función de comprobar lo obvio, que como construcción cinematográfica, este lenguaje debe funcionar de manera indistinta para cualquier género. En el caso del cine experimental de vanguardia no se planteaba de manera diferente, sin embargo, el tema cayó

nuevamente en un enfrentamiento con el punto de vista de Jean Mitry, quien sostiene firmemente que el cine experimental no posee ningún tipo de lenguaje cinematográfico debido a que no construye sentido.

Por supuesto que la opinión no dejaba de ser muy fuerte. La única razón a tal afirmación puede deberse, probablemente, a que Mitry, al ser uno de los principales impulsores de la semiótica cinematográfica, establece claramente que el lenguaje cinematográfico reafirma la forma de construcción del cine porque construye sentido. Mitry insiste en que si el lenguaje no existe, tampoco puede existir el cine, y dentro de este contexto no sólo considera al experimental, sino también a otros géneros, como el cine científico y hasta algunas formas de documental. En cuanto a este limitado punto de vista, la confrontación era ineludible, puesto que aceptarlo hubiera implicado no sólo aceptar la ausencia de lenguaje en el cine experimental, sino la inexistencia del género, y por lo tanto, el fin de la investigación.

Ante este panorama, era necesario revalorar el concepto de lenguaje cinematográfico en cuanto a su aplicación en el cine experimental de vanguardia, partiendo del hecho que la construcción de sentido no es una de las prioridades del género, aunque sí lo es para la expresión, como lo es cualquier forma estética. Por lo tanto si se desea construir un mensaje cinematográfico de cualquier tipo, no existen diferentes maneras de hacerlo, sino sólo una: el uso del lenguaje cinematográfico. Es por lo tanto imposible concebir una obra cinematográfica sin la intervención de los elementos de lenguaje

Por lo tanto, desarrollar el concepto de lenguaje cinematográfico y su posterior aplicación no fue sencillo, pues presenta un número importante de variedad de elementos como encuadre, sonido y montaje, donde todos, juntos o separados, tienen que ver con su funcionamiento como tal. Quizás si existe una característica particular en su uso en el cine experimental la constituye la existencia de posibles variaciones en algunos de estos elementos, lo que muestra, una vez más, la flexibilidad que presenta el género. Y es que cada uno de dichos elementos si bien forman naturalmente parte de la estructura colectiva, no necesariamente deben funcionar de la misma manera en todas las situaciones. Los elementos del lenguaje se convierten en elementos flexibles que se adecuan a diferentes momentos planteados por la estética cinematográfica y que responden de manera diferente a las también diferentes vanguardias artísticas.

Es decir, el cine experimental de vanguardia *experimenta* con todos los elementos del lenguaje cinematográfico para lograr los más diversos efectos audiovisuales con el fin de enriquecer de diversas maneras al género.

De esta manera se llegó a consideraciones importantes en el análisis. Por ejemplo, una de las más trascendentes es la que se opone no sólo a las ideas de Mitry, sino de varios otros teóricos como Metz y Aumont, autores con fuertes raíces en la semiótica. Ellos sostienen que para un análisis cinematográfico, se tiene que considerar a la escena cinematográfica como el elemento mínimo de análisis, y, por supuesto, de carga significativa.

Opuesto a dicho punto de vista, uno de los alcances más importantes de este trabajo, donde no debe olvidarse que el presente análisis es de carácter estético, consiste en plantear, que en el cine experimental de vanguardia no es la escena sino el encuadre el elemento mínimo de análisis, lugar donde ya están contenidos todos los elementos de consideración estética: el plano, la posición de cámara y la composición, todos ellos dignos de análisis individual y cada uno con un valor estético que influye en el resto de la obra.

Sobre el encuadre además, existe otra consideración, por lo menos, igual de importante: el encuadre en el cine experimental de vanguardia, al igual que en el resto de los géneros, está determinado por los elementos de construcción señalados, plano, posición de cámara y composición, esto en el caso de tratarse de una imagen representativa, es decir donde haya elementos reconocibles y equilibrados dentro una composición estética que por principio del dispositivo cinematográfico fueron captados por una cámara cinematográfica. En este sentido, el cine experimental muestra nuevamente su flexibilidad y presenta la posibilidad de la creación de una imagen cinematográfica sin la utilización de la cámara. Una idea que sale completamente de los parámetros tradicionales establecidos por el cine, lo que en una primera impresión podría establecer que en tal situación, no hay un encuadre.

Sin embargo, esto no resulta del todo cierto, ya que aunque no exista un encuadre tradicional, existen otros elementos del dispositivo cinematográfico que permiten la sustitución del uso de la cámara de cine. La explicación puede darse en varios sentidos. En primer lugar, siguiendo la determinante influencia de la pintura abstracta en el género, puede decirse que la película sustituye al lienzo para el artista que pinta, raya, o coloca objetos entre ella. En algunos casos se considera al fotograma como una delimitación del espacio y dentro de ella se trabaja, en otras, es completamente libre la apreciación sin tomar en cuenta ninguna relación espacial.

La etapa complementaria y la más importante es la consideración de la existencia de un encuadre que sólo se percibe hasta el proceso de proyección del film, cuando esta etapa del dispositivo se pone en funcionamiento con un mecanismo que fija la imagen cinematográfica y en consecuencia se percibe un encuadre, creado no precisamente en la cámara sino en el proyector. Esto ha llevado a la necesidad de reinterpretar el concepto cinematográfico de encuadre para complementar el proceso de análisis del cine experimental donde se debe dar lugar a lo que bien puede ser llamado *encuadre de proyección*.

Una vez más, el cine experimental de vanguardia, no se centra y cierra en una forma, sino que se hace de opciones para expandir el abanico de recursos que finalmente se ven reflejados en las vanguardias cinematográficas del cine experimental.

De manera muy semejante, otra reflexión importante que ocurre con un elemento de lenguaje tiene que ver con el sonido. El sonido en el cine experimental sufre importantes modificaciones con respecto a otros géneros,

fundamentalmente pueden señalarse dos. La primera tiene que ver con el nivel de importancia que presentan las diferentes pistas sonoras: mientras en el cine narrativo, por obvias razones, los diálogos están colocados en un nivel superior, en el cine experimental de vanguardia, principalmente por razones de manejo estético, éste orden se presenta modificado y coloca a la música en el nivel superior, mientras que ruidos y diálogos, apenas son considerados.

La segunda modificación fue la integración fundamental del silencio como una pista más, parte del contexto sonoro global. El silencio la mayoría de las veces, no significa la ausencia de sonido sino que comprueba la explicación estética y hasta filosófica de considerar que la película experimental es una forma de *música visual*⁶².

Por último, hay que reconocer que el resto de los elementos de lenguaje cinematográfico, montaje y movimiento siempre pueden ser recursos importantes de experimentación en diversos niveles, incluso proponiendo la existencia de posiciones radicales como el *no movimiento* o el *no montaje*, o por el contrario, la saturación de movimientos combinados o el montaje más elaborado y complicado. Sin embargo en ambos casos debe reconocerse que es una realidad que ninguno de estos elementos llegan a sufrir las modificaciones radicales que la imagen el sonido, pues tales procesos de ninguna manera pueden considerarse exclusivos del cine experimental, pues pueden ser detectados en cualquiera de los otros géneros cinematográficos.

Con esto, se puede concluir que es imposible negar la existencia de un lenguaje cinematográfico como parte de la construcción del cine experimental de vanguardia, ya que hacerlo sería negar una estética cinematográfica diferente a la tradicional y de esta manera automáticamente reducir las potencialidades expresivas del cine, no sólo del experimental, sino de todo el cine en general.

A manera de cierre de estas conclusiones, debe señalarse que todos los análisis realizados, incluyendo los más detallados y particulares, sirvieron para comprobar el hecho de que el cine experimental retoma las principales características de algunas de las más importantes vanguardias que responden a diferentes estructuras estéticas con características particulares, que al mismo tiempo, pueden ser identificadas con otras formas artísticas como la pintura abstracta y la música contemporánea.

Esto a la vez que ordena el proceso de desarrollo histórico y estructural del género, lo delimita para que no cualquier tipo de cine que no sea dramático narrativo pueda ser considerado como experimental sin una justificación estética. Al respecto, vale la pena destacar que este método de análisis, que si bien resulta complicado por la aplicación de nuevos conceptos en las categorías y subcategorías, así como las variables, bien puede ser utilizado no sólo para analizar los ejemplos de las vanguardias que han servido como modelo, sino para cualquier otra película de cine experimental, de cualquier otra vanguardia.

⁶² No puede dejarse de mencionar el *pop art*, que con sus propios principios de rechazo a todo lo precedente, igualmente despreciaba el uso del sonido.

Este es un aporte que se propone para ser utilizado por los interesados en estudio del cine, pues a la vez que permite reconocer las partes estructurales de un film, permite también la identificación de características y valores estéticos de una vanguardia en específico para distinguirlo de otro tipo de cintas que cohabitan el complicado panorama, por otra parte, creado por el mismo género.

En realidad, por el tema que toca y los alcances logrados en el análisis, puede afirmarse que actualmente no existe un texto semejante a éste, que aborde con seriedad y profundidad al género del cine experimental de vanguardia. El deseo ahora, es que este tipo de cine, primero, reciba una mayor difusión, y segundo, sea observado con un mayor respeto tanto por los realizadores como por los que estudian el fenómeno cinematográfico.

Para finalizar estas conclusiones, se pueden agregar algunas consideraciones que se mencionaron en la introducción del trabajo y que pueden ahora, ser observadas de manera diferente. En primer lugar, se ha comprobado que el cine experimental no es necesariamente un cine independiente, barato, ni mal hecho, pues baste mencionar a películas representativas del género que son ejemplos de un cine de producción colectiva que puede llegar a ser resultado de complejas, elaboradas y costosas producciones pero sobre todo, que exige una enorme disciplina y paciencia para su realización, que es una característica general de una obra de arte. Las diferencias, finalmente, quedan establecidas por las directrices de las vanguardias artísticas.

En segundo lugar, debe afirmarse que el cine experimental de vanguardia es un arte complejo que requiere de un gusto desarrollado y un deseo por conocer algo nuevo. El espectador no debe esperar encontrar un determinado significado en una obra que quizás no lo tenga y debe sentirse libre de tener su propia interpretación.

Por supuesto, todas estas conclusiones son resultado del largo proceso de observación y búsqueda de esta investigación. Todas pueden ser tan trascendentes como sea la importancia con la que el cine experimental de vanguardia sea considerado y por lo menos, se espera igualmente que sea reconocido como un género diferente y de características particulares con respecto al resto de los géneros cinematográficos.

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- Acha, Juan. (1988). Introducción a la teoría de los diseños. México, D.F. : Editorial Trillas.
- Albert, Montserrat. (1979). La música contemporánea. Barcelona: Salvat Editores.
- Andrew, Dudley. (1978). Las principales teorías cinematográficas. Barcelona: Gustavo Gili
- Arnheim, Rudolf. (1979). Arte y percepción visual/Psicología del ojo creador. Madrid: Alianza Editorial.
- _____. (1986). El cine como arte. Barcelona: Paidós.
- _____. (1986). El pensamiento visual. Barcelona: Paidós.
- Aumont J., A. Bergala, et al. (1983). Estética del cine. Barcelona: Paidós.
- Aumont, Jacques. (1992). La imagen. Barcelona: Paidós.
- _____. (1997). El ojo interminable. Barcelona: Paidós.
- _____, M. Marie. (1984). Análisis del film. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Barsam, Richard M. (1993). *Non-Fiction Film. A Critical History*. New York: Penguin.
- Barnouw, Erick. (1993). *Documentary. A History of the Non-Fiction Film*. New York: Oxford.
- Barthes. Roland. (1980). Mitologías. México, D.F.: Siglo XXI.
- Batchelor, David. (2000). *Minimalism*. Cambridge: University Press.
- Battcok Gregory (1985) *Minimal Art A Critical Anthology*. Los Angeles. University of California Press.
- Benveniste, Émile. (2003). Problemas de lingüística general I y II. México D.F.: Siglo XXI.
- Bettetini, Gianfranco. (1975). Cine: lenguaje y escritura. México, D.F.: Breviarios, FCE.
- Bordwell, David. (1995). El significado del film. Barcelona: Ediciones Paidós.
- _____ y K. Thompson. (1995). El arte cinematográfico. México: Paidós.
- Boulez, Pierre. (2001). Puntos de referencia. Barcelona: Gedisa.
- Bowman Rob. (1992). *Between Love and Expression*. New York: BMG Music.
- Buñuel Luis. (1982). Mi último suspiro. México, D.F. Plaza y Janes.
- Calabrese, Omar. (1987). El lenguaje del arte. Barcelona: Paidós.
- Camper, Fred. (2003). *By Brakhage*. New York: The Criterion Collection.
- Carrere, A. y J. Saborit. (2000). Retórica de la pintura. Madrid: Cátedra.
- Cassetti, F. y F. Di Chio. (1990). Cómo analizar un film. Barcelona: Instrumentos Paidós.
- Castellanos, Vicente. (2004). La experiencia estética en el cine (tesis doctoral). México D.F.: UNAM.
- Chion, Michel. (1999). El sonido. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Costa, Antonio. (1985). Saber ver cine. Barcelona: Paidós.
- Craven, David. (1999). *Abstract Expressionism as Cultural Critique*. Cambridge: Universtiy Press.
- Daucher, Hans. (1978). Visión artística y visión racionalizada. Barcelona: Gustavo Gili.

- De Arcos, María. (2006). *Experimentalismo en la música cinematográfica*. Madrid: FCE
- Deleuze, Gilles. (1984). *La imagen-movimiento*. Barcelona: Paidós.
- _____. (1985). *La imagen-tiempo*. Barcelona: Paidós.
- Dorfles, Gillo. (1984). *El devenir de las artes*. México, D.F.: Interamericana.
- Eisenstein, Sergei. (1986). *La forma del cine*. México, D.F.: Siglo XXI.
- _____. (1970). *El sentido del cine*. México, D.F.: Siglo XXI.
- Fleming, William. (1987). *Arte, música e ideas*. México, D.F.: Interamericana.
- Glass, Philip. (1987). *Music by Philip Glass*. New York: Harper & Row Publishers.
- González, Rita y J. Lerner. (1998). *Mexperimental*. California: Smart Art Press.
- Gubern, Roman. (1979). *Historia del cine*. Barcelona: Lumen.
- Helguera, Luis I. (1997). *La música contemporánea*. México, D.F.: Tercer Milenio/CONACULTA.
- Kandinsky, Wassily. (1994). *De lo espiritual en el arte*. México, D.F.: Ediciones Coyoacán.
- Krausse, Anna-Carola. (1995). *Historia de la pintura del Renacimiento a nuestros días*. Hong Kong: Könemann
- Marco, Tomás. (2002). *Pensamiento musical y siglo XX*. Madrid: Fundación Autor.
- McLaren, Norman. (1991). *On the Creative Process*. Montreal: National Film Board of Canada.
- Mitry, Jean. (1974). *Historia del cine experimental*. Valencia: Fernando Torres Editor.
- _____. (1978). *Estética y psicología del cine I. Las formas*. México, D.F.: Siglo XXI
- _____. (1978). *Estética y psicología del cine II. Las estructuras*. México, D.F.: Siglo XXI.
- Monaco, James. (1981). *How to Read a Film*. Oxford: University Press.
- Nyman, Michael. (2002). *Experimental Music: Cage and Beyond*. Cambridge: University Press.
- Olea, Óscar. (1998). *Historia del arte y juicio crítico*. México, D.F.: IIE-UNAM.
- Perera, Margarita. (2002). *Warhol*. Barcelona: Susaeta Ediciones, S.A.
- Reyes, Virginia. (2006). *La función del narrador en los dibujos animados (tesis de maestría)*. México, D.F.: UNAM.
- Rovirosa, José (compilador). s/f. *Principios de cine documental*. México, D.F.: CUEC-UNAM.
- Ruhrberg, Karl, I. Schneckenburger, C. Fricke y K. Honnief. (2001) *Arte en el siglo XX*. Barcelona: Taschen.
- Sadoul, Georges. (1984). *Historia del cine mundial*. México, D.F.: Siglo XXI
- _____. (1971). *El cine de Dziga Vertov*. México, D.F.: Era.
- Sánchez-Biosca, Vicente. (2004). *Cine y vanguardias artísticas*. Barcelona: Paidós.
- Schwarz, Robert. (1996). *Minimalists*. London: Phaidon Press Limited.
- Sitney, P. Adams. (2002). *Visionary Film*. Oxford: University Press.
- Smith, Geoff & S. Walker. (1995). *New Voices*. London: Amadeus Press
- Torreiro, C. y J. Cerdán (compiladores). *Documental y vanguardia*. Madrid: Cátedra.
- Vega, Carlos (2004). *Manual de producción cinematográfica*. México, D.F., UAM.

Zunzunegui, Santos (1998). Pensar la imagen. Madrid: Cátedra/Universidad del País Vasco.