



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

INSTITUTO DE INVESTIGACIONES FILOSÓFICAS

PROGRAMA DE MAESTRÍA Y DOCTORADO EN FILOSOFÍA

LA PERCEPCIÓN DEL CINE CONTEMPORÁNEO

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE:

MAESTRO EN FILOSOFÍA

PRESENTA:

AUGUSTO ANZALDO FRANCO

DIRECTORA DE TESIS

DRA. MARÍA HERRERA LIMA

MÉXICO, CIUDAD UNIVERSITARIA, 2010



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

A MI ESPOSA

A LA FILOSOFÍA Y AL ARTE

AL CINE

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a todas las personas que hicieron posible la terminación del presente trabajo, cuyo único propósito es acercarme al cine desde el ámbito filosófico-cognitivo. Sin embargo este proceso no fue nada fácil, ya que mi formación profesional no era muy cercana a la filosofía, por lo que agradezco primero a todos aquellos profesores que me introdujeron a esta disciplina difícil pero maravillosa: Dr. Ricardo Vázquez Gutiérrez, Mtra. Mariana Zamfir Stanciu, Dr. Crescenciano Grave Tirado, Dr. Enrique Adolfo Hülsz Piccone, Dr. Bolívar Vinicio Echeverría Andrade, Dr. Carlos Oliva Mendoza, Dra. Ana María de las Mercedes Martínez de la Escalera Lorenzo, Dra. Ma. Elisabetta Donatella di Castro Stringher, Dr. Efraín Lazos Ochoa, Dra. Erika Rebeca Lindig Cisneros, Dr. Mauricio Pilatowsky Braverman. A todos ellos mi más profundo agradecimiento por sus interés puro en la enseñanza de la filosofía. En especial a la Dra. María Herrera Lima por su apoyo, comprensión, conocimiento y dedicada guía en la sinuosa área de la estética, pero sobre todo en la dirección de la presente tesis.

De igual manera a mis padres Alfonso Anzaldo Rojas y Estela Franco Torres; a mi esposa Lizandra Espinosa Ramírez, a mis suegros Lilia Ramírez Feroso y José Luis Espinosa López, a todos ellos gracias por ser mi familia.

Así mismo es necesario agradecer, especialmente, a nuestra máxima casa de estudios, la Universidad Nacional Autónoma de México, a la Facultad de Filosofía y Letras, a la Coordinación del Posgrado de Filosofía y al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología.

ÍNDICE

Agradecimientos.....	5
Introducción.....	8
Capítulo I.....	13
1. La Percepción Visual.....	14
1.1. Rudolf Arnheim y el enfoque gestáltico de la percepción del arte.....	14
1.1.1. Percepción de la forma.....	15
1.1.2. Percepción del espacio.....	17
1.1.2.1. La perspectiva central.....	20
1.1.3. La percepción del movimiento.....	22
1.2. J.J. Gibson y la teoría ecológica de la percepción.....	26
1.2.1. La percepción del espacio visual.....	28
1.2.2. El observador activo y la locomoción.....	30
1.2.3. La teoría de la recolección de la información.....	38
1.3. Leyton: una teoría causal de la percepción.....	39
1.4. Dos teóricos contemporáneos de la percepción del cine.....	44
1.5. Conclusión.....	46
Capítulo II.....	50
2. Percibir el cine como percibir el mundo exterior	51
2.1. La dependencia natural del cine: Gregory Currie.....	51
2.1.1. El ilusionismo.....	53
2.1.2. La transparencia.....	55
2.1.3. El parecido.....	58
2.1.3.1. Realismo perceptual.....	60
2.2. Noël Carroll y la imagen móvil como <i>exhibición separada</i>	62
2.2.1. Definiendo a la imagen móvil.....	65
2.3. Ontología perceptual de la imagen en movimiento.....	71
2.3.1. Reconsiderando las teorías de la percepción.....	71
2.3.2. La base ontológica de la percepción del cine.....	78

2.3.3. La representación.....	87
2.3.3.1. La imaginación.....	88
2.3.3.2. El juego.....	92
2.3.3.3. La verosimilitud.....	96
2.4. Conclusión.....	99
Capítulo III.....	102
3. La percepción del cine contemporáneo.....	103
3.1. Cine de masas y cine de vanguardia.....	105
3.2. La comprensión de las imágenes cinematográficas.....	107
3.2.1. La transición entre tomas.....	109
3.2.2. El punto de vista.....	113
3.2.3. La intensificación de las imágenes.....	122
3.3. La comprensión total del filme.....	126
3.4. La causalidad de los eventos narrativos en el cine.....	133
3.4.1. Percepción natural y quasi-natural.....	141
Conclusiones.....	144
Bibliografía	150

INTRODUCCIÓN

En los inicios del cine, cuando los primeros espectadores se acercaban a este arte, tenían reacciones de sorpresa, de terror o de incompreensión, ante el manejo de las imágenes que presenciaban. Bela Balázs, por ejemplo, relata el caso de una muchacha rusa que nunca había tenido contacto con este medio, quien después de terminada la primera función a la que asistía, exclamaba horrorizada: "He visto cómo partían personas en pedazos. La cabeza, los pies, las manos estaban fuera de su lugar"¹; otro ejemplo es el de un funcionario inglés que se encontraba aislado del mundo en África durante la primera guerra mundial, tenía conocimiento del cine pero nunca había visto un film, al terminar la función, un amigo que le acompañaba le pregunto: "¿te gustó? Ha sido extraordinariamente interesante, comentó cortésmente el inglés de África, pero añadió aún turbado y pensativo: dime, ¿qué ocurría en el film?"²

Balázs, nos dice que actualmente, al menos con el cine de su tiempo, no nos es difícil entender las historias del cine, ya que su comprensión requirió de un aprendizaje. Es decir, Balázs supone que gracias a la técnica cinematográfica que dio paso a un nuevo lenguaje, ahora cualquier espectador puede entender los films que se proyectan en las salas de cine³.

Si bien las anécdotas son interesantes respecto a la manera en que los primeros espectadores, sin experiencia previa sobre el cine, percibían tales imágenes, es aún más interesante lo que señala el autor al apuntar el entendimiento de las imágenes cinematográficas inconscientemente, aún cuando éstas, o los objetos que muestran, sean presentadas fragmentariamente o descompuestas en sus elementos, esta es una característica distintiva de la presentación de objetos en la pantalla de cine. Es pues, a partir de estas anécdotas, reales o no, que cabe preguntarse acerca de la naturaleza del

¹ Balázs, Bela. *El film. Evolución y esencia de un arte nuevo*. Gustavo Gili, España, 1978. Pág., 26.

² *Ibid.* Pág., 29.

³ *Idem.*

fenómeno perceptual que sucede al ver una serie de imágenes sin continuidad aparente como el tren de acontecimientos que muestra cualquier filme estándar de Hollywood, de México, y ahora, de cualquier parte del mundo; pues si las cintas contemporáneas tienen como característica una gran cantidad de tomas y una velocidad vertiginosa, ¿cómo es que el espectador común mantiene la comprensión y un compromiso estrecho con lo que ve?, como veremos, esta comprensión depende de ciertas técnicas. ¿Cómo facilitan la comprensión del espectador las técnicas cinematográficas?, de igual manera ¿por qué reconoce eficazmente los objetos que ve el espectador casi inmediatamente?, y ¿en que sentido son o no semejantes las experiencias de percibir el cine y percibir el mundo real? Es decir, los principales problemas que trataré en el presente trabajo tienen que ver con la *comprensión* del espectador basado en la *percepción* de lo que ve en la pantalla, así como el *compromiso* que se establece y la *accesibilidad* que se logra entre el espectador y el cine.

Para tratar dichos problemas me adentraré en la explicación sobre la naturaleza fenoménica del cine como una representación dependiente o basada en objetos naturales y principalmente en las diferencias y coincidencias entre la percepción del mundo real y la cuasi-natural que proporciona el cine, pues aunque son experiencias diferentes y separadas se necesita de la forma en que percibimos el mundo real para percibir y comprender las imágenes cuasi-naturales del cine.

El cine ha sido estudiado desde diferentes disciplinas, tales como: la psicología, la sociología, la historia del arte, la semiótica, la narratología y también la filosofía, etc., cada una ha revelado lo importante que es el estudio del cine, y el cine en sí mismo, como un producto cultural espejo de muchas realidades que forman el cúmulo de la humanidad. Sin embargo, dar una explicación sobre cómo los estímulos visuales del cine contemporáneo son procesados, integrados, asimilados y comprendidos en la mente del perceptor, necesitan del enfoque de la ciencia cognitiva, cuya tarea es, precisamente, vislumbrar el proceso epistemológico que sucede en el individuo al percibir las formas, los objetos y el movimiento.

Ya algunos autores, que incluyo en este trabajo, han realizado estudios del cine ayudados por el enfoque cognitivista, como por ejemplo: Noël Carroll, Gregory Currie, David Bordwell o Joseph Anderson. Todos ellos manifiestan su

interés por dar explicaciones sobre la percepción del cine desde diferentes puntos de vista como la filosofía y la psicología, por lo que tales autores, y otros como J. J. Gibson y Rudolf Arnheim, confluyen en puntos en común respecto a sus teorías de la percepción del cine, lo cual proporcionaría una base firme para dar respuesta a los problemas planteados anteriormente. Autores como Gibson y Arnheim establecieron las bases del estudio perceptual filosófico-psicológico y del psicológico-gestáltico respectivamente, tales cimientos permitieron a otros autores, como Anderson y Hochberg seguir tal línea de investigación. Aunado a ellos la filosofía, como parte importante de la ciencia cognitiva, está representada en mi investigación por Carroll y Currie que, aunque sus posturas no son del todo divergentes, integran posiciones filosóficas, epistemológicas y cognitivas sobre el cine.

De esta manera, en el primer capítulo, realizo una revisión de Rudolf Arnheim como precursor del estudio del cine desde una perspectiva gestáltica, de cuya teoría me interesa principalmente rescatar su idea del cine como una ilusión parcial y su principio de simplicidad, ya que estos conceptos pueden relacionarse con los de otros autores. Hago lo mismo con la obra de J. J. Gibson, de quien retomo su teoría de la recolección de la información y su teoría del arreglo óptico ambiental; aunque Gibson no se enfoca en el estudio del cine, sus teorías son retomadas por otros autores aplicándolas al estudio cinematográfico. Sus teorías son importantes para este estudio porque explica la percepción como una manera de recoger la información variante e invariante para después integrarla en un todo.

Posteriormente, en el siguiente punto del capítulo, realizo lo propio con una teoría de Michel Leyton, la llamo una teoría controversial ya que propone una teoría causal sobre la percepción; en ésta él sostiene que percibimos el mundo real por medio de la relación causal que sostienen los objetos y el ojo humano al incidir la luz en los objetos y luego en la retina como una relación causal. Lo que rescato de dicha teoría son conceptos de inferencia, tales como la inferencia interna y la inferencia externa, así como los conceptos de simetría y asimetría. El fin de comentar esta teoría sobre la causalidad en la percepción no es discutir la teoría en sí, sino rescatar los conceptos anteriores que nos permitirán comprender los mecanismos que los cineastas establecen para lograr que el espectador comprenda cualquier film; sin embargo, el objetivo no

es elaborar o establecer una teoría causal del cine, sino mostrar que las técnicas utilizadas en el film *parece como si se* estableciera una relación causal entre los hechos diegéticos en la historia, es decir el espectador debe percibir una pauta de acciones o hechos para lograr la comprensión, de lo contrario es posible que no exista ésta.

Para terminar el capítulo refiero, de forma muy breve, las conclusiones a las que llegan dos teóricos de la percepción del cine: Joseph Anderson y Julian Hochberg, con el fin de mostrar las relaciones teóricas con Gibson pero aplicadas específicamente al cine, por ello me aboco a sus conclusiones pues sus propuestas teóricas serán abordadas reiteradamente en el resto del texto.

En cuanto al capítulo dos en los apartados 2.1 y 2.2 realizo una revisión y discusión sobre las propuestas teóricas de Gregory Currie y Noël Carroll respectivamente, en las que se tratan aspectos muy importantes para caracterizar la percepción acerca de las habilidades del cine para representar la realidad. Currie discute las diferentes teorías realistas del film (el ilusionismo, la transparencia y el parecido) con el fin de refutar la aseveración de Arnheim acerca del film como generadora de *ilusión parcial*, el resultado de su discusión será afirmar, y también uno de los objetivos de este trabajo, que el público percibe el cine a la manera del *realismo perceptual* porque el film tiene la capacidad de activar nuestro *reconocimiento* de los objetos, pero como veremos en los puntos subsecuentes, no sólo es reconocimiento sino un juego de experiencias, convenciones y conocimientos previos que el film activa al estipular sus propias reglas, es decir a la manera de un juego que, de igual manera, activa la imaginación.

Por otro lado, para apuntalar aún más lo dicho por Currie, con Noël Carroll realizo una revisión de dos artículos muy importantes referentes a la percepción del cine, en el primero de estos Carroll nos habla acerca de las diferentes capacidades de representación que posee el cine; en el segundo de los artículos Carroll pretende caracterizar el cine como una *exhibición separada*, es decir, imágenes que dependen de objetos en el mundo natural pero que se encuentran descarnados, o sea fuera de nuestra percepción corporal o propiocéptica. Por último, en el siguiente apartado reflexiono entorno a aquellos factores ontológicos que hacen posible la percepción del cine, por lo que inicio con un recuento de todas las teorías revisadas hasta entonces, con el

fin de mostrar similitudes para establecer un piso firme sobre la naturaleza del cine; posteriormente, estableceré la importancia de la *experiencia* del mundo real como base ontológica para percibir y comprender las imágenes filmicas. Sin embargo, para que el espectador crea y mantenga un compromiso con el film, es decir, que sea participe de la experiencia de ver un film, son necesarias otras nociones, por ello introduzco los conceptos de imaginación, juego y verosimilitud que permiten que el espectador establezca un grado de compromiso con el film.

Posteriormente, el tercer capítulo hace referencia específicamente a los elementos, técnicas y procedimientos que permiten que el espectador obtenga certeza respecto a los acontecimientos diegéticos. Inicio el capítulo estableciendo las diferencias esenciales entre cines de masas y de vanguardia, esta distinción es necesaria ya que me permitirá mostrar que los mecanismos empleados que permiten la accesibilidad, compromiso y por tanto comprensión, son distintos en ambos tipos de cine, además de establecer las diferencias entre el cine contemporáneo y el clásico. Una vez hecho lo anterior procedo a explicar las técnicas que utilizan los cineastas para lograr una certeza en la percepción del espectador, en general aquí se tratan temas acerca de cómo percibimos dos imágenes (o tomas) diferentes como una continuación de una a otra y cómo comprendemos que un objeto visto desde diferentes puntos de vista es comprendido como el mismo objeto y no como objetos diferentes. Posteriormente, en el punto 3.3, discutiré los enfoques de algunos de los autores ya tratados aquí, sobre cómo el espectador comprende el film como una totalidad. Para terminar el capítulo, introduzco y adapto la teoría de la percepción causal de Michel Leyton, para mostrar que las técnicas y organización intencional que llevan a cabo los productores de cualquier filme proporcionan una certeza y comprensión total del filme a través de que el espectador perciba los hechos narrativos *como* si fueran un producto causal.

Por último, en las conclusiones, presentaré un argumento unificado que indica, paso a paso, cómo tiene lugar la percepción de las imágenes de un film, de qué manera depende este acto perceptual de la percepción ordinaria, y cuáles son los recursos o trucos que emplea el cine para simular una percepción ordinaria de lo real y que aún distorsionada, ampliada o enriquecida todavía sigue siendo comprendida.

CAPÍTULO I

LA PERCEPCIÓN VISUAL

La percepción visual

1.1. Rudolf Arnheim y el enfoque gestáltico de la percepción del arte

En este apartado se delinearán en breve los principales conceptos de la teoría perceptual del arte de Rudolf Arnheim. Dado que el presente texto se refiere a la percepción cinematográfica y la mayor parte de la obra de Arnheim concierne al arte en general, principalmente al arte representacional, únicamente me abocaré a aquellos conceptos que pueden ser aplicados al arte cinematográfico, los cuales son: la percepción de la forma, del espacio y del movimiento.

El principal problema para Arnheim es: ¿cómo y por qué el espectador reconoce cierto objeto por medio de la representación de un grupo de líneas, por ejemplo? ¿Cómo o por qué el espectador ve movimiento donde no lo hay? ¿Cómo se representan el movimiento y el espacio? La solución a estas interrogantes las halla en el actuar conjunto de los principios de *simplicidad* y *dinámica*. La primera, es llamada la *ley básica de la percepción visual*, que enuncia: “todo esquema estimulador tiende a ser visto de manera tal que la estructura resultante sea tan sencilla como lo permitan las condiciones dadas”¹. Para Arnheim la ley o principio de simplicidad le permite al observador ir construyendo la forma u apariencia de un objeto en una integración o secuencia de vistas. Mientras la *dinámica* considera la esencia de la experiencia perceptual, pues una imagen estática representa el movimiento a través de factores dinámicos como las *tensiones dirigidas*, es decir, la *sensación* de movimiento que se percibe en una pintura o escultura es una tensión dirigida, las cuales son fuerzas que en la imagen dan la impresión de dirección, peso, forma, locomoción, equilibrio, etc.

En el terreno cinematográfico, ¿son aplicables estos conceptos? Sí, al menos en cuanto al principio de simplicidad, mientras que el concepto de dinámica es aplicable únicamente en representaciones pictóricas y escultóricas; esto porque en la imagen cinematográfica nos enfrentamos a una imagen que depende naturalmente de

¹ Arnheim, Rudolf. *Arte y Percepción Visual*. Trad. De Maria Luisa Balseiro, 2da., edición, 2da., reimpresión, Alianza Forma. España, 2006. (Título original: *Art and Visual Perception. A Psychology of the Creative Eye*) Pág. 69.

objetos reales (esto aplica solamente al cine con actores y objetos reales, no a dibujos animados, que requerirían un estudio complementario), por lo que sólo es una representación de acciones o hechos diegéticos.

Para este apartado me basaré en dos de sus principales obras, la primera *El Cine Como Arte*, el cual es un texto muy importante de la teoría clásica del cine del siglo XX, en ésta podemos entrever las principales ideas que darán origen a su obra más importante y en la que le da forma, esto es: *Arte y Percepción Visual*. En esta última obra, que también se ha convertido en un clásico de la teoría del arte, aplica los principales postulados gestálticos para investigar la percepción de la forma (shape), el movimiento, la forma* (form), el espacio, la luz y el color.

1.1.1. Percepción de la forma

En su obra *El Cine Como Arte* (CCA), Arnheim pretende otorgarle al cine el estatus de arte al comparar la percepción visual del ser humano con la reproducción mecánica del cinematógrafo; en un primer momento, Arnheim asegura que las proyecciones de objetos en una superficie plana son algo intermedio entre lo bidimensional y lo tridimensional, es decir, en el cine existe una reducción de la profundidad: “los tamaños y las formas no aparecen en la pantalla en sus verdaderas proporciones, sino falseados en la perspectiva”². Esto lo ejemplifica al fotografiar un cubo; para que éste parezca un cubo y no un rectángulo considera que no hay reglas específicas o mecánicas para lograr ese efecto o para que tengamos una sensación tridimensional. Una solución sería mostrar la mayor cantidad de lados del objeto para que percibamos correctamente un cubo; sin embargo, dice, es una cuestión de sensación o sensibilidad hacia la naturaleza del objeto para que tal objeto nos dé la sensación de profundidad; entonces, deberemos apelar a nuestra sensibilidad para que tal objeto nos proporcione una sensación de profundidad.

En un segundo momento, en el uso artístico de la proyección sobre una superficie plana, Arnheim plantea la necesidad de proyectar los objetos de manera clara, así también sus formas y movimientos. Además, el autor (como artista) debe ser capaz de mostrar la forma de los objetos de tal manera que parezca “nuevo” lo familiar de los objetos, esto con el fin de que el espectador atienda de manera

² Arnheim, Rudolf. *El Cine como Arte*. Trad. De Enrique L. Revol, 1ra., edición, 4ta., reimpresión, Paidós, España, 1996. (Título original: *Film as Art*, University of California Press, 1957) Pág. 23.

artística la nueva forma del objeto que el autor moldeó: "...ciertos artistas de cine han captado el medio de expresión más importante y fundamental: tomar la escena desde cualquier ángulo siempre que sea el más revelador"³. En este primer acercamiento con Arnheim podemos vislumbrar cierta relación de la percepción de la forma bajo el enfoque gestáltico en su obra más importante.

En *Arte y Percepción Visual* (AVP), Arnheim desarrolló ampliamente la percepción de las formas de objetos artísticos en general. La diferencia entre CCA y APV⁴ es que en la primera obra supone que, para la correcta percepción de los objetos en el cine, los objetos deben ser mostrados de manera clara y esencial; mientras que en la segunda, la percepción de las formas es una ocupación activa, ya que sólo es necesario captar lo esencial o aprehender los rasgos esenciales:

“Uno pocos rasgos esenciales no sólo determinan la identidad de un objeto percibido, sino que además hacen que se nos parezca como un esquema completo e integrado. Esto es cierto no sólo de nuestra imagen del objeto como totalidad, sino también de cualquier parte concreta en que se centre nuestra atención”.⁵

Además:

“[...] se hizo patente que los rasgos estructurales globales son los datos primarios de la percepción [...]”⁶

La percepción de datos globales o rasgos esenciales de los objetos contribuyen a la formación de *conceptos perceptuales*; estos conceptos se forman al trabajar la visión sobre, lo que él llama, “la materia bruta de la experiencia”, por lo que, según él, se crea un esquema de formas generales que se puede aplicar a un caso individual y a muchos similares. En APV le llama *concepto perceptual* que en esencia es el vestigio o bosquejo de lo que en *El Pensamiento Visual* llamará *concepto visual*.

“El sentido de la vista opera de manera selectiva: La percepción de la forma consiste en la aplicación de las categorías de la forma, que pueden llamarse conceptos visuales por su simplicidad y generalidad”⁷.

³ Ibid. Pág., 49.

⁴ A partir de aquí me referiré a la obra de Arneheim *Cine como Arte* como CCA y *Arte y Percepción Visual* como AVP.

⁵ Arnheim, Rudolf. *Arte y Percepción Visual*. Trad. De Maria Luisa Balseiro, 2da., edición, 2da., reimpresión, Alianza Forma. España, 2006. (Título original: *Art and Visual Perception. A Psychology of the Creative Eye*) Pág. 59

⁶ Idem.

Es decir, percibimos y reconocemos los objetos al captar de ellos sólo los rasgos esenciales porque contamos con un concepto visual o perceptual de él, o sea, lo único que necesitamos para reconocer un objeto de un todo organizado son las características esenciales, pues de golpe podemos saber que percibimos un perro antes de darnos cuenta de su tipo de raza; podemos, de igual manera, ver lo cuadrado o redondo de un objeto antes de saber qué es y para qué sirve, esto sucede, según Arnheim, porque contamos con un esquema general o un sistema de categorías de la forma, en el caso del ejemplo, contamos con una categoría de lo cuadrado o redondo.

Por lo que, el principio de simplicidad participa al captar lo esencial de las formas, dado que el observador tiende a simplificar, esto es, a activar un mecanismo que le permita entender o comprender de qué objeto se trata. Por lo tanto, para Arnheim, *el ver es comprender*, el acto de la visión y la consecuente comprensión de la forma del objeto radica en que la visión, nos dice: “trabaja sobre la materia bruta de la experiencia creando un esquema de formas generales”.

Por último, en lo que corresponde a la forma, Arnheim considera que la forma perceptual es el resultado del juego de tres factores: el objeto material, el medio luminoso y, las que él llama, *condiciones reinantes del sistema nervioso*. Sin embargo, la imagen de la forma que percibimos no es únicamente determinada por estos factores, sino también por la totalidad de experiencias que hemos tenido con las formas de los objetos. Esta noción le ayuda al autor a explicar que se puede dibujar omitiendo ciertos elementos de la forma y aún así tal imagen será reconocible, aunque los aspectos de estos objetos influyen en otros objetos ayudándonos a establecer relaciones que nos permitan comprenderlos o percibirlos; por lo tanto, los vestigios que tenemos de objetos del pasado influyen en la manera en que los percibimos, de modo que la vista aprehende de golpe o automáticamente al captar únicamente un esquema global gracias al principio de simplicidad gestáltico.

1.1.2. Percepción del espacio

En lo que respecta a nuestra percepción del espacio en el mundo real ésta es básicamente ilimitada, pues no hay nada que nos impida percibir los objetos en un

⁷ Arnheim, Rudolf. *El Pensamiento Visual*. Trad. De Rubén Masera, 1era., edición en Ediciones Paidós, Barcelona, España, 1985. (Título original: *Visual Thinking*, por University of California Press, Berkeley y Los Angeles, 1969) Pág., 51.

espacio dado, caso contrario es el del cine, pues tiene la característica de mostrar solamente lo enmarcado o delimitado por los bordes de la pantalla. Sin embargo, advierte Arnheim, esta limitación le permite a este medio mostrar los objetos en el espacio de manera artística; ya que la cámara de cine, al igual que el ojo humano, tiene la libertad de moverse, acercarse y mostrar los objetos a diferente distancia en un espacio dado. Pero esta libertad de modificar la distancia entre el objeto y la cámara de cine reclama mantener cierta lógica de tiempo y espacio. Por ello es necesario distinguir los dos conceptos que Arnheim maneja en su obra respecto al espacio.

Por un lado, en CCA, el espacio lo trata como los diversos saltos que la cámara puede realizar de un lugar a otro mostrando diferentes aspectos o puntos de vista, ya sea de un objeto o de una puesta en escena; por otro lado, el espacio del que habla en APV se refiere a las diversas maneras en que se representa el espacio. La importancia de esto es señalar que la mejor técnica para representar la profundidad espacial es la instituida por la perspectiva central, ya que representa a los objetos con profundidad espacial de manera realista, por lo tanto esta representación está muy ligada al cine, ya que su manera de mostrar el espacio también es muy natural y efectiva.

Continuando con el Arnheim de CCA, él describe al cine como un estadio intermedio entre el teatro y la fotografía, tal estadio se debe a que el cine tiene la característica de ser al mismo tiempo una imagen plana y bidimensional, por lo que considera al cine, al igual que el teatro, como fuente de una ilusión parcial porque: “Hasta cierto punto da la impresión de vida real”⁸. En esta frase el principio de simplicidad es aplicable, pues el cine es *ilusión parcial* pues de su imagen captamos o percibimos únicamente las características o elementos esenciales:

“éstos nos aportan (los elementos esenciales) todo lo que necesitamos saber.

Por esto si dichos elementos esenciales se reproducen estamos satisfechos y obtenemos una impresión global que es tanto más artística por estar poderosamente concentrada [...] la ilusión se produce con tal que se presenten los elementos esenciales de cualquier acontecimiento”⁹.

Es decir, por ilusión parcial, a diferencia de la percepción de la forma, Arnheim entiende: la representación de la vida de manera natural; mientras los seres

⁸ Arnheim, Rudolf. *El Cine como Arte*. Trad. De Enrique L. Revol, 1ra., edición, 4ta., reimpresión, Paidós, España, 1996. (Título original: *Film as Art*, University of California Press, 1957) Pág., 30.

⁹ Ibid. Pág., 32.

humanos representen roles que sean llevados a cabo, dice, no es necesario tenerlos en frente como seres vivos. Por otro lado, esta ilusión parcial le permite explicar por qué las imágenes cinematográficas, por medio del montaje, pueden constituirse en una secuencia de escenas diversas sin ser percibidas o sentidas como arbitrarias o producir mareos o malestares:

“Si en un momento dado vemos una toma larga de una mujer al fondo de una habitación, y en la siguiente vemos un *close up* de su rostro, sentimos sencillamente que hemos «dado la vuelta a la página» y estamos contemplando una nueva imagen. Probablemente el montaje resultaría imposible si las fotografías cinematográficas dieran una impresión espacial muy vigorosa. Lo que hace posible esto es la parcial irrealidad de la imagen”¹⁰.

Con lo anterior Arnheim nos muestra los vestigios de lo que posteriormente investigará en AVP y que en CCA sostiene como la capacidad artística que tiene el cine, en el sentido que tiene la posibilidad de modificar la imagen en función de la distancia del objeto y la cámara, lo que le permite tomar de la escena (que se desarrolla en un espacio) únicamente las partes que le interesan y le son necesarias al autor sin trastocar la realidad que se pretende representar, es decir, manteniendo la lógica de los acontecimientos: “Las partes pueden representar al todo”¹¹, lo que facilita que “se puede concentrar particular atención en detalles esenciales”¹².

Sin embargo, ¿cómo muestra la imagen cinematográfica el espacio? ¿Cómo vemos la profundidad de los objetos o la tridimensionalidad? La clave para responder a esto podemos vislumbrarla al inicio de CCA cuando demuestra que un cubo para que adquiera en una proyección la apariencia de un cubo (y no un rectángulo o un cuadrado, por ejemplo), debe mostrar cierta cantidad de caras o lados, sugiere además, que esta clave es cuestión de sensibilidad ante el objeto para mostrarlo como tal en una proyección. La clave para Arnheim en APV estriba en que, para mostrar o representar la tridimensionalidad, es necesario deformar el objeto, por lo tanto muestra los objetos en el espacio, y el espacio mismo, de manera deformada.

Siguiendo al Arnheim de APV es necesario enunciar el principio básico de la profundidad, que se deriva de la ley de la simplicidad: “un esquema parecerá tridimensional cuando pueda ser visto como proyección de una situación

¹⁰ Ibid. Pág., 31.

¹¹ Ibid. Pág., 64.

¹² Idem.

tridimensional que sea estructuralmente más simple que la bidimensional correspondiente”¹³.

En APV, Arnheim describe algunas maneras o técnicas para mostrar la profundidad tales como el traslape, la oclusión y la transparencia. Estas técnicas consisten en superponer las representaciones de objetos unos detrás de otros para dar la sensación de profundidad, pero, como el mismo lo aclara, aún no se participa realmente de la tercera dimensión. La manera en que se puede lograr la representación de un objeto en tercera dimensión es por medio de la *deformación*, ésta se logra de dos maneras:

1. Inclinandose respecto al plano frontal adquiriendo volumen y redondez;
y
2. distorsionando el tamaño, la forma, la distancia y el ángulo para indicar la profundidad.

Por deformación, Arnheim entiende, en primer lugar, un factor necesario para la percepción de la profundidad, pues exige una demanda de simplificación y relajación del esquema. Tal demanda se satisface transfiriendo formas a la tercera dimensión; en segundo lugar, la deformación muestra o da la impresión de que un objeto sufre cambios en su armazón espacial: “Una deformación da siempre la impresión de que se ha aplicado al objeto algún empujón o tirón mecánico, como si hubiera sido estirado o comprimido, retorcido o doblado (...) la deformación implica siempre una comparación de lo que *es* con lo que *debería ser*”¹⁴.

El autor menciona algunas maneras en que la deformación participa en la representación de la profundidad, tales como: la perspectiva isométrica, la oblicuidad, los gradientes y la perspectiva central. Los dos primeros aunque muestran de cierta manera la profundidad, no representan correctamente la tridimensionalidad, caso contrario del último, por lo que me ocuparé brevemente de ello.

1.1.2.1. La Perspectiva Central

La perspectiva central es para Arnheim la perspectiva lineal desarrollada a partir del Renacimiento, en la que todas las líneas convergentes dan la sensación de

¹³ Arnheim, Rudolf. *Arte y Percepción Visual*. Trad. De Maria Luisa Balseiro, 2da., edición, 2da., reimpresión, Alianza Forma. España, 2006. (Título original: *Art and Visual Perception. A Psychology of the Creative Eye*) Pág. 255.

¹⁴ *Ibid.* Pág., 266.

profundidad y tridimensionalidad al confluirse en un punto. La deformación es un elemento muy evidente en la perspectiva central, en sus palabras:

“La perspectiva central [...] constituye una deformación tan violenta e intrincada de la forma normal de las cosas [...] Paradójicamente, la perspectiva central es al mismo tiempo, y con mucho, la manera más realista de representar el espacio óptico, y, por lo tanto [...] que a todos sugiriese [...] la evidencia de la experiencia visual”¹⁵.

En general, la perspectiva central es, por un lado, la muestra de una violenta deformación de los objetos, que al mismo tiempo, paradójicamente como él mismo dice, es la manera más realista o natural de representación de objetos en el espacio, lo cual supone que tal representación es análoga o muy cercana a la manera en que el ojo humano percibe tal espacio, esto lo afirma con base en lo que supone son las dos raíces de la perspectiva central. Estas dos raíces son, por un lado, el resultado de la búsqueda del principio de convergencia, que no es más que el uso de reglas que sirven para representar sólidos estereométricos en cuanto a forma y ubicación espacial. Por otro lado, es también el producto de la búsqueda de describir correcta y objetivamente la naturaleza material.

Esta manera tan realista de representación motivó la investigación teórica sobre la percepción óptica, Arnheim menciona a Alberti, quien adoptó un sistema de líneas que parten de cada uno de los puntos de la superficie del objeto, tales líneas convergen o confluyen en el ojo, el resultado, dice, es la formación de un cono o pirámide cuyo ápice está en el ojo, por lo tanto, la deformación se hace presente al captar lo más grande como lo más cercano, esto gracias a que el espacio que captamos es un espacio piramidal (dado que en el ojo se encuentra el ápice del cono, por lo que su base sería la superficie del objeto) por ello vemos profundidad y, al mismo tiempo, convergencia. Así el tamaño en que percibimos las cosas varía según la deformación espacial que sufra el objeto al mostrar únicamente sus aspectos esenciales, pero que además no dudaremos en la escala correcta del objeto, como él diría, por la experiencia acumulada que hemos tenido del objeto en el pasado.

¹⁵ Ibid. Pág., 289.

1.1.3. Percepción del Movimiento

El movimiento es muy importante, no sólo como característica fundamental del cine, sino también para las demás artes que lo representan como en una imagen estática pictórica. Del mismo modo, es importante porque supone una fuerte incitación a la atención que pueda exigir una respuesta o una reacción automática, esto debido a los cambios que puedan llevarse a cabo en el entorno.

Arnheim concibe al movimiento cinematográfico de dos maneras: como ilusión y como movimiento estroboscópico. En CCA Arnheim considera que el movimiento en el cine es una total ilusión; a su vez entiende de dos maneras el término ilusión como: ilusión parcial y como ilusión de movimiento. Ya se había mencionado el concepto de ilusión parcial para determinar la tendencia a captar sólo los elementos esenciales¹⁶, a simplificar el esquema y por lo tanto a tomar como veraz, *como si* fuera real, lo que se representa: “Unos pocos rasgos salientes no sólo determinan la identidad de un objeto percibido, sino que además hacen que se nos parezca como un esquema completo e integrado”¹⁷. Por lo que en una pantalla cinematográfica vemos la configuración, los elementos organizados y los objetos que son percibidos de inmediato porque el percibir contribuye a la formación de conceptos perceptuales o, como en APV llamará, concepto visual: la manera en que comprendemos la forma y el espacio es debido por sus rasgos esenciales y por la deformación respectivamente, ambos regidos por la ley de la simplicidad. Ilusión parcial, por tanto, es la capacidad del medio para retratar o representar hasta cierto punto la vida real.

Sin embargo, el movimiento real, el movimiento puro generado por la sucesión de imágenes es una ilusión total, pues, dice Arnheim, el público no experimenta directamente el movimiento: “se trata, tan sólo, del medio mecánico de crear la ilusión de movimiento en la pantalla”¹⁸. Por lo que el movimiento percibido, dice, depende de cinco factores:

“1) Los movimientos de los objetos, vivos o inertes, que fotografía la cámara; 2) el efecto de perspectiva y de la distancia entre la cámara y el objeto;

¹⁶ Para Arnheim existen dos acepciones de la simplificación al captar sólo los elementos esenciales; por un lado, debido a la percepción no atenta del ojo humano solo captamos los elementos esenciales de los objetos y su armazón espacial para dar la sensación de tridimensionalidad; por otro lado, por ilusión parcial también quiere decir lo que puede retratar la vida real: nos contentamos con los elementos esenciales que nos dan la sensación de vida real.

¹⁷ Op. Cit.

¹⁸ Arnheim, Rudolf. *El Cine como Arte*. Trad. De Enrique L. Revol, 1ra., edición, 4ta., reimpresión, Paidós, España, 1996. (Título original: *Film as Art*, University of California Press, 1957) Pág., 131.

3) el efecto de la cámara en movimiento; 4) la síntesis de las escenas independientes, lograda mediante el montaje, en una composición de conjunto del movimiento; 5) la interacción de movimientos que se conectan directamente mediante el montaje.”¹⁹

Sobre todo, el autor resalta la importancia de que el movimiento sirve o es necesario para informar sobre los acontecimientos de la película, y, aún más importante para él, es su capacidad para expresar las emociones. Tal expresión es gracias, primero, a que el director y/o intérprete debe subrayar la velocidad del movimiento, el uso determinado de ángulos y desplazamientos determinados de la cámara; además de otras funciones determinantes tan importantes como el montaje y la música.

Siguiendo con el movimiento, son tres los factores que propician la experiencia visual del movimiento: el movimiento físico, el movimiento óptico y el movimiento perceptual; a estos añade como elementos adicionales los llamados factores cinestésicos.

El movimiento físico es la percepción de cierto movimiento producido por un cuerpo u objeto físico, por movimiento óptico Arnheim entiende la proyección de objetos o de un campo visual que se desplaza en la retina del ojo humano, aún cuando el cuerpo y los ojos del observador no sigan tal movimiento. En cambio, hay movimiento perceptual debido al movimiento producido por movimientos oculares del sujeto que percibe, es decir, la imagen proyectada a las retinas adquiere movimiento cuando los ojos se mueven, aunque el objeto esté inmóvil, por ejemplo al cambiar la fijación de la mirada, el objeto parece desplazarse sobre las retinas. Por último, los factores cinestésicos de los que habla Arnheim son todos los movimientos de ojos, cabeza o cuerpo del observador, todos los procesos motores, dice, también influyen en la percepción.

Sin embargo, considera que el movimiento que percibimos es básicamente un fenómeno estroboscópico, tal fenómeno es investigado por Wertheimer y consiste en que: “el sistema nervioso crea la sensación de un movimiento continuo integrando la secuencia de esas estimulaciones momentáneas, ninguna de las cuales registra otra cosa que un cambio estático”²⁰. Es decir, Arnheim considera que nuestra

¹⁹ Idem.

²⁰ Arnheim, Rudolf. *Arte y Percepción Visual*. Trad. De Maria Luisa Balseiro, 2da., edición, 2da., reimpresión, Alianza Forma. España, 2006. (Título original: *Art and Visual Perception. A Psychology of the Creative Eye*) Pág. 392.

percepción del movimiento real se da de la misma manera que percibimos el movimiento ilusorio que es: generado por una integración de diferentes datos o imágenes inmóviles; lo mismo sucede con el cine, pues vemos un movimiento muy apegado al natural o real, tal efecto se logra proyectando veinticuatro imágenes por segundo en una pantalla. En esencia, el experimento de Wertheimer consiste en colocar a cierta distancia dos objetos luminosos, que al encenderse y apagarse sucesivamente dan como resultado un movimiento aparentemente sucesivo, cuando en realidad se tratan de estímulos inmóviles: “Los experimentos de Wertheimer habían demostrado que en condiciones estructurales favorables, objetos que aparecen en momentos sucesivos y en ubicaciones diferentes se perciben como dos estados de un sólo objeto idéntico”²¹. Ahora, si la percepción del movimiento del mundo real es un fenómeno estroboscópico, si el cine con mayor razón es un movimiento estroboscópico, entonces, la manera en que se integran todas esas imágenes para dar la sensación de movimiento continuo es posible gracias a que el sistema nervioso integra la secuencia de estimulaciones momentáneas.

Ahora, tanto en los estudios de la percepción cognitivos como en los filosóficos un problema central es la integración de las diversas vistas en una sola escena, Arnheim responde que la integración corresponde al sistema nervioso, ¿cabe la misma respuesta para el caso cinematográfico? No, ya que Arnheim distingue dos tipos de movimiento producidos por el cine: el total que se aprecia en la sucesión de imágenes, y por lo tanto, de acciones narrativas (hechos diegéticos); y, el movimiento al interior de las imágenes, que depende del primero y que es el que percibimos como movimiento de objetos, personas y cámara, siendo éste último el que dirige nuestra atención. Por ello, dice en APV que el film, para ser comprendido debe ser captado como un todo, que aunque cada secuencia deviene, estas imágenes no deben desaparecer sino mantenerse y enriquecerse en la conciencia conforme transcurre el film:

“Es la obra entera la que ha de estar simultáneamente presente en nuestro pensamiento si queremos comprender su desarrollo, su coherencia, las interpelaciones que hay entre sus partes. Nos vemos tentados a llamar estructura espacial al objeto de esta sinopsis. De cualquier modo, requiere una simultaneidad, y por lo tanto apenas si es temporal”.²²

²¹ Ibid. Pág., 395.

²² Ibid. Pág., 379.

Arnheim describe que para una debida comprensión, debemos retrotraernos a lo que ha desaparecido de la pantalla, debemos acceder a la memoria pues aquellos estímulos sensoriales, como las imágenes y los sonidos, dejan un rastro: "Cualquiera que sea la naturaleza de esos rastros en el cerebro, lo cierto es que persisten en simultaneidad espacial, se influyen entre si y se ven modificados por otros que van llegando"²³. Por ello distingue la diferencia entre la percepción de sucesos de la de objetos, ya que en la percepción de sucesos atestiguamos una *secuencia organizada*, cuyo orden es unidimensional y dotado de sentido. Aquí reafirma la necesidad de que una buena obra de arte debe ser clara en sus estímulos como lo dice en CCA, pues si el suceso es desorganizado, la secuencia resulta incomprensible por lo que ésta se reduciría a mera sucesión.

Para poder tener una correcta consciencia total de lo que acontece en una pantalla de cine, el medio cinematográfico, dice Arnheim, debe tener una técnica que le permita mantener la identidad sin que la variación de factores como *la dirección y velocidad*²⁴ alteren la comprensión de lo que se percibe.

Como medio secuencial, el cine posee la técnica del montaje que le permite solventar problemas al mostrar un movimiento coherente para que no se pierda lo que él llama la *identidad visual*, pues el movimiento de los objetos es lo que determina el espacio y también los movimientos de cámara pues estos muestran tanto el espacio como los objetos en tal espacio. Por ello, vislumbra que en la identidad visual no hay problema si el objeto permanece inmóvil, surge el problema cuando el objeto se mueve y se puede perder la identidad visual. El montador o editor de cine, dice, tiene que mantener que los objetos se vean como tales cuando exista algún salto de punto de vista, por ello la continuidad de factores perceptuales, salva la distancia espacio-temporal; Arnheim ejemplifica una buena técnica de montaje en una cinta de Maya Deren en la que un bailarín salta de un punto a otro, se ve continuidad gracias a la enorme y precisa técnica de edición, pues durante el salto se aprecia un cambio de fondo o de lugar, además de que se mantiene la misma dirección y velocidad. Aquí cabe preguntarse específicamente: ¿cómo participa la ley de la simplicidad del movimiento? Para Arnheim la forma esta subdividida, podemos percibir el movimiento de un bailarín o el de una rueda

²³ Ibid. Pág., 380.

²⁴ A la percepción del movimiento se le suman otros factores como la dirección y la velocidad; en el primero el objeto cambia fundamentalmente la identidad del objeto cuando cambia de dirección, mientras que en el segundo, para Arnheim, cambia de manera importante la expresión de los objetos según las variaciones de velocidad que presenten. Ibid. Pág., 387-392.

porque considera que el movimiento es una combinación de subsistemas y, como tales, podemos verlos funcionando independientemente en el cuerpo del bailarín y, al mismo tiempo en conjunción produciendo una totalidad.

De igual manera dice que se debe mantener una conexión perceptual cuando sea tomado un objeto o actor desde diversos ángulos, pues hay que mantener su identidad si es tomado desde atrás o adelante, por ello se debe especificar y clarificar su ubicación en el espacio, además de usar otros medios de identificación y semejanza.

1.2. J. J. Gibson y la teoría ecológica de la percepción

En la presente sección se describirá brevemente las principales nociones de la teoría ecológica de la percepción de James Jerome Gibson.

De la misma manera que Arnheim en el apartado anterior, Gibson no dirige su investigación a la teoría del arte ni al cine, sin embargo, existen temas y/o conceptos de su obra que pueden ser aplicadas a la percepción del cine, por lo que me enfocaré en algunos de éstos, tales como la percepción del espacio, el observador activo, la locomoción, y una de sus principales teorías, la teoría de la recolección de la información.

La postura de Arnheim, al igual que la doctrina de la Gestalt, no es un estudio sobre el medio ambiente y la luz que incide en él, sino que el sistema perceptual lleva a cabo un proceso que aplica un criterio para lograr una organización más económica de los estímulos tales como la proximidad, similitud y, para nuestro caso, la simplicidad. Gibson, por el contrario, pone un gran énfasis en el estudio de la estructura ambiental, ya que fue un precursor del *análisis computacional de la visión*²⁵, sin embargo muchos autores consideraban que negaba la necesidad de una computación real.

El enfoque de Gibson es principalmente *ecológico*²⁶, pues refiere a: “la información de la que se puede disponer (...) en el orden óptico, para guiar las acciones de los animales y las personas y para especificar sucesos de importancia y de

²⁵ Este enfoque llamado estudio de la percepción computacional uno de sus exponentes como David Marr considera a la percepción como la extracción de información del medio ambiente.

²⁶ Aunque en su obra *La Percepción del Mundo Visual* se basa principalmente en la psicofísica, posteriormente en *The Ecological Approach to Visual Perception* es cuando adopta un enfoque netamente ecológico.

interés²⁷. Por lo tanto, el punto de partida de Gibson no es la imagen retiniana²⁸ sino el llamado *arreglo* (u orden) *óptico ambiental*²⁹. Lo que proporciona la información del arreglo óptico para la percepción es el flujo y las perturbaciones del medio ambiente, por esto su teoría es considerada por muchos un *realismo*, ya que la información se registra; en cambio, en la teoría de la Gestalt se lleva a cabo un proceso, pues la información es proporcionada por la totalidad de rayos de luz que inciden en el arreglo, por lo tanto en los objetos y las superficies. En general el arreglo óptico ambiental es un conjunto de rayos de luz que forman una serie jerárquica y superpuesta de ángulos sólidos, por lo que los cambios en los patrones o propiedades de la luz señalan los límites de los objetos en el mundo³⁰; ahora, este arreglo óptico contiene información *variante* e *invariante* sobre el mundo, el trabajo del observador sería detectar dicha información: para hacerlo utiliza como claves los *gradientes* que son necesarios para la detección de la profundidad. Se producen las variantes e invariantes gracias a los movimientos del observador y de los objetos en el mundo, esta exploración móvil por parte de los observadores es lo que genera la información y esta información es la que debe ser recolectada.

Puede parecer difícil la relación específica de sus resultados psicológicos sobre la percepción con la estética perceptual del cine o de cualquier arte; sin embargo, él mismo se refiere al cine como la experiencia más parecida a la visión natural; pues, al igual que ésta, en el campo visual de la cámara de cine no registra un “arreglo” estático, sino que la estructura o el esquema visual de un film muestra un cambio progresivo³¹ en el *arreglo óptico*. Este medio puede proveer un *arreglo* capaz de facilitar información desde un punto determinado, pero, como todo arte, el cine sólo produce una percepción indirecta, de segunda mano, ya que para ser percibido el observador necesita primero del conocimiento del mundo, es decir, de la percepción directa del medio ambiente³². Por ello el cine y el arte en general producen un nuevo tipo de percepción: “estas fuentes, obviamente, son de una clase especial, diferente de las fuentes del medio ambiente ‘natural’. Son fuentes artificiales, generan

²⁷ Bruce, Vicki y Green R. Patrick. ***Percepción Visual. Manual de Fisiología, Psicología y Ecología de la Visión***. Trad., de José Bayo Margalif y José A. Aznar Casanova. Paidós, España (título original: *Visual Perception. Physiology, Psychology and Ecology*. Lawrence Erlbaum Associates Ltd.) Pág., 341

²⁸ La imagen retiniana es la imagen que se forma en la retina de lo que se percibe.

²⁹ Ibid. Pág., 342. La palabra original que se usa en inglés es *array*, que se puede traducir como orden, ordenamiento o arreglo. Los traductores principalmente la toman como orden o arreglo.

³⁰ Ibid. Pág., 344.

³¹ De hecho Gibson propone cambiar el concepto de *motion picture* a *progressive picture*, término que se tratará junto a la propuesta de otros autores en el capítulo siguiente.

³² Tal afirmación también se analizará a profundidad en el segundo capítulo.

un nuevo tipo de percepción en el hombre, las cuales pueden ser llamadas conocimiento, o percepción de segunda mano”³³.

En suma, Gibson considera al cine como un medio análogo a la percepción del medio ambiente por un observador, ya que el campo de visión es limitado en la imagen cinematográfica y el cineasta organiza el arreglo óptico de tal manera que muestre progresivamente las imágenes, por lo que dirige la atención del espectador logrando que perciba correctamente lo que sucede sin perder la orientación. Esto es posible gracias a que los movimientos y los puntos de observación que ocupa una cámara de cine son análogos, o muy parecidos al movimiento de la cabeza y de los ojos que realiza el observador al percibir el mundo natural. Tal similitud en la percepción visual permite a los cineastas dirigir la mirada y la atención del espectador permitiendo que únicamente *recoga* aquella información que le será necesaria para ir comprendiendo el desarrollo de la narración.

1.2.1. La Percepción del Espacio Visual

En su libro, *La Percepción del Mundo Visual*, Gibson bosqueja una teoría de la percepción del espacio basada en una teoría psicofísica en la que sostiene la existencia de una correspondencia entre el campo visual y la imagen retiniana, tal correspondencia es punto por punto o funcional entre variables de la física (de objetos o del espacio) y los de la experiencia; por lo que, dice Gibson, hay una condición general de una invariante que permite la percepción del espacio tridimensional y de los objetos, tal condición consiste en un estímulo llamado *gradiente*.

En su teoría psicofísica de la percepción, Gibson analiza la imagen retiniana siguiendo las variaciones de estímulo, al hacerlo, de manera experimental, podrá determinar si existe o no una correspondencia psicofísica entre las variaciones del estímulo y la percepción del observador. Menciona, pues, que una imagen puede variar de dos maneras: “primeramente en el carácter o en el ‘color’ de la luz enfocada

³³ Gibson, J. J. *The Senses Considered As Perceptual Systems*. Cornell University, Houghton Mifflin Company, Boston, USA, 1996. Pág., 26. (La traducción es mía)

en un punto determinado y, en segundo lugar, en la distribución, de dichos puntos o sus relaciones geométricas entre sí”³⁴.

Es necesario especificar que por *puntos* se refiere a los elementos que constituyen la imagen, es una herramienta hipotética para el análisis y no son parte de la experiencia visual, añade, son mejor dicho “ficciones analíticas”. Ahora, dice, que la segunda variable, la distribución de los puntos, depende de la percepción corriente, por lo que supone que si los organismos reaccionan en orden al carácter de la luz correspondiente, a la luz que incide en un punto (o puntos) sería legítimo llamarle *estimulación ordinal*.

Llama *estímulo* a “un tipo de energía física variable que cae dentro de determinados márgenes de variación [...] que excitan diferencialmente un receptor o una serie de receptores. Si no da lugar a una actividad fisiológica en un mecanismo receptor, no se trata de un estímulo”³⁵. Mientras que por *ordinal* como orden o sucesión plantea un estímulo que está ordenado, específicamente por orden en la estimulación visual de la retina (aclara que se refiere a la luz que incide en la retina, no a la luz sobre el objeto) considera a la imagen retiniana como un conjunto de direcciones de rayos. Por lo que existe una serie de tres ordenes hipotéticos, en los cuales sólo hay dos niveles de intensidad de luz que representarían espacios bidimensionales que corresponderían, el primero, a una estimulación retiniana homogénea que daría una experiencia del color; el segundo, un orden con un sólo paso o salto que sería un correlato de estímulo para márgenes o contornos; y el tercero, un orden con un cambio cíclico o análogo, que produciría la cualidad de textura. Pero el caso que más nos interesa es el que explica las superficies tridimensionales, que es un cuarto orden: “un orden en serie o progresivo de elementos en la imagen retiniana o los gradientes como formas de estímulo”³⁶.

Primero, considera dos tipos de superficies, las superficies paralelas a la vista, que llama superficies longitudinales que caracterizan los suelos o los espacios; y las superficies perpendiculares o frontales que determinan los objetos. Por lo que, para la percepción de las superficies longitudinales es necesario una variable retiniana llamada *gradiente de estímulo*, a este gradiente corresponde una variación en la imagen retiniana que nos daría la sensación de tridimensionalidad o profundidad

³⁴ Gibson, James J. ***La Percepción del Mundo Visual***. Trad de Enrique L. Revol, 1era edición en castellano, Ediciones Infinito, Buenos Aires, Argentina, 1974. (Título original: *The Perception of Visual World*. Houston Mifflin Company, Boston, USA, 1950). Pág., 94.

³⁵ *Ibid.* Pág., 95.

³⁶ *Ibid.* Pág., 98.

que provoca un gradiente de estímulo para la densidad de la textura³⁷. Gibson pone como ejemplo la densidad de textura del papel lija, puesto que puede variar de basto a fino, así mismo la textura del espacio o del terreno puede variar la textura gracias a la variación de los puntos de luz que inciden en la imagen retiniana, por lo que este gradiente de densidad puede ser “un estímulo adecuado para la impresión de distancia continua”³⁸.

En cuanto a la impresión de profundidad, ésta se debe a la *gradación en los elementos de textura*, por lo tanto, la impresión de distancia será un proceso inmediato al aumentar el tamaño de los elementos de textura. De ahí que su hipótesis de correspondencia psicofísica entre el medio ambiente y la imagen retiniana respecto a la profundidad se formule como: “[...] un gradiente de textura en el campo visual corresponde a la distancia en el medio ambiente material, por una parte, y a la distancia en el mundo visual por la otra”³⁹. Entonces para Gibson: “La palabra gradiente no significa nada más que un aumento o disminución de algo a lo largo de un eje o dimensión dado”⁴⁰.

1.2.2. El Observador Activo y la Locomoción

Como mencioné anteriormente, Gibson considera análogos los movimientos de la cabeza con los movimientos de la cámara de cine, por lo que ahora delinearé la percepción del observador activo, es decir, su percepción en movimiento, así una vez especificados los gradientes podemos preguntar ¿cómo intervienen estos gradientes en el movimiento del observador? ¿Cómo percibe el observador una serie de puntos de vista sucesivos, los cuales conforman una escena completa?

Arnheim, en el apartado anterior, se refería a la deformación del objeto por medio de la perspectiva central o lineal como la manera más “real” o “verdadera” para representar los objetos en tercera dimensión o profundidad.

De igual manera, para Gibson, los cambios y movimientos modifican la percepción retiniana, ofreciendo claves para la profundidad. Así, los estímulos para la percepción del espacio provocan una deformación en la imagen, tales movimientos son los de la cabeza y los ojos. Los de la cabeza son estímulos determinantes para la

³⁷ Ibid. Pág., 99.

³⁸ Ibid. Pág., 100.

³⁹ Ibid. Pág., 104.

⁴⁰ Ibid. Pág., 107.

percepción de la profundidad, mientras que los oculares son determinados por los primeros para cierta fijación, es decir, los movimientos de cabeza dirigen los movimientos oculares al realizar cierta fijación reemplazando aquella imagen por ésta, según aquello que interese al observador, de momento esto podría ser una explicación de cómo se conjuga una serie de vistas sucesivas en una unificada, lo cual es una gran interrogante en los estudios cognitivos de la percepción.

Como arriba se especificó, existen diversos gradientes para explicar la profundidad o el espacio, en este caso, Gibson, menciona una serie de gradientes de deformación de la imagen durante el movimiento del observador, pues el movimiento relativo a los objetos es una clave para la profundidad, algunos de estos son:

1) *La perspectiva de movimiento visual para un terreno proyectado*, que supone a un observador que se desplaza paralelamente al suelo, lo que sería una locomoción normal con los ojos al horizonte, dice Gibson, es una continua deformación de la superficie y no de un movimiento en sentido estricto⁴¹. La experiencia a la que se refiere es la experimentada cuando viajamos en coche, al viajar sobre una superficie el horizonte y el campo de vista hacia arriba permanece inmóvil, en cambio todo lo demás como el suelo y los objetos en la superficie pasan interrumpidamente. En cine podemos apreciarla también, pues un movimiento similar de la cámara nos da una sensación análoga, este movimiento de cámara llamado *dolly* se desplaza de igual o parecida manera a la de un observador, el flujo lo veremos transitar a los lados y abajo de la pantalla, en cambio la parte de arriba parece inmóvil,⁴² esto se complementa con el siguiente gradiente.

2) Otro gradiente del movimiento es: *la dirección del fluir en la perspectiva en movimiento visual* (sic); aquí Gibson distingue la diferencia entre la dirección en que pasan los objetos y el movimiento del observador, además de los factores de *velocidad* y *dirección* (también importantes en Arnheim), pues el fluir del terreno es diferente en distintos campos visuales, ya que cuando se mira al frente el fluir del

⁴¹ Ibid. Pág., 168.

⁴² Un ejemplo de esto podemos verlo en el inicio del film *El Lado Oscuro del Camino* (Lost Highway) de David Lynch, que puede también compararse con desplazamientos en diversos films como Tarkosvki con *Solaris* o Kubrick en *Naranja Mecánica* (*A Clockwork Orange*), tal comparación mostraría que los gradientes y el foco de dilatación varía conforme a la ubicación y velocidad de la cámara, por supuesto también a los implementos técnicos como el uso de lentes, incluso, para modificar la experiencia y hacerla más *intensa*, los directores colocan la cámara a corta distancia del suelo casi en picada, así podemos ver, y sentir, los gradientes de la superficie al frente y fluir incesantemente, en la parte superior apreciaremos la profundidad y aumento en el foco al centro.

terreno es visualmente hacia abajo; cuando se mira a la derecha, el terreno fluye a la derecha y a la izquierda cuando se mira a la izquierda.

Ahora, los movimientos oculares modifican la imagen retiniana por lo que existe *el efecto de los movimientos de los ojos sobre el gradiente retiniano de movimiento*, aquí Gibson establece que los movimientos de los ojos se componen de giros y saltos, los primeros son movimientos de seguimiento al mantener la imagen en un punto; mientras que los segundos son movimientos sacádicos que establecen una nueva fijación, estos se produce al ojear, leer, además de pertenecer a los movimientos de seguimiento anteriores.

A continuación, nuestro autor, prueba que *la deformación retiniana es una variable de estímulo para el espacio y la locomoción*; entre otras cosas, la prueba a la que refiere Gibson sirve para mostrar que la deformación retiniana es una clave que nos indica profundidad o espacio. Lo que hizo fue producir una serie de gradientes artificiales para que dé a un observador la impresión de distancia continua, los métodos que usó fueron la toma de fotografías seriadas en cuadro por cuadro y la animación, su objetivo fue:

“[...] averiguar el grado de eficacia con que puede suscitarse la percepción de un mundo tridimensional mediante la pantalla de cine chata y mediante las dos dimensiones de una fotografía común. Se puso en evidencia que tanto la fotografía fija como las películas cinematográficas pueden hacer parecer un mundo visual más adecuado de lo que generalmente se reconoce o entiende.”⁴³

Gibson presentó estas imágenes a un grupo de observadores y el resultado fue que cada espectador percibió una imagen vívida de movimiento en el espacio con una dirección específica, en la que se pudieron trazar los gradientes e identificar el foco de dilatación. Con esto podemos rechazar y aceptar afirmaciones de Arnheim respecto al cine, de acuerdo con lo expuesto por Gibson, tentativamente podemos rechazar la afirmación de Arnheim sobre la reducción de profundidad en el cine y aceptar, en ambos autores, la noción de la deformación de los objetos para la producción de profundidad en una representación visual y en el cine⁴⁴.

Podemos decir, hasta este momento, que la *estructura de la perspectiva* (aquella imagen que cambia o se transforma conforme el observador cambia de

⁴³ Ibid. Pág., 181.

⁴⁴ Ver **la percepción del espacio** en el apartado anterior.

punto de vista) sufre una deformación, no es que el objeto físico sufra una transformación física, sino que hay un cambio en la imagen retiniana, pero ésta corresponde al estímulo físico que la provoca, es decir: "(el observador) experimenta deformación siempre que mueve la cabeza, pero la estabilidad del mundo visual permanece inmutable. El único efecto sobre la percepción es una impresión de locomoción subjetiva"⁴⁵. Entonces la transformación se da únicamente en la imagen retiniana percibida, pero entonces, la pregunta que nos interesa en este momento responder es: ¿por qué si es ilimitada la percepción del mundo visual, nuestros estímulos resultan en imágenes fragmentarias? Si tenemos imágenes fragmentarias, entonces ¿cómo se integran en imágenes sucesivas y por lo tanto en la integración de escenas y secuencias? Esto es importante pues Gibson, no sólo responde respecto a la experiencia del mundo con el factor de la locomoción, sino que nos ayudaría a entender el mecanismo psicofísico para la comprensión e integración de una sucesión de imágenes cinematográficas.

Gibson sostiene que la transformación de la imagen retiniana se debe a los cambios que varían con la acción muscular durante la locomoción, por lo que la imagen retiniana (curiosamente igual que en el cine), nos dice, es un acontecimiento mutable en el tiempo, por lo que es imposible compararse con una imagen estática.

La función de los movimientos oculares sacádicos, dice Gibson, permiten registrar y explorar el medio ambiente, permiten, por un lado ver el medio ambiente con un ángulo amplio, mientras que la fijación es útil para ver detalles precisos, por lo que llega a la conclusión de que el mundo visual no puede ser percibido simultáneamente, pues para ser percibido de manera completa y detallada, se necesita de una sucesión de imágenes. En el cine dicho problema es también evidente, pues tiene la capacidad de detener, no la sucesión de imágenes, sino el tiempo narrativo (el tiempo en que transcurren las acciones diegéticas) para presentar una escena desde diferentes puntos de vista.⁴⁶ Entonces, dice, como estímulo retiniano tenemos sólo imágenes superpuestas, pero tenemos la certeza de que percibimos los acontecimientos simultáneamente y la experiencia de un mundo panorámico, Gibson pone de ejemplo un circo: "estando en el circo uno puede mirar al equilibrista, luego mirar a las focas amaestradas, hacer una pausa para observar un

⁴⁵ **Ibid.** Pág., 910.

⁴⁶ De hecho, en toda la historia del arte, existen registros desde el prehistórico, en que los artistas utilizaban varios recursos para representar, ya sea, varios puntos de vista de un hecho o varios hechos en un punto de vista, al parecer la simultaneidad es una constante también en el arte y en el cine es muy evidente.

payaso y volver al equilibrista. Aunque se ha tenido una sucesión de impresiones los acontecimientos se perciben como coexistentes⁴⁷.

Recordemos a Arnheim que consideraba que para la correcta percepción y comprensión del cine se debe estar consciente de todas las imágenes pasadas, como un todo presente en nuestro pensamiento⁴⁸; de alguna manera estaría de acuerdo con una memoria primaria, pues con ésta dice Gibson, en primera instancia, supone un tipo de memoria en la que se integran las imágenes sucesivas para ver una imagen continua y no sólo imágenes retinianas fragmentadas:

“Memoria primaria es el tipo de memoria que nos permite escuchar una serie de siete u ocho dígitos nombrados y repetirlos inmediatamente como si estuviéramos leyendo en una página. [...] Todas las pruebas experimentales implican que de algún modo los sucesivos estímulos perduran y son integrados en una sola experiencia”⁴⁹.

El modo de funcionar de dicha memoria es similar a la del montaje cinematográfico, de hecho, por medio de la memoria primaria o inmediata podríamos explicar la manera en que se comprende el montaje y por consecuencia una sucesión de acciones e imágenes. Dice pues, que dada una fijación ocular, en cierta dirección, se produce una imagen de la memoria primaria, a medida que se desvanece, se ensambla con la siguiente, así se van enlazando cada uno de los segmentos de imágenes que se juntan con las demás mediante un mecanismo al que llama *desplazamiento compensatorio*; el resultado de ello es la percepción de un mundo panorámico. Para probar esto, Gibson lo compara con la *secuencia* y la *escena* cinematográfica.

Gibson habla de dos tipos de integración del campo visual del filme, uno cuyo proceso de integración es un proceso inconsciente y otro, el segundo, que es un tipo de integración con reglas; no especifica ni clarifica a que se refiere exactamente con estos dos tipos de integración, pero, a grandes rasgos puedo decir que el inconsciente se refiere al actuar de la memoria primaria de tal manera que las imágenes que suceden sean aprehendidas con cierta lógica, para que sean compatibles con la *aprehensión natural*; es decir, el proceso debe llevarse de tal manera que las veamos de manera natural (como cuando vemos una serie de

⁴⁷ Ibid. Pág., 218.

⁴⁸ Ver la **percepción del movimiento** en el apartado anterior.

⁴⁹ Ibid. Pág., 218.

acciones de personas en la vida real, por ejemplo), pero para esto deben existir reglas que dirijan tal percepción y hacerla compatible con el mundo natural, esa sería la integración con reglas: "Cada vista de la cámara persiste en la memoria, pero no basta con esto para una clara comprensión de la situación: las *fijaciones* de la cámara en los *puntos de interés* deben ajustarse a determinadas reglas"⁵⁰. Así, describe una secuencia de cine tradicional que se compone de una toma larga, una toma intermedia y un primer plano; dice que esto, además de dirigir la atención a un punto de interés para el cineasta y para el espectador: "refleja simplemente la tendencia de un espectador a echar un vistazo en torno antes de concentrar la atención"⁵¹. Es decir, el uso de las tomas bajo una técnica de montaje, muestra una analogía entre percibir el medio ambiente y percibir una escena de algún film, como observadores nos comportamos igual o análogamente: "El corte instantáneo de una toma a otra es análogo a un movimiento sacádico del ojo"⁵².

Sin embargo, considera que la dificultad estriba en la organización de una secuencia que corresponda con una escena compleja de interacción humana, la hipótesis que enuncia consiste en guiar la atención del observador de tal manera que la secuencia de imágenes sea lo más parecida a la manera en que un observador fija su atención en las acciones de la realidad; es decir, la construcción de la narración de la misma manera en que observamos el mundo natural: qué veríamos en primer lugar, qué enseguida y qué en tercer lugar.

Ahora, a pesar que le resulta satisfactoria esta respuesta, para un observador inmóvil o en una sala de cine, la integración de imágenes sucesivas por medio de la memoria primaria le parece insuficiente para un observador activo. Por lo que rechaza la memoria primaria o inmediata ya que, si tal memoria existiera, nunca se percibiría el movimiento, únicamente se le recordaría y esto sólo si el estímulo fuese lo suficientemente fuerte para dejar huella en la memoria; con esto, afirma, se reduce la teoría de la memoria primaria a un absurdo. Él se inclina por una suposición más sencilla, se inclina por sostener que: "la variable es una correlación del orden adyacente y sucesivo de elementos excitados. [...] Nos limitamos a suponer que tiene un correlato de estímulo"⁵³. Supone pues, por su explicación psicofísica, que el medio ambiente para el observador será un estímulo para que el ojo humano produzca una

⁵⁰ **Ibid.** Pág., 220. (Las cursivas son mías)

⁵¹ **Idem.**

⁵² **Idem.**

⁵³ **Idem.**

imagen retiniana, si el ojo se mueve de un punto a otro, la imagen se convertirá en una transformación continua en serie. De tal escaneo, dice, se obtendrán muestras del flujo luminoso en varias posiciones, es decir, se integrará una imagen desde varios puntos de vista. Ahora, si se combina la serie de panorámicas con las locomotrices: “La combinación produce un margen de imágenes en dos dimensiones que corresponde a la totalidad de un medio ambiente tridimensional, independientemente de todo punto de vista determinado”⁵⁴.

Sin embargo, aún quedan algunos temas por delinear de la complicada y extensa obra de Gibson y complementar otras, tales como los estímulos variantes e invariantes que son importantes y necesarias para delinear la *teoría de la recolección de información*, la cual es esencial para la percepción ecológica.

Como hemos visto, el movimiento es un factor para la transformación de la imagen retiniana, la estructura de perspectiva, como vimos pertenece a la visión subjetiva del observador (la estructura invariante a la de la forma física de los objetos), por lo que, nos dice, el flujo produce cambios en esta estructura, pero ambas estructuras están interrelacionadas; por lo que, dice Gibson, los patrones de flujo cambian si el observador se mueve en otra dirección, pero claro, la estructura invariante y la textura no cambian, pues: “especifican el terreno inamovible, mientras los patrones de flujo especifican la locomoción del observador con referencia al terreno”⁵⁵. De esta manera considera Gibson que nos guiamos por el medio ambiente, pues localizamos aquellos rasgos invariantes, son estas invariantes (con su gran número de gradientes) con que podemos orientarnos en el mundo natural, ¿podremos hacerlo en el campo visual cinematográfico?

Como vimos, en *La Percepción del mundo Visual* Gibson busca una analogía o comparación entre la integración de imágenes sucesivas de la realidad y las del cine. Para explicar como sucede una integración de imágenes sucesivas recurre a un correlato de estímulo; sin embargo, en *The Senses Considered As Perceptual Systems* llega a otra conclusión. En el cine, en esta obra, como en el mundo real, dice, suceden dos tipos de transformaciones: las primeras llamadas *transformaciones de la perspectiva* que suceden cuando un cuerpo, en su traslación, sufre transformaciones en el campo visual, este tipo de transformaciones, aclara el autor, pueden ser percibidas en la pantalla durante un film. Otras son (aunque Gibson no las especifica

⁵⁴ Ibid. Pág., 223.

⁵⁵ Gibson J. J. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Lawrence Erlbaum Associate, USA, 1986. Pág., 122. (La traducción es mía)

claramente) las *transformaciones de la no-perspectiva*, y son los movimientos no-rígidos de un cuerpo en el espacio, pero las ejemplifica con las transformaciones de la cara como una cara sonriente o una cara con gruñido. La diferencia principal estriba en que las propiedades en la primera transformación varían, en cambio quedan invariantes en las transformaciones de la no perspectiva, como en el ejemplo de la cara, a pesar de las transformaciones de la boca, sus propiedades no se modifican: “Presumiblemente esas invariantes especifican la rigidez de un objeto durante su movimiento en el primer caso, y la ausencia de esas invariantes especifica la elasticidad del objeto en el segundo. El tipo de no-cambio que persiste durante el cambio es obviamente importante para la percepción”.⁵⁶ Por lo que podemos percibir claramente el movimiento en la pantalla de cine, ya sea de una persona caminando, pues aunque sufra cambios o transformaciones en su locomoción quedan invariantes que especifican qué es lo que vemos, pero si un cuerpo durante su locomoción es demasiado elástico no comprenderíamos de qué objeto o cuerpo se trata. Por ejemplo, la percepción del cuerpo del androide deforme al final de *Terminator 2*, no sabríamos que sucede si no se nos especificara las diversas formas que adquirió durante el filme y que termina finalmente con la que prevaleció a lo largo del filme, y que, por lo tanto, las transformaciones físicas representan su destrucción⁵⁷.

Así, es necesario resaltar la importancia de las invariantes para la percepción desde el punto de vista ecológico y para la integración de imágenes sucesivas y la teoría de la recolección; pues dice Gibson, que la conexión entre una vista y otra es una *emergencia desde atrás*, quiere decir que con el desplazamiento al frente, el mundo se abre y se cierra atrás, por ejemplo: “Cuando el hombre en la habitación camina adelante y atraviesa la puerta, fuera del marco de la puerta se amplía descubriendo el nuevo orden de la siguiente habitación”⁵⁸. Por lo que, las imágenes retinianas que tenemos sobre un arreglo cambian con la locomoción; sucede de igual manera con la cámara de cine que nos va dirigiendo por diversos y nuevos ordenes y/o arreglos, como en la percepción del mundo real y por lo tanto también

⁵⁶ Ibid. Pág., 202.

⁵⁷ Este ejemplo también sirve para explicar la percepción de la causalidad de la que hablaré en el apartado siguiente.

⁵⁸ Ibid. Pág., 206.

sucede en la percepción del cine: "Una vista dirige a otra en un sistema de secuencias consecutivas conectadas"⁵⁹.

1.2.3. La teoría de la recolección de información

Para la percepción de las invariantes y de las variantes es necesaria la fijación en un punto o varios puntos en una parte del medio ambiente con suficiente tiempo para lograr una estimulación y su consecuente imagen retiniana. Para esto es necesario realizar un *escaneo* en el orden, de esta forma el observador obtiene muestras del medio ambiente, Gibson lo define como: "[...] mirar las partes de un orden en sucesión"⁶⁰. De misma forma que la integración de diferentes imágenes suscita problemas, también se pregunta ¿cómo una serie de sensaciones por el tacto puede darnos la impresión de algún objeto?, la respuesta que da a ambas cuestiones en *The Sens Considered...* son las invariantes que mantienen la constante en la información que proveen los objetos, ya que estas invariantes, dice, emergen *claramente* de las transformaciones que haya sufrido el objeto; una vez más rechaza la memoria primaria o inmediata, porque considera que el cerebro no posee una memoria en la que se integren las sensaciones visuales sucesivas, esto no quiere decir que la detección de invariantes no dependa de la experiencia anterior, pues si el observador lo permite, puede recurrir a tales experiencias, pero no depende del almacenamiento de esas experiencias, ya que el sistema retino-neuro-muscular se adapta a la información invariante (claro que si tratamos recordar una experiencia recurrimos a la memoria). Por lo que, afirma que en la teoría de la recolección de la información el observador aprende por la práctica a aislar y extraer sutilmente (¿rápida, consciente o inconscientemente?) las invariantes fundamentales durante la transformación y por lo tanto a establecer los principales rasgos de un arreglo⁶¹. Por ello, Gibson sostiene a la *teoría de la recolección de la información* como una explicación de la percepción, ya que ésta, por su labor ardua e incesante, siempre nos mantiene en contacto con el mundo recogiendo información, no como un receptor sino como colector de información sobre la *cualidad de los objetos*⁶². Por lo que esta teoría necesita de un sistema perceptual que pueda detectar el cambio y la permanencia en el mundo como en el cine, dice él, algo permanece y algo cambia,

⁵⁹ Idem.

⁶⁰ Ibid. Pág., 250.

⁶¹ Ibid. Pág., 265.

⁶² Ibid. Pág., 242.

la manera de detectar esto es extrayendo las invariantes de la estructura, por lo que el camino para aprehender la persistencia del orden es por medio de la acción de la comparación y el juicio: “la percepción de lo que-es-ahora es comparado con la memoria de lo que-era-entonces, y se juzgan iguales. La teoría de la recolección de información continua puede asumir que la aprehensión de la persistencia es un simple acto de detección de invariantes”⁶³.

1.3. Leyton: una teoría causal de la percepción

A continuación describiré de manera concreta la teoría de la percepción de Michael Leyton, cuyo concepto central es una teoría de la memoria y la causalidad, esta teoría puede ser aplicada para responder la manera en que percibimos y comprendemos las imágenes cinematográficas, pues como veremos en el tercer capítulo, la accesibilidad y compromiso que obtiene un espectador se da mediante la causalidad de las imágenes en relación con el eje de su mirada; en cambio no existe comprensión, compromiso o poca accesibilidad del espectador en filmes que no presentan una adecuada causalidad en sus imágenes, es decir una conexión de los eventos narrativos de forma causada; por esto es importante delinear una teoría como esta.

La noción que maneja Leyton como *causalidad* se refiere principalmente a la *relación causal entre los rayos luz que impactan en los objetos y que son percibidos por la retina del sistema visual*. “La retina es un objeto físico que tiene un estado determinado por una secuencia de dos *interacciones causales*: la luz que surge de alguna fuente interactúa causalmente con el ambiente y después con la retina”⁶⁴. Es decir, la percepción para Leyton es el resultado de una interacción causal entre las fuentes de luz, las superficies y la retina; en este proceso perceptual intervienen otros elementos como la memoria y la inferencia. En nuestro caso no podemos afirmar esta teoría; sin embargo, los principios y conceptos que propone Leyton nos ayudarán a explicar la relación causal y, por lo tanto, la comprensión de las diferentes imágenes cinematográficas se debe a una estrecha relación y una relación progresiva

⁶³ Ibid. Pág., 247.

⁶⁴ Leyton, Michael. *Nuevos Fundamentos de la Percepción*. En *¿Qué es la Ciencia Cognitiva? Una visión Multidisciplinaria*, Editado por Ernest Lepore y Zenon W. Pylyshyn. Trad. Verónica Madrigal Hernández, Oxford University Press México, 2003. (Título original: *What is cognitive Science?*, 1999 Blackwell Publishers Ltd.) Pág., 147-148.

causal que se establece en y entre las tomas y escenas del film, por lo que el concepto que se manejará más adelante será la *causalidad* que existe en los *eventos narrativos* del cine; para tal efecto únicamente se desarrollarán algunos de los conceptos fundamentales de la teoría de Leyton como son: simetría, asimetría, inferencia interna e inferencia externa.

La diferencia entre la teoría de Leyton y otras como la gestaltica y la del propio Gibson es que se basan en principios diferentes, por ejemplo la Gestalt se basa en la noción de agrupación, mientras que la superficie de la estructura ambiental lo es en la teoría de Gibson y en la teoría de la visión computacional en general.

Leyton considera que los esquemas actuales sobre la percepción son incorrectos, pues ninguno utiliza o investiga el punto más profundo de la percepción: “fundamentalmente la percepción es una forma de *memoria*. El arreglo retinal es la memoria de los sucesos del ambiente, por lo que es del mismo tipo que la memoria dentro del cerebro. En particular, *una teoría de la percepción debe fundamentarse en la teoría de la memoria*⁶⁵. Para que funcione su teoría de la memoria, Leyton define la noción de *recuerdo*: “Un recuerdo es un objeto físico que se encuentra en el presente de algún observador y que cuenta con características que dicho observador explica de manera causal”⁶⁶. El autor pretende que funcione esta definición como descripción de la *memoria retinal*, esto se logra, dice él, explicando que un estímulo sea u opere como recuerdo, así pues: el estado de la retina, como objeto físico, es determinado por la secuencia de dos interacciones causales, primero la luz que interactúa causalmente con el medio ambiente, luego con la retina; el observador ve el medio ambiente por el examen que realiza el sistema visual sobre la retina, por lo que deshace o rastrea regresivamente la historia: “Cuando el sistema visual rastrea regresivamente la historia (...), infiere la estructura del ambiente que interactúa con la luz; por tanto, la vista implica el rastreo de la historia causal del estado del objeto físico que llamamos retina”⁶⁷. De esta manera, Leyton pretende construir una teoría computacional que difiere de otros enfoques también computacionales, en el sentido que le da un gran peso teórico a la causalidad y su relación con la memoria.

⁶⁵ Pág., 146.

⁶⁶ *Ibid.* Pág., 147.

⁶⁷ *Ibid.* Pág., 148. Recordemos que la retina se encuentra en la parte posterior del ojo, la pupila controla la cantidad de luz, la cornea y el cristalino enfocan la luz sobre la retina, por lo que la imagen (o más exactamente la luz que interactuó primero con la superficie del ambiente, posteriormente esta luz interactúa con la misma retina) es proyectada en la retina y ésta se encarga de convertir la luz en señales nerviosas dirigidas al cerebro. (N. del A.)

Leyton explica su teoría con un ejemplo muy ilustrativo: nos pide que imaginemos un lata aplastada en la calle, al verla podemos interpretar lo que observamos como el recuerdo de un suceso en el pasado, sin embargo como observadores no fuimos testigos del evento que aconteció en el pasado (el aplastamiento de la lata), pero *somos* capaces de *inferir* lo acontecido con el hecho de observar la condición *presente* de la lata, es decir, le atribuimos una explicación a las características actuales de la lata y, dice, “las describimos como causa de un proceso de aplastamiento”⁶⁸

Para establecer su teoría, Leyton se enfrenta al problema de la recuperación de la historia, pues debe garantizar que haya una *recuperabilidad única*, ya que, como en el ejemplo de la lata, el pasado nos es inaccesible, por lo que para poder dar una explicación de las configuraciones o estados presentes en los objetos, Leyton considera necesario la producción de un *recuerdo* para que el proceso de recuperación se lleve a cabo, por lo tanto los procesos que producen recuerdos se pueden recuperar históricamente, como en el ejemplo de la lata el proceso dejó recuerdos que se pueden rastrear en el objeto. Leyton menciona entre otros ejemplos: las señales de la superficie lunar, astillas en un florero, graffiti, etc.

Las propuestas que da el autor para la recuperación de la historia, son los *principios de simetría y asimetría*, por simetría entiende “la ausencia del proceso de recuerdo”⁶⁹, así la uniformidad es un ejemplo de simetría, es decir, el objeto carece de señales que demuestren que se produjo algún evento o proceso que haya modificado su configuración estructural, es decir, no hay una señal que muestre un evento producido en el objeto. En cambio, la asimetría “es el recuerdo que los procesos dejan en los objetos”⁷⁰. Por lo que nuestra lata aplastada es, digamos, un conjunto de asimetrías que señalan un evento en el pasado, por esto la asimetría es el recuerdo o evocación de un proceso o, podríamos decir, evento derivado de una simetría: “es decir, la asimetría es un recuerdo del proceso que creó la simetría. Esto quiere decir que en algún momento del pasado, la asimetría no existía; es decir, había simetría, pero el proceso la reemplazó con la simetría actual”⁷¹. O sea, la asimetría está

⁶⁸ Ibid. Pág., 147. Ver ejemplo, pág., 146-147.

⁶⁹ Ibid. Pág., 151.

⁷⁰ Idem. Leyton ejemplifica con un tanque de gas, cuando el tanque se encuentra en equilibrio, el gas se distribuye uniformemente, esta uniformidad es simétrica, si el tanque o el gas es movido a un lado entonces el gas se mueve asimétricamente, aquí es cuando se produce un recuerdo en el proceso de mover el tanque o el gas, como el mismo lo dice “la asimetría actúa como un recuerdo del movimiento”. Ibid. Pág. 152.

⁷¹ Ibid. Pág., 153.

en función de la simetría, de esta manera enuncia el principio de asimetría como: “La asimetría en el presente se considera un resultado de la simetría del pasado”. Mientras que el principio de simetría dice: “Se considera que la simetría en el presente siempre ha existido”⁷². Con el uso de los principios de simetría y asimetría, dice Leyton, se recupera de manera unidireccional la historia, genera una recuperación *única* del pasado que permite acceder al pasado y asegurar la singularidad de tales acontecimientos en el proceso, o sea, se garantiza la recuperabilidad única.

Hasta el momento Leyton se ha referido a la forma de recuperar procesos como la información disponible que representa un estado único del proceso, por lo que se pregunta por las situaciones en que un recuerdo en un objeto o superficie es el registro de una secuencia de estados: “Así, a partir del presente (la marca) uno puede inferir estados pasados que tienen registros dentro del presente”.⁷³ A este tipo de inferencia la llama *inferencia interna*, pues del estado presente se puede inferir los diferentes estados por los que el objeto a travésó, la inferencia interna puede reconstruir el pasado por medio de los registros o sucesos que halla en las marcas⁷⁴. Al contrario, cuando el pasado no se encuentra en marca alguna, dice Leyton, el pasado es externo del presente, o sea, la marca no es visible o ya no está el rastro, a esta inferencia la llama *inferencia externa*⁷⁵. A continuación Leyton vincula la recuperación o reconstrucción del ambiente por medio de la inferencia, pues en la formación de la imagen, la luz del ambiente es proyectada en la retina, aquí se forma la imagen; posteriormente la mente *infiere* la estructura del ambiente a partir de la imagen, a esto le llama *estado de inferencia*. Lo que le interesa al autor es entender la manera en que la mente infiere la estructura del ambiente, para esto, considera necesario entender primero la formación de la imagen. Leyton está de acuerdo con Gibson que para entender la formación de la imagen es importante enfocarse en la recuperación de las superficies del ambiente, dicha recuperación ambiental se realiza por medio del recuerdo: “En nuestro sistema teórico, todo es un *recuerdo*, y algunas cosas se convierten en dicho recuerdo cuando se explican de manera causal. En particular, el propósito de la percepción es convertir el estímulo retinal en un

⁷² *Idem.*

⁷³ *Ibid.* Pág., 157.

⁷⁴ Un ejemplo descrito por Leyton es la situación de un médico que observa el desarrollo de un tumor, con dos placas de rayos x, una tomada un mes antes y la otra tomada ese mismo día, la acción de la inferencia interna es “la suposición de la historia que va desde un estado al otro”. *Ibid.* Pág., 158.

⁷⁵ Este tipo de inferencia la ejemplifica con una figura geométrica: “El paralelogramo es el único estado que se encuentra presente; el estado pasado que se infirió (el rectángulo) no lo está”. *Ibid.* Pág., 157.

recuerdo”⁷⁶. Por ello, menciona dos fases de interacción causal: *la formación del ambiente y la formación de la imagen*, en la primera, la fase uno, la formación del ambiente se constituye por las interacciones del objeto con la memoria ambiental, quiere decir que el pasado está constituido de *interacciones causales* entre los objetos, por ejemplo: una piedra que golpea a otra, el patear un lata, arrugar un papel, etc., por lo tanto el ambiente está formado por las relaciones causales de los objetos. En la fase dos la formación de la imagen: “los objetos que componen la iluminación (fotones) interactúan con la memoria ambiental y más tarde con la retina, por lo que se crea la memoria retinal”⁷⁷. Se crea pues la memoria retinal como el producto de la interacción de la iluminación con la memoria ambiental (el resultado de las interacciones entre los objetos) y por consiguiente con la retina.

Las interacciones causales anteriores o asimetrías son las que dan lugar a la imagen en la retina, por lo tanto, Leyton propone que la imagen es el resultado de un grupo de asimetrías: “Tesis de la imagen como asimetría: 1. La mejor descripción de la imagen es como un grupo de asimetrías. 2. Todas las percepciones deben analizarse como una recuperación de la historia causal a partir de dichas asimetrías”⁷⁸. Así la imagen, afirma Leyton, se convierte en recuerdo.

En suma dice que la percepción del ambiente es consecuencia de procedimientos de recuperación de las superficies, esta recuperación a partir asimetrías y el conjunto de asimetrías da como resultado una imagen. Por tanto la percepción se basa en la causalidad que resulta de la interacción de los objetos en el ambiente, tal interacción produce asimetrías (rastros o recuerdos) derivados de las simetrías en los objetos, estas asimetrías nos muestran marcas con las que podemos inferir y reconstruir lo sucedido en el pasado, en otras palabras, siguiendo con el útil ejemplo de la lata, utilizando la inferencia interna podemos reconstruir o suponer que el estado aplastado de la lata fue debido a un proceso en que un pie, o una persona, realizó tal acción, las marcas o dobleces en el objeto así nos lo muestra.

Entonces si nuestro esquema es correcto esta teoría causal de la percepción podría ayudarnos a explicar la manera en que el espectador se guía de manera causal por los diversos hechos diegéticos, ya que el espectador integrará las diversas escenas e imágenes en una sola, además de que las escenas de un filme de masas es

⁷⁶ **Ibid. Pág., 163.**

⁷⁷ **Ibid. Pág., 164.**

⁷⁸ **Ibid. Pág., 167.**

accesible gracias a una *relación causal de eventos narrativos* entre ellas, pues el espectador integrará las diferentes asimetrías de la imagen e inferirá, según su necesidad de tener certeza, lo acontecido; de igual manera el espectador inferirá lo sucedido sin necesidad de percibir un evento, además de una capacidad para mantener en su conciencia todos los eventos diegéticos como una totalidad, pero de todo esto nos ocuparemos en su momento.

1.4. Dos teóricos Contemporáneos de la Percepción del Cine

Por último en este capítulo, delinearé muy brevemente (mucho menos que con nuestros autores anteriores) algunas de las conclusiones a las que llegaron dos investigadores sobre la percepción, que a diferencia de los anteriores, se centran específicamente en la percepción del cine, además de que ambos tratan a fondo la teoría ecológica de la percepción de Gibson. Por ello sólo me enfocaré de manera esquemática sobre sus conclusiones, ya que serán abordados más a fondo en los capítulos siguientes.

Julian E. Hochberg en su obra *La Percepción*, realiza un estudio sobre las teorías clásicas de la percepción y opta por la psicofísica, principalmente la teoría de Gibson, y la Gestalt como enfoques alternativos para llegar a una explicación satisfactoria, o al menos prometedora, sobre la percepción.

Al igual que Gibson, y en cierta medida también con Arnheim, Hochberg considera a las gradientes de densidad como estímulos prometedores para la percepción de las superficies: “[...] el gradiente de densidad de textura podría proporcionar al observador una información precisa y relativamente inequívoca acerca de las distancias, los tamaños y las inclinaciones de las superficies y los objetos en el mundo”⁷⁹. Considera que ensamblando los diferentes gradientes se podrían producir cualquier tipo de objetos y superficies.

De igual manera, opta por el enfoque gestaltista que propone el principio de *simplicidad*, pues al igual que Arnheim, sostiene que el sistema nervioso organiza la imagen de tal manera que mantiene los cambios y diferencias al nivel mínimo posible, tal principio lo aplica de igual manera a la psicofísica de la forma tanto como a la del movimiento: “Nuestras percepciones de los objetos permanecen lo más

⁷⁹ Hochberg E. Julian. *La Percepción*. Trad. Al esp: Carlos Gerhard, ed. Uteha, 1968. (Título original: *Perception*, 1964) Pág. 155.

constantes y lo más rígidas posible [...]. Por otra parte, con cada visión sucesiva de un objeto en rotación se ha presentado nueva información a nuestro sistema perceptual”⁸⁰.

Ahora, en cuanto a sus consideraciones respecto a la percepción del cine, nos dice, que el observador responde directamente a las transformaciones por medio de las invariantes que son proyectadas en la pantalla de cine. Sin embargo, es más específico que eso al proponer que el observador establece una serie de *preguntas perceptuales* (*perceptual inquiries*), pues las escenas y secuencias están dominadas por lo transitorio de las imágenes (tal transitoriedad es mayor en nuestros días), por lo que deben existir señales que el espectador puede identificar, por ello es que las invariantes no son suficientes (aunque si actúan y son parte de la percepción), por lo que las *preguntas perceptuales*, rigen: “las acciones por las cuales obtenemos información perceptual para guiar nuestras acciones largas, debemos guiarnos por algunas expectativas acerca de lo que mirará el ojo”⁸¹. Hochberg quiere decir que el observador, luego de realizar un rápido escaneo por vistazos, desarrolla y prueba un mapa esquemático de la imagen, sobre lo que sucede en ella, luego de esto, dice, su ímpetu para realizar una prueba sensorial decae.

Por su parte Joseph D. Anderson, primero, plantea realizar una Metateoría con el fin de explicar la percepción del cine a partir de la teoría ecológica de la percepción de Gibson. Él está interesado en aplicar los conceptos de las invariantes y de disponibilidades u ofertas (*affordances*) o “las relaciones entre un organismo y su medio ambiente”⁸²

Por otra parte, en su libro *The Reality of Illusion*, Anderson llega a tres conclusiones: que el cine es una ilusión, que el observador accede voluntariamente, consciente de que es una ilusión, pero accede principalmente porque está genéticamente capacitado para el juego y, finalmente, que el cine actúa como un sustituto del mundo físico⁸³.

⁸⁰ Ibid. Pág., 185.

⁸¹ Hochberg, Julian and Brooks, Virginia. *The Perception of Motion Pictures*. En *Handbook of Perception*, volume X, edited by Edward Cartette and Morton P. Friedman. Academic Press, USA, 1978. Pág., 297. (La traducción es mía)

⁸² Anderson Joseph y Anderson Barbara. *The Case for an Ecological Metatheory*. En Bordwell, David y Carroll, Noël, eds., *Post-Theory, Reconstructing Film Studies*. The University of Wisconsin Press, USA, 1996. (La traducción es mía)

⁸³ Anderson Joseph. *The Reality of Illusion. An ecological Approach to Cognitive Film Theory*. Southern Illinois University Press, Carbondale and Edwardsville, USA, 1998. Págs., 161-162. (La traducción es mía)

Con la primera considera que el cine es una completa ilusión respecto al desplazamiento temporal y espacial, que el movimiento es producido por una serie de imágenes estáticas, por lo que el movimiento aparente es una ilusión, pero que sin embargo, “[...] una película (*motion pictures*) provoca muchas ilusiones en nuestra percepción; hay ilusiones jerarquizadas dentro de las ilusiones”⁸⁴ .

La segunda se refiere a que el ser humano, por naturaleza está capacitado para este juego, es por esta capacidad que puede acceder y disfruta de la ilusión que provoca el cine, pues dice que cuando el ser humano juega puede entrar y participar en los mundos ficcionales, los cuales cuentan con sus propias reglas.

Por otro lado, dice que el cine construye, sus imágenes, por el material dado por la experiencia de la vida diaria, eso incluye el mundo físico, pues actúa como un original sustituto de las cosas mismas. De alguna manera, Anderson estaría de acuerdo con la conclusión a la que llega Arnheim sobre el cine como *ilusión parcial*, pues actúa mostrando elementos reales por un lado y ficcionales y/o ilusorios por el otro, pues también muestra sentimientos y emociones que son reales al ser humano con elementos ilusorios: “Una película parece tan real porque vemos los eventos y escuchamos los sonidos directamente de su mundo ficcional. Claro, la imagen en movimiento es una ilusión, o un sistema de ilusiones jerarquizadas, y las ilusiones solamente se sostienen mientras cumplan las condiciones demandadas por nuestro sistema perceptual”⁸⁵

1.5 Conclusión

Desde la psicología de la Gestalt, Arnheim parte de una noción de percepción llamada *ley básica de la percepción visual*, la cual es la ley o principio de simplicidad que le permite al observador ir construyendo la forma u apariencia de un objeto en una integración o secuencia de vistas. Para la percepción de la forma, la ley de la simplicidad actúa de manera que sólo los rasgos estructurales globales de los objetos sean aprehendidos.

Mientras que, para la comprensión correcta del espacio, se debe recurrir a la deformación de los objetos para dar la sensación de profundidad, por lo que la versión más simple del objeto en tercera dimensión será la que acabará por imponerse.

⁸⁴ Ibid. Pág., 163. (La traducción es mía)

⁸⁵ Ibid. Pág., 165. (La traducción es mía)

Por último, en cuanto al movimiento, la simplicidad también participa en el sentido, como lo dice Arnheim, de una combinación de subsistemas, es decir, de movimientos que actúan independientes, pero que juntos conforman una totalidad. Por otro lado, siguiendo las investigaciones de Wertheimer, Arnheim considera la percepción del movimiento como producto del movimiento estroboscópico, ya que la visión humana y el cine producen la sensación de movilidad a partir de la integración de datos inmóviles. Mientras que para la correcta percepción de los objetos en imágenes cinematográficas en movimiento, para que se mantenga lo que él llama *identidad visual*, se debe tener una correcta técnica del montaje que permita mantener una identidad cuando se presente un salto o punto de vista diferente.

Por otro lado, la teoría principal que propone Gibson para la percepción del medio ambiente ya sea de manera directa (del mundo real) o indirecta (la del cine) es la *Teoría de la Recolección de información*, esta teoría sostiene que el observador recoge la información producida por la luz que incide en la superficies y en los objetos. Para la percepción de la profundidad y del espacio, dice Gibson, es necesario un gradiente, específicamente le llama *gradiente de estímulo*, esta es una variación en la textura de la superficie, por lo que para la percepción de profundidad es necesario de una gradación de los elementos de textura. Ahora, Gibson considera los movimientos de cabeza como similares a los que realiza una cámara de cine, por lo que los gradientes de las superficies cambian en la imagen retiniana de un observador en movimiento, creando un flujo visual cuando el observador lleva a cabo dichos movimientos, de esta manera se produce nueva información al deformarse la imagen retiniana. Existen varios gradientes que permiten la percepción de la profundidad, algunos de estos son: La perspectiva de movimiento visual para un terreno proyectado, la dirección del flujo en la perspectiva en movimiento visual, el efecto de los movimientos de los ojos sobre el gradiente retiniano de movimiento, etc.

La deformación retiniana que se produce con la locomoción, Gibson la considera como clave indicativa de profundidad, pues el espectador puede percibir, a través del cine, una imagen vívida de movimiento en el espacio con una dirección específica y en la que se pueden trazar los gradientes e identificar el foco de dilatación, por lo tanto, la deformación de la imagen retiniana de los objetos es una clave ineludible para la percepción del espacio y la profundidad tanto en el mundo visual como en el cinematográfico.

La manera en que las diversas imágenes se integran o se ensamblan en una experiencia, así como explicar hasta cierto punto la percepción y comprensión de las diferentes tomas y escenas que comprende un film, se efectúa gracias a la intervención de una memoria primaria, pues con la fijación ocular, en cierta dirección, se produce una imagen de la memoria primaria, a medida que se desvanece se ensambla con la siguiente, así se van enlazando cada uno de los segmentos de imágenes. Gibson dice que deben existir reglas, la regla principal que dilucida es dirigir la atención del espectador, es decir, la cuestión estriba en organizar la secuencia de imágenes de manera que el espectador fije su atención de la misma manera que observaría el mundo natural.

En cuanto a la teoría de causal de Leyton, que como dijimos, fue necesario realizar un cambio en la noción de causalidad como: la relación causal entre los rayos luz que impactan en los objetos y que son percibidos por la retina del sistema visual; sino más bien, aplicado al cine, como la percepción y comprensión de las imágenes cinematográficas de manera causal en la que las imágenes tienen una relación causal de los eventos diegéticos.

Lo que se retoma de la teoría de la percepción causal de Leyton es la noción de la percepción del ambiente como una recuperación de eventos del pasado a partir de un conjunto de simetrías y asimetrías. Por tanto, la percepción es resultado de la interacción de objetos en el ambiente, por tanto el espectador extrae las marcas que muestran las asimetrías para que infiera o reconstruya lo sucedido en el pasado, por lo que en este proceso de reconstrucción inferencial la memoria realiza un papel central ya que nos permite reconstruir la historia sólo si se ha producido un recuerdo.

Por último, se delinearón de manera escueta las principales conclusiones a las que llegan dos de los herederos de las teorías gestáltica y ecológica que, evidentemente, nos muestran una aplicación plausible de estas teorías de la percepción a la percepción del cine; algunas de las principales conclusiones que extraemos de Hochberg son el principio de simplicidad gestáltico que junto a las invariantes de la teoría ecológica son importantes para la percepción de las imágenes, pero que además introduce la noción de *preguntas perceptuales* que realiza el espectador como una forma de integrar las diferentes imágenes. Por otro lado, Anderson afirma la necesidad de aplicar la teoría ecológica, los conceptos de invariantes y de la teoría de las disponibilidades con el fin de que el espectador extraiga la información necesaria, pues funciona como un sustituto del mundo físico

real pero que, principalmente, el espectador logra accesibilidad y compromiso gracias a su capacidad genética para el juego.

Una vez establecido todo este cúmulo de teorías sobre la percepción, en el siguiente capítulo, se procederá a integrarlas en una teoría que nos proporcione un piso firme sobre la percepción del cine contemporáneo.

CAPÍTULO II

PERCIBIR EL CINE COMO PERCIBIR EL MUNDO EXTERIOR

2. Percibir el cine como percibir el mundo exterior

En los primeros apartados del presente capítulo esbozaré brevemente las consideraciones de Gregory Currie y de Noël Carroll, el primero delinea y defiende cierto realismo perceptual del cine, mientras que el segundo traza su propio concepto de cine como *imágenes móviles*; posteriormente, iniciaré una discusión entre ambos filósofos, y con otros autores ya tratados ampliamente, con el objetivo de probar que el cine es una forma de arte que *depende naturalmente* de la realidad, al depender de objetos reales el hombre comprende lo que ve en las imágenes cinemáticas porque necesita de un referente pragmático: la realidad exterior.

2.1. La dependencia natural del cine: Gregory Currie

La teoría clásica del cine con autores como Hugo Munsterberg, Kuleschov, Pudovkin, Eisenstein, Arnheim, Bazin, entre otros; dedicaron sus esfuerzos para caracterizar al cine y otorgarle el estatus de arte.

Rudolf Arnheim representante y uno de los iniciadores de esta teoría clásica sostiene que el film crea una *ilusión parcial*, pues da al espectador la sensación de vida real, los actores se comportan *como si* estuvieran frente a la vida real, pues el espectador tiende a captar únicamente los elementos esenciales; por otro lado, también sostiene que el espectador es presa de la ilusión de movimiento del cine, cuyo principio fundamental es el llamado movimiento estroboscópico.

Gregory Currie responde a estas afirmaciones de Arnheim sosteniendo la postura opuesta: "Arnheim es sólo uno de muchos [...], que dicen que el film crea ilusión. Como otros, él califica la afirmación, diciendo que la ilusión es parcial. Yo digo que el film no hace tal cosa; no crea ilusión, parcial o no".¹

¹ Currie, Gregory. *Image and Mind. Film, Philosophy and Cognitive Science*. 1ra., edición, Cambridge University Press, USA 1995. Pág., 19. (La traducción es mía)

Currie rechaza totalmente la teoría del ilusionismo arguyendo que pueden existir diferentes tipos de ilusión, para refutarla distingue tres doctrinas del cine que han sido consideradas de alguna manera como teorías del *realismo* del film. Estas tres doctrinas son *la transparencia*, *el parecido* (likeness) y *el ilusionismo*; aunque en un principio Currie acepta el parecido y rechaza la transparencia y el ilusionismo, de las últimas dos rescatará conceptos muy importantes acerca de la relación perceptual entre el cine y el mundo real.

La transparencia sostiene que el film, usando la técnica fotográfica, “reproduce mejor que representar meramente el mundo real, porque las fotografías capturan los objetos en sí mismos mejor que parecidos o representaciones de ellos”². Tal teoría es asociada con las consideraciones de Andre Bazin (representante de la teoría clásica) acerca de que el cine y la fotografía satisfacen plenamente las necesidades de realismo; de hecho, Bazin queda impresionado por el realismo que otorga el cine³. Por ello Bazin junto con Kendall Walton como representantes de la teoría de la transparencia piensan que el film nos *presenta* con los objetos, que vemos los objetos del mundo real *a través* del film, por lo tanto los lentes de cine funcionan, digamos, de la misma manera que una ventana.

Por otro lado, para Currie *el parecido* es la teoría más plausible, ya que la experiencia perceptual de observar el cine es muy cercana a la experiencia de percibir el mundo real: “[...] la experiencia de ver el film se aproxima a la experiencia normal de percibir el mundo real. [...] la experiencia del film es, o puede ser, como la experiencia del mundo real”⁴.

Mientras que la postura del *ilusionismo* que sustenta el realismo del film al “generar en el espectador una ilusión de la realidad”⁵, es rechazada tajantemente por Currie, puesto que, primero, arguye que es una doctrina errónea y, segundo, pueden existir dos versiones del ilusionismo: 1) la visión de que el film crea una ilusión de la realidad de los

² Ibid. Pág., 19-20. (La traducción es mía)

³ Tal teoría de Bazin propicio en Francia el surgimiento de la nueva ola francesa (nouvelle vague), con autores como Malle, Godard, Truffaut, Romer y Chabrol; tal corriente se caracterizó por, precisamente, explotar la facultades realistas que proporciona el cine, por consiguiente optaron por el uso de planos largos y la profundidad de foco.

⁴ Idem. (La traducción es mía)

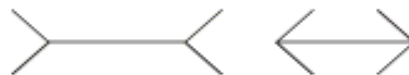
⁵ Idem. (La traducción es mía)

eventos ficcionales, y 2) la visión de que el film, por su mecanismo básico, crea la ilusión de movimiento.

2.1.1. El ilusionismo

Son varias las objeciones que postula Currie a este ilusionismo; primero: es un error considerar que el espectador está realmente presenciando los eventos ficcionales, que se encuentra dentro del mundo ficcional, de la misma manera que creer que existe una identificación entre el espectador y la posición de la cámara. Para Currie, es erróneo creer esto, porque el espectador no se comporta como si de verdad estuviera frente a algún asesino o monstruo de una cinta, si así fuera el espectador saldría corriendo. Así mismo, como él mismo lo dice, es psicológicamente implausible que el espectador sienta una identificación con la cámara como creyéndose dentro de la escena o pensarnos en una locación⁶, en general ninguno de estos argumentos del ilusionismo forman parte del realismo del film.

Una vez aclarado y refutado el ilusionismo, Currie cree que pueden existir otras versiones más defendibles del ilusionismo: como *ilusiones cognitivas* y *perceptuales*. Por ilusión cognitiva Currie entiende: “un estado de la mente implicada esencialmente en una falsa creencia”⁷. Currie ejemplifica la ilusión cognitiva con el famoso modelo de Müller-Lyer:



Modelo de Müller-Lyer

Este modelo crea la falsa creencia de que las longitudes de las líneas son diferentes, pero no es así, las longitudes son iguales, por lo que estamos sufriendo una ilusión cognitiva. No obstante no todas las ilusiones, dice Currie, son cognitivas, podemos ser presa de una ilusión y aun así saber que se trata de una ilusión, a ésta la llama *ilusión perceptual*, respecto a ésta Currie dice:

⁶ Este mismo argumento utiliza Carroll para crear su concepto del cine como *exhibición separada*.

⁷ Currie, Gregory. **Film, Reality and, Illusion**. En *Post-Theory. Reconstring Film Studies*. Editado por David Bordwell y Noël Carroll. The University Of Wisconsin Press, USA 1996. Pag., 333. (La traducción es mía)

“Una ilusión de este tipo [...] ocurre cuando la experiencia representa el mundo como siendo de cierta manera, cuando de hecho no es de esa manera y el sujeto no cree que sea de esa manera. Mi experiencia de las dos líneas puede representar las dos líneas siendo de longitud desigual, aunque conozca que esta experiencia tergiversa la relación entre las líneas”⁸.

Es decir, la diferencia principal radica en el conocimiento de la naturaleza de la ilusión, en la conciencia que el espectador tiene de la ilusión a la que está sometido, pero a pesar de tal ilusión sabe que es presa de una ilusión más no de un hecho verídico. Esta distinción le permite a Currie rechazar el argumento de que el movimiento cinematográfico es ilusorio, pues toda película está constituida por fotogramas o imágenes inmóviles; el movimiento se produce al pasar por un proyector las imágenes con cierta velocidad de manera que pueda proporcionar un movimiento natural de los objetos que se presentan de manera continua. A esta producción de movimiento por medio de fotogramas es lo que comúnmente se considera como ilusión del movimiento cinematográfico, pero Currie rechaza este movimiento ilusorio: “No hay ilusión del movimiento en el cine; hay un movimiento real, realmente percibido”⁹.

El mejor criterio para aceptar el movimiento como un movimiento real, que además nos permitirá explicar la manera en que se requiere la reidentificación de los objetos en movimiento, es el acudir a los estados mentales del espectador, es decir: “Esa imagen es ahora la misma que aquella porque ambas son identificadas por espectadores normales en condiciones normales como imágenes del mismo individuo”¹⁰. Para sostener este argumento Currie introdujo el concepto de *respuesta-dependiente*. El concepto de respuesta-dependiente lo explica por medio, por ejemplo, de la percepción de los colores, propiedades de las cosas como los colores provocan una respuesta psicológica en el espectador; así mismo el que algo sea divertido es una respuesta-dependiente y una propiedad extrínseca: “las cosas son divertidas por la manera en que la gente reacciona a ellas [...]”¹¹. Entonces el movimiento cinematográfico y el cine son

⁸ _____ . *Image and Mind. Film, philosophy and cognitive science*. 1ra., edición, Cambridge University Press, USA 1995. Pág., 29. (La traducción es mía)

⁹ Ibid. Pág., 34. (La traducción es mía)

¹⁰ Ibid. Pág., 41. (La traducción es mía)

¹¹ Ibid. Pág., 32. (La traducción es mía)

ilusiones perceptuales más que cognitivas, pues el movimiento es realmente percibido. Realmente hay movimiento en una toma en la que un actor camina de un extremo al otro, se necesita una persona que realice tal acción de la misma manera en que la percibimos en la pantalla: “Si (Gary) Grant fue filmado mientras se movía de un lugar a otro, y el film lo representa con movimiento, y si yo realmente veo a Grant cuando veo el film, entonces seguramente lo veo en movimiento. En ese caso, la apariencia de movimiento no puede ser una ilusión de movimiento”¹². Por lo que el movimiento cinematográfico es real porque realmente lo percibimos, porque estamos sujetos a una ilusión perceptual generada por el movimiento continuo de diversos fotogramas estáticos, pero eso no quiere decir que el objeto o cuerpo no se mueva, realmente lo vemos; para Currie, son dos los sentidos de real, uno débil que se complementa con la ilusión o como extensión de lo ilusorio y un sentido fuerte con la extensión de lo ilusorio y lo aparente, que juntos resultan en lo irreal. Por lo tanto para Currie, el cine, el movimiento cinematográfico dentro de la doctrina del ilusionismo, es real en un sentido débil:

“Si un observador normal en circunstancias normales juzga que algo es rojo, eso es rojo; similarmente, si una persona normalmente avistada [...] juzga que la imagen cinematográfica se está moviendo, entonces lo está. [...] Por lo tanto no pueden ser argumentos para pensar que el movimiento cinematográfico es una ilusión. Donde no hay posibilidad de error, no puede haber ilusión”¹³.

Y normalmente nunca nos equivocamos, por ejemplo, si vemos a un actor en movimiento. Vemos el movimiento y los objetos gracias a una serie de fotogramas estáticos, por lo que vemos movimiento continuo gracias a nuestra limitación visual, desde el punto de vista de Currie, no por que seamos presa de una ilusión cognitiva.

2.1.2. La transparencia

La transparencia se esgrime como argumento en la *tesis presentacional* que dice: los objetos en el cine y la fotografía no son *representaciones*, sino que aquellas imágenes de cosas nos *presentan* aquellas cosas. Walton dice sobre esta teoría: cuando vemos

¹² Ibid. Pág., 38. (La traducción es mía)

¹³ Currie, Gregory. *Film, Reality and, Illusion*. En *Post-Theory. Reconstruing Film Studies*. Editado por David Bordwell y Noël Carroll. The University Of Wisconsin Press, USA 1996. Pág., 341. (La traducción es mía)

una fotografía de X vemos X, las fotografías son transparentes porque vemos *a través* de ellas. En cambio Currie discrepa de esta postura, ya que arguye que las fotos son representacionales: ver una foto de X es ver una representación de X, porque en realidad no estamos viendo X, vemos una foto de X, por lo que contrasta entre los conceptos de “vista ordinaria” y “mirar fotografías” y a veces “mirar pinturas”. Currie rechaza la teoría de la transparencia, sin embargo considera que una explicación más plausible sería la existencia de una *dependencia contrafáctica* (*counterfactual dependence*), la cual se da entre el objeto fotografiado y la fotografía: “mi experiencia visual cuando miro la fotografía es contrafácticamente dependiente del objeto fotografiado: si las propiedades visibles de X fueran diferentes, mi experiencia visual cuando miro la fotografía sería correspondientemente diferente”¹⁴. No hay duda de que la fotografía nos permite ver en gran medida las características reales de los objetos, evidentemente al ver una foto reconocemos al objeto que representa, pues del objeto real depende la representación, en este caso la fotografía, por lo que la foto *sólo en cierta medida* es transparente, pues percibimos los objetos en una foto gracias a la dependencia que tiene con un objeto real. Por esto Currie modifica la tesis de la transparencia al explicarla con el concepto de *dependencia natural*: “lo que hace a la vista ordinaria una manera de percibir objetos es su dependencia natural. Mirar fotografías exhibe también dependencia natural, es también una manera de percibir objetos”¹⁵. El observar fotos y observar las cosas reales es un proceso análogo, tal proceso supone una dependencia natural porque la fotografía es transparente sólo en la medida que exhibe o necesita de una dependencia natural. Por lo que en general el argumento de la transparencia como: “Un modo de acceso a la información sobre las cosas cuenta como perceptual *si y sólo si* (i) exhibe una dependencia natural y (ii) preserva relaciones de semejanza reales”¹⁶. Sin embargo, la coincidencia entre ambas formas de percepción (percibir la foto como percibir los objetos reales) se reduce, pues con mirar fotos no obtenemos la información egocéntrica¹⁷ necesaria para ubicarnos espacialmente. En general, Currie considera que no hay la suficiente coincidencia para

¹⁴ _____ . *Image and Mind. Film, Philosophy and Cognitive Science*. 1ra., edición, Cambridge University Press, USA 1995. Pág., 53. (La traducción es mía)

¹⁵ *Ibid.* Pág., 55. (La traducción es mía)

¹⁶ *Ibid.* Pág., 63. (La traducción y cursivas son mías)

¹⁷ Un argumento parecido lo da Carroll para caracterizar las imágenes móviles.

considerar como percepción análoga el acto de mirar fotos y la visión ordinaria, pues la foto falla al otorgarnos tal información egocéntrica.

En cuanto a las imágenes cinemáticas, Currie acepta no saber si son transparentes o no. Si bien el cine proporciona información transtemporal, aún falla en otorgarnos información egocéntrica; tampoco justifica que las imágenes cinematográficas no sean transparentes. Para recuperar un poco la noción de dependencia natural de la foto y el objeto real, Currie plantea un nuevo concepto que permite a ciertos aparatos representar información “natural” de las cosas, como por ejemplo: los termómetros nos dan información y representan el calor o la temperatura de los objetos; representan el calor más no nos dan un acceso perceptual al calor. En el caso de la fotografía, se realiza una representación de los objetos que son dependientes naturales; caso contrario es el de la pintura, puesto que es una representación intencional por el uso de otros elementos que no dependen naturalmente de los objetos reales. Currie afirma que las pinturas hacen uso del lenguaje y de otros signos para representar: “Las representaciones naturales e intencionales nos dan información acerca de las cosas sin darnos un acceso perceptual a ellas. Los dos tipos de representaciones difieren una de la otra en cómo esa información es generada”¹⁸. Por lo que Currie sostiene: “Podemos decir en lugar de otro que las fotografías son representaciones naturales y las pinturas son intencionales”¹⁹.

Por lo tanto, la fotografía y el cine comparten una dependencia natural, pero, como él mismo especifica, dicha dependencia no saca a este tipo de imágenes del terreno de la representación; mientras que las fotos son *representaciones naturales* o, como él las llama, “signos naturales de las cosas”, las pinturas son no-naturales o “signos mediados intencionalmente”. Aunque, dice de manera muy cauta el autor, que las imágenes fotográficas y cinematográficas no las ha establecido como meras representaciones de cosas, sí defiende y argumenta a lo largo de su obra que la foto y el cine no son transparentes sino más bien representaciones, porque vemos representaciones de cosas no a las cosas mismas, aunque señala estrictamente la diferencia entre las representaciones fotográficas (también podemos incluir las

¹⁸ **Ibid.** Pág., 71.

¹⁹ **Idem.**

cinemáticas) y las pictóricas, siendo las primeras representaciones naturales porque representan y dependen de un objeto real, mientras que las segundas son intencionales pues utilizan otros elementos ya sea lingüísticos y/o sígnicos al depender de las intenciones directas de un autor.

2.1.3. El parecido

Si bien Currie rechaza las doctrinas anteriores en su forma o argumentación pura, no obstante defiende la doctrina del *parecido* (*likeness*), ya que ésta le parece una teoría coherente con la que se puede sostener el realismo del cine. Dado su carácter de representación, el espacio y el tiempo son representados de manera realista y por lo tanto nuestra experiencia perceptual del cine es muy similar a la manera en que percibimos el mundo real. Para decir que el cine representa de forma realista el espacio y el tiempo, Currie necesita establecer primero una teoría general de la representación gráfica (*pictoria*) o descriptiva (*depiction*).

En general, su teoría de la representación sostiene el uso de una *capacidad de reconocimiento* para reconocer la representación de un objeto, él lo ejemplifica con la representación de un caballo: reconocemos la pintura de un caballo porque utilizamos nuestra *capacidad de reconocimiento-caballo*. Es decir, cuando reconocemos un objeto reconocemos algunos de sus rasgos espaciales: "ser capaz de reconocer una F puede consistir en asociar una cierta lista de rasgos a_1, \dots, a_n con el concepto de una F , de tal manera que la detección de la presencia de las a_i en un objeto es suficiente para permitirte reconocer ese objeto como una F "²⁰. Currie explica que con esta capacidad asociamos los rasgos visuales con el *concepto caballo*: "Lo que la pintura caballo tiene en común con el caballo son algunos rasgos espaciales los cuales *disparan* mi capacidad de reconocimiento-caballo, *es en ese sentido que la pintura y el caballo son parecidos*"²¹. Los elementos esenciales de los rasgos espaciales que caracterizan al objeto son emulados o trabajados en una representación pictórica. Tal capacidad, de reconocimiento dice Currie, se da en los humanos de manera natural, lo llama un

²⁰ Ibid. Pág., 81. (La traducción es mía)

²¹ Idem. (La traducción y cursivas son mías)

mecanismo rápido y poco preciso, que gracias a un procesamiento muy profundo del sistema visual, nos permite identificar cierta información de *entrada* como un caballo; pero tal procesamiento no se realiza de manera detallada o como resultado de un examen comprensivo, sino más bien (como otros autores lo han señalado) “[...] con base en sólo unas pocas claves extraídas de la entrada visual en sí misma”²². Aunque sea exitoso, este mecanismo de reconocimiento advierte Currie, por su rapidez e imprecisión puede ser propenso a engaños. Sin embargo, no está de acuerdo en suponer que el reconocimiento de descripciones tenga que ver con tener una experiencia visual *a priori* del objeto que se representa, sino más bien, cree Currie, que depende de la familiaridad con los objetos a la que somos sometidos: “Si yo tengo la capacidad visual para reconocer equinos, eso es debido a exponerme a las descripciones de ellos”²³.

Ahora, Currie sigue a Flint Schier y Richard Wollheim, pues observa que estos autores explican que nuestro entendimiento de las descripciones es *generado naturalmente*. Currie entiende por *generatividad natural* (*natural generativity*): “[usar] nuestra capacidad visual para reconocer objetos en el mundo real para entender el contenido descriptivo de las pinturas”²⁴. Es decir, utilizamos nuestra capacidad de reconocer objetos en una representación porque están dados de manera natural. ¿Podríamos asumir que dependen naturalmente de un objeto real?, considero que así es, pues Currie mantiene que este sistema de generación natural de la representación explota nuestra capacidad para reconocer objetos; pero, este sistema de reconocimiento no funciona cuando en la representación existe la convención, pues en tal representación los signos son convenidos tal como sucede con el lenguaje, o por ejemplo la disolvencia en el cine representa el paso del tiempo, para ser entendido debe comprenderse la función que cumple dentro de la narración. Entonces cuando existen elementos intencionales como en el caso de la pintura o ciertos elementos cinematográficos existen ciertos elementos que se comprenden por convención que no tiene que ver con una generación natural.

²² Ibid. Pág., 85. (La traducción es mía)

²³ Ibid. Pág., 86. (La traducción es mía) Es importante mantener esta información pues regresaré para discutirla más adelante en este capítulo.

²⁴ Ibid. Pág., 89. (La traducción es mía)

Currie llama *realismo perceptual* a la representación de objetos que son generados naturalmente porque disparan nuestro reconocimiento visual de los objetos. Para Currie tiene lugar el realismo cuando en una representación: “empleamos las mismas capacidades para reconocer su contenido representacional de las que empleamos en reconocer el (tipo de) objeto que representa”²⁵; más adelante dice: “[...] puedes reconocer una fotografía, una imagen cinemática u otro tipo de pintura de un caballo si y sólo si puedes reconocer un caballo”²⁶. Pero antes de continuar debo decir algo más respecto a la generatividad natural y sobre la propuesta de Richard Wollheim.

Currie reconoce como una contribución de R. Wollheim el haber caracterizado el acto de reconocer lo descrito en una pintura, como una capacidad de reconocimiento que llama *“seeing-in”*. Esta capacidad actúa de la misma manera que la generatividad natural de la representación al activar nuestra capacidad de reconocimiento: “Vemos la pintura de el Duque de Wellington sólo como vemos la cara en la nube o en el cristal de una ventana helada”²⁷. La pregunta que se hace Currie, sobre lo que llama un fenómeno psicológico, en la operación del *seeing-in* de Wollheim, es que funciona al depender de la arquitectura de nuestra capacidad de reconocimiento y, como se mencionó arriba, esta capacidad es rápida, imprecisa y se activa con pocas claves, por lo cual el sujeto es propenso a ser engañado en su percepción.

2.1.3.1. El realismo perceptual

Como ya mencioné, el realismo para Currie dependerá del empleo de nuestras capacidades para reconocer un objeto en la representación. En el caso del cine, nuestro autor, la considera un medio realista, especialmente por el uso de recursos como la profundidad de foco y la toma larga²⁸. Sin duda estos recursos son utilizados por ciertos

²⁵ Currie, Gregory. *Film, Reality and, Illusion*. En *Post-Theory. Reconstring Film Studies*. Editado por David Bordwell y Noël Carroll. The University Of Wisconsin Press, USA 1996. Pág., 327. (La traducción es mía)

²⁶ Idem.

²⁷ _____ . *Image and Mind. Film, Philosophy and Cognitive Science*. 1ra., edición, Cambridge University Press, USA 1995. Pág., 90. (La traducción es mía)

²⁸ Dentro del llamado lenguaje cinematográfico por toma larga se refiere al plano secuencia, es decir a realizar una escena en una toma o realizar tomas de larga duración sin cortar, tal estilo de realización fílmica se contraponen al clásico estilo hollywoodense contemporáneo, pues éste articula sus escenas con tomas de corta duración. Por profundidad de foco se refiere a la máxima nitidez en la profundidad de la imagen.

cineastas para producir o dar la sensación de realismo en las imágenes cinemáticas, por lo que el cine otorga realismo porque utilizamos las mismas capacidades para reconocer los objetos tanto en el film como en la vida real, reconocemos tales objetos por la activación de capacidades, más no por aprender un sistema de convenciones; es decir, el cine no actúa como la pintura, en ésta el pintor tiene la intención de representar un objeto por una serie de claves que provocan o activan en nosotros el reconocimiento de X objeto y considerarlo como representación de X, el pintor tiene la intención de utilizar tales claves de representación. En el cine, si bien sigue siendo una representación, reconocemos los objetos en la pantalla tal como los reconocemos en el mundo real: "Reconocemos la gente, casas, montañas y autos que son representados en la pantalla al ejercitar las capacidades que tenemos para reconocer aquellos objetos, y no por aprender un sistema de convenciones asociadas a representaciones cinemáticas de esos objetos con los objetos en si mismos"²⁹. Sin embargo debe quedar claro: que en el cine no vemos los objetos en si mismos, ni los percibimos en si mismos, pues el realismo perceptual se refiere a que utilizamos cierto mecanismo para reconocer los objetos como tales en una representación cinemática, dado que las imágenes cinemáticas no son transparentes.

Por lo que, considera Currie, una característica fundamental y muy importante del realismo que otorga el film es la característica existente en la representación tan realista del espacio y el tiempo, pues de la misma manera que juzgamos la relación que existe entre los objetos que *están* en un espacio real, también la usamos en la relación entre los objetos y el espacio, o en la relación de los eventos y el tiempo: "Eso es exactamente como juzgamos las propiedades espaciales y temporales de cosas y eventos como las percibimos en el mundo real"³⁰. Principalmente este realismo se da con los planos largos pues en una sola toma podemos percibir de manera realista las diferentes relaciones espacio-temporales, esto no sucede, digamos, de la misma manera en un film analítico donde se muestran diversas tomas de un objeto o escena, porque sostiene que con el estilo de montaje en que se muestran diversos cortes de manera rápida tales relaciones

²⁹ Currie, Gregory. *Film, Reality and, Illusion*. En *Post-Theory. Reconstring Film Studies*. Editado por David Bordwell y Noël Carroll. The University Of Wisconsin Press, USA 1996. Pag., 328. (La traducción es mía)

³⁰ Idem.

se juzgan por medio de la inferencia para obtener el total de la estructura dramática del film.

Así, Currie caracteriza al realismo perceptual como: "Una representación es realista en sus representaciones de rasgos F para criaturas de tipo C si y sólo si

- (i) R representa algo como teniendo F ;
- (ii) C s tiene una cierta capacidad visual P para reconocer casos de F ;
- (iii) C s reconoce que R representa algo como teniendo F utilizando la capacidad P ."³¹

Lo que Currie sostiene, y por lo tanto muy importante para este texto, es que con el realismo perceptual, se afirma que la experiencia de percibir el film, al emplear todas las capacidades, es similar a la experiencia perceptual del mundo real, pues esas mismas capacidades de reconocimiento están fundamentadas en la dependencia natural de las imágenes: "Cuando digo 'la experiencia de observar el film es similar a la experiencia perceptual ordinaria del mundo,' yo quiero decir que *nuestra* experiencia de observar el film es similar a nuestra experiencia perceptual ordinaria del mundo"³². Esto no quiere decir que los objetos se nos presentan en si mismos en la imágenes, sino que utilizamos, de forma muy parecida, las capacidades para reconocer los objetos de las imágenes cinemáticas a las que operan en la experiencia perceptual ordinaria.

2.2. Noël Carroll y la imagen móvil como *exhibición separada*

De la misma manera que en el apartado anterior dedicado a Gregory Currie, en el presente me propongo examinar algunos de los principales conceptos elaborados por Noël Carroll vinculados a la percepción del cine. Por lo que me basaré en dos ensayos publicados en su obra *Theorizing the Moving Image*; en el primero llamado *Concerning Uniqueness Claims for Photographic and Cinematographic Representation* Carroll realiza una revisión de la *teoría representacional* en la que el objeto y la imagen que lo representa tienen una estrecha relación de identidad. Por otro lado, en el segundo ensayo llamado *Defining the Moving Image*, el más importante de los dos, el autor

³¹ Ibid. Pág., 330. (La traducción es mía)

³² Ibid. Pág., 329. (La traducción es mía)

pretende redefinir las imágenes cinematográficas como *imágenes móviles* por sus características diferentes a las de otras artes como la pintura, el teatro y la fotografía, una de estas características es el concepto de *exhibición separada (detached display)*.

El contenido del apartado anterior referente a Gregory Currie podría parecer concordar con la idea que rechaza Carroll: “[...] las artes fotográficas, incluido el cine, se creen sostenidas en una relación de identidad entre sus referentes y sus representaciones”³³. Tanto Stanley Cavell como Andre Bazin defienden esta postura, el propio Cavell rechaza la doctrina del parecido (likeness) asegurando que la fotografía, de igual forma que el cine, no nos presenta con parecidos sino con las cosas en sí mismas³⁴. Carroll rechaza afirmaciones como la anterior argumentando que la identidad es insuficiente para vincularla con un referente real: “es imposible para nosotros decir que la imagen x [...] re-presenta un modelo y [...] aunque x y una y sean idénticas en términos de la luz aunque y sea un elemento causal en la producción de x ”³⁵. Lo que además rechaza de la teoría re-presentacional es considerar, muy a la manera de Gibson, que la representación esta dada por patrones de luz entre la imagen y su modelo, es decir que la imagen sigue un patrón de luz generada a partir de un objeto registrado; Carroll lo rechaza arguyendo que la distancia y el ángulo entre la imagen y su modelo no puede preservar identidad, es decir, los patrones de luz pueden diferir, tanto que dichas diferencias pueden ser evidentes para un ojo no entrenado: “Así, la tesis re-presentacional, formulada en virtud de patrones idénticos de luz, cuando es combinada con algunos hechos mundanos de la fotografía, guía a un contradicción. Consecuentemente esta versión debe ser abandonada”³⁶. Esta conclusión es sostenida al comprobar empíricamente que tres tomas del mismo objeto con diferentes lentes produce imágenes diferentes, es decir, los patrones de luz difieren.

Una alternativa que plantea Carroll para salvar la tesis re-presentacional, podría consistir en considerar que la imagen que representa un objeto no es un patrón de luz

³³ Carroll, Noël. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge University Press, USA, 1996. Pág., 37. (La traducción es mía)

³⁴ Ver: Cavell, Stanley. *The World Viewed*. Harvard University Press, USA 1979. Pág., 17.

³⁵ Carroll, Noël. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge University Press, USA, 1996. Pág., 40. (La traducción es mía)

³⁶ Idem. (La traducción es mía)

sino una vista desde el pasado, o sea que el objeto esté disponible desde cierta posición, pero esta explicación no le parece viable. En cambio, como una variante, da la opción de que la re-presentación sea un trazo o un rastro desde el pasado. Por trazo o rastro Carroll se refiere a una coincidencia o empate entre los contornos del original y el medio que representa el objeto o que lo traza; sin embargo, al igual que en las propuestas anteriores, le parece implausible, pues de igual manera los trazos o contornos pueden no empatar según la imagen que puedan ofrecer los lentes de la cámara. Principalmente, el reclamo que realiza Carroll, es la confrontación con la narración ficcional, pues la teoría parece considerar que sólo hay una sola forma de representación a lo que Carroll responde que puede existir más de un modo de representación. Ante tales resultados para sostener la teoría re-presentacional, dice Carroll, ésta debe ser rechazada, pero no lo hace del todo, pues da un argumento alternativo para la representación cinemática; para su propuesta Carroll echa mano de la terminología de Monroe Beardsley para ilustrar, al menos dice él, tres tipos de representación.

El primer tipo o nivel de representación es el llamado *retrato físico*: "Cada toma de acción viva retratará físicamente a su modelo"³⁷. Dice Carroll que es este el sentido que tiene y le da a las imágenes producidas desde el pasado, es decir, son representaciones realizadas de *grabaciones*, con este tipo de representación podemos decir que es la imagen que sí se encuentra vinculada con el objeto que representa, es el retrato tal cual de un objeto en el mundo real.

El segundo modo de representación es la *descripción (depiction)* de una clase o colección de objetos, la cual, dice, es designada por un término general; es decir, una toma describe a un objeto o elemento perteneciente a una clase. Por ejemplo, Carroll menciona que la cinta *Psycho* retrata físicamente a Anthony Perkins y al mismo tiempo describe a un hombre, una toma puede retratar un objeto conocido en el mundo real y al mismo tiempo describir un puente: "Cada toma de acción viva en un film retrata físicamente a su modelo [...] mientras que también describe a un miembro de una clase, [...]"³⁸.

³⁷ Ibid. Pág., 46. (La traducción es mía)

³⁸ Ibid. Pág., 47. (La traducción es mía)

Al tercer modo de representación, y el más importante, le llama *retrato nominal*, básicamente en este modo de representación la imagen adquiere autonomía del objeto que surge, al ser diferente del objeto real, por el que se produjo la imagen; la imagen representa de forma ficcional mejor que la realista: “Una toma es un retrato nominal de una persona, objeto o evento, cuando lo representa una persona *particular*, el lugar o cosa que dio lugar a la imagen”³⁹. Una vez más Carroll ejemplifica con Norman Bates de *Psycho*, pues la imagen fílmica *representa mejor* al psicótico personaje Norman que al actor que le dio origen: Anthony Perkins.

2.2.1. Definiendo la imagen móvil

En el artículo de Carroll *Defining the Moving Image*, el autor pretende responder a la pregunta ¿qué es el cine?, sin embargo, para responder, opta por cambiar el término de *cine* o film por uno, para él más preciso, como el de imágenes en movimiento o *motion pictures*, para luego rechazarlo y optar por el de *moving images*. Lo importante de este artículo para el presente capítulo es que la definición y caracterización que da Carroll al término imágenes móviles al basarlo en la percepción del espectador, es decir, en la creación de compromiso y accesibilidad de tales imágenes hacia el espectador.

En general, para Carroll una *imagen móvil* (*moving image*) es: “(1) si y sólo si es una exhibición separada, (2) sólo si x pertenece a la clase de cosas de las cuales la impresión de movimiento es técnicamente posible, (3) sólo si las señales de ejecución de x son generadas por una plantilla que es una señal, y (4) sólo si las señales de ejecución de x no son obras de arte en su sentido estricto”⁴⁰. De estas cuatro condiciones para denominar un film como una imagen móvil, el concepto más importante que introduce Carroll es el de *exhibición separada* (*detached display*) el cual, precisamente, caracteriza de manera fuerte el concepto de imagen móvil y será del que me ocuparé en mayor medida.

³⁹ Ibid. Pág., 47. (La traducción es mía)

⁴⁰ Ibid. Pág., 70. (La traducción es mía)

Carroll inicia su disertación rechazando la teoría *esencialista* del arte, la cual afirma que cada forma de arte cuenta con sus medios respectivos para representar, que la causa material de su forma esta dado por su fin, de esta manera la esencia de la forma del arte limita o dicta el estilo y el contenido de la obra y, en el caso específico del cine, niega que el film posea una esencia. El autor rechaza estas afirmaciones argumentando que no todas las formas de arte tienen medios distintivos y esenciales, por lo que el cine no es esencialista porque no es distintivo y exclusivo de su modo de representación el uso de luz y sombras, por ejemplo, pues también lo utilizan otros medios artísticos como la fotografía, la pintura, el dibujo, etc.

De igual manera, como vimos con Currie, Carroll rechaza el pretendido realismo de la imagen cinematográfica que defiende Bazin; pues Bazin considera que la característica de la fotografía y el film es su capacidad para presentarnos a las cosas mismas, que nos re-presentan a los objetos, personas y eventos desde el pasado; entonces Carroll razona que Bazin nunca explicó cómo entendemos la supuesta relación entre una toma o foto de *x* y *x* mismo. Ya que, considera que el supuesto realismo fotográfico de Bazin es sólo una variante de la teoría esencialista del cine, por lo tanto afirma que el realismo de Bazin tiene las mismas deficiencias que la teoría esencialista⁴¹.

Sin embargo, Carroll vislumbra una posible defensa del realismo fotográfico al realizar una analogía entre los aparatos *prostéticos*⁴² (*prosthetic devices*) y el medio cinematográfico. Aparatos prostéticos son aquellos que aumentan la capacidad de percibir los objetos en sí mismos, como por ejemplo el microscopio o el telescopio; estos aparatos nos permiten ver a las cosas por sí mismas y no meras representaciones, por lo que la fotografía y el cine: “Nos ponen en contacto directo visual con personas, lugares y eventos desde el pasado en la manera que es análogo a la manera con la cual los telescopios nos ponen en contacto directo visual con sistemas solares distantes”⁴³. Una consecuencia de considerar el argumento del cine como un aparato prostético es que la

⁴¹ De igual forma Carroll más adelante desechará como lo hizo Currie el argumento del cine como medio transparente, pues también le parece no aceptarla como una condición necesaria o esencial del cine.

⁴² *Prosthetic* se traduce generalmente como prostético es decir aquellos aparatos que ayudan al ser humano cuando carecen de una deficiencia física, es decir, una prótesis; en el caso del cine, para Carroll, es como un aparato prostético porque funciona como una extensión del ojo o de la visión humana.

⁴³ *Ibid.* Pág., 57. (La traducción es mía)

percepción de los objetos sería *contrafácticamente dependiente* de las propiedades visibles de los objetos; por esto, Carroll asegura que existiría una *cadena causal de eventos físicos*, por lo que si existen tales eventos estos cambiarían también nuestra percepción. Sin embargo, tal afirmación acerca del cine como aparato prostético y como un argumento a favor del realismo fotográfico favorecería las imágenes fotográficas y cinematográficas como transparentes, entonces, estos aparatos (el cinematográfico) nos presentaría de algún modo con las cosas en sí mismas. El argumento de la transparencia, como habíamos visto, para Carroll dice así: “*x* es una presentación transparente si y sólo si (1) *x* nos pone en contacto mecánico con su objeto, y (2) *x* preserva relaciones similares entre cosas”⁴⁴; este realismo de las imágenes no representa sino que presenta los objetos. Pero, al igual que a Currie, a Carroll le parece implausible tal argumento, la transparencia no puede ser aceptada como una condición necesaria o esencial del medio cinematográfico, ya que las imágenes, como sucede en la modernidad y gracias al avance tecnológico, pueden ser generadas por computadora por lo que no hay nada que podamos ver directamente. En otras palabras, a pesar de que no se agota con esto el debate sobre el realismo perceptual, estos autores parecen inclinarse por conceder mayor peso a la versión convencional del realismo.

La ruptura o incompatibilidad que vislumbra Carroll entre los aparatos prostéticos y el medio cinematográfico o el fotográfico es la incapacidad para el espectador de orientarse, evidentemente lo que vemos no nos permite conectarnos corporalmente con la imagen, al contrario, con aparatos prostéticos como binoculares u otros que refuerzan y aumentan nuestra capacidad visual, la visión es magnificada, aún así: “todavía puedo orientarme espacialmente [...]”⁴⁵; pero esto no se puede lograr con la imagen proveniente del cine o la fotografía, como él lo dice, porque estamos desconectados fenomenológicamente del espacio que se nos presenta. Esto es importante ya que el espectador sólo utiliza ciertos mecanismos que usa en la percepción del mundo ordinario aplicados en el cine, básicamente aquellos que le permiten reconocer objetos y una orientación muy elemental, es decir, únicamente reconocemos un objeto fenoménico en imagen que nos permite vincularlo con otro que sí es cercano a nosotros

⁴⁴ Ibid. Pág., 59-60. (La traducción es mía)

⁴⁵ Ibid. Pág., 61. (La traducción es mía)

en un mismo espacio ya sea como conocimiento o experiencia previa; por ejemplo, podemos reconocer un paisaje marciano porque *sabemos de manera convencional* (como todo aquel conocimiento cultural) que tiene una apariencia roja y desértica, podemos reconocerlo pero no sabemos cómo es estar ahí y si de verdad es así.

Para caracterizar la imagen cinematográfica Carroll utiliza el concepto *visión alienada* de Francis Sparshott, este concepto corresponde a esta característica del cine:

“Ordinariamente, nuestro sentido de donde estamos depende de nuestro sentido del balance y nuestras sensaciones cinestésicas. Lo que vemos está integrado con esas claves de tal manera como para producir una sensación de donde estamos situados. Pero si llamamos lo que vemos en la pantalla de plata una ‘vista’, entonces es una *vista desencarnada*. Veo un arreglo visual, como el bar de Rick⁴⁶, pero no tengo el sentido de dónde realmente está el espacio retratado en relación a mi cuerpo”⁴⁷.

Sparshott y Carroll parecen defender algo que Gibson afirma, lo mismo que Joseph Anderson señala puntualmente: la visión como un sistema perceptual total. Anderson cita a Gibson: “Uno mira el medioambiente no con los ojos, si no con los ojos-en-la-cabeza-en-el-cuerpo-reposando-en-la-tierra”⁴⁸. La visión es un todo pues está conectado a todo un organismo, por lo que aún con aparatos prostéticos podemos orientar el cuerpo; en cambio, con la imagen de cine a pesar de utilizar el sentido del oído⁴⁹ el espectador no puede ubicarse espacialmente, más bien puede más o menos discriminar la distancia a la que se encuentran los objetos de otros objetos y ubicarse direccionalmente, es decir, puede determinar la izquierda, derecha, arriba o abajo de los objetos.

Entonces, me parece que el argumento de Carroll es correcto, pues en realidad no vemos los objetos en sí mismos, aquellos que causan las imágenes cinemáticas o

⁴⁶ Sparshott se refiere al personaje principal del film *Casablanca* y su bar. (N. del A.)

⁴⁷ *Ibid.* Pág., 62. (Traducción y cursivas son mías)

⁴⁸ Anderson Joseph. *The Reality of Illusion. An ecological Approach to Cognitive Film Theory*. Southern Illinois University Press, Carbondale and Edwardsville, USA, 1998. Pág., 44.

⁴⁹ En la producción de cine los diseñadores de sonido tratan de crear, como ellos lo llaman, un espacio auditivo, es decir, con el sonido tratan de crear cierta espacialidad con la relación de objetos que se encuentran en la imagen.

fotográficas, sino lo que vemos son representaciones o, según él, *exhibiciones (displays)* que muestran un espacio virtual y, que estos espacios, están *separados* del espacio de nuestra experiencia. De esta manera Carroll arguye que el realismo fotográfico, de igual manera la transparencia, está equivocado, ya que estas imágenes no muestran o presentan a los objetos directamente, sino que presentan una vista, un espacio que está separado de nuestra perspectiva y este concepto, *exhibición separada*, es una condición importante para caracterizar a la imagen cinematográfica: “Toda fotografía e imagen cinematográfica constituye una exhibición separada”⁵⁰. Por ello, considera el autor, no se trata de representaciones en el sentido estándar del término. No obstante, aunque rechaza el realismo fotográfico de la imagen fotográfica o cinematográfica, en cierta manera acepta que este tipo de imagen *presenta* mejor que *representar*, pues a diferencia de la pintura, que es una clara representación, el cine nos presenta con las cosas, desde este punto de vista acepta la transparencia del film: “Es una presentación transparente porque nos pone en contacto mecánico con lo que vemos y preserva relaciones similares entre las cosas”⁵¹. Aunque claro, como Carroll, argumenta que esto es insuficiente para afirmar el realismo o la teoría esencialista de la imagen fotográfica, pero sí es suficiente para fundamentar el concepto de exhibición separada, entonces con este sentido de transparencia, dice Carroll: “revela un atributo significativo de todas las imágenes filmicas— que todas ellas implican visiones alienadas, puntos de vista desencarnados, o, como yo prefiero llamarles, *exhibiciones separadas*”⁵².

La exhibición separada es pues un rasgo esencial del cine, pues al espectador se le *presentan* objetos que son dependientes de objetos reales; tal vez Carroll pretenda considerar que estas imágenes se encuentran entre la representación y la presentación, pues rechaza la transparencia como elemento de la teoría realista esencialista del cine. En este punto, no podemos negar o afirmar que los objetos del mundo real estén totalmente *separados* de aquellos que percibimos en la imagen filmica, es decir, no podemos afirmar o negar que tales imágenes sean representaciones o transparencias, digamos, *absolutas*. Pero antes de pasar a esta discusión de manera más formal es

⁵⁰ Carroll, Noël. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge University Press, USA, 1996. Pág., 63. (La traducción es mía)

⁵¹ *Ibid.* Pág., 61. (La traducción es mía)

⁵² *Ibid.* Pág., 63. (La traducción es mía)

necesario mencionar sucintamente las demás condiciones necesarias para lo que Carroll llama la imagen móvil.

Una vez establecido el concepto de exhibición separada como un elemento esencial del cine; la segunda condición que menciona Carroll refiere a sólo aquellas imágenes cuya impresión de movimiento sea técnicamente posible, esta condición nos permitirá distinguir el film de otras formas de imágenes estáticas como la pintura, el teatro o el famoso ejemplo del film de *La jette*, ya que carece de movimiento, al menos del movimiento al interior de la imágenes ya que se compone de fotografías, por lo que el movimiento se produce cuando se presenta una imagen fija tras otra como en una presentación fotográfica, sin embargo la sucesión de las imágenes, la continuidad, la música, en general la narración dan la impresión de un film tal cual, por lo tanto el cine tiene la capacidad mecánica de producir la sensación de movimiento. Otra condición que nos da Carroll es que las imágenes móviles deben ser *señales de representación* (*performance tokens*), estas *señales* las aplica en el teatro y el cine, pero existen claras diferencias, pues en ambos casos, dice, la representación es una señal de un cierto tipo. Es decir, es una señal de un molde específico que para el teatro es la representación de una obra teatral, generada por una *interpretación*, los actores en una teatro interpretarán una obra; en cambio para el cine, el tipo no será una interpretación en cada función sino que las señales de la representación son generados por *plantillas*: “Una diferencia entre la representación de una obra y la representación de un film es que la primera es generada por una interpretación, mientras que la última es generada por una plantilla”⁵³. Esta diferencia nos lleva a una diferencia más entre la representación de las imágenes en movimiento y la representaciones teatral así pues al teatro se le puede considerar como obra de arte en el sentido estricto, mientras que al cine no. Esta afirmación está ligada a la condición anterior dado que la representación teatral es una interpretación en cada función, por lo que Carroll considera cada interpretación como un objeto de evaluación artística, en cambio la representación fílmica es generada por una plantilla, en cada función de cada sala percibimos la misma interpretación por lo que el film como tal, en lo físico, no puede ser considerado como obra de arte porque la obra original, el objeto fílmico original o su negativo podría desaparecer y aún la obra

⁵³ Ibid. Pág., 68. (La traducción es mía)

sobreviviría en sus múltiples copias, podríamos decir que la obra de arte en la forma de imágenes se independiza del objeto físico como tal.

Por último, Carroll menciona la última y quinta condición para su teoría del cine como constituido por imágenes móviles, siendo esta condición una de las características obvias señalada por la teoría clásica del film, que la imagen móvil sea de dos dimensiones.

2.3. Ontología perceptual de la imagen en movimiento

El objetivo del presente apartado es recuperar todo lo anterior e integrarlo, junto con otros autores y sus teorías, en un argumento adecuado que permita señalar y explicar la manera en que actúa la percepción para la comprensión general del cine. Llamo *comprensión general del cine* a lo que es elemental en la actividad perceptual que es el actuar práctico y causal de la realidad como elemento básico en la percepción de las imágenes cinematográficas, de igual manera pretendo determinar aquello que es fundamental para la percepción del cine, lo anterior es importante determinarlo para posteriormente, en el tercer capítulo, abocarme a elementos específicos que ocurren en esta percepción, concretamente del cine contemporáneo.

2.3.1. Reconsiderando las teorías de la percepción

Antes de contestar las preguntas con las que terminé la sección anterior es necesario primero retomar las teorías sobre la percepción para poder establecer un piso sobre el que podamos movernos acerca de la percepción de cine, una vez establecidos tales fundamentos procederé a tratar de contestar las preguntas sobre la accesibilidad de cine.

Hasta el momento hemos podido observar que la mayoría de las teorías perceptuales referentes al cine necesitan que el observador se comporte *como si* percibiera la realidad. Arnheim, aparentemente, esto lo considera como cierto gracias a que el cine está basado en la reproducción mecánica, por lo que el cine puede captar

de manera muy fidedigna el mundo real. Sin embargo, esta mera reproducción es algo que rechaza puesto, como vimos, su interés está en otorgarle el estatus de arte al cine por lo que refuta que el cine no deba dedicarse meramente a reproducir la realidad, si no que debe enriquecer la experiencia, es decir mostrar los objetos comunes como si fueran nuevos. Por ello, Arnheim no se ocupaba de describir la manera que percibimos la realidad o el mundo real, sino la representación de objetos a través de obras de arte. Las principales conclusiones que podemos extraer de la teoría arnheimiana es, por un lado, el principio de simplicidad que le permite al sistema visual construir la imagen como un todo a partir de los elementos esenciales; en esencia, como vimos, Arnheim argumentó que tal principio, por supuesto en conjunción con otros elementos, permite al espectador percibir la forma, el espacio y el movimiento gracias a que el sistema perceptual *aprehende únicamente los rasgos esenciales*; así mismo Arnheim, como lo vimos en el primer capítulo, esboza el llamado *concepto perceptual* para después llamarlo *concepto visual*, tal concepto es una clara consecuencia del principio de simplicidad, pues sostiene que: “El sentido de la vista opera de manera selectiva: La percepción de la forma consiste en la aplicación de las categorías de la forma, que pueden llamarse conceptos visuales por su simplicidad y generalidad”⁵⁴. Es decir, tales conceptos visuales son producidos por las interacciones que ocurren entre la percepción y la memoria, tal interacción es usada para el reconocimiento, es decir el concepto visual se conforma de toda la serie de experiencias que tenemos con los objetos, en el momento que poseemos un percepto, es decir la imagen de un objeto percibido, inmediatamente se define el objeto que debe tener una clara correlación con el objeto real, para posteriormente conservar o disponer del percepto en una categoría adecuada, de esta manera un concepto visual nos ayuda a reconocer los objetos con sólo mostrarnos los rasgos esenciales o estructurales del objeto y por lo tanto son únicamente estos rasgos estructurales los que necesitamos para reconocer objetos en una representación cinematográfica.

Una explicación hasta cierto punto cercana es la de un autor muy importante en la historia de la investigación de la percepción computacional como David Marr, quien

⁵⁴ Op. Cit.

postuló que la manera en que se deben crear las representaciones⁵⁵ internas y por ende el reconocimiento es necesario una descripción estable de la forma, o sea plantea establecer un marco canónico de coordenadas, estas coordenadas establecen la estructura esencial de una forma, es decir, la mente obtiene representaciones internas de información esencial sobre las formas: “[...] la propiedad más fundamental de una representación es su capacidad para hacer explícitos algunos tipos de información y que podemos emplear esta propiedad para traer a un primer plano la información esencial”⁵⁶. Entonces menciona tres aspectos que se deben considerar en el diseño de una representación: “(1) su sistema de coordenadas, (2) sus elementos primitivos, que son las unidades primarias de información sobre la forma empleadas en ella, y (3) la organización de la información impuesta por la representación en sus descripciones”⁵⁷. Específicamente se refiere a que se pueden construir representaciones tomando en cuenta los ejes con los que está formado el objeto, entonces lo único que necesita la visión para reconocer un objeto es captar ese sistema de coordenadas impuesta por los ejes de la forma del objeto, por los elementos primitivos y la organización dada por la descripción. Mientras que para Arnheim el reconocimiento se da con los rasgos esenciales, para Marr el reconocimiento es: “[...] un proceso gradual que va de lo general a lo específico y que se solapa con la derivación de una descripción a partir de la imagen, a la vez que la guía y constriñe”⁵⁸. Ahora, Marr, también como Arnheim, considera que toda la información recibida que es útil para el reconocimiento de objetos es almacenada en una especie de catálogo, algo parecido a la formación de un concepto visual de Arnheim, dice Marr: “El reconocimiento implica dos cosas: Una

⁵⁵ Tales representaciones son creadas digitalmente, pues el enfoque computacional utiliza la manera en que trabaja una computadora es análoga a la percepción humana, por lo que las teorías modernas: “afirman que la mente tiene acceso a sistemas de representaciones internas; los estados mentales se caracterizan aseverando qué es lo que especifican en ese momento las representaciones internas y los procesos mentales [...]”. Marr, David. *Visión: Una Investigación Basada en el Cálculo acerca de la Representación y el Procesamiento Humano*. Trad. Tomas del Amo Martín. Alianza, Madrid, España, 1982, (Título original: *Vision: A Computational Investigation into the Human representation and Processing of Visual Information*, W. H. Freeman and Company, USA). Pág., 17.

⁵⁶ Marr, David. *Visión: Una Investigación Basada en el Cálculo acerca de la Representación y el Procesamiento Humano*. Trad. Tomas del Amo Martín. Alianza, Madrid, España, 1982, (Título original: *Vision: A Computational Investigation into the Human representation and Processing of Visual Information*, W. H. Freeman and Company, USA). Pág., 290.

⁵⁷ Idem.

⁵⁸ Ibid. Pág., 310.

colección almacenada de descripciones de modelos de 3-D y varios índices de esta colección que permitan que una descripción derivada por primera vez se asocie con otra ya existente en la colección”⁵⁹.

De esta manera, tomando sólo una muy pequeña parte del estudio de Marr, podemos observar que la percepción visual puede basarse en información esencial que se une o se apoya en otra información anterior para poder comprender o reconocer lo que el espectador ve; por ello, en una representación pictórica o cinematográfica, podemos reconocer un objeto porque se nos muestra la información que caracteriza mejor a ese objeto, así en una toma cerrada de un filme que muestre una parte muy característica de un automóvil lo reconoceremos automáticamente por la información almacenada que forma parte ya sea de un catálogo o de un concepto. Esto nos muestra la necesidad de una propuesta ecológica como la de Gibson, en la que la recolección de información es muy importante.

Las principales ideas que podemos extraer de la teoría perceptual de Gibson es la referente a la teoría del arreglo óptico ambiental y la teoría de la recolección de la información. En general sostiene que la visión recoge información que proviene del medio ambiente, tal información se encuentra dispuesta de manera ordenada en lo que llama *arreglo óptico ambiental*, entonces la vista se dedica a recoger o recolectar la información que le es necesaria para la actuación o respuesta de un organismo; la información es la que se produce por el movimiento transformando la imagen que se crea en nuestra retina, esa transformación da origen a transformaciones de perspectiva y transformaciones de no-perspectiva siendo estas transformaciones las que poseen *información variante e invariante* que utiliza el organismo para guiarse, por lo tanto estos mismo mecanismos los utilizamos cuando vemos una película, pues, como Gibson asevera: “Contemplar una película es similar, de manera importante, a observar los sucesos ordinarios de la vida”⁶⁰. Así, como mencioné en el primer capítulo, Gibson considera a la experiencia perceptual del cine como muy cercana a la visión natural; sin embargo apunta que tienen grandes diferencias, como por ejemplo que la percepción

⁵⁹ Ibid. Pág., 306.

⁶⁰ Gibson J. J. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Lawrence Erlbaum Associate, USA, 1986. Pág., 295. (La traducción es mía)

del observador es controlada, pues los movimientos que percibimos muy parecidos a los de nuestra cabeza son controlados, tales como los movimientos de acercamiento y alejamiento. Otra diferencia muy importante es que el espectador obtiene información de segunda mano, esto no lo dice en el sentido de información ilusoria, pues él considera aún en este contexto que el observador percibe directamente los objetos del medio ambiente, de igual manera los percibe en una pantalla de cine en la que se proyecta una imagen, o sea a Gibson no le interesa considerar al cine como ilusión, sino como una captación de información de segunda mano en la que el observador o contemplador recibe la información desde el punto de vista del protagonista ya sea, por ejemplo, placer o conocimiento; él considera que existe cierta empatía con el protagonista, y esta empatía se logra con la capacidad que tiene el cine para *describir* (*depict*) situaciones, acciones o ambientes; con esta capacidad de cambiar el flujo visual, de proporcionar información y expresividad el observador tiene cinestesia visual y autoconciencia visual, pero no de forma activa sino pasiva, por esto considera que la percepción del cine es una *conciencia de segunda mano*.

Por estas virtudes del cine como una experiencia muy similar a la visión natural, Gibson propone cambiar el término de "cine": *motion pictures* o *film* por el *progressive picture*, pues al primero lo considera inadecuado al implicar que el movimiento es agregado a imágenes estáticas, mientras que el de film le parece neutral; el autor se inclina por *progressive picture* ya que: "[...] muestra transformaciones y ampliaciones y anulaciones y substituciones de la estructura junto con supresiones, aumentos y resbalamientos de la textura"⁶¹. Con esto nos quiere mostrar que el cine logra comportarse de manera muy similar al mundo real debido a las transformaciones que sufre el flujo visual, entonces si el cine se comporta de manera *similar* al flujo del arreglo ambiental del mundo real: "El campo de vista de la cámara (de cine) se vuelve el arreglo óptico para el espectador [...]"⁶²; por lo que: "Los modos del movimiento de la cámara son análogos a los movimientos naturales del sistema cabeza-cuerpo porque son, en esta teoría, una guía de primer orden para la composición de un film"⁶³; por lo tanto podemos aplicar la teoría ecológica de Gibson en una explicación acerca de la

⁶¹ **Ibid.** Pág., 293. (La traducción es mía)

⁶² **Ibid.** Pág., 298. (La traducción es mía)

⁶³ **Idem.** (La traducción es mía)

comprensión del film, puesto que la imagen cinematográfica nos dirige entonces, de ir en la dirección correcta, a algo que le llama *descripción filmica* que es distinta de la *descripción ordinaria*, pues esta descripción produce una *conciencia* en el espectador sobre, lo que él llama, “un tren de eventos y de la estructura *causal* de esos eventos”⁶⁴. La manera que se logra la conciencia de los eventos es por medio de “segmentar el flujo del arreglo óptico descriptivo, de modo que especifique las mismas clases de acontecimientos subordinados y superordinados que son especificados en un arreglo óptico natural”⁶⁵.

Entonces, todo lo anterior nos lleva a suponer que es el autor o el cineasta el encargado de dirigir la percepción del observador de manera que éste esté orientado en el flujo o tren de eventos del arreglo óptico; por lo que la manera en que el cineasta guía la percepción visual para la comprensión de los eventos, dice Gibson, es por medio del montaje. Por lo tanto, el espectador recoge la información invariante producida en el arreglo óptico a través de una descripción filmica, por ejemplo, dice el autor, para que un corte entre dos tomas sea lo más inteligible posible, es decir que el desplazamiento no produzca desorientación, “los cortes más inteligibles, yo sugiero, son aquellos que tienen alguna estructura *invariante* en común”.⁶⁶ Pero, como mencione antes la *inteligibilidad* a la que se refiere Gibson depende de si el espectador fue previamente orientado en el arreglo óptico, por lo que: “La orientación es crucial para la comprensión”⁶⁷.

La teoría de la recolección de información, la teoría del arreglo óptico y, por lo tanto, la información variante e invariante nos permite explicar la manera en que el observador percibe y comprende la distribución de objetos y eventos en una imagen cinematográfica.

Joseph Anderson por su parte le da principal importancia a la teoría de las ofertas o disponibilidades (*affordances*)⁶⁸, para él es importante esta teoría de las ofertas porque

⁶⁴ Ibid. Pág., 301. (La traducción es mía)

⁶⁵ Idem. (La traducción es mía)

⁶⁶ Ibid. Pág., 299. (La traducción es mía)

⁶⁷ Idem. (La traducción es mía)

⁶⁸ *Affordance* es un término gibsoniano que a decir de algunos autores consideran que fue Kofka quien lo utilizó primero, por lo que utilizo la traducción de José Bayo Margalef y José A. Aznar Casanova como *disponibilidades* u *ofertas*, que realizaron en el libro *Percepción Visual. Manual de fisiología, psicología y ecología de la visión*. Ver primer capítulo. (N., del A.)

sostiene que buscamos y seleccionamos la información que necesitamos de nuestra interacción con el medio ambiente, esa información *disponible* o que se nos *ofrece* nos permite ser más hábiles y aprender más: “Una oferta es una relación o relaciones potenciales entre nosotros y nuestro medio ambiente, y una relación puede ser realizada o cambiada por aprendizaje”⁶⁹. Nuestro trabajo en particular en un arreglo cinematográfico de segunda mano y en uno natural es que debemos *recoger* la información que nos es útil: “Necesitamos recoger sólo uno de los muchos patrones significativos de información disponibles para nosotros. [...] Percepción, entonces, es un asunto de selección”⁷⁰.

Anderson cita a otros autores que al respecto concluyen de manera muy similar que Gibson, como por ejemplo cita a Ulric Neisser, quien dice de igual manera que la información es *escogida*, así mismo, en su teoría perceptual incorpora las nociones de *realizar hipótesis* (*hypothesizing*) y de *prueba* (*testing*) en lo que llama ciclo perceptual. En este ciclo Neisser sostiene que interactuamos con la información del mundo, por lo que el proceso de Neisser: “es un proceso que es selectivo mejor que constructivo”⁷¹. Sobre algo parecido postuló Gombrich a través de la formación de hipótesis y la prueba, en la que el organismo en el medio ambiente construye sus percepciones sobre *evidencia parcial o fragmentaria*.

De toda su discusión Anderson apunta dos características de la percepción humana que debemos tener en cuenta: “1) que los procesos inferenciales e intelectuales no son requeridos para la percepción, aún en sus más complejas posibilidades; y 2) que el reconocimiento de las disponibilidades (u ofertas) de objetos y eventos en un medio ambiente son inherentes en el acto de la percepción”⁷². Sumado lo anterior le da gran importancia a los conceptos de Gibson de *invariantes* y disponibilidades u ofertas que se aplican a un proceso de categorización⁷³ a un nivel básico, en este nivel los “objetos son

⁶⁹ Anderson Joseph. ***The Reality of Illusion. An Ecological Approach to Cognitive Film Theory.*** Southern Illinois University Press, Carbondale and Edwardsville, USA, 1998. Pág., 42. (La traducción es mía)

⁷⁰ Ibid. Pág., 41 (La traducción es mía)

⁷¹ Ibid. Pág., 43. (La traducción es mía)

⁷² Ibid. Pág., 49. (La traducción es mía)

⁷³ Categorizar es uno de los principales conceptos de los que se ocupa las ciencias cognitivas, siendo la manera en que el que percibe bajo un criterio determina los objetos dentro de una categoría, a decir de Juan C. González la categorización involucra: “a) un proceso activo de organización o clasificación [...] y b) ciertas *entidades* que son organizadas o clasificadas en categorías.” O como: “capturar entidades con un

categorizados de manera acorde a sus disponibilidades, con base en su aspecto⁷⁴; es decir, según la apariencia del objeto y lo que nos ofrezca lo colocamos en una categoría tal que nos permita, ya sea, reconocer un objeto y realizar la acción de sentarse, una silla y un tronco caído pueden servir al observador como asiento, es en ese momento en que se activan acciones perceptuales de categorización al poder recoger información de objetos y del medio ambiente, extraer sus invariantes para utilizarlos según mi necesidad, para esto y en el contexto del cine, dice Anderson utilizamos todo lo que está a nuestro alcance para comprender un film y principalmente, lo que será el siguiente tema de este apartado: la experiencia: “En la visión de una película, traemos todo lo que sabemos a la experiencia —qué sabemos acerca de otras películas y convenciones de la película, nuestro conocimiento cultural, nuestro contexto específico y educativo. Hacemos inferencias; ponemos cosas juntas y dibujamos conclusiones”⁷⁵.

2.3.2. La base ontológica de la percepción del cine

Ya vimos en la sección anterior, como un sumario del primer capítulo, la importancia de los autores y sus teorías para una comprensión cognitiva acerca de la percepción del cine desde el punto de vista del observador, pues éste sólo necesita, gracias al principio de simplicidad, de los rasgos esenciales para activar en él el reconocimiento de objetos; por lo tanto, la importancia de una teoría ecológica en la que el sistema visual realice la labor de *recoger* aquellas *invariantes* que se le *ofrece* o están *disponibles* en el *arreglo* o flujo óptico. Una vez establecida la percepción del observador, ésta debe estar fundada en ciertas características que permitan al observador comprender lo que ve, esta base se encuentra en la similaridad de experiencias perceptuales que existen entre el cine y el mundo real, es decir, ¿qué características tiene el medio para que el observador reconozca los objetos que percibe? La respuesta de Currie es un tanto vaga, de hecho no la argumenta ni la apoya lo suficiente; su argumentación parte de la teoría de la transparencia (teoría que apoyan

critério”. Ver: Gonzalez, C. Juan (editor). *Perspectivas Contemporáneas sobre la Cognición*. Universidad Autónoma de Morelos, Siglo XXI editores, México, 2006. Pág., 11 y 20.

⁷⁴ Ibid. Pág., 51. (La traducción es mía)

⁷⁵ Ibid. Pág., 51.

Walton, Bazin y Cavell), aunque llega a la ambigua conclusión de no saber si el cine es transparente o no, pues si bien el cine nos muestra hasta cierto punto los objetos tal y como son puesto que, gracias a la tecnología, la forma del objeto puede cambiar, transformarse en algo más o modificarse en su estructura y/o apariencia como cambiar de color o de tamaño; es decir, el cine para que sea transparente debe funcionar como una ventana para observar al objeto tal y como es, pero el cine no realiza tal acción, de hecho, en el sentido de Arnheim, vemos a los objetos en el cine de manera diferente o especial. Pero, tampoco podemos negar, tal y como lo dice Currie, que el cine no necesita o no se genera de objetos reales, es decir, no vemos a los objetos en sí, pero tampoco vemos el objeto sin la forma concreta de un objeto que sea su soporte, es decir reconocemos el objeto A' en X imagen cinematográfica por que hemos tenido experiencias Z de un primer objeto A que comparten los mismos rasgos estructurales generales, esto es a lo que se refiere Currie a dependencia natural, nuestro reconocimiento perceptual debe basarse en la *experiencia pragmática* que obtenemos cuando interactuamos con el medio ambiente y nuestras relaciones con los objetos; de este medio ambiente *recolectamos* la información *variante y/o invariante* que está dispuesta o se nos ofrece, la clasificamos (ya sea formando un concepto visual o un catalogo de representación mental) y ante una representación filmica, pictórica o fotográfica, reconoceremos inmediatamente sin inferencias ni interpretaciones de que objeto se trata.

Sin embargo, aunque acepte la dependencia natural en cierto grado no acepto la teoría de la transparencia. En ello coincido con la misma posición de Currie: no podemos considerar la imagen filmica como transparente de manera completa, pues sólo lo es en cierto grado y en la medida en que nos permita percibir sólo y únicamente lo necesario para percibir la imagen.

De los autores considerados, Noël Carroll introduce el concepto de *exhibición separada*, que como dije anteriormente, se refiere específicamente al cine como formado por imágenes separadas de la percepción egocéntrica del observador, su argumento se basa en que el observador no puede orientarse espacialmente en ese medio: son espacios o imágenes virtuales, que él prefiere llamarles exhibiciones mejor que representaciones, pues están separados de nuestra experiencia; pero no de toda la experiencia. Como vimos con Gibson, podemos considerar la percepción como una

concatenación modular de diferentes órganos perceptuales que nos dan una experiencia total del medio ambiente en el que nos movemos: “Uno mira el medioambiente no con los ojos, si no con los ojos-en-la-cabeza-en-el-cuerpo-reposando-en-la-tierra”⁷⁶. Entonces si bien el cine es una experiencia, que como dijo Anderson, recurre a todas nuestras experiencias previas, sólo aumenta, realza o compromete a dos canales perceptuales: el visual y el auditivo. A estos dos canales u sentidos perceptuales el cine los conjuga con las experiencias que tenemos en el mundo real, pero siendo ésta la experiencia necesaria para comprometernos lo necesario con lo que vemos, para que de ahí el autor decida el grado de accesibilidad que debemos tener con el filme.

Entonces, podemos decir que el cine es dependiente natural de los objetos y que de igual manera, es una exhibición separada; porque muestra los rasgos necesarios para que se active, en nosotros como espectadores el reconocimiento de objetos y/o personas. Al mismo tiempo, se encuentra separada como una cierta experiencia; podemos decir que limita ciertas percepciones corporales mientras que al mismo tiempo aumenta o realza las percepciones como visuales y auditivas. Aquí vinculo el concepto de gran importancia que se produjo a partir de la reflexión de Currie sobre la teoría del *parecido* (*likeness*), como vimos, de esta teoría surge la noción de *realismo perceptual*, este concepto le otorga realismo a la imagen cinematográfica en el sentido que el espectador percibe el cine de la misma manera que percibe el mundo real; ¿por qué las percibe así?, dice Currie porque los objetos en la representación cinematográfica son generados naturalmente, es decir, podemos activar nuestra capacidad de reconocimiento de objetos por todo el cúmulo de experiencias previas al que fuimos expuestos; de esta manera, podemos reconocer un auto o un león en la vida real por que tuvimos una experiencia previa a ese momento, ya sea que tal experiencia fue generada de manera real, en contacto real con estos, o a través de otra representación y que por ostensión aprendamos a distinguir ese objeto. Cuando somos expuestos repetidamente a tal objeto evidentemente podemos reconocerlo con pocas claves que se nos presenten; por lo tanto en el cine la capacidad de reconocimiento también está fundada en una generatividad natural o en una dependencia natural. Entonces, el cine es realista en el sentido de que al percibirlo activamos las mismas capacidades o

⁷⁶ Op. Cit.

mecanismos que utilizamos en el medio ambiente real, recolectamos la información variante e invariante, la categorizamos formando un concepto o catálogo con la cual, por decirlo así, empatamos las características fundamentales y estructurales con las que nos presenta una representación cinematográfica. Por lo tanto nuestra experiencia perceptual del cine es *muy similar* a la percepción del arreglo óptico del mundo real; esto no quiere decir que realicemos una *inferencia inconsciente* a la manera de Helmholtz, sino que la percepción del cine tiene lugar de manera directa, rápida e imprecisa. Por lo que vemos los objetos y los reconocemos inmediatamente sin necesitar un proceso cognitivo superior, sino más bien uno inferior, pero dada esta “rapidez e imprecisión” del sistema perceptual, como dice Currie, se presta a engaños y por ello es un recurso que frecuentemente utilizan los cineastas para producir efectos ilusorios o falsas creencias en los espectadores, como en el caso del género de terror o suspenso.

Desde un punto de vista neurobiológico la explicación sobre la percepción visual fundamenta y amplía de cierta manera nuestra explicación basada en la teoría de la recolección de la información, las disponibilidades y ofertas, las variantes e invariantes así como la formación de categorías o conceptos visuales, pero de manera más específica a la teoría del realismo perceptual. De modo que, el objetivo de Semir Zeki, otro autor interesado en el estudio de percepción desde el enfoque neurológico, es desarrollar una teoría estética con base biológica. Aunque su investigación se centra en la representación pictórica, nos sirve porque da una explicación sobre la manera en que el cerebro percibe y distribuye la información. De igual manera que Gibson con su enfoque ecológico, Zeki considera que la visión tiene su objetivo en el ser humano como un mecanismo: “[...] para poder adquirir conocimiento del mundo”⁷⁷. La visión según Zeki ha de ser: “un proceso activo que requiere que el cerebro descarte los cambios continuos y extraiga de ellos aquello que es necesario para categorizar los objetos”; vemos pues que la visión, de igual manera que la percepción visual bajo el enfoque neurológico, considera las variantes e invariantes de los objetos extrayendo la información que nos es necesaria, para esto, dice Zeki, se requieren de tres procesos:

⁷⁷ Zeki, Semir. ***Visión Interior: Una Investigación sobre el Arte y el Cerebro***. A. Machado Libros, España, 2005. (Título original: *Inner vision :an exploration of art and the brain*) Pág., 22.

“la selección de una cantidad de información, siempre cambiante, con el fin de extraer exclusivamente lo necesario para poder *identificar* las propiedades constantes y esenciales de los objetos y superficies; *descartar* y sacrificar toda la información que no interese a la hora de obtener ese conocimiento; y *comparar* la información seleccionada con el recuerdo almacenado de la información visual pasada para poder identificar y caracterizar un objeto o escena.”⁷⁸

Es decir, para Zeki, la visión *identifica* la información que le es necesaria, constante y esencial o lo variante e invariante, *descarta la información* que no le es necesaria y *compara* la información con la que almacena, aduce pues que el proceso perceptual requiere de fundamentos, de formas objetuales que hayan sido experimentados, luego la información recibida se compara con el fin de identificar y caracterizar el objeto. Sin embargo, el funcionamiento cerebral es mucho más complejo que esto, Zeki habla de su teoría de la especialización funcional del cerebro en la que existen diferentes compartimentos que se ocupan de diferentes procesos para luego mostrar una experiencia visual unificada, son diferentes las áreas visuales de las que está conformado el cerebro que le proporcionan al observador, en fracciones de segundo, las diferentes características o atributos que posee un objeto o una escena (según lo que necesite el sistema); más importante es el hecho de que la visión es capaz de unificar diferentes visiones o *puntos vista* en una sola sin un confusión perceptual, la vista: “Es un órgano capaz de reconocer un objeto a primera vista y de unificar muchas visiones en un sólo objeto”⁷⁹. De esta manera, podemos comprobar que el observador percibe los objetos de manera directa, rápida, y sin necesidad de activar otros procesos cognitivos como la inferencia o la interpretación; sin embargo, como vimos arriba, dada esta forma tan eficaz de percepción puede ser propensa percepciones equivocadas o a generar falsas creencias.

En general, Zeki considera que la visión es resultado de una conciencia unificada, derivada de la confluencia de todas las *micro-consciencias* producidas por las diferentes áreas visuales; la visión es un proceso llevado a cabo por muchos otros procesos

⁷⁸ Ibid. Pág., 23.

⁷⁹ Ibid. Pág., 77. Esto explicaría hasta cierto punto la manera en que el espectador comprende una serie de imágenes rápidas sin confundirse o desorientarse.

independientes pero conectados entre sí, entonces, si de esta manera percibimos y comprendemos el mundo real, percibimos de manera rápida unificando los diferentes puntos de vista, la información variante e invariante y/o lo que se nos presenta en un arreglo cinematográfico. Con esto se apoya el realismo perceptual del que habla Currie pues aunque sabemos que lo que vemos es ficción, sabemos que no sucede en realidad, o sea somos víctimas de una ilusión perceptual.

A pesar de esto, nuestra experiencia al observar el cine es muy similar a la observar el mundo real, porque los elementos que intervienen como la luz, los colores (o escala de grises), los objetos, las personas y la interacción entre ellos se da de manera similar en el mundo real; entonces, recobrando algunas nociones de Zeki, si la visión identifica, descarta y compara la información, entonces nuestro entendimiento, comprensión y la *relación causal* de los objetos presentados en la imagen cinematográfica dentro de la historia tienen una dependencia natural, nuestro reconocimiento *directo* e inmediato que se lleva a cabo en fracciones de segundo depende de la *experiencia* que hayamos tenido de ese objeto. Pero, entonces, no tener una experiencia anterior, de algún objeto por ejemplo, no quiere decir que no lo veamos, eso sería absurdo, veremos su configuración, su estructura esencial, su color, pero ¿reconoceríamos de qué objeto se trata? ¿Sabríamos claramente la función que realiza tal objeto en la narración del filme y por lo tanto sus consecuencias? Evidentemente no, pediríamos información acerca del objeto que vemos, necesitaríamos un referente fundamentado en los recuerdos almacenados (o como que también depende del conocimiento anterior que poseamos), quiere decir que el proceso cognitivo que se lleva a cabo de reconocimiento o de comparación, del que habla Zeki, se lleva a cabo de manera consciente a nivel cerebral sin damos cuenta de ello; el proceso se vuelve consciente para nosotros con pleno entendimiento ante nuestra incapacidad de reconocer el objeto: su nombre y la función que realiza. Entonces necesitamos haber tenido una relación perceptual con los objetos del medio ambiente para que podamos crear en nosotros ya sea un recuerdo o concepto de tal objeto para posteriormente reconocerlo en una representación; pero, ¿qué sucede entonces con los dinosaurios, con seres de otros planetas o personajes imaginarios?, ¿podemos reconocer objetos con los que jamás hemos tenido una experiencia directa? Evidentemente podemos reconocer un dinosaurio aunque nunca hayamos visto uno real, es decir, conocemos objetos o cosas a través de otras

representaciones que también son experiencias. De modo que podemos reconocer objetos con los que convivimos realmente y de los que tenemos una experiencia conocida o normal, en cambio, en el cine la experiencia de los objetos puede variar de forma gradual; por ejemplo, podemos experimentar las gotas de agua caer sobre nuestro rostro, tener la sensación de dichas gotas de lluvia chocar en nuestra piel, en cambio el cine nos puede dar una experiencia visual diferente, magnificada, del mismo acontecimiento, podemos percibir la gota caer lentamente hacia el rostro de un actor y descomponerse en muchos fragmentos, podemos percibir de manera muy lenta tal acción y apreciar todo el fenómeno de tal manera que la experiencia visual nos sea mayor y un tanto diferente, visualmente hablando, a la que todos nosotros tenemos en común, pero siendo este hecho sólo como experiencia visual separada de nuestra experiencia egocéntrica, obviamente tal imagen es una representación y para realizarla debe tener ciertas propiedades que permita considerar la imagen de manera realista, por lo que de esta manera podemos empatar tal imagen con nuestra experiencia, entonces puedo decir que sí tenemos un proceso cognitivo⁸⁰ que almacena las imágenes de formas y objetos que percibimos de manera cotidiana y que al momento de ver una representación cinematográfica comparamos de manera rápida no-consciente (por que no nos damos cuenta que se lleve a cabo) lo que vemos con lo que tenemos almacenado,

Entonces, como hemos visto hasta ahora ¿es fundamental la experiencia en la percepción del cine? Anticipadamente puedo responder afirmativamente, esta experiencia es similar a la experiencia del mundo real, pero cabe una pregunta más fundamental: ¿en qué sentido es similar? Ya he argumentado ampliamente la similaridad de percepciones entre el cine y el mundo real, pero entonces tampoco se afirma que la experiencia sea igual.

La experiencia como fundamento ontológico del cine se basa en las experiencias anteriores que el perceptor haya adquirido en el mundo real y la vida cotidiana, de hecho, también es necesario un proceso de aprendizaje del propio medio

⁸⁰ Proceso que como vimos con Zeki puede no llevarse a cabo en un área específica sino del trabajo conjunto de lo que llama *micro-consciencias*.

cinematográfico⁸¹, pero no nos referimos a cualquier experiencia sino sólo aquella que obtenemos de nuestro entorno y de nuestra convivencia con otros seres humanos u objetos, estas experiencias o experiencias perceptuales: “[...]típicamente generan creencias en los sujetos acerca de sus entornos, las cuales, cuando son verídicas, sirven para guiar acciones en esos entornos”⁸², de esta experiencia perceptual generadora de *conceptos y habilidades*, son las que nos proporcionan la capacidad en nosotros de generar representaciones mentales y, a partir de aquí, podamos reconocer y comprender cualquier otra experiencia u objeto en una representación como el cine.

Todo lo expuesto anteriormente, lo dicho por el realismo perceptual, la dependencia natural y/o la exhibición separada dependen de alguna manera de estas experiencias, pues si no supiéramos cómo es tal experiencia o X objeto no podríamos saber la función que realiza dentro de la imagen y por lo tanto la comprensión total de la historia. Esto es muy similar al ejemplo que da Frank Jackson en su artículo *Lo que María no sabía*; el objetivo de este texto es refutar la teoría fisicalista acerca de que el mundo es totalmente físico, por lo tanto de serlo así el conocimiento físico es completo, lo que nos interesa de su argumento es la afirmación de parte de Jackson acerca de lo que adquiere María (una científica cautiva que fue instruida acerca de toda la naturaleza física del mundo) en el momento de ser liberada, pues si bien ella puede tener todo el conocimiento teórico completo de los objetos del mundo no lo ha experimentado aún directamente; es decir, el argumento de Jackson nos dice que aunque María tenga todo el conocimiento teórico del color rojo, su conocimiento estará incompleto al carecer de una experiencia sobre cómo es ver el color rojo: “Cuando (María) es liberada, tiene nuevas experiencias, experiencias del color que nunca antes había tenido”⁸³. Entonces, al ser liberada María obtiene la experiencia de ver el color (pues ella siempre estuvo en una habitación en blanco y negro), ahora lo que Jackson afirma al momento de la liberación de María al mundo exterior es que *no obtiene* conocimiento en sentido

⁸¹ Pues como veremos más adelante existen ciertos convencionalismos que le son necesarios al espectador aprender para tener una comprensión de facto acerca de los acontecimientos narrativos.

⁸² Ezcurdia, Maite y Hansberg, Olbeth (compiladoras) *Introducción a La Naturaleza de la Experiencia vol. 1 Sensaciones*. Instituto de Investigaciones Filosóficas, Universidad Nacional Autónoma de México, México 2003. Pág., 6.

⁸³ Jackson, Frank. *Lo que María no sabía*. En Ezcurdia, Maite y Hansberg, Olbeth (compiladoras). *La Naturaleza de la Experiencia vol. 1 Sensaciones*. Trad., Laura E. Manriquez, Instituto de Investigaciones Filosóficas, Universidad Nacional Autónoma de México, México 2003. Pág., 113.

estricto, pues el conocimiento teórico ya lo posee, sino que María adquiere cierta *habilidad representacional o imaginativa*: “Sabía todo *lo que* de antemano había que saber acerca de las experiencias de los demás, pero carecía de una habilidad hasta ser liberada”⁸⁴. La habilidad estriba entonces en la capacidad adquirida de realizar representaciones mentales sobre, por ejemplo, cómo es ver lo rojo, y de igual manera recordar la experiencia y reconocer el contenido de dicha experiencia.

Algo muy parecido nos dice David Lewis sobre obtener una nueva experiencia, pues dice que se *adquieren habilidades* para recordar e imaginar y más aún imaginar cómo es una experiencia afín que nunca hemos tenido: “Si tienes una nueva experiencia, adquieres habilidades para recordar e imaginar. [...] Al recordar cómo fue en esa ocasión, puedes imaginar después una experiencia semejante”⁸⁵. En general dice Lewis que obtenemos las habilidades de recordar, imaginar y reconocer las experiencias. Lo mismo sucede si nos encontramos ante una representación. Entonces las experiencias producidas en el mundo real de objetos, personas o situaciones nos permiten adquirir la habilidad para reconocer objetos, situaciones e *imaginar* tales experiencias, así como para *imaginar otras* experiencias similares de objetos, personas (o seres) o situaciones que no hayamos experimentado.

Entonces, como dice Currie, existe una dependencia natural entre el cine y la realidad; más aún, los procesos cognitivos que se llevan a cabo en la visión son muy parecidos en ambos casos. Podríamos sumar a esta argumentación la característica del cine como una *exhibición separada*, la cual amplía o magnifica la experiencia de ciertos objetos pero únicamente en lo visual; de ahí que sea más fundamental la suma de experiencias que tengamos y que podamos vincular con el reconocimiento de objetos, ya que existe una *dependencia natural de la experiencia visual*. No toda la formación de conceptos visuales o de recuerdos de los objetos se lleva a cabo en la vida real, sino a partir de otras representaciones, así todos los personajes extraterrestres tendrán las mismas características esenciales que nos permitirán reconocerlos como un extraterrestre, de igual manera sucede con otras representaciones, una persona que no

⁸⁴ Ibid. Pág., 115.

⁸⁵ Lewis, David. **Lo que Enseña la Experiencia**. En Ezcurdia, Maite y Hansberg, Olbeth (compiladoras). *La Naturaleza de la Experiencia vol. I Sensaciones*. Trad., Ana Isabel Stellino, Instituto de Investigaciones Filosóficas, Universidad Nacional Autónoma de México, México 2003. Pág., 146.

haya tenido una experiencia fundamental de un ipod en una pintura, por poner un ejemplo, no podrá reconocerlo ni nombrarlo como tal si no tuvo una experiencia fundamental de tal objeto que le haya proporcionado información vital al respecto sobre tal aparato. En ese momento de confusión se activarán otros procesos cognitivos con el fin de obtener certeza acerca de la experiencia, en este momento la percepción sigue siendo directa y veremos la imagen inmediatamente, pero el reconocimiento en esa situación no actuará eficazmente. Por lo tanto, la base ontológica del cine se encuentra en la experiencia del mundo real que es el fundamento de nuestro reconocimiento visual de los objetos, de la forma y del espacio; esta experiencia permite al cine depender naturalmente, desencadenando en el espectador una experiencia similar a la del mundo real, en eso consiste el realismo perceptual. Entonces, estas dos experiencias son similares en tanto que recolectan la información variante e invariante, ya sea del mundo real o de la imagen cinematográfica.

2.3.3. La representación

Aunque utilizamos las mismas capacidades perceptuales para comprender el mundo real y el cine, éste es evidentemente una representación, como sostiene Currie. Como dijimos anteriormente, necesitamos de la experiencia pragmática y perceptual de los objetos del mundo real, pero, si bien sabemos que lo que vemos en la imagen de cine es un objeto X' que tiene características o patrones estructurales similares al objeto X , entonces el objeto X' es una representación de X porque el cine no nos presenta a los objetos en sí, esta imagen representacional no posee la misma apariencia en la pantalla que en el set de filmación, *algo* puede cambiar en la grabación de la imagen, ya sea por la iluminación, por el tipo de lentes, al añadir efectos de posproducción, etc. Entonces, si sabemos que todo lo que vemos en el cine es una representación, y sabemos también que somos objeto de una ilusión perceptual, es decir, sabemos que lo que pasa en la pantalla no es real, sino acontecimientos simulados que representan un acontecimiento o hecho real y que a su vez estos acontecimientos dependen de objetos o personas *naturales* que los hacen parecer verídicos, entonces la pregunta es: ¿cómo tomamos tales eventos representacionales como reales? ¿Cómo o por qué consideramos tales hechos, acciones o eventos narrativos como reales?

Noël Carroll dice acerca de la representación del cine que primero debe quedarnos claro que el objeto en la imagen no empata de manera absoluta con el real y a pesar de que existen ciertos trazos, no son absolutamente idénticos. Es decir, la reproducción no es totalmente fiel al original; no sólo esto sino que también depende de manera intencional de la necesidad y efecto que se pretende lograr. Carroll mismo nos lo muestra al utilizar diferentes lentes que producen diferentes imágenes del mismo objeto, aunque la *imagen* es diferente aun así *reconocemos* y *comprendemos* que se trata del mismo objeto. Pero ¿por qué aceptamos como *real* una imagen aunque sepamos que es una representación? Y por lo tanto ¿cómo nos comprometemos con la ficción en general?

Para tratar de responder esta pregunta expondré dos posibles respuestas dadas por Currie y Anderson, con la imaginación y el juego respectivamente, para posteriormente complementarlas con una tercera derivada de las anteriores a la que llamo *verosimilitud*.

2.3.3.1. La imaginación

Leslie Stevenson realiza un gran esfuerzo al describir brevemente doce de las nociones que se han tenido del concepto imaginación, una de estas, dice la autora, es la más básica de las nociones: "... tener una imagen o concepto de algo no percibido en el presente"⁸⁶. De esta noción, que la autora cita del *Oxford English Dictionary* deriva la primera noción de imaginación como: "La habilidad para pensar algo que no es percibido en el presente, pero es, fue o será real en el espacio-tempo"⁸⁷. Esta noción tiene fuertes vínculos con la experiencia, pues como vimos anteriormente, según Jackson, una vez que tengamos la experiencia del objeto obtendremos la habilidad de imaginar este objeto sin percibirlo en ese momento, además de la capacidad de poder imaginar otras experiencias similares. Es importante clarificar lo anterior pues, en el capítulo siguiente, se demostrarán los diferentes niveles que usa la imaginación en el

⁸⁶ Stevenson, Leslie. *Twelve Conceptions of Imagination*. En *The British Journal of Aesthetics*, volume 43, number 3, Oxford University Press, USA, July 2003. Pág., 238. (La traducción es mía)

⁸⁷ *Ibid.* Pág., 239. (La traducción es mía)

cine, siendo la noción anterior uno de estos niveles; sin embargo, adquiere mayor importancia distinguir la diferencia que existe y el momento en que actúa la imaginación y la inferencia, ya que aunque tales actos de imaginar e inferir actos u acciones ficticias pueden presentarse juntas o separadas tales mecanismos son diferentes según lo necesite nuestro entendimiento para comprender algún momento de la narración fílmica.

Por lo que la noción sobre la imaginación que nos interesa en este momento, como referente para comprender la manera en que el espectador crea o mantiene un compromiso con lo ficticio como un acontecimiento real, es: 1) “La propensión de pensar algo que el sujeto cree que es real, pero no lo es”⁸⁸; y 2) “La habilidad de pensar cosas que uno concibe como ficcionales, opuesto a lo que uno cree real o concibe como posibilidad real”⁸⁹. De este último concepto se derivan dos sub-definiciones: a) “La capacidad para crear (o idear) ficciones”; y, b) “la capacidad para pensar en ficciones ya creadas como ficticias”⁹⁰. La primera noción, el inciso 1, considera la imaginación como una propensión o una inclinación por parte del perceptor a reconocer algo como real, es decir, es una *tendencia a creer* algo ficticio como verdadero cuando de hecho es una ficción o una ilusión cognitiva; mientras que en la segunda noción del inciso 2 postula a la imaginación como una habilidad productora de *concebir* algo ficticio como si fuera real, se vincula la percepción a una labor productora de crear ficciones; mientras que las dos sub-definiciones, de las cuales, el inciso *a*, considera a la imaginación como la capacidad productora del autor para crear ficciones, en tanto que la noción *b* considera que el perceptor puede pensar la ficciones como ficciones, podemos decir que ésta se encuentra muy vinculada a la ilusión perceptual de Currie (ver 2.1.1), o sea el perceptor de la ficción sabe que se encuentra ante una ficción pero tiene la capacidad de pensarlo como real. Entonces, para efectos de este apartado tomaremos la noción de imaginación como la propensión a pensar algo ficticio como real, aunque el perceptor sepa que se trata de una ficción⁹¹.

⁸⁸ Ibid. Pág., 242. (La traducción es mía)

⁸⁹ Ibid. Pág., 243. (La traducción es mía)

⁹⁰ Idem. (La traducción es mía)

⁹¹ Como dije anteriormente posteriormente retomaré otra noción hasta cierto punto diferente de imaginación con el fin de mostrar los diferentes niveles de imaginación que se activa en la percepción del cine.

Ahora, la teoría de la imaginación que propone Currie es, en otras cosas, otro intento por rechazar las teorías clásicas del cine, entre ellas la postura acerca de que el film crea una ilusión, entonces, como vimos al inicio del capítulo, afirma que el espectador “cree” que esta presenciando hechos reales. Otra versión que considera muy ligada a esta última es que el espectador se imagina dentro del espacio de la acción mirando los eventos reales desde la posición de la cámara, esta supuesta ilusión, a la que llama ilusión cognitiva (ver 2.1.1), es propiciada por falsas creencias generadas en el espectador, a esta afirmación de parte de la teoría clásica Currie la llama *Imagined Observer Hypothesis*, pues lo que rechaza tajantemente es la relación, si se acepta esta teoría, de que existe una relación entre el espectador mismo y los eventos, es decir que se está en presencia de los eventos imaginados, porque tenemos una especie de *imaginación personal* que supondría encontrarnos en los eventos ficticios mismos; sin embargo, Currie opta por lo que llama “*imaginarnos viendo*” (*imagining seeing*), que se refiere a *imaginar* lo que vemos siendo de cierta manera: “Veo un hombre con un cuchillo exhibido en la pantalla, e imagino que es un asesino, tal vez uno aún no visto. No imagino que veo ese asesino no visto”⁹². Para Currie la plausibilidad de la imaginación como elemento esencial en el creer como reales las ficciones visuales estriba en que el espectador *cree* a partir de lo que *ve* y no imagina que ve, ¿por qué el espectador *imagina que el hombre que ve es un asesino?*, simplemente, apoyándonos en la teoría de Arnheim, *porque se ve*, porque tiene las características comunes (que aprendimos por medio de la experiencia de otras representaciones) y culturales de *parecer* un asesino, además de comportarse como uno. Evidentemente la primera noción que establecimos acerca de la imaginación es con la que se vincula Currie, por lo que en este punto nos encontramos en el terreno de la *creencia*, la cual Currie llamará *creencia perceptual*. En el siguiente ejemplo, Currie nos muestra la naturaleza de este concepto: “Observando el *Ciudadano Kane* es apropiado para mí imaginar que una esfera de nieve cae de las manos de un moribundo, porque realmente veo en la pantalla la mirada de un hombre enfermo de cuyas manos cae (aparentemente) una

⁹² Currie, Gregory. *Image and Mind. Film, Philosophy and Cognitive Science*. 1ra., edición, Cambridge University Press, USA 1995. Pág., 179. (La traducción es mía)

esfera de nieve”.⁹³ Se trata de mirar una cosa, presenciar un evento o una escena, en contraste con leer una descripción; entonces tenemos, según Currie, una *creencia* causada por la percepción, pero sólo al mirar, en este caso la escena del *Ciudadano Kane*, y no al leer, tenemos una *creencia perceptual*. Lo que determina este tipo de creencia sólo para un modo de representación visual es dado porque existe una *dependencia contrafáctica*: “mi experiencia visual cuando miro la fotografía es contrafácticamente dependiente del objeto fotografiado: si las propiedades visibles de X fueran diferentes, mi experiencia visual cuando miro la fotografía sería correspondientemente diferente”⁹⁴. Las propiedades que muestra una imagen visual son *dependientes* del objeto retratado, como vimos en el caso del retrato físico (ver 2.2.1) es una característica de la representación; de igual manera, la imagen también describe, a partir de ahí la imagen se independiza convirtiéndose en un retrato nominal (Carroll y Beardsley). De lo anterior parte la segunda consideración de Currie sobre la *creencia perceptual*, pues dice: “(ésta) tiende a tener ciertos rasgos característicos de estructura y contenido. Se agrupan juntos en la medida en que la percepción tiende a darnos creencias acerca del color, tamaño y forma como un paquete indisoluble con un alto grado de especificidad”⁹⁵. Ahora lo que obtenemos de tales *creencias perceptuales* dado que nos *indican y guían* en la manera en que debemos tener tal creencia consiste en proporcionarnos señales (*tokens*), para Currie esta será una *señal perceptual (token perceptual)* por la forma de su señalización, la cual será dada de manera conjunta la forma, el tamaño y el color dentro de la representación, estos elementos deberán ir en conjunto con el fin de obtener una creencia perceptual genuina, y esta creencia genuina se obtiene por medio del parecido: “Para que puedas conseguir creencias perceptuales genuinas, en mi sentido, al buscar el parecido (*likeness*) de las cosas; el parecido se mantiene en las mismas o similares relaciones de dependencia contrafáctica con tus creencias al igual que las cosas de las cuales ellas son parecidas [...]”⁹⁶. Entonces creemos en lo que vemos como real porque el parecido de las cosas se debe a la dependencia contrafáctica que se establece entre el objeto retrato y la representación o

⁹³ Ibid. Pág., 181.

⁹⁴ Op. Cit.

⁹⁵ Ibid. Pág., 182.

⁹⁶ Ibid. Pág., 183.

retrato nominal que obtiene, entonces el espectador tiene la *creencia perceptual* que lo que ve es real porque así lo *parece*, la imaginación funciona como un acto de desear creer que lo que vemos es real.

2.3.3.2. El juego

Anderson propone que el modo en que el espectador se compromete con el film es a través del juego, claro que este *compromiso* de nuestra capacidad para participar en la diégesis se basa en el arreglo óptico y visual que percibe el espectador; nuestros sentidos, visual y auditivo, dice Anderson, “trabajan juntos con sistemas propioceptivos para proveer una percepción verídica de dónde estamos todo el tiempo. Los movimientos de nuestros ojos, cabeza y cuerpo son retroalimentados a través de la propiocepción para facilitar la computación en curso de nuestra posición”⁹⁷. La propiocepción es básicamente la percepción de nuestro cuerpo: “La propiocepción recoge y transporta los estímulos que surgen dentro de nuestro propio cuerpo: aceleración, posición y orientación de los miembros, y cosas semejantes”⁹⁸. Entonces, lo que pretende decirnos es que al ver un film, como *Star Wars*, que es el ejemplo que el autor menciona, la propiocepción nos permite mantener la orientación de nuestro cuerpo cuando la cinta nos presente eventos en un lugar sin atmósfera. Evidentemente este argumento choca con la posición de Carroll acerca del cine como *exhibición separada*, porque precisamente son eventos que están separados de nuestra experiencia corporal; esta explicación de Anderson también parece confundirse con la posición de *ilusión cognitiva* rechazada por Currie; si bien Anderson considera al cine como una ilusión real, porque da precisamente la apariencia de realidad, confunde su argumento con el propuesto por la teoría clásica del cine (ilusión cognitiva) que considera que el espectador cree que está presenciando realmente los eventos cuando en realidad no es así. Por lo que considero que la experiencia y percepción del film es

⁹⁷ Anderson Joseph. *The Reality of Illusion. An Ecological Approach to Cognitive Film Theory*. Southern Illinois University Press, Carbondale and Edwardsville, USA, 1998. Pág., 112. (La traducción es mía)

⁹⁸ Honderich, Ted (editor). *Enciclopedia Oxford de Filosofía*. Trad. Carmen Garcia Trevijano, Tecnos, España, 2001. (Título original: *The Oxford Companion to Philosophy*, Oxford university Press, 1995) Pág., 826.

descarnada, separada de mi percepción corporal, no sentimos el viento, ni nos sentimos flotar en un lugar sin gravedad y por lo tanto no podemos orientarnos corporalmente, de hecho, como en su momento mencioné y posteriormente lo retomaré como parte del argumento respecto a la intencionalidad, el espectador es orientado principalmente por medio de movimientos de a izquierda, derecha, arriba, abajo y al frente, la pauta de tal orientación nos la da principalmente el eje de la mirada de los actores. Por lo que no podemos aceptar que el cine por medio del arreglo visual y óptico proporcione orientación por medio de la percepción propioceptiva, lo que podemos aceptar es que nos puede proporcionar claves, dadas por la experiencia o por conocimiento de causa, acerca del lugar en que se desarrolla la acción, por ejemplo, si la imagen nos presenta a los personajes flotando, sabemos que tal acto de flotar no lo experimentamos tan fácilmente en la tierra, de igual manera sabemos que tal fenómeno sucede en el espacio exterior, es decir, la propiocepción nos *orienta* acerca de dónde se lleva a cabo la acción y no porque tengamos la sensación en ese momento como si estuviéramos en la acción. Sin embargo la objeción anterior no es suficiente para rechazar todo su argumento siguiente.

El conjunto de reglas que propone Anderson, sostienen que la ilusión de la realidad se debe a 1) "la capacidad del sistema visual para procesar un arreglo sintético de luz como realidad"; y 2) la capacidad de la mente para fingir (*pretend*) permite el acceso a la película".⁹⁹ La primera capacidad permite al espectador el acceso al mundo ficcional, mientras que la segunda da acceso a la ficción propiamente dicha para imaginar situaciones hipotéticas. Aquí es donde vincula esta capacidad de *fingimiento* como un sistema que sucede en cierto momento y separada de nuestras actividades cotidianas, cuyas reglas muestran que la actividad del juego como fingimiento es una actividad especial, como dice el autor, puesto que la *encuadramos (frame)* como especial. Por lo que esta capacidad y disposición para el juego la tenemos todos, a todas las edades y es heredada.

Anderson considera a nuestro cerebro de manera modular con sistemas interconectados entre sí, muy parecido a una computadora, por lo que el cerebro y el

⁹⁹ Anderson Joseph. *The Reality of Illusion. An Ecological Approach to Cognitive Film Theory*. Southern Illinois University Press, Carbondale and Edwardsville, USA, 1998. Pág., 113. (La traducción es mía)

sistema nervioso responden a ciertos estímulos; en este caso, el film es como una serie de comandos o instrucciones que estimulan al espectador. De igual manera, nuestra capacidad para el juego, dice Anderson, o para que “*finjamos*” (*let’s pretend*), sirva para entrar en otro mundo en este caso uno ficcional: “La capacidad para fingir, para un cierto set aparte de nuestras actividades como teniendo un estatus especial (enmarcar), es una parte del *juego*, y como tal está disponible a todos nosotros en todas las edades. Entre humanos es dominante; es universal. No se limita a nuestra especie”¹⁰⁰.

Anderson cita a Piaget para explicar el juego como una práctica o actividad especial. La teoría del juego como práctica, dice Anderson, se da en el modelo de Piaget como *asimilación y acomodación*. La asimilación es un proceso en el que el individuo tiene la capacidad de: interpretación, construcción, estructuración o reestructuración de los objetos de su atención, pero, esto es importante, sólo en relación o acorde “con sus estructuras cognitivas ya existentes”¹⁰¹; mientras que la acomodación es el proceso en el que el individuo modifica lo realizado en el proceso de asimilación “a través de la interacción con el mundo real”¹⁰².

Así, sigue Anderson, para Piaget el juego es una actividad que se da aparte del flujo de eventos normales, paralelo a ellos, así que postula cuatro fases en que el desarrollo de un individuo: “sensoriomotor (del nacimiento a los dos años), pre-operacional (de los dos a los siete años, operaciones concretas (siete a doce años) y operaciones concretas (de los doce años al adulto)”¹⁰³. Pero principalmente, apunta Anderson, que es en “la fase pre-operacional en la que el niño entra voluntariamente dentro del mundo de la ficción (*make-believe*).

Sin embargo Anderson se pregunta sobre la necesidad del ser humano para jugar o qué es lo que motiva tal actividad. Primero menciona que el ser humano tiene una capacidad y una disposición para el juego, la propuesta que delinea es la actividad humana que necesita mantener activación óptima. A través del *Sistema de activación Reticular* (RAS), este sistema es una red neuronal que procesa la activación (*arousal*): “Incrementando el nivel de activación incrementa la actuación a un punto, hasta un

¹⁰⁰ Idem. (La traducción es mía)

¹⁰¹ Ibid. Pág., 115. (La traducción es mía)

¹⁰² Idem. (La traducción es mía)

¹⁰³ Idem. (La traducción es mía)

nivel óptimo, después del cual la actuación cae [...], y los humanos intentarán actuar típicamente a un cambio de nivel de activación para mantener un nivel óptimo: ellos garabatearán o roncarán cuando estén aburridos (sub estímulo), y “escaparán” de una situación de sobre estimulación [...]”¹⁰⁴. La importancia de RAS es la explicación que permite dar acerca del estímulo necesario para que se dé la actuación del individuo, pues este estímulo, puntualiza, no debe ser máximo ni mínimo, sino óptimo, debe ser el necesario para que el individuo identifique el estímulo con características del juego, por lo que el esquema que ha de ser tomado como juego debe ser tal que tenga que ser modificado *ligeramente*: “La estimulación debe ser algo que pueda conectarse a un esquema existente, pero lo modificará sólo ligeramente, flexibilizándolo sólo un poco— algo no totalmente nuevo como para no tener asociaciones, ni sentido de familiaridad absoluta en alguna manera, con nada para relatar o conectar en nuestro intento para asimilar la nueva información”¹⁰⁵. El estímulo debe ser óptimo, el correcto o el necesario que permita al espectador entrar y ser atrapado en el juego de la ficción para pretender el fingimiento acerca de lo que ve como representación y funcione por cierto tiempo como real; la accesibilidad del cine depende de la manera en que el esquema esté construido para que el espectador integre la nueva información utilizando su experiencia anterior (de otras representaciones) como guía para integrarla con la experiencia corriente o presente. Por ello es preferible para un espectador que guste de los filmes creados para el público masivo es decir, filmes que le permita integrar y/o comparar la información que recibe porque: “La experiencia absolutamente nueva lleva un potencial alto de activación *aversive*”¹⁰⁶. Así mismo la importancia de la educación y de la experiencia es primordial para que sea capaz de asimilar los arreglos cinematográficos que se le presentan; de hecho, el espectador a través de esquemas anteriores, de su educación y su experiencia, podrá ir asimilando las nuevas formas de producción cinematográfica; esto claro, según el desarrollo de su capacidad de entendimiento y necesidad, pues un espectador sólo buscará lo apropiado para sí, pues para Anderson, existe en el espectador la necesidad y búsqueda de significado e información para mantener una activación óptima, por ello existen espectadores que según su formación

¹⁰⁴ Ibid. Pág., 117. (La traducción es mía)

¹⁰⁵ Ibid. Pág., 117-118. (La traducción es mía)

¹⁰⁶ Idem. (La traducción es mía)

se aburrirá de filmes convencionales, mientras que para otras personas un film no convencional le parecerá aburrido por su inaccesibilidad¹⁰⁷.

Ahora, la manera en que un individuo considera una actividad como juego se debe, dice Anderson, a la existencia de lo que llama *señales del juego (play signals)* o *marcos del juego (play frames)*; estas señales que nos permiten identificar lo que sigue como un juego o “para denotar que lo que sigue es un juego”¹⁰⁸, le muestran al individuo que la actividad de jugar es especial y se enmarca de modo diferente y separada de otras actividades, que tiene reglas y un tiempo y espacio propios. Por lo tanto, estas señales del juego, dice el autor: “funcionan como un mensaje metacomunicativo, un mensaje no acerca del contenido del juego, sino de la naturaleza o estatus de la actividad”¹⁰⁹. En resumen, el cine es un juego que estimula el Sistema de Activación Reticular al mantener un nivel óptimo de activación, con el fin de que el espectador participe de la narración en el nivel de fingimiento o involucrándose en el mundo ficcional, además de permitir cierta accesibilidad sobre lo que se le presenta con el fin de que el espectador lo vaya integrando sucesivamente en un esquema ya existente y así lograr el compromiso requerido para lograr la comprensión. Así mismo, el cine contiene señales que le son proporcionados y mantenidos para que el espectador distinga lo que percibe como un juego: “Una película es un evento enmarcado, y entramos en su espacio y tiempo [...], para jugar “finjamos”. Mirar una película no es *como* un juego y no es una metáfora del juego; es un juego”¹¹⁰.

2.3.3.3. La verosimilitud

Muchas veces al observar una película nuestro compromiso es tan alto que nos desilusionamos cuando vemos un mal efecto visual, un error en la producción o una mala actuación; nos desilusionamos tanto que inmediatamente el compromiso pierde fuerza, aunque regularmente lo recuperamos y en ese momento nos damos cuenta,

¹⁰⁷ Este será un tema que se tratará ampliamente en el tercer capítulo.

¹⁰⁸ Ibid. Pág., 120. (La traducción es mía)

¹⁰⁹ Ibid. Pág., 121. (La traducción es mía)

¹¹⁰ Ibid. Pág., 126. (La traducción y cursivas son mías)

conscientemente, de que estamos ante un representación, que lo que vemos está en el nivel del fingimiento o simulación.

De hecho las posturas anteriores nos ofrecen explicaciones coherentes y plausibles, podría decir que son teorías complementarias acerca de cómo el espectador percibe la representación cinematográfica como real y hasta la manera en que la cinta proporciona accesibilidad.

Currie y Anderson sostienen la teoría de la imaginación y del juego respectivamente. En la imaginación el espectador toma lo que ve como real porque opera en el nivel de creencias perceptuales, estas creencias generan señales, que junto al parecido que se obtenga una creencia genuina, teniendo como base dependencias contrafácticas, que tienen su origen en objetos reales o naturales. Mientras que Anderson sostiene que el cine es una actividad que nos invita a jugar, a fingir que lo que presenciamos es un juego; ambas posturas acerca de la representación admiten de manera implícita tomar la ficción como no-verdadera en la que el espectador se sumerge en un universo que por cierto tiempo considerará como real. En este sentido podemos tomar al cine como ilusión en el sentido de Currie, como ilusión perceptual, donde sabemos que lo que vemos es una ilusión, donde nos damos cuenta y estamos conscientes antes y después de la ilusión del fingimiento o del deseo de creer. ¿Pero qué sucede cuando existen errores que nos sacan momentáneamente de la ilusión y que nos hacen conscientes en el momento de la función que lo que vemos es no-verdadero?, por ejemplo ver la leve respiración de alguien que supuestamente está muerto, tal vez el espectador crea que esta siendo objeto de una falsa creencia: ver a un muerto que no lo está o que aún sigue vivo; la duda que nos surge tratará de hallar una justificación en la historia misma, es ahí cuando el juego y el trabajo de la imaginación posiblemente no actúe correctamente, pues una de las claves, como veremos en la sección correspondiente a la expresión, el parecido, debe ser tal para que pueda producir en nosotros una reacción emocional, entonces si bien la imaginación y el juego pueden trabajar a la par o conjuntamente, de hecho tal vez podamos considerar a la imaginación como una variante del juego o, mejor dicho, para jugar muchas veces necesitamos de la imaginación. Por lo que, para que tal juego y/o imaginación pueda producir en el espectador el compromiso de la ficción como real debe tener como base la *verosimilitud* de la representación.

Por verosimilitud, palabra emparentada con la verdad, es decir el grado de verdad¹¹¹ que, por un lado, deba tener la historia, para que *parezca* verdadera y creíble, lógica consigo misma y, por el otro, para que la representación logre grados de verdad en el parecido de los objetos o los personajes representados en comparación con personas verdaderas; pues como vimos con Anderson: “el espectador de películas educado o experimentado, es quien es más capaz para asimilar técnicas cinematográficas nuevas o inesperadas y quizás exigir más a este respecto”; es decir, espectadores con cierta experiencia, “educación” y habilidad¹¹² en cine pueden darse cuenta del momento en que se utiliza un efecto visual o especial, de golpe pueden percibir que lo que ven no es verosímil dado lo primitivo de los efectos usados, por ejemplo el espectador con mas experiencia estará menos comprometido¹¹³ con la versión de *King Kong* de los setentas que con la más moderna que posee efectos más sofisticados.

La verosimilitud no es más que una derivación de las teorías anteriores, procurando apuntalar la dependencia que se ejerce con los objetos del mundo real, argumentando que el film para crear un compromiso más intenso debe crear un simulación de eventos diegéticos que crean la ilusión de realidad y posibiliten el juego y la imaginación.

Por otro lado, el cine proporciona experiencias que muchos, o digamos la mayoría, no han experimentado o que son imperceptibles o no reparamos en ellas. El cine tiene la capacidad de proporcionar la experiencia de tal manera que parezca lo más realista posible, ya sea al mostrar la explosión de una estrella, una fusión atómica o el funcionamiento biológico del cuerpo, etc., todas estas experiencias no las hemos percibido de manera estricta más que por medio de otras representaciones o conocimientos previos, es decir la verosimilitud de la imagen cinematográfica está vinculada de manera estricta con nuestro conocimiento cultural que poseamos del medio ambiente, otras representaciones y, por supuesto, nuestras experiencias culturales

¹¹¹ Se debe tener cuidado con este concepto, no quiere decir que el cine debe manejar temas realistas alejados de la realidad, sino que la historia en sí misma se muestren acontecimientos que estén acordes con la historia.

¹¹² Por educación en cine me refiero que conozcan y sepan el significado de las diferentes convenciones que se utilizan en las películas, como por ejemplo el uso de cortinillas y disolvencias.

¹¹³ Por compromiso quiere decir la manera tan eficaz o no con que la película atrape la atención del espectador, esto incluye la expresión de emociones y su consecuente recepción de las mismas.

e individuales. Permitiendo que representaciones con las cuales el contacto anterior se llevó en otros niveles de representación (un dibujo, un esquema u otras imágenes en movimiento) admita tomar la imagen como veraz porque concuerda con otras de nuestras experiencias.

De esta manera el compromiso hacia el filme se logra con la imaginación que depende de *creencias perceptuales* y de la *verosimilitud* con que se presente la imagen para provocar en el espectador las señales del juego que le indiquen que se trata de una actividad que se encuentra fuera de flujo normal de eventos.

2.4 Conclusión

Así pues, el film puede generar una ilusión perceptual (pues sabemos que lo que vemos no es real, aunque parece real) dado que tiene la capacidad de ser un medio con una capacidad de representar los objetos y sus relaciones en el espacio de forma realista, además de las relaciones entre los eventos y el tiempo; por lo tanto, el film es realista porque puede generar en el espectador la ilusión de que está viendo la realidad. Gracias a esta ilusión perceptual el observador activa su capacidad de reconocimiento de objetos porque las imágenes son generadas naturalmente; tal generatividad natural se refiere a la capacidad visual que poseemos para reconocer objetos en el mundo, esta capacidad nos permite entender los objetos representados y descritos en las imágenes. De modo que las imágenes cinematográficas son dependientes naturales de aquellos objetos reales, es decir, el cine no nos presenta aquellas objetos reales, sino que los trae a la presencia, los re-presenta; o sea, la generatividad natural se refiere a nuestra capacidad perceptual mientras que la dependencia natural es a la relación *natural* entre los objetos y la imagen o representación de tal objeto, ambos son conceptos que se relacionan o actúan juntos. Por lo tanto, afirma Currie, la experiencia de observar el film es muy similar a la experiencia de observar el mundo real.

Carroll propone un concepto muy parecido al de *dependencia natural* de Currie, él expresa que las imágenes cinematográficas son *exhibiciones separadas*, ya que no vemos a los objetos en si mismos, sino que son experiencias de representaciones que están separadas de nuestra experiencia directa del mundo, pero que, sin embargo, dependen de los objetos reales del mundo real. Esta caracterización sobre la naturaleza

del cine, ésta es una representación cuyo trazo es una vista desde el pasado, por lo que considera que en el cine existen tres tipos de representación: retrato físico, la descripción y el retrato nominal.

Por lo tanto, como argumenté en su momento, la experiencia del mundo real, en conjunto con el conocimiento y experiencias de otras representaciones, es la base ontológica del cine, pues es el fundamento de nuestro reconocimiento visual de los objetos, de la forma y del espacio, ya que las imágenes cinematográficas dependen o son una exhibición separada del mundo natural que dispara nuestro reconocimiento.

Por otro lado Currie y Anderson sostienen la teoría de la imaginación y del juego respectivamente como factores determinantes en el compromiso que se puede generar entre el espectador y el cine y, por lo tanto, elementos clave para la comprensión. En la imaginación el espectador toma lo que ve como real porque opera en el nivel de creencias perceptuales, estas creencias generan señales, que junto al parecido que se obtenga una creencia genuina, teniendo como base dependencias contrafácticas, que tienen su origen en objetos reales o naturales. Mientras que Anderson sostiene que el cine es una actividad que nos invita a jugar, a fingir que lo que presenciamos es un juego; ambas posturas acerca de la representación admiten de manera implícita tomar la ficción como no-verdadera en la que el espectador se sumerge en un universo que por cierto tiempo considerará como real. En este sentido podemos tomar al cine como ilusión en el sentido de Currie, como ilusión perceptual, porque sabemos que lo que vemos es una ilusión, donde nos damos cuenta y estamos conscientes antes y después de la ilusión del fingimiento o del deseo de creer. ¿Pero qué sucede cuando existen errores que nos sacan momentáneamente de la ilusión y que nos hacen conscientes en el momento de la función que lo que vemos es no-verdadero?, por ejemplo ver la leve respiración de un actor que supuestamente está muerto, tal vez el espectador crea que esta siendo objeto de una falsa creencia: ver a un muerto que no lo está o que aún sigue vivo; la duda que nos surge tratará de hallar una justificación en la historia misma, es ahí cuando el juego y el trabajo de la imaginación posiblemente no actúen correctamente, pues el parecido debe ser de cierta manera para que pueda producir en nosotros una reacción emocional; entonces, si bien la imaginación y el juego pueden trabajar a la par o conjuntamente, tal vez podamos considerar a la imaginación como

una variante del juego o, mejor dicho, para jugar muchas veces necesitamos de la imaginación. Por lo que, para que tal juego y/o imaginación puedan producir en el espectador el compromiso de la ficción como real debe tener como base la *verosimilitud* de la representación.

Así, muchas veces al observar una película nuestro compromiso es tan alto que nos desilusionamos cuando vemos un mal efecto visual, un error en la producción o una mala actuación; nos desilusionamos tanto que inmediatamente el compromiso pierde fuerza, aunque regularmente lo recuperamos y en ese momento nos damos cuenta, conscientemente, de que estamos ante una representación, que lo que vemos está en el nivel del fingimiento o simulación.

De hecho las posturas anteriores nos ofrecen explicaciones coherentes y plausibles, podría afirmar hasta este momento que son teorías complementarias acerca de cómo el espectador percibe la representación cinematográfica como real y hasta la manera en que le proporciona accesibilidad.

CAPÍTULO III

LA PERCEPCIÓN DEL CINE CONTEMPORÁNEO

3. La percepción del cine contemporáneo

Una vez establecido en el capítulo anterior, de forma muy general, la manera en que percibimos el cine; en el presente capítulo trataré de mostrar las características particulares y los elementos que permiten la comprensión del cine contemporáneo. Para esto me ocuparé de algunos temas centrales que son herramientas usuales en la producción actual para la debida y correcta comprensión de un filme contemporáneo, que requiere, hasta cierto punto, la inferencia.

La diferencia principal entre el cine anterior a los años sesenta y el posterior a los noventa es lo que David Bordwell llama la *continuidad intensificada*, este tipo de continuidad no supone que sea una característica única del cine actual, sino que esta consiste en una mayor aplicación de técnicas narrativas ligadas a la edición y a la producción de los filmes: “La continuidad intensificada es una continuidad tradicional amplificada. Hoy por hoy, la continuidad intensificada es el estilo dominante de las películas estadounidenses de gran audiencia”¹. Este estilo de continuidad narrativa impera en todas las producciones hollywoodenses y se ha extendido como forma de producción a otros países como Japón y Corea, por sólo dar dos ejemplos; además de las producciones independientes de directores celebres, cuyos filmes podemos considerar como de autor. Sin embargo, como veremos, tal continuidad no se da en todos los filmes, por lo que estas notables excepciones nos permitirá mostrar qué es lo que permite la comprensión de un film con una continuidad intensificada y por lo tanto una narración disruptiva, tal vez hasta incoherente en sus escenas de acción pero no por ello incomprensible.

La continuidad intensificada de un filme estándar, según Bordwell, consta de cuatro elementos o técnicas: una edición más rápida; lentes largos, lentes cortos; encuadres más cercanos en escenas de dialogo y una cámara móvil². De estos el que

¹ Bordwell, David. “*Una Mirada Veloz. El estilo visual en el Hollywood de hoy*”. Trad. Marianela Santoveña. En *Letras Libres*, núm. 61, año VI. México, Editorial Vuelta, enero 2004. Pág., 16.

² *Ibid.* Pág., 16-18. De estas cuatro tácticas *lentes largos, lentes cortos* se refiere a la utilización de cierto tipos de lentes que permitan filmar a una distancia muy corta del objetivo, esto provoca que, como otras de

más nos interesa por su repercusión en la comprensión de la narración es el aumento de una edición más rápida a partir de la década de los noventa. Por ejemplo, entre las décadas de 1930 y 1960, las cintas producidas por Hollywood tenían en promedio entre trescientas y setecientas tomas³, por lo que las tomas oscilaban entre ocho y once segundos, la velocidad de edición, es decir la rapidez con la que se pasa de una toma a otra aumentó en los setenta para disminuir considerablemente la duración por toma en los años ochenta a un promedio de entre cinco y siete segundos, por lo que entre los ochenta y noventa la películas producidas eran construidas con un promedio mayor de mil quinientas tomas, en la década de los noventa se produjeron cintas con tomas que superaban las dos mil tomas; ya para el final de la década y del siglo existieron películas con tres mil a cuatro mil tomas, por lo que la duración de las mismas se redujo considerablemente hasta tener tomas de 1.8 segundos, incluso, como veremos en su momento, pueden existir tomas que duren un segundo o menos.

Por lo tanto, una de las características fundamentales del cine contemporáneo es la utilización de manera intensificada de todos los elementos, incluidos los del montaje, que se cimentaron en la época clásica del cine:

“(Pues), [...] aún nos encontramos frente a una variante de la producción cinematográfica clásica. [...] prácticamente todas las escenas en casi todas las películas comerciales contemporáneas (y en las mayoría de las películas ‘independientes’) se montan, filman y editan de acuerdo con los principios que cristalizaron en las dos primeras décadas del siglo XX”⁴.

Entonces la diferencia entre el cine clásico y el contemporáneo está en la continuidad intensificada, que no quiere decir que sea una nueva técnica, sino que son los mismos principios cimentados por prueba y error en los inicios del cine para que el espectador siguiera y comprendiera los hechos diegéticos que se le presentaban, por lo que la pregunta fundamental que guía el presente escrito es ¿cómo comprende el espectador las imágenes que se le presentan si estas imágenes cinematográficas tienen la característica de una continuidad intensificada?

estas tácticas, existan encuadre más cercanos en la escenas de diálogos lo cual impacta directamente en el manejo de la expresión de la emoción.

³ Se le llama toma desde el momento en que la cámara filma hasta que deja de hacerlo, por lo que una toma muestra una acción o imagen hasta que se cambia el punto de vista, por lo tanto se le consideraría otra toma.

⁴ Ibid. Pág. 21.

Pero antes de iniciar con esta pregunta fundamental es necesario realizar una distinción entre las dos maneras en que se produce el cine la cual nos ayudará a establecer diferencias, características y contestar la cuestión sobre la comprensión del cine.

3.1 Cine de masas y cine de vanguardia

Para comprender la percepción del cine de cualquier época es necesario realizar una distinción que para algunos autores, estudiosos o investigadores del arte y del cine parece innecesaria y hasta ofensiva; pero, para efectos de entender la complejidad de la percepción cinematográfica resulta necesaria y útil, pues esta distinción se lleva a cabo en la producción estandarizada: se trata de la distinción entre *cine de masas* o comercial, el generalmente producido para la mayoría de los espectadores, y el llamado *cine de vanguardia*, de arte o de autor⁵; tal distinción no supone un trato despectivo sino que tiene la finalidad de distinguir las dos maneras en que se produce cine en el mundo. El cine de masas es el estilo dominante o estilo “clásico” generado por la industria hollywoodense, e impacta a otras producciones en el mundo. Esta distinción surge de la necesidad de describir los productos generados para consumo masivo; para que se propicie tal consumo estos productos deben tener ciertas características que favorezcan el consumo, por lo que si vamos a tomar esta distinción entre cine de masas y cine de vanguardia también es necesario aclarar que no se trata de una diferenciación por valores artísticos, ni mucho menos de señalar que el cine de masas sea un producto carente de calidad; mi interés es señalar lo que hace lo *accesible*, en este caso, al cine de masas para la mayoría de los espectadores y lo que impide una fácil accesibilidad al cine de vanguardia, porque de esta clarificación depende la caracterización de la percepción contemporánea del cine.

Carroll sitúa el arte de masas en un contexto, el de la llamada sociedad de masas pues ésta pone a su servicio los medios de comunicación que aportan la tecnología para el arte creado a escala de masas; elaborado y distribuido por medio de una tecnología

⁵ Principalmente me referiré al cine siguiendo la distinción de Noël Carroll como cine de masas y cine de vanguardia.

que lo hace apto para ser consumido por una gran cantidad de gente, pues tiene la capacidad de ser captado por grandes auditorios en muchos lugares simultáneamente. Sin embargo, las obras de vanguardia aunque utilicen la tecnología de masas no serán obras de masas, ya que:

“las obras de arte de vanguardia pueden ser producidas y distribuidas con la tecnología de masas, pero no son obras de arte de masas; porque, aunque producidas y distribuidas con la tecnología de masas, tales obras no han sido compuestas para una *fácil asimilación y recepción* por el público de masas. Precisamente, han sido creadas para *impedir una fácil asimilación*”⁶.

La cita anterior muestra el camino por el que nos moveremos, pues califica la accesibilidad del cine de masas como aquello que permite una fácil asimilación y recepción. Entonces, lo contrario es característica de las obras de vanguardia; Carroll califica al cine de vanguardia como no creado para el público masivo, porque son obras enigmáticas y misteriosas, “a menos de que (el espectador) tenga cierto bagaje que comprenda un conocimiento histórico del arte del contexto en que la obra se creó, junto con una comprensión operativa de la asociación, la interpretación y el razonamiento apropiados para tratar con la obra”⁷; es decir, el cine de vanguardia no puede ser comprendido por el espectador promedio precisamente porque carece de *accesibilidad*, por el contrario, el cine de masas debe ser “accesible con el mínimo esfuerzo posible al mayor número de gente posible”⁸. Esto se debe a que su estructura narrativa y visual permite captar y mantener la atención, o más concretamente, dirigir tal atención. La accesibilidad, entonces, responde a una función del conocimiento básico, ya que el cine de masas debe permitir, dice Carroll, “una rápida elección por parte del público sin instrucción”⁹, las imágenes deben ser entendidas automáticamente, considerando que la percepción y comprensión de las imágenes es dada por una capacidad innata de reconocimiento, es una capacidad perceptiva normal, comprender lo que la imagen refiere, que sugiere que la capacidad comprensiva inmediata del cine de masas no requiere de la activación de procesos cognitivos secundarios que aseguren

⁶ Carroll, Noël. *Una Filosofía del Arte de Masas*. Trad., de Javier Alcoriza Vento, Balsa de la Medusa, colección Valeria Bozal, Madrid, España, 2002. (Título original: *Philosophy of Mass Art*, Oxford University, 2002) Pág., 169. (Las cursivas son mías)

⁷ Ibid. Pág., 170.

⁸ Idem.

⁹ Ibid. Pág., 171.

la comprensión, tales como la inferencia, razonamiento o interpretación de la imagen. Esto nos dice que el cine de masas educa por medio de la repetición de una fórmula muy eficaz, pues asegura “que la gente será capaz de comprender el arte de masas al familiarizarse con sus fórmulas y convenciones. Además, las fórmulas a las que se inclina no han de ser aprendidas en una lección previa, sino que casi siempre pueden entenderse a primera vista”¹⁰. Por lo tanto, podemos decir que, siguiendo la argumentación de Carroll, que el cine de masas, y el arte de masas en general, es creado para un gran número de personas sin una instrucción previa con el fin de invertir el mínimo esfuerzo en la comprensión de la obra.

3.2. La comprensión de las imágenes cinematográficas

En las secciones anteriores establecí una distinción que nos permitirá responder a la pregunta ¿Cómo son comprensibles las imágenes cinematográficas? Esta distinción entre cine de masas y de vanguardia, permite establecer diferentes reglas para que el espectador comprenda las imágenes del cine. Por ello, propuse una característica muy importante del cine contemporáneo que puede o no estar presente en el cine de masas (o de vanguardia) y que se refiere a la continuidad intensificada, esto no es más que la mayor utilización de las técnicas de continuidad establecidas en los inicios y en la época clásica del cine, por tanto esta continuidad intensificada permea a la industria mundial cinematográfica actual. Aunque el inicio de la intensificación de las diversas técnicas de continuidad, dice Bordwell, fue producida por la televisión o el videoclip, es posible que este estilo sea producto de una necesidad ante la evolución cognitivo-perceptual sobre nuestra manera de comprender y disfrutar el cine¹¹.

Por otro lado, como vimos, uno de los factores o características de la continuidad intensificada es una mayor rapidez en la edición, por lo que un torrente de imágenes se volca sobre el espectador en el menor tiempo posible, de ahí que surja la pregunta: ¿cómo es posible la comprensión debido a la gran velocidad de las imágenes? Y ¿por qué una película de masas es comprendida mejor al contar con una continuidad

¹⁰ **Idem.**

¹¹ **Otros sostienen, como James Cutting, que la intensificación es dada de manera cultural por el tipo de vida que se vive actualmente.**

intensificada que una de vanguardia que puede o no presentar intensificación alguna en su continuidad?

Algunos autores creen que la comprensión del cine se da principalmente por la utilización de algunas técnicas de continuidad como el uso de tomas campo-contra campo, las tomas *over the shoulder*, las reglas de 30 y 180 grados etc. A continuación trataré brevemente sobre estos aspectos que nos proporcionan comprensión pero, sin embargo, mostraré que no es lo único que nos la proporciona, sino que para obtener claridad en el conjunto de elementos diegéticos necesitamos como espectadores una cohesión entre las imágenes, esto es a lo que llamaré la *causalidad de eventos narrativos*.

Anderson y otros autores, como Hochberg y Cutting, consideran que el cine es comprensible gracias a diferentes técnicas que los cineastas, aquellos que sentaron las bases del arte cinematográfico, desarrollaron por ensayo y error con el fin de mantener la atención del espectador y su orientación en el arreglo óptico conforme a la representación del espacio y el manejo discontinuo del tiempo que se genera en las imágenes. En otras palabras, el cine y el mundo real comparten ciertos fundamentos que nos permiten percibirlos con los mismos mecanismos (como los desarrollados en el capítulo anterior), sin embargo, ambos, el cine y la realidad, se diferencian en la discontinuidad espacio-temporal, esto es algo que hace único al arte cinematográfico.

Otros autores como Anderson y Cutting sostienen que la comprensión en el cine se da gracias a técnicas de punto de vista que fragmentan la continuidad espacial, tales como: las tomas campo-contra campo (*shot-reverse-shot*) o también llamadas tomas *over-the-shoulder*, así como las reglas de los 180° grados y 30° grados. Sin embargo empezaremos a la manera en que Anderson lo muestra en su obra, con las transiciones de toma a toma (*Shot-to-shot shots*).

3.2.1 La transición entre tomas

Toda cinta cinematográfica que narre una historia consta actualmente, como vimos ya, de miles de tomas; como sugiere Hochberg¹², tales tomas deben tener cierta duración para que puedan ser percibidas según lo necesite el cineasta. Sin embargo, la cuestión es cuando la unión de tales tomas no produce confusión o incomprensión; en



Lámina 1

el ejemplo siguiente (Lámina 1), cuya secuencia es de izquierda a derecha, se muestra la unión de cuatro tomas, dos de ellas son muy similares entre sí y dos no, aunque estas dos últimas, podríamos decir, a la manera de Gibson, nos *ofrecen* información muy similar. Podemos considerar, sin conocer la historia del filme, que los fotogramas muestran un hombre en cuclillas observando un par de árboles, en los dos primeros fotogramas se establece una relación con la *línea de la mirada* (*eye line matches*) del personaje cuya dirección es a la izquierda, la imagen siguiente claramente nos vinculará con una relación respecto de lo que ve el personaje que puede ser cualquier cosa, en este caso un árbol. Luego la tercera toma muestra información invariante respecto de la primera, pues nos muestra al mismo hombre en una posición casi idéntica a la anterior, pero en el cuarto fotograma la imagen varía la información, pues la toma se encuentra

¹² Ver: Hochberg, Julian and Brooks, Virginia *The Perception of Motion Picture*. En *Cognitive Ecology* (Handbook of perception and cognition 2nd edition). Edited by Morton P. Friedman and Edward C. Carterette. Academic Press. 1996.

más cerrada que la toma dos; sin embargo, la imagen no se transforma más de lo necesario con el fin de incrementar el interés, señalar o resaltar el interés por el árbol. Esta imagen y su relación con las anteriores mantienen la reciprocidad del interés, ya que la información variante e invariante permite guiarnos en el orden óptico. Como vemos, las tomas que componen un film se conectan unas con otras no sólo para mostrar información invariante, sino también para mostrar ambas *alternadamente*.



Lámina 2

Las imágenes de la lámina dos, pertenecientes a la película *No Country for Old Men*, muestran una escena que se desarrolla en una carretera ubicada en el desierto de Texas. De izquierda a derecha, en la primera imagen, vemos la información de la parte trasera de un auto, la cámara, cuyo movimiento y velocidad semeja a otro auto o produce tal sensación, que se comprueba en la siguiente toma (imagen dos) que nos muestra información complementaria respecto al auto y al fondo (en profundidad de campo) al auto que lo sigue (una patrulla). Si bien, la tercera toma (imagen 3) nos muestra información completaría del objeto, ya lo conocemos de manera cultural, pues la toma muestra información específica y característica del mismo. Por medio de dicha información sabemos de antemano que es conducido por una persona: la cuarta imagen funciona, igual que la segunda imagen, como *toma establecedora* pues instaure la información mas importante que nos permite integrar esta escena¹³ como un acontecimiento diegético o narrativo que se integrará con las escenas precedentes y las sucesivas; por ejemplo, en la cuarta imagen el segundo vehículo es una patrulla de la que sale un hombre, la información se vincula con la escena anterior en la que este hombre asesinó a un policía y escapó de la comisaría, por lo que es fácil inferir, es decir, no es necesario que veamos al hombre subirse y encender la patrulla, sino que el reconocimiento de la información ofrecida por el hombre nos hace suponer que la

¹³ Escena es un conjunto de tomas cuya acción se lleva a cabo en un tiempo y lugar, si cambia el tiempo o lugar, o ambos, entonces se considera otra escena.

patrulla fue tomada, si fuese otra persona la que baja de la patrulla no tendría nada o poco que vincularse con la toma anterior. Ahora, esta escena se vincula con la escena precedente pues posteriormente veremos al hombre conduciendo el primer vehículo, además de que en esta escena el hombre que baja de la patrulla asesina al hombre del primer vehículo. Es decir, las tomas sucesivas nos muestran sólo una parte de la información general, inmediatamente nuestro acto perceptual busca integrar toda la información coherente en una sola vista guiados por tomas que nos muestra la acción general como los fotogramas uno y dos. Existiría incomprensión si esta información cambiara bruscamente, por ejemplo, la dirección que vemos en el fotograma es a la izquierda, no comprenderíamos correctamente las imágenes si el auto cambia su dirección de izquierda a derecha por derecha a izquierda o si cambia de color, tales cambios producirían la creencia de que se trata de otro auto y crearía otras expectativas en el espectador.

James E. Cutting explica que la sucesión o transición de tomas o de cortes: “[...] se vuelven aceptables sólo cuando los patrones generales de luz en las dos tomas son suficientemente diferentes. [...] Así, aceptamos un flujo disruptivo totalmente natural, eso es parte de nuestro mundo visual diario, [...]”¹⁴. Como vemos en las imágenes, la estricta conjunción entre ellas es diferente, es decir en la lámina 1 existen diferentes patrones de luz y de arreglo óptico pero también una coincidencia exacta, ya que los cuatro fotogramas muestran, estrictamente hablando, diferente información, sin embargo presentan la misma información básica, al menos el primer y tercer fotograma son casi idénticos, tal vez difieren en la posición de las manos, en cambio la segunda imagen con la cuarta si bien muestran los mismos objetos la escala varía con el objetivo con el fin de enfatizar la importancia de los árboles para ese momento específico de la película. Esta variación de escala ayuda al espectador a guiar la vista hacia donde el director lo necesita, como dice Hochberg: “[...] si la disposición invariante fundamenta la traducción proveída por vistas coincidentes de hecho contribuye a la comprensión de cortes en las imágenes en movimiento [...], eso es sólo un factor entre otros que contribuyen a la

¹⁴ Cutting E., James *Perceiving Scenes in Film and in the World*. En *Moving Image Theory. Ecological Considerations*, editado por Joseph D. Anderson y Barbara Fisher Anderson, Southern Illinois University Press, USA 2007. Pág., 19. (La traducción es mía)

percepción del espacio más allá de la pantalla”¹⁵ Así mismo indica que el espectador, si la velocidad de la imagen no rebasa el umbral de percepción del espectador, puede recuperar e identificar información, pues como vimos las tomas suceden porque contienen arreglos diferentes, por lo que para vincular tomas coincidentes con no coincidentes, Hochberg considera necesaria la muestra de señales (*landmarks*) que el espectador pueda utilizar para integrar las diversas tomas sucesivas en una sola, curiosamente producida de manera analítica y fragmentaria como en el caso de los ejemplos arriba mencionados.

Ahora, ¿por qué cuando vemos diferentes tomas de objetos de manera sucesiva como en el ejemplo uno, no consideramos que la imagen del hombre y del árbol estén disociados, no los vemos “saltando” de un lado al otro? Anderson da una respuesta conforme a la teoría ecológica de Gibson: “(Porque) el sistema visual ‘presupone’ un mundo estable y continuo en el cual los objetos que existen continúan existiendo, y la vista del suelo y la retroalimentación del sistema visual verifica el hecho”¹⁶. La principal contribución de Anderson es considerar al cine como un sistema completamente compatible con la naturaleza ecológica perceptual del humano, pues sin necesidad de alguna intelectualización u otro mecanismo cognoscitivo, el espectador puede integrar la sucesión de imágenes y considerarlas a partir de *supuestos* como él los llama, como por ejemplo, considerar el mundo cinematográfico como un mundo estable si las reglas del juego así lo indican, en otras palabras si las imágenes muestran un mundo estable y erecto dependiente del nuestro y no uno que carezca de las leyes físicas que conocemos propias de nuestro mundo; de lo contrario la película nos lo deberá indicar.

¹⁵ Hochberg, Julian and Brooks, Virginia *The Perception of Motion Picture*. En Cognitive Ecology (Handbook of perception and cognition 2nd edition). Edited by Morton P. Friedman and Edward C. Carterette. Academic Press. 1996. (La traducción es mía)

¹⁶ Anderson Joseph. *The Reality of Illusion. An ecological Approach to Cognitive Film Theory*. Southern Illinois University Press, Carbondale and Edwardsville, USA, 1998. Pág., 94. (La traducción es mía)

3.2.2 El punto de vista

El punto de vista en el cine es una de sus características fundamentales aunque muchas veces resulte problemática, tanto teórica como perceptualmente. Un “punto de vista” supone también la capacidad de mostrar una escena desde diferentes puntos de vista, o destacar diferentes aspectos de manera que ofrezca una visión unificada. En los inicios del cine esta técnica significó todo un reto para los cineastas de la época. Por medio de ensayo y error, establecieron diferentes reglas que permiten que los cortes que se realizan para mostrar diferentes puntos de vista de una escena pasen desapercibidos. Algunas de las técnicas y reglas para mostrar los diferentes puntos de vista de una acción narrativa son: la ley de los 180° grados, las tomas de campo-contracampo u *over the shoulder* y la coincidencia de la línea de la mirada con su objetivo (*eyeline matches*). Estas técnicas son parte medular de la producción cinematográfica, incluso la mayoría de las producciones (salvo algunos filmes vanguardistas) utilizan estas técnicas a menudo para mostrar los diálogos entre los personajes y dar mayor espectacularidad a las acciones dramáticas.

En la siguiente lámina se muestra un ejemplo de la película *Sherk 2*, (aunque podría tratarse de cualquier película) en la que se muestra el fragmento de un diálogo que utiliza tomas de campo-contracampo y *over the shoulder*, además de la aplicación de la ley de los 180° grados.

La técnica de campo-contracampo se utiliza para mostrar lo que el actor o personaje ve; es decir, cuando la cámara encuadra a un personaje mirando por fuera de la pantalla nos muestra un campo, mientras que cuando la cámara cambia de punto de vista para mostrarnos lo que el actor ve nos muestra el contracampo. De manera parecida, las tomas *over the shoulder* o *sobre los hombros* nos posicionan como espectadores, colocándonos en una tercera posición, sobre el hombro de un personaje, para mostrarnos a su interlocutor; de igual manera, existe un cambio en el punto de vista al mostrar al primer personaje hablando con el segundo. Aquí es donde entra la ley de los 180° grados, que indica que tales diálogos sólo deben llevarse a cabo en un rango de 180° grados; es decir la geometría o relación espacial que establecen dos interlocutores es un eje imaginario, por lo que la cámara deberá transitar tomando de manera alternada el dialogo de cada uno de los interlocutores pero desde un sólo lado

que equivaldría a 180° grados. Estas técnicas funcionan en conjunto para proveer en las películas la percepción de los eventos de manera adecuada para su correcta comprensión; sin embargo, existen otros elementos que deberemos considerar y que mostraré a continuación.

En el ejemplo de abajo, formado por un conjunto de fotogramas pertenecientes a un escena, la primera imagen (fotograma 1 de la lámina 3-A) establece la geometría que organizará el dialogo, este primer fotograma es muy importante pues muestra el arreglo óptico en el que los personajes interactúan, este fotograma 1 muestra las posiciones de los tres personajes importantes para la escena y para la historia (personajes X, Y y Z) en cuerpo entero y, por lo tanto, las posibles relaciones o acciones que puedan suceder entre ellos; así la siguiente toma (fotograma 2) muestra, como vimos anteriormente, una imagen hasta cierto punto diferente pues muestra al personaje X en una toma más cerrada encuadrando (en *close up*) únicamente la parte del pecho a la cabeza mientras que sus ojos se dirigen fuera de la pantalla, esta acción se vincula a través de la *coincidencia en la línea de los ojos*, por lo que evidentemente el personaje X se dirige al personaje Z; esto lo sabemos por la información establecida con antelación, esto es, por la diferencia de estaturas ya que Z es más pequeño y más cercano a X; por otra parte, la guía *intencional* en el cambio de punto de vista del fotograma 3 nos muestra la misma acción en la que los personajes Z y Y se dirigen mirando por fuera de la pantalla al personaje X con una toma un poco más abierta que la antecedente; ahora, aunque los autores mencionan que la comprensión en la transición entre tomas debe realizarse a partir de tomas diferentes (Cutting), más bien lo que podemos apreciar es un patrón de tomas que muestran información variante e invariante, pues el fotograma 4 muestra una imagen hasta cierto punto invariante con respecto al fotograma 2, ya que el personaje X sigue el dialogo con los otros dos personajes en el que la cámara cambia a diferentes puntos de vista de la escena, por lo que el espectador integra estas imágenes que varían hasta cierto punto gracias al campo-contracampo ya que el fotograma 2 muestra el campo del personaje X en *close up*, la mirada nos *guía* hacia fuera de la pantalla, inmediatamente la cámara muestra un segundo campo y un segundo personaje con el que la mirada del primero se conecta y viceversa.

Entonces podemos decir que la información variante e invariante nos ayuda a guiarnos por el arreglo óptico; pero dicha información debe ser mostrada y mantenida

en una interrelación recíproca o alterna que nos permita saber que una imagen forma parte de otra por la información que se omite y la que se presenta; es decir, la comprensión de una escena funciona como un rompecabezas cuyas piezas están claramente establecidas con el fin de que las tomas sean relacionadas y formen parte de un sólo acontecimiento diegético.

Posteriormente las tomas 7 (lámina 3-B) en adelante muestran claramente la regla de los 180° grados, pues los personajes X y Y cambian de posición geométrica en el espacio, con el objetivo de establecer un diálogo entre estos dos personajes por medio de tomas *over the shoulder*. Vemos al personaje X caminar de izquierda a derecha, la cámara lo sigue, quedando el personaje Y de espaldas, por lo que el eje imaginario cambia, en este caso el diálogo se deberá llevar a cabo dentro de 180° grados como se muestra en la lámina 4.



Lámina 3-A



Lámina 3-B

Para una mejor explicación de lo que pasa en los fotogramas 7 a 9 de la lámina 3 se reproducen puntualmente estos fotogramas como una manera de mostrar la ley de los 180° grados. En el fotograma 6-A (de la lámina 4) vemos la relación entre los personajes *X* y *Y*, la flecha indica la coincidencia en la línea de la mirada entre ambos personajes, dicha flecha indica que *Y* mira a *X*, por lo que se establece un eje imaginario en el que la cámara se desplazará mostrando alternativamente a los personajes pero sólo en el rango de los 180° grados que se marca en la imagen; en el fotograma siguiente (fotograma 7-

A) se realiza un cambio de dirección en el eje y por lo tanto en los desplazamientos de la cámara, vemos pues a *X* desplazarse por el espacio (representado) a la izquierda, *Y* lo sigue con la mirada estableciendo un nuevo eje, en 8-A *X* entabla contacto visual con *Y* por lo que los 180° grados se establecen en el eje que se muestran en 8-A, posteriormente hay un cambio en el punto de vista en el fotograma siguiente (9-A) en donde, a través de una toma *over the shoulder*, muestra de frente en plano americano (de arriba de las rodillas a la cabeza) a *Y*, mientras que a *X* en close up (del pecho a la cabeza) de espaldas, por lo tanto la toma lógica, o lo que podemos esperar, es el fotograma 11 (en la lámina 3-B) que muestra a *Y* de espaldas y a *X* de frente también en un plano americano; la edición sigue así, con esta lógica, pero no con las mismas tomas, pues a medida que se incrementa la acción se cierra la toma, sin embargo conforme se



Lámina 4

omite la información por un lado decrece por el otro, dado que al personaje que le toca estar de espaldas desaparece, mientras que se incrementa la información del personaje que se muestra de frente al hacer hincapié en la expresión de la emoción con efectos dramáticos para el espectador, esto lo podemos comprobar en los fotogramas 12 al 18, en los que aún cuando la información cambia, la escena muestra el mismo esquema que se estableció al principio, ya que se juega alternadamente con la información de los

objetos presentados. Por último, la escena termina con una toma establecedora que realiza la misma función del fotograma 1 pues, con un ligero *dolly* (cámara que se desplaza hacia adelante), se muestran ambos personajes de frente enfatizando también la expresión y en el dialogo con el fin crear una expectativa en el espectador sobre lo que vendrá.

Las técnicas descritas anteriormente son parte esencial del cine de masas, pues con estas se permite a audiencias no instruidas seguir perfectamente la película sin desorientarse durante el tren de eventos diegéticos y progresivos que suceden, pero ¿qué es lo que hace comprensible a estas técnicas para otorgarle accesibilidad al film? De esta misma cuestión surgirá la pregunta establecida en el capítulo anterior ¿en que sentido son o no semejantes las experiencias de percibir el cine y percibir el mundo real?

Anderson, Carroll y Cutting ofrecen respuestas hasta cierto punto similares a las establecidas en el enfoque ecológico propuesto por Gibson; los primeros dos establecen que el ser humano tiene capacidades innatas utilizadas en el mundo real que se aplican de la misma manera en la percepción del cine. Anderson, por su parte, considera que el sistema visual descansa con algunos *supuestos* respecto al mundo real y que tales *supuestos* operan también en el arreglo cinematográfico: “Nuestro sistema visual opera de acuerdo con la ‘suposición’ de que los objetos en movimiento continuaran moviéndose en la misma dirección a menos que los veamos cambiar de dirección”¹⁷. Este sistema visual además de suponer cómo deben comportarse los objetos en el filme, también: “[...] procesará una sucesión de vistas de las diferentes posiciones de la cámara, sin requerir información de retroalimentación propioceptiva que indique que el espectador se ha movido realmente de una posición a otra [...]. Sino que las vistas deben ser presentadas en patrones que puedan ser procesadas por el sistema visual”¹⁸. Es decir, lo que sugiere Anderson es que la integración de diversas imágenes sucesivas en una sola vista integrada, como los ejemplos arriba descritos, *es una tendencia natural innata* porque es la manera en que nos movemos en el mundo real, cambiamos de

¹⁷ Anderson Joseph. *The Reality of Illusion. An ecological Approach to Cognitive Film Theory*. Southern Illinois University Press, Carbondale and Edwardsville, USA, 1998. Pág., 102. (La traducción es mía, las comillas están en el original)

¹⁸ Ibid. Pág., 101.

posición al relacionarnos con los objetos¹⁹. De hecho podemos decir con esto que los cineastas que establecieron estas normas, describieron la forma análoga en la que el ser humano percibe el mundo al relacionarse con él. Anderson mismo describe que los cambios de puntos de vista de un personaje a otro como sucede en los fotogramas 9 a 14 de la lámina 3-B semeja una acción de nuestro cuerpo, de la cabeza específicamente, de ver de un lado al otro, la diferencia estriba en que se *omite* ese movimiento de cabeza, ya que no es necesario, por ello podemos integrar las diferentes imágenes como pertenecientes a un mismo acontecimiento diegético que tiene una relación, como posteriormente argumentaré, *causal* dada, entre otras cosas, por las coincidencia en la línea de los ojos. La parte del enfoque anterior, la de un espectador que ocupa una tercera posición general es sostenida por Cutting, ya que considera que el espectador presta mayor atención a lo que sucede respecto a la historia que a la exacta coincidencia del fondo: “Nos sentimos completamente satisfechos, como espectadores, si las posiciones de la cámara son sólo constantes aproximadamente con una tercera posición general entre y a un lado de los conversadores”²⁰.

De manera similar, Carroll argumenta que el punto de vista forma parte de la comunicación al recoger o recolectar, muy similar a Gibson, la información necesaria de su interlocutor, pero insiste claramente que el punto de vista refleja el comportamiento natural de los mamíferos para seguir la mirada de otros o de una persona y su blanco u objetivo, esto con el fin de descubrir las intenciones de los otros, además para conseguir información del medio ambiente:

“[...] es que la edición del punto de vista es una representación enraizada en nuestro reconocimiento de un comportamiento perceptual innato que se mueve desde una mirada a su blanco. Este comportamiento perceptual ocurre naturalmente en situaciones donde recopilamos información acerca de nuestro medio ambiente. La mirada humana en tales situaciones [...], puede o no estar motivada intencionalmente para comunicarnos información.”²¹

¹⁹ Ibid. Pág., 104

²⁰ Cutting E., James *Perceiving Scenes in Film and in the World*. En *Moving Image Theory. Ecological Considerations*, editado por Joseph D. Anderson y Barbara Fisher Anderson, Southern Illinois University Press, USA 2007. Pág., 20. (La traducción es mía)

²¹ Carroll, Noël. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge University Press, USA, 1996. Pág., 129. (La traducción es mía)

En lo anterior, Carroll toma una posición aún más cercana al enfoque ecológico de Gibson al postular el punto de vista como un mecanismo, capacidad o comportamiento para recolectar información necesaria de su medio ambiente con el fin de preservar la vida. Entonces, todo lo anterior nos demuestra que estas técnicas referentes al punto de vista no sólo reflejan situaciones perceptuales innatas, sino que han evolucionado de tal manera que se han aplicado tales comportamientos perceptuales a una representación cinematográfica a la que tomamos como real, como una ilusión de lo real, por medio del juego (ver capítulo II). Evidentemente la experiencia de percibir la realidad en este sentido es muy semejante a la de percibir un arreglo cinematográfico, es por tanto una instancia de nuestra manera de percibir y relacionarnos con el mundo.

Lo anterior nos muestra que los autores, Carroll, Gibson y Currie, tiene argumentos teóricos muy cercanos, pues los tres nos hablan sobre la coincidente manera en que percibimos el cine y el mundo natural. Sin embargo, es necesario aclarar que los ejemplos anteriores no se dan de la misma manera en todas las producciones de cine masas, de hecho muchos consideran que si se violan las reglas de los 180° grados²², o de mostrar dos tomas juntas con ciertas variaciones en el tamaño del objeto descrito, el espectador se confundirá o le resultará desagradable; aunque no estamos seguros de ellos, ya que, de mediados de los noventa hasta la presente década en algunas producciones se violan tales reglas, y a pesar de ello, en la mayoría de los casos, no existe incomprensión por parte del espectador. Más bien, el espectador se da cuenta de tal violación, que puede o no resultarle agradable, pero lo que sí resultaría en incomprensión sería al no establecer una primera toma general en la que se muestre a los personajes en el lugar en que se encuentran y los aspectos previos de la acción que se desarrollará, estas cuestiones funcionan como claves canónicas que guían nuestra percepción y comprensión hacia una certeza de lo que vemos y veremos posteriormente. Por ejemplo, en la película *21 grams* existen violaciones a la ley del eje de los 180° grados, además de establecer un corte entre dos tomas que tienen un fuerte vínculo ya que, al parecer representan un movimiento continuo.

²² En los manuales de producción cinematográfica se considera que si se viola la ley del eje de los 180° grados, si se sobrepasan tales grados no se comprende quien habla con quien, o si cambiaran de posición involuntariamente. Lo mismo sucede con las tomas *over the shoulder*, si se viola la ley del eje parecerá que los interlocutores ven para lados diferentes de los que se llevan a cabo en el dialogo.



Lámina 5

En la lámina 5 se reproducen algunos fotogramas de *21 grams*, el primer fotograma representa la primera toma de esa escena, en ésta se presenta a dos personas una frente a otra en una conversación; el fotograma siguiente muestra a los personajes desde un punto de vista que sobrepasa los 180° grados, es decir, prácticamente del otro lado de donde se tomó la primera imagen, en el fotograma 2 de esta lámina 5, el personaje que de frente debe, según la regla, ser tomado desde el punto de vista del hombro derecho del actor de espaldas, no desde el hombro izquierdo como se muestra, lo mismo sucede en el fotograma 3. Aunque sí se viola esta ley de la continuidad, la escena no se hace incomprensible porque se establece esa primera imagen canónica que muestra a los personajes, su forma, su posición y el lugar en general, y gracias a esto podemos conectar la imagen siguiente ya que realizan la misma acción en una posición similar, además claro, como hemos visto, comparamos de manera directa la información invariante de los actores.

Ahora, en el siguiente ejemplo, las imágenes tampoco son incomprensibles aunque también violen la regla al realizar un corte en un movimiento continuo, pues se considera que esto provoca cierta molestia.

El fotograma 1 de la lámina 6 representa una toma en la que un personaje se



Lámina 6

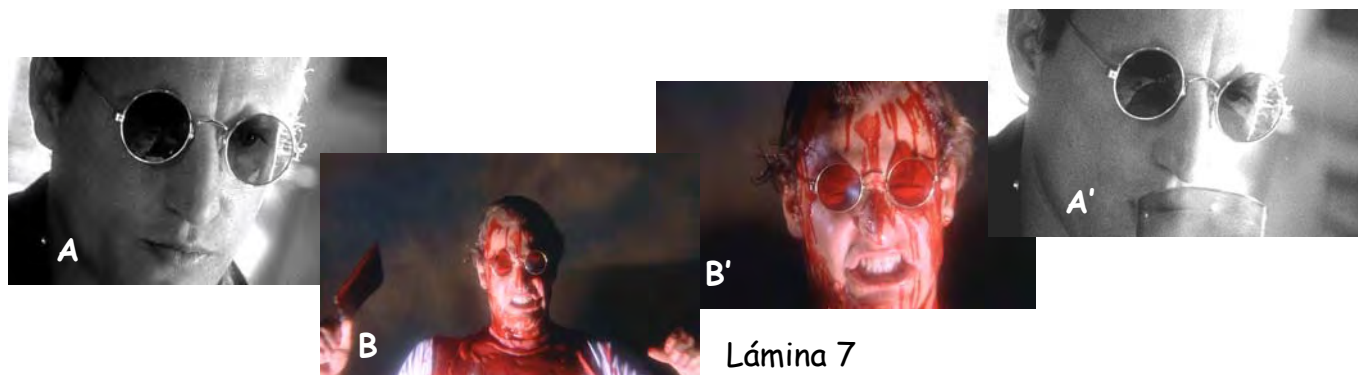
incorpora, el director en el momento preciso que se muestra en el fotograma 1 realiza un corte, por lo que el personaje “salta”, o mejor dicho se produce un salto de la imagen de una posición a otra. Al percibir el salto no nos confundimos acerca de lo que pasa, de hecho podemos aplicar los argumentos perceptuales-ecológicos al establecer supuestos de que la película, primero: su género es dramático por ello la historia no puede presentar elementos narrativos que no tengan una explicación lógica y relacionada con el tono de la película; segundo: el mundo es estable al ubicarse la película en nuestro contexto; un mundo estable, por lo que los personajes y el lugar donde se ubican es así mismo estable; tercero: que en la imagen antecedente se lleva a cabo una acción: incorporarse, por lo tanto podemos *suponer* que si se muestra una precedente con el personaje ya incorporado, entonces el autor llevó a cabo una omisión al eliminar el acto de *incorporación del personaje*, algo que evidentemente no es necesario, pero que si provoca cierta molestia o desconcierto en el espectador, no obstante forma parte del estilo del autor.

3.2.3 La intensificación de las imágenes

En el apartado 3.1 establecimos una diferencia sustancial para comprender mejor el cine que se produjo a partir de la mitad de los años noventa hasta la fecha. Tal diferencia estriba en un cine producido para que sea comprendido por la mayoría de las personas, es decir que sea accesible para cualquier persona con o sin instrucción, este cine es el llamado cine de masas; mientras que el otro tipo de producción cinematográfica es el llamado cine de vanguardia, el cual, como vimos, carece de la accesibilidad del cine de masas, pues su recepción y/o asimilación es complicada, esto a menos que el espectador cuente con ciertos conocimientos previos que le permitan acceder al contenido o sentido de la obra. Por lo tanto, una diferencia esencial entre estos tipos de filmes es la accesibilidad y el grado de compromiso que el espectador adquiere o establece con el film.

Entonces, como vimos al inicio de este capítulo, una característica fundamental del cine contemporáneo es la intensificación de las técnicas de continuidad que describí brevemente en el apartado anterior; dicha intensificación no es, por supuesto, ajena al

cine de masas o de vanguardia, como dice Bordwell, la intensificación la han adoptado producciones hollywoodenses o de cualquier otro país. Por lo que entonces surgen dos cuestiones importantes que nos guiarán a partir de aquí: ¿el espectador comprende las imágenes cinematográficas cuando la característica fundamental es la rapidez en la edición (intensificación de la continuidad)? Y ¿qué es lo que permite la comprensión y accesibilidad en el cine de masas y a la inversa que es lo que impide esta accesibilidad en



el cine de vanguardia? En el presente apartado me abocaré a responder la primera pregunta, mientras que de la segunda me ocuparé después.

Una de las características de la continuidad intensificada es, como vimos, la velocidad en la edición, que se refiere a la corta duración de las tomas, por lo que pueden existir tomas de un segundo o menos; tales tomas se presentan en eventos diegéticos de alta tensión, además de que en el estilo contemporáneo de producción se introducen pequeñas tomas llamadas *inserts*, tales tomas deben durar lo suficiente para que sean percibidas por el espectador con el fin de crearle un cierto estado emocional²³. Tales *inserts* son comunes según el género cinematográfico que se emplee, o la situación que se muestre con el objetivo de modificar o ayudar a la narración. Un ejemplo en el cine contemporáneo es el de *Natural Born Killers* (1994), a decir de Bordwell esta es una de las películas más inquietantes que se hayan producido, ya que en toda la película el director introduce y mezcla diferentes formatos de imágenes de cine, video y animación; es en general una miscelánea de imágenes que *aparentemente* tienen poco o nada que ver entre ellas, por ello el estilo es desconcertante, dado que

²³ Considero que hace falta más investigación al respecto pues, estas tomas o imágenes insertadas entre escenas o tomas tienen la capacidad de cambiar el mensaje de la escena y también de alterar las emociones de los espectadores aunque estos no sepan exactamente lo que significa dicha imagen.

rompe por completo con una estructura narrativa lineal. Pero respecto al tema que nos interesa, el autor, para darle un carácter vertiginoso, introduce diversas imágenes entre las escenas para enriquecer el momento, por ejemplo la lámina 7 es un claro ejemplo de la percepción tan rápida y al mismo tiempo imprecisa que se demanda del espectador, pero al mismo tiempo esa imprecisión no nos impide captar la expresión que comunica o la emoción que el cineasta busca detonar en el espectador. Este grupo de fotogramas forman parte de una escena, cuyo contexto es una pelea en una cafetería. Los fotogramas con la letra *A* y *A'* forman parte de una misma acción: un personaje va a beber de un vaso; en tal acción son insertadas una serie de imágenes (*B* y *B'*) cuya duración es extremadamente rápida (aproximadamente menos de un segundo, tal vez 30 milisegundos), pero tal duración no debe rebasar el umbral de recepción del ojo humano, es decir la velocidad es tal que no debe interrumpir del todo la acción que muestran las imágenes *A* y *A'* y que al mismo tiempo expresan algo, tal vez odio, violencia, etc.; relacionado con la narración en general y con la acción de la escena en particular. Es interesante notar que en el ejemplo de la lámina 6 se produce un salto al mostrar información invariante, vemos brincar al actor de una posición a otra abruptamente, es decir somos conscientes del corte que se efectuó, en cambio, en este ejemplo (lámina 7) no somos conscientes del corte aunque se nos muestre una imagen ajena cuya información es muy diferente y al mismo tiempo percibamos el movimiento interrumpido del actor como uno movimiento continuo a pesar de la ruptura evidente.

Ahora, la velocidad de la imagen nos permite comprobar lo que se ha dicho desde el principio acerca de la percepción: que ésta es tan rápida y eficaz al percibir las formas de los objetos y al mismo tiempo imprecisa como para crear ilusiones o falsas creencias en el espectador²⁴; además, la capacidad de reconocimiento de la forma del objeto descrito permite que conectemos al mismo tiempo la imagen con un tema, acto o emoción. En este caso con respecto a las imágenes *B* y *B'* no tenemos problemas para reconocer lo que se trata, a pesar que duran menos de un segundo, pues por medio de la ley de la simplicidad de Arnheim o teorías homólogas como la de Marr, o Biederman, quien considera que percibimos los objetos a la manera de *geons*, es decir que el ojo humano descompone los objetos en formas geométricas simples. Las teorías de estos

²⁴ Los filmes de misterio, terror o suspenso aprovechan esta facilidad de crear falsas creencias en el espectador para, precisamente, desorientarlos respecto de los eventos diegéticos.

tres autores postulan que la rapidez de la percepción humana se basa en la obtención de elementos esenciales de las formas de los objetos, en este caso, podemos apreciar una figura humana que porta los mismo lentes que la persona en los fotogramas *A* y *A'*. Aunque es muy difícil determinar si en verdad se trata de imágenes en movimiento, pues posiblemente se trate de un grupo de imágenes fijas diferentes (tal vez 3) que colocadas alternadamente, a través del fenómeno del movimiento estroboscópico, nos produzcan una sensación de movimiento²⁵. Por otro lado, en dichos *inserts* el hombre es presentado con sangre en la cara y un cuchillo; esta clave funciona como un indicador (como veremos más adelante con Carroll) que nos muestra el camino hacia lo que vendrá, es decir, nos crea una expectativa en torno a las diversas acciones que sucederán en el film. Sin embargo, necesitaríamos acudir a otros mecanismos cognitivos, como la interpretación, para explicar la función que realiza dicho *insert* en la toma en cuestión, como un mensaje o carácter psicológico que busca transmitir el autor, pero ello no impide identificar plenamente la emoción que nos produce como espectadores: violencia, odio, ira, venganza, etc. Dicha vinculación podemos explicarla como el resultado de la formación cultural de *conceptos visuales*²⁶, dichos conceptos vinculan imágenes inmediatamente con conceptos, emociones, estados o contenidos, según la configuración que requieran y el efecto que busquen propiciar. Por ejemplo, la imagen del hombrecito corriendo en un semáforo nos indica la información de cruzar la avenida, podemos apreciar que esto funciona de la misma manera que los términos *significado* y *significante* acuñados en lingüística por Ferdinand de Saussure²⁷, en tanto que percibimos de manera inmediata la emoción que busca expresar o su sentido, tal y como lo sostiene Noël Carroll. Por ejemplo, los cortes, movimientos o encuadres de cámara funcionan de manera *ostensiva*, muy similar a la manera en que se enseña a hablar a los niños, pues las diferentes tomas que se utilizan para resaltar o enmarcar cierto objeto indican una participación importante en la historia que se desarrolla, de igual manera se

²⁵ Algo muy similar ya lo había realizado Serguei Eisenstein en *Octubre* (1928) en donde coloca una serie de *inserts* que estas constituidas por fotos fijas diferentes que colocadas alternadamente produce, además de un gran dramatismo, movimiento.

²⁶ Ver punto 1.1.1 sobre Rudolf Arnheim.

²⁷ Con esto no quiero indicar, afirmar o sugerir que el cine sea como el lenguaje, sin embargo aún no podemos rechazar o aceptar que se comporte o funcione de una manera similar, aunque con sus propias reglas y convenciones.

enmarca la emoción que se debe percibir²⁸. Así mismo, en el cine de terror contemporáneo se maneja la intensificación de una manera muy especial, pues se manipula la velocidad de ciertas escenas de tal manera que propicien recibir las imágenes con dos sentidos de manera simultánea, siendo esta recepción directa, sin realizar ningún tipo de inferencia o interpretación, por medio de la aceleración del tiempo y la activación de emociones como la angustia, el miedo, el terror, etc. Lo que trato de establecer es que la mayoría de las imágenes que se insertan de manera fugaz entre tomas o escenas son, por un lado, producto del contexto del filme; es decir, el género en el que se insertan, segundo, la utilización de imágenes convencionales que se han establecido y anclado de manera cultural en el cine de masas y en muchos otros productos culturales masificados como la relación sangre-violencia-terror; y por último como una consecuencia causal de los eventos diegéticos. Pero para comprobar lo anterior deberé hablar acerca de la comprensión general de un filme.

3.3 La comprensión total del filme

Asistir a una sala de cine o poner un disco DVD en el reproductor implica un acto voluntario en el que sabemos de antemano que vamos a ser partícipes de una ilusión que parece real o que debe parecer real y que, ya sea por el título del filme, por alguna reseña o la publicidad el espectador es consciente sobre su elección respecto al espectáculo que disfrutará, es decir el cine como arte de masas utiliza un conjunto de claves o señales estandarizadas que guían al espectador en toda la compleja estructura de un film, esto con el fin de que el espectador, como vimos anteriormente, utilice el procesamiento perceptual en el mundo real en una representación cinematográfica con reglas, es decir, el espectador percibirá las formas de los objetos de manera similar que el mundo real, como Gibson sostiene: la profundidad de los objetos es proporcionada por gradientes, en el cine los objetos adquieren profundidad gracias a las sombras que proyectan; la diferencia con el objeto real es que, muy similar a como Arnheim afirma, el

²⁸ Ver: Carroll, Noël. *Power of Movies*. En *Theorizing the Moving Image*. Cambridge University Press, USA, 1996. Pág., 85. Carroll dice al respecto de la ostensión de las tomas: “El movimiento hacia hacia el objeto funciona ostensivamente, como el gesto de señalar. Indica que el espectador debe ver in la dirección que la cámara se esta moviendo [...]” (La traducción es mía).

film muestra de manera especial tal objeto al manipular color, textura o escala; además de la intensificación del cine, el espectador tiene la capacidad de percibir los objetos de manera rápida e imprecisa como lo señala la teoría de Arnheim, y de otros como Marr y Biederman, en la que el ojo humano sólo percibe los elementos esenciales de los objetos. Además como vimos, existen técnicas de continuidad que nos permiten la accesibilidad necesaria para comprender los diferentes puntos de vista.

Sin embargo existen otras claves que son dadas por convención que evidentemente son aprendidos culturalmente y que también reglamentan la comprensión de un filme, que en conjunción con las teorías de la imaginación y el juego de Currie y Anderson respectivamente (ver apartado 2.3.3.1) nos comprometemos con las representaciones cinematográficas como si fueran reales. Estas otras claves son los géneros cinematográficos, los cuales considero, son las reglas del juego o el programa (software), desde el punto de vista de la percepción computacional, que corre en nuestra mente y percepción²⁹; precisamente los géneros cinematográficos funcionan como sistema de comandos u ordenes que la percepción del espectador sigue, es decir, la música, los encuadres, la iluminación, los ruidos, sonidos, las acciones diegéticas, la estructura en general es estandarizada conforme a normas preestablecidas dentro de un sistema funcional: por ejemplo, el género de terror trata de producir una respuesta emocional del miedo, por ello nuestra disposición automática a sentir tales emociones responde según a la constitución de las imágenes que nuestro sistema nervioso y visual perciba. De igual manera cuando los géneros tienen la capacidad de interrelacionarse creando otros géneros mezclados que proporcionen imágenes y emociones diversas aunque no mezcladas, por lo que puede predominar un género sobre el otro con el fin de tener claro que tipo de acciones o acontecimientos narrativos debe presentar el film³⁰.

Entonces los géneros cinematográficos muestran que la percepción y comprensión de un filme también depende de las diferentes categorías en que los filmes se inserten,

²⁹ Anderson considera el cine como un proceso análogo a un programa de computadora: “El cine puede ser pensado como un programa. Y es más precisamente un programa que un lenguaje o un simple sistema de estímulos. Es un muy complejo sistema de instrucciones utilizando imágenes, acciones y sonidos [...]” Anderson Joseph. *The Reality of Illusion. An ecological Approach to Cognitive Film Theory*. Southern Illinois University Press, Carbondale and Edwardsville, USA, 1998. Pág.,12. (La traducción es mía)

³⁰ No es un secreto que las productoras de cine se apegan a géneros bien definidos con el fin de controlar y prever el éxito en taquilla que sus productos tendrán.

además claro de nuestra capacidad para el juego, pero que sin duda, y principalmente, los cineastas o creadores del cine de masas utilizan mecanismos para guiar la atención, comprensión y una respuesta emocional del espectador, ¿podríamos hablar de intencionalismo? Sí, aunque no en un sentido fuerte, ya que el producto final, el filme, en su totalidad no depende de una persona sino de la conjunción, esfuerzo y producción de muchas personas que tienen una función en específico, pero que sin duda el cineasta y su historia, basada en un guión, tratan de dirigir toda la progresión de imágenes de tal manera que no haya equivocación sobre a lo que el espectador debe percibir, lo que debe sentir, lo que debe comprender o debe prestar atención en el producto de masas, pero que sin embargo siempre existe algo que se le escape a la percepción (algún detalle, error de producción, objeto o evento), en cambio el autor siempre remarcará o redundará, para que no haya lugar a dudas, en aquella historia que portan las imágenes y que la mayoría de las veces se trata de una enseñanza moral³¹, es en este sentido que debe leerse el intencionalismo del cine: guiar la percepción del espectador.

Aunque son muchos y muy complejos los diferentes factores que intervienen en la estructura de un film, lo que hace imposible tratar todos los elementos a profundidad en un sólo texto, sin embargo, en lo que se refiere la comprensión del film como un todo, dice Arnheim, “Es la obra entera la que ha de estar simultáneamente presente en nuestro pensamiento si queremos comprender su desarrollo, su coherencia, las interpelaciones que hay entre sus partes”.³² Él consideraba que el espectador tuviera consciencia de todos los eventos e integrarlos, al tenerlos presentes todo el tiempo, de manera simultanea. Algo parecido arguye Gibson con lo que llama *memoria primaria o inmediata*, en ésta él pretende que el espectador sea capaz de retener toda la información para ir integrándola en una sola experiencia: Todas las pruebas experimentales implican que de algún modo los sucesivos estímulos perduran y son integrados en una sola experiencia³³. Para esto, se debe integrar progresivamente las diferentes imágenes al dirigir la atención del espectador, sobre lo que viene primero y lo que viene después, además en la aprehensión de las imágenes que muestran cierta

³¹ El film esta construido de tal manera que el espectador perciba una transformación moral del personaje principal durante la narración.

³² Op.Cit. Pág., 12.

³³ Op. Cit. Pág., 22.

lógica, para esto intervienen las diferentes reglas en la edición, tomas y movimiento de cámara como elementos para fijar la atención del espectador, pero, principalmente, como uno de los problemas fundamentales del presente texto radica en la manera en que la *experiencia de ver el mundo real* es similar a la *experiencia de ver el cine*, esto estriba, precisamente, en la manera en que los diversos hechos se conjuntan, es decir las diversas escenas y eventos narrativos difieren de nuestra experiencia normal debido a su ordenación y agrupación, Carroll dice al respecto:

“Nuestra experiencia de acciones y eventos en las películas difieren radicalmente de nuestras experiencias normales; las acciones de las películas y eventos están organizados, tan inteligibles automáticamente y tan claros [...] están organizados y construidos, a través de de una composición variable, acciones y eventos con una economía legibilidad y coherencia que no están disponibles sólo automáticamente, sino que sobrepasan, en términos de su estructura básica inmediatamente perceptible, [...]. Las acciones de las películas muestran a un grado una identidad y orden visible que no son encontrados en la experiencia de la vida diaria”.³⁴

Entonces, como espectadores podemos percibir los objetos y acciones de los filmes de manera muy similar al mundo real dado que nuestro sistema visual nos permite reconocer objetos o integrar vistas diferentes respecto a una escena; esta experiencia difiere, como vimos, en darnos, en ocasiones, una idea de ciertas experiencias, lugares u objetos aún cuando el film es una exhibición separada; sin embargo, la experiencia difiere en el sentido de que los diferentes eventos son integrados, no las imágenes o la integración de imágenes, de cierta manera que no es perceptible, por nosotros, en el mundo real.

Hemos visto hasta el momento la manera perceptual y cognitiva en que el espectador percibe y comprende las imágenes cinematográficas por separado, ya sea gracias al punto de vista o a la transición entre las tomas en las que el espectador une la

³⁴ Carroll, Noël. *Power of Movies*. En *Theorizing the Moving Image*. Cambridge University Press, USA, 1996. Pág., 87. (La traducción es mía)

información variante e invariante que existe entre esas tomas. Toca ahora responder la forma en que damos sentido a todo el tren de eventos que pasan ante nuestros ojos.

Básicamente un producto del arte de masas es comprensible gracias a un esquema que se repite constantemente, es decir, los filmes de terror deben producir miedo, por lo que existen elementos estructurales similares entre estos filmes que deben producir esa respuesta, elementos estructurales narrativos como una atmósfera misteriosa, imágenes imprevistas que provoquen sobresalto, personajes que provoquen una identificación con el espectador, un sonido y una música muy fuertes en momentos clave, etc. Entonces una *clave* que permite la comprensión total de un filme es el conocimiento y repetición sistemática de los géneros cinematográficos, pues asistir a una sala de cine o reproducir un DVD implica un acto voluntario en el que de antemano sabemos que vamos a ser partícipes de una ilusión perceptual, que para entender el torrente de imágenes necesitamos de una serie de claves muy precisas que nos guíen de manera que todo lo que sucede en el film sea claro. El cine, como arte de masas utiliza un conjunto de claves o señales estandarizadas que guían al espectador en la compleja estructura de un film con el fin de que el espectador utilice el procesamiento perceptual del mundo real en una representación cinematográfica que sigue reglas. Por un lado, el espectador tiene la capacidad de percibir los elementos esenciales de los objetos en un arreglo óptico de manera rápida e imprecisa (*quick and dirty*), por lo que a través de técnicas de continuidad se ensamblan o correlacionan las diferentes imágenes permitiendo que la accesibilidad necesaria para comprender los diferentes puntos de vista. Por otro lado, existen otras claves que son dadas por convención aprendidos culturalmente que reglamentan la comprensión de un film, que en conjunción con las teorías de la imaginación y del juego de Currie y Anderson respectivamente (ver apartado 2.3.3.1) sostienen que nos comprometemos con las representaciones cinematográficas como si fueran reales, por lo que estas claves, en los géneros cinematográficos, considero, *son las reglas del juego o el programa (software)*, desde el punto de vista de la percepción computacional, que corre en nuestra mente y percepción³⁵; precisamente porque los

³⁵ Anderson considera el cine como un proceso análogo a un programa de computadora: “El cine puede ser pensado como un programa. Y es más precisamente un programa que un lenguaje o un simple sistema de estímulos. Es un muy complejo sistema de instrucciones utilizando imágenes, acciones y sonidos [...]”. Anderson Joseph. *The Reality of Illusion. An ecological Approach to Cognitive Film Theory*.

géneros cinematográficos funcionan como un sistema de comandos u órdenes que guían la percepción del espectador; es decir, la música, los encuadres, iluminación, los ruidos, sonidos, las acciones diegéticas, la estructura en general es estandarizada conforme a normas preestablecidas dentro de un sistema funcional, pues deben crear estímulos producidos de forma realista que dispare la capacidad de imaginar y por tanto de una respuesta emocional, nuestra disposición automática a sentir tales emociones responde a la constitución de imágenes que nuestro sistema nervioso y visual perciba.

La percepción del film, entonces, depende de la categorización que proporcionan los géneros cinematográficos, pues facilitan utilizar mecanismos narrativos específicos para guiar la atención, comprensión y para conseguir una respuesta emocional apropiada de parte del espectador. Como mencioné anteriormente podemos hablar de un intencionalismo en sentido débil ya que el film depende de muchas personas, sin embargo deberá de existir una conjunción de esfuerzos vinculados por la narración que remarque o redunde en las claves que el espectador debe percibir para obtener certeza, una de estas claves, por supuesto, son las reglas del juego: los géneros cinematográficos.

A pesar de la importancia de los géneros cinematográficos, ésta no es una respuesta que nos permita comprender la manera en que comprendemos el film como una totalidad, sólo es una clave de muchas que nos permite obtener claridad. Tres de los autores antes revisados y citados nos dan una respuesta acerca de la comprensión del film. Rudolf Arnheim sostiene que: "Es la obra entera la que ha de estar presente en nuestro pensamiento si queremos comprender su desarrollo, su coherencia, las interpelaciones que hay entre sus parte"³⁶. Para Arnheim el espectador debe integrar todos los eventos de manera simultánea en la consciencia para saber las relaciones internas que existen en las diferentes escenas que componen el film, para esto debemos retrotraernos a lo acontecido y acceder a la memoria en busca de un rastro. Gibson, por su parte, sospecha de la existencia de una *memoria primaria o inmediata* con la que pretende explicar que el espectador sea capaz de tener toda la información para ir integrándola en una sola experiencia: "Todas las pruebas experimentales implican que de

Southern Illinois University Press, Carbondale and Edwardsville, USA, 1998. Pág., 12. (La traducción es mía)

³⁶ Op. Cit.

algún modo los sucesivos estímulos perduran y son integrados en una sola experiencia”³⁷. Como vimos Gibson considera las imágenes cinematográficas como imágenes progresivas ya que la imagen que se forma en la retina sufre una transformación, para una correcta integración de las imágenes por la memoria se deben seguir ciertas reglas (en el primer capítulo ya se habló acerca de las posibles formas de integración; estas son un proceso inconsciente y una integración reglamentada) tales como las establecidas por ensayo y error por los primeros cineastas con el fin de fijar y dirigir la atención.

Desde otra perspectiva, Noël Carroll sostiene que la comprensión de los diversos eventos se explica por un modelo, introducido primeramente por Pudovkin, llamado *modelo erotético (erotetic)*³⁸. Dicho modelo consiste en rasgos cognitivos en los que el espectador espera y busca respuestas a preguntas que se plantea a partir de eventos tempranos que se le hayan presentado, de ese modo el espectador es capaz de establecer relaciones. Carroll establece distinciones en las preguntas que se puede realizar el espectador con el fin de explicar la intensidad de compromiso con el film, las diferentes cuestiones son básicamente dos: micro-cuestiones y macro-cuestiones. Las primeras, dice, conectan una serie limitada de escenas o secuencias, mientras que las macro-cuestiones responden a las preguntas fundamentales del film, pues organizan todas las acciones significativas de la película, por lo tanto las micro-cuestiones están subordinadas a las macro-cuestiones.

Si bien realizamos preguntas sobre algunos de los acontecimientos en las filmes vanguardistas, la mayoría de las veces no las realizamos sobre las obras creadas para las masas, ya que lo que se procura en los filmes de masas es que todos los acontecimientos sean lo más claro posible, aunque tal claridad sea usada para confundirnos (como en los filmes de terror o suspenso), es decir, un modelo erotético, o como los descritos anteriormente, no responden totalmente a la manera en que el espectador comprende en su totalidad un film, pues, desde el punto de vista de Arnheim tener una conciencia total no nos dice mucho sobre los mecanismos que utilizan los espectadores; en cuando a Gibson en el concepto de memoria primaria el espectador deberá de integrar todas

³⁷ Op. Cit.

³⁸ *Erotetic* (lo traduzco como *erotético*) proviene del griego *erōtēsis*: un cuestionamiento o referente a las preguntas. Es asimismo, dentro del terreno de la lógica, se refiere a la lógica de las cuestiones.

las imágenes de manera inconsciente con el uso de la memoria, esta idea podría ser factible para el conjunto de tomas que forman una escena, pero no para imágenes que no posean una información invariante sino completamente invariante; por último, el *modelo erotético* que propone Carroll, postula que el espectador se realice preguntas durante la narración, lo cual puede no *necesariamente* suceder en un film de masas en el que se requiere el mínimo de mecanismos cognitivos, por lo que dichas preguntas tendrían que ser inconscientes, aunque no dudo que en ocasiones en las que se necesita certeza sobre lo que acontece surja alguna de estas preguntas.

3.4. La causalidad de los eventos narrativos en el cine

Estudiar el cine como un fenómeno causal no es algo nuevo, sin embargo el enfoque narratológico que se le ha dado no me parece el más conveniente para este estudio, pues tal y como sostienen Bordwell, Staiger y Thompson, la causalidad narrativa forma parte muy importante de la estructura narrativa del cine clásico norteamericano, por lo que la narración de un film consta de: “lógica narrativa (definición de acontecimientos, relaciones causales y paralelismos entre los sucesos), la representación del tiempo (orden, duración, repetición) y la representación del espacio (composición, orientación, etc.)”³⁹. Sin embargo, los autores específicamente se refieren a cuestiones narratológicas sobre el interés u objetivo que persigue el personaje principal:

“Convertir los rasgos personales y los objetivos del personaje en las causas de las acciones desembocó en una forma dramática bastante específica de Hollywood. [...] La causalidad psicológica, presentada a través de personajes definidos que actúan para lograr objetivos anunciados, da al filme clásico su progresión característica”⁴⁰

Si bien no podemos refutar del todo esta pretensión sí es necesario darle cierto giro para hacerla compatible con una explicación perceptual.

³⁹ Bordwell, David. Et. Al. *El Cine Clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Trad. Eduardo Iriarte y Josetxo Cerdam, Paidós 1997 (Tit. Orig. *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and mode of production to 1960*. Londres 1985) Pág., 13.

⁴⁰ Ibid. Pág., 18.

En el primer capítulo expuse una teoría controvertida para la teoría computacional, en la que Leyton propone que la percepción visual se basa en una interacción entre la causalidad y la memoria; si bien no podemos, y no es nuestro tema, afirmar que el sistema visual percibe el medio ambiente de manera causal, *si podemos afirmar que el sistema visual percibe el film como una cadena de acontecimientos causales*, por ello una teoría como la de Leyton nos da los elementos principales con los que nos podemos basar para explicar cómo es que conectamos una escena con otra hasta tener una comprensión global del filme.

Leyton propone que la percepción se basa en la memoria, por lo que cuando se percibe un arreglo óptico, el sistema visual rastrea el estado de los objetos infiriendo la historia a partir del presente, la cual tuvo lugar de manera causal, dicha recuperación de la historia se da por las simetrías y asimetrías que la vista obtiene de los objetos; para esto emplea mecanismos cognitivos que llama *inferencia externa* e *inferencia interna*. Por *asimetría*, como vimos en el capítulo 1, se refiere a las *marcas* que dejan los *procesos* en los objetos, o sea la historia del proceso que es visible en el objeto⁴¹; mientras que por *simetría*, se refiere al momento en el que la asimetría no existía, es decir, es el estado en el que las marcas de un proceso están ausentes o no son visibles. El observador recupera estos estados por medio de la *inferencia interna* en el que se pueden reconstruir estados pasados cuando la marca esta ahí mismo en el objeto, o sea, es visible en el presente; en cambio, cuando no hay alguna marca o rastro visible que nos indique un proceso pasado en el presente del objeto, entonces le llama *inferencia externa*. Estos son, reduciendo considerablemente su argumento, algunos de los conceptos que nos ayudarán a entender como tiene lugar la comprensión del film.

Evidentemente cualquier film estándar realizado para consumo masivo es un conjunto de asimetrías y simetrías que interactúan entre sí, ya que el flujo óptico se transforma progresivamente, por lo que la memoria del espectador debe integrar la información, antes invariante y después variante (para Gibson) o de simetrías y asimetrías (para Leyton) para obtener sentido lógico en la narración.

Para probar esto es necesario mencionar que todo film esta constituido de tomas y escenas, o sea, el conjunto de tomas forma una escena y el conjunto de escenas forman

⁴¹ Recordemos el ejemplo que da sobre la lata aplastada en la calle, de la cual inferimos un estado anterior simétrico, a partir de sus marcas en el presente podemos inferir el proceso que sufrió la lata.

la película. Nuestro sistema visual y perceptual une las diferentes *tomas* evitando incomprensión por medio de las diferentes técnicas que ya se mencionaron en los puntos 3. 2. 1 y 3. 2. 2, esta manera de comprender visualmente la conjunción de tomas, según los autores citados, se dan de manera innata ya que el film está construido de manera similar al percibir el mundo real. Pero, esto no sucede necesariamente de la misma manera en la integración de *escenas*, pues, como mostraré a continuación, la comprensión de las escenas, y por ende del film, se da de manera causal a través de inferencias externas e internas, por lo que procederé a explicar la forma en que se dan en el film.

El espectador percibe y comprende el film desde cierto punto (un punto *X* en el filme lo denominaré como presente) *presente* a través de una recuperación histórica por medio de la memoria utiliza la inferencia interna cuando, en la interacción entre objetos, lugares y personajes existen marcas o asimetrías que se provocaron en el espectador, en los escenarios o en los objetos durante el desarrollo de la narración; mientras que el espectador recurre a una inferencia externa cuando los personajes muestra marcas, generadas por la narración, en su comportamiento o psicología. Por lo que dichos cambios que están presentes en cierto punto *X* de la película son generados de manera causal, es gracias a la claridad con la que se presentan las causas que el espectador puede comprender completamente lo que sucede aunque existan omisiones en la narración, pues de existir dichas omisiones el espectador puede utilizar dichos mecanismos de inferencia, es de esta manera en que el cine de masas es comprendido.

A continuación trataré ampliamente estas dos inferencias. La inferencia interna se activa en el momento en que se ha percibido un cambio físico en algún elemento del film producido causalmente. Por ejemplo, en el filme *Million Dollar Baby* (lámina 8) el estado físico de la protagonista en cierto punto *X* es producto causal de eventos anteriores. Una boxeadora pelea por un campeonato, sin embargo es golpeada de manera alevosa por su contrincante por lo que cae golpeándose el cuello con un banquillo que su ayudante había colocado previamente, el efecto causado es que el personaje quede impedido de todo movimiento. Por el estado cuadrapléjico del personaje provocará que le pida a su entrenador realice la eutanasia.

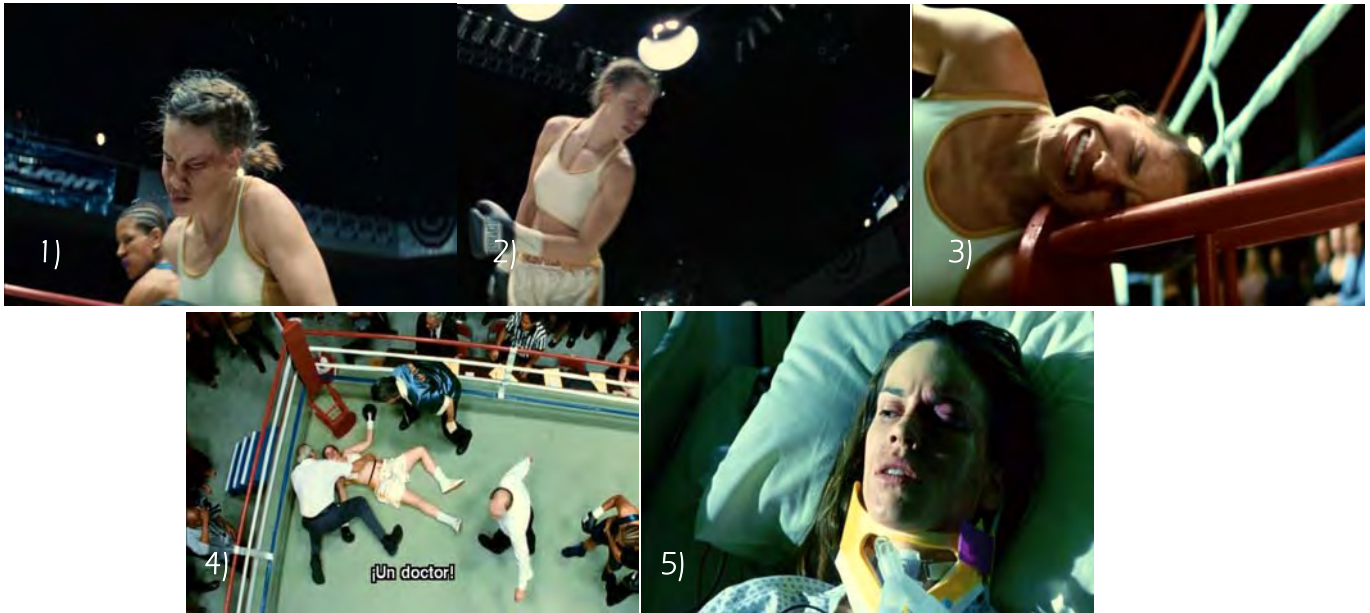


Lámina 8

Este filme está construido de manera lineal, por lo que los acontecimientos muestran claramente una relación narrativo-causal entre ellas, provocando entre estas escenas asimetrías que se perciben directamente en el estado físico del personaje, esta linealidad de eventos permite la fácil comprensión por parte del espectador acerca del estado del personaje en el fotograma 5; la comprensión no sería tan fácil, si el film iniciara en el fotograma 5, entonces el espectador posiblemente tendría que realizar una serie de preguntas para guiarse acerca de por qué la protagonista está en tal estado, pero sólo en esta situación; en cambio, si el film no fuera lineal, el espectador llevaría a cabo un proceso acorde al modelo erótico propuesto por Carroll, antes no. Por lo tanto el espectador en un film de masas no siempre es consciente de las preguntas que se realiza o más radical aún, es posible que en ocasiones no sea necesario realizarse preguntas.

Otro ejemplo que no tiene que ver con personajes, sino más bien con las acciones de los personajes al interactuar con el entorno es el que se refiere en la lámina 9, los

fotogramas corresponden al filme *No Country For Old Men*, las imágenes muestran las *marcas* o *asimetrías* que producen los personajes con el entorno ficticio. En nuestro ejemplo, el fotograma *a* corresponde a una clave asimétrica que dejó uno de los personajes (el personaje es un asesino con un arma de aire comprimido) al violar una de

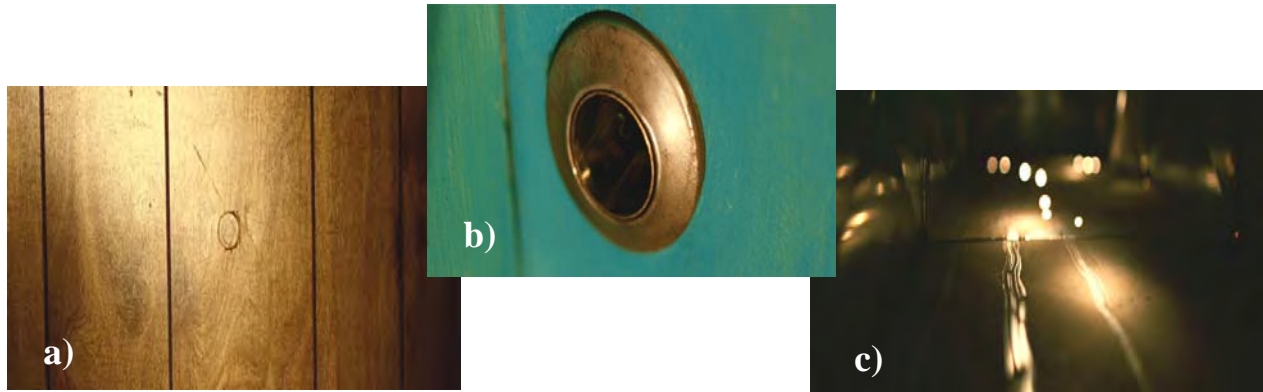


Lámina 9

las cerraduras de un departamento. En una primera instancia el espectador se familiariza con el arma y por lo tanto con las marcas que deja durante la narración, por lo que, una vez que el espectador encuentra un patrón constante de marcas o claves adquiere la capacidad de seguir y reconocer de manera inmediata marcas o claves importantes; por ejemplo, el fotograma *b* de la lámina 9 muestra una marca similar de la puerta de otro departamento que ha sido violado de manera muy similar al fotograma *a*, por lo tanto, el espectador supondrá o inferirá que el asesino se encuentra dentro del departamento, es decir, no es necesaria una escena que muestre la acción de violar la puerta del fotograma 9, es el espectador quien infiere lo que ha sucedido. En cambio en el fotograma *c* se muestran las marcas que dejó la acción de arrastrar una maleta por el conducto de ventilación, la escena y la acción es importante, dado que muestra el lugar donde se esconde el objeto que desencadena toda la narración de la cinta, esta imagen proporciona claves al espectador de lo que ha sucedido en un momento anterior y al mismo tiempo supone lo que piensa otro de los personajes (el asesino específicamente) cuando descubre esta marca: que la maleta está o estuvo escondida ahí.

La certeza que se logra al mostrar los hechos causalmente, el evento-causa y el evento-efecto, produce una claridad en la comprensión de lo que sucede en los hechos físicos: *X* mata a *Y* a causa de que *Y* tiene una maleta que *X* necesita, por ejemplo;

mostrar esto de manera clara produce que el espectador adquiera la capacidad de reconocer y rellenar los eventos, ya sea con la información establecida por el film (sus reglas) y/o por la información que es establecida de manera convencional en muchos otros filmes, es decir, las inferencias (*externa o interna*) en el cine contemporáneo tienen lugar gracias a la manera en que se ordena y exhibe la información, por lo tanto la comprensión, al igual que las inferencias y lo que el espectador debe suponer para obtener certeza, está dado de manera intencional por los creadores del film; así pues, como Julian Hochberg considera que en el cine abundan las omisiones en y entre los eventos, porque: “Para vincular algún intervalo, el espectador debe proporcionar la estructura de la secuencia, y debe suponer (o al menos) aceptar la toma después del corte como el resultado de la toma antes del corte”⁴². Pero esto sólo es posible a partir de *afirmaciones causales* que producen otros eventos, sólo a partir de estas afirmaciones podemos conformar inferencias que se encuentran basadas en certezas⁴³.

El fotograma 1 ejemplifica la manera en que realizamos inferencias o reconstruimos la historia a partir de información que se ha recopilado de la experiencia con otros filmes. En este fotograma muestra la causa de un evento que el espectador no percibió visualmente, pues lo único que se percibe sonidos de gritos y disparos desde este momento el espectador, dados los esquemas de violencia determinados de manera convencional, inmediatamente puede inferir que la escena tiene que ver con violencia y muerte.

⁴² Hochberg, Julian and Brooks, Virginia. *The Perception of Motion Picture*. En Cognitive Ecology (Handbook of perception and cognition 2nd edition). Edited by Morton P. Friedman and Edward C. Carterette. Academic Press. 1996. Pág., 266. (La traducción es mía)

⁴³ Tal y como dice Anthony Quinton: “Sabemos por un conocimiento directo lo que conocemos sin inferencia; las afirmaciones básicas son primitivas, no inferidas”. Quinton, Anthony. *El Problema de la Percepción*. En *La Filosofía de la Percepción*. Trad. Celia Paschero (Tit. Orig. *The Philosophy of Perception*, Oxford University Press, 1967) Fondo de Cultura Económica, México, 1974. Pág., 147.



Fotograma 1

Mientras que como espectadores realizamos inferencias externas cuando las marcas no están presente físicamente, es decir, en el cine de masas el (los) personaje (s) principal (es) sufre (n) un cambio moral o personal. En la mayoría de los filmes de masas el personaje presenta problemas emocionales, morales o personales, por lo que la narración transcurre de tal manera que todos los eventos repercutan en un cambio en los problemas que presenta el o los personajes. Entonces, se activa en el espectador la inferencia externa para comprender que el cambio que sufre el personaje es debido o causado por la serie de eventos que obligó a cambiar, modificar o solucionar el conflicto que el film mostró en un inicio, por lo que realiza una inferencia externa a partir de la uniformidad física del personaje o de la imagen, es decir a partir de las simetrías⁴⁴ o las no-marcas que dejó el proceso narrativo; por lo tanto el espectador comprenderá que el comportamiento o estado emocional del personaje principal, por ejemplo, hacia el final de la película se debe a todo el proceso que se desarrolló durante la narración, a la cual le dará una explicación causal.

En suma, el espectador se guía de manera causal a través de toda la película integrando los diferentes acontecimientos de manera causal, integrando las diferentes simetrías y asimetrías, (variantes e invariantes), pues estas marcas y no-marcas son la evidencia de que cierto evento-efecto X fue producido por un evento-causa Y ; es importante que el espectador tenga claro sobre qué eventos produjeron una causa,

⁴⁴ Recordemos que la simetría es la ausencia de marcas o rastro que indique o demuestre la producción de algún proceso o evento.

pues de ésta depende la integración y comprensión eficaz de la narración total del film⁴⁵, por esto los realizadores de cine de masas deben guiar la atención, comprensión y la mirada con el fin de producir un efecto determinado.

De esta manera, el cine de masas mantiene cierto nivel de compromiso cuando el espectador puede, sin lugar a duda, vincular los diversos acontecimientos de manera causal, no es que muestre causas, sino que el cineasta organiza los eventos de tal manera que el espectador perciba y vincule los hechos *como si* fuera una causa; y, aunque existan omisiones en la historia el espectador tiene la capacidad de vincular los diversos hechos dados por 1) la información que se le es presentada para que establezca hipótesis; 2) por la experiencia anterior y 3) por las convenciones culturales que se han establecido en los diferentes géneros cinematográficos.

Sin embargo, queda una cuestión por aclarar: ¿esta teoría de la causalidad de eventos narrativos se aplica al cine de vanguardia? Evidentemente no, pues si bien se pueden o no utilizar las técnicas de continuidad los eventos que se muestran no tienen una relación clara, por ejemplo en cintas de vanguardia como *El Arca Rusa* que representa un viaje por la historia de Rusia a través de un recorrido por un museo, las diferentes escenas, que paradójicamente están construidas en un sólo plano secuencia,⁴⁶ no explican exactamente el contenido ni muestran la aparente relación causal como los filmes de masas; por lo que en los filmes de vanguardia debe apelarse a otros mecanismos y posibles relaciones de otro modo. En otras como *Pierrot le Fou* que muestra un travelling muy largo que sin duda el espectador, que no posea cierta habilidad, no sabrá por qué es necesario mostrar un escena en la que se muestran diferentes accidentes al lado de una carretera o, de manera más evidente, en la famosa película vanguardista *El Perro Andaluz* las diferentes tomas sí tienen una relación causal, pero no así las escenas; por ejemplo, la famosa escena inicial de cortar el ojo a una mujer nada tiene que ver con la escena siguiente de un hombre vestido de religiosa en bicicleta.

⁴⁵ Aunque cabe aclarar, que cada película propone sus propias reglas, si el género cinematográfico al que pertenece la cinta es de terror o suspenso el espectador probablemente se enfrentará a un narrador no confiable, por lo tanto, utilizará las simetrías y asimetrías para que se forme en el espectador una falsa creencia con el fin de sorprendernos, atemorizarnos o confundirnos.

⁴⁶ Es decir, una cinta realizada en una sola toma sin introducir ningún corte.

Es evidente que las películas de vanguardia no se rigen por los mismos estándares que hacen accesible un film de masas, y estas reglas, efectivamente, tienen que ver con la relación causal que se establecen entre las escenas, pues utilizan como vínculos muy estrechos aquella información simétrica o asimétrica (variante e invariante) que permite una fuerte cohesión en la percepción y reconocimiento de formas y objetos; y en todo lo anterior la memoria juega un papel muy importante, pues es a ésta a la que el autor recurre para afianzar un evento o explicarlo con la información dada previamente.

3. 4. 1. Percepción natural y quasi-natural.

Hasta ahora el cine del que hablamos se enfoca al cine de masas en general, aunque los ejemplos mostrados hasta el momento son contemporáneos, por lo que queda una pregunta que contestar ¿Cuál es la diferencia en cuanto a la percepción entre el cine contemporáneo y el de cualquier otro tiempo? Al inicio de este capítulo se mencionó que una de las características del cine de nuestros días esta constituido de imágenes intensificadas, es decir, de tomas que duran a penas unos cuantos segundos, lo que provoca una gran velocidad en la edición del film, ¿cómo percibe o comprende el espectador una imagen como la siguiente?



Fotograma 2

La imagen del fotograma 2 corresponde al film *Black Hawk Down*, considerada una de las más *rápidas* del cine ya que muchas de sus tomas duran unos cuantos

segundos, este es el caso del fotograma que apenas con un par de segundos muestra la muerte de un soldado, por esto la imagen estática es borrosa, ésta representa el momento en que cae muerto por un disparo. De esta imagen apenas podemos distinguir un poco de información que nos permite saber que ocurre: el color rojo es la sangre, mientras que la figura borrosa no es más que la cara del personaje cayendo.

En muchos de los filmes contemporáneos las imágenes que trata de producir cierta tensión, los momentos intensos, son producidos con una gran velocidad y con un soporte semi-fijo o sin él, además de tomas cerradas que le permita a la escena ser vertiginosa. Entonces la manera en que el espectador es capaz de comprender las acciones que le presenta tales imágenes es muy rápida y poco precisa (*quick and dirty*), esta capacidad de reconocer los objetos de manera rápida es explicable con el principio de simplicidad gestáltico propuesto por Arnheim, dicho principio afirma que percibimos el objeto gracias a los elementos estructurales básicos de la imagen, recordemos que dicha teoría es muy parecida a la propuesta por otros teóricos de la percepción computacional como David Marr e Irving Bierderman; entonces, aunque la imagen sea rápida, el sistema visual tiene la capacidad de ser igualmente rápido para reconocer de qué objeto se trata, pues sólo necesitamos los elementos esenciales y la información básica. Sin embargo, aunque la velocidad de reconocimiento del objeto es rápida sí puede presentar imprecisiones y por lo tanto derivar en falsas creencias, esto es aprovechado por los cineastas para crear en el espectador suspenso, así mismo crear *intencionalmente* tales falsas creencias con el fin de que el espectador genere conclusiones o hipótesis equivocadas, estas características son mostradas en filmes de terror o suspenso.

Siguiendo con la imagen anterior, dice, Anderson, ésta se vincula con las imágenes posteriores (o tomas) gracias a que nuestra percepción natural de mirar el mundo físico (voltar de un lado a otro y vincular ambas imágenes sin perder orientación y estabilidad) es muy similar a la manera que percibimos y comprendemos un conjunto o serie de tomas porque los cineastas la reproducen de manera similar, sin embargo sólo omiten la rotación que realiza la cabeza, por lo que únicamente se muestran las imágenes, a esta capacidad de percibir de manera similar, como ya vimos, Currie la llamó *realismo perceptual*. Gibson, anteriormente, ya la había vislumbrado (ver 1.2).

Por otro lado, en cuanto a la integración de una escena con otra, la comprensión de esta sucesión encadenada de eventos en un filme de masas es muy diferente a la percepción ordinaria del mundo real, pues en esta no es evidente una relación causal entre los eventos u hechos, pero en un filme los hechos son mostrados de forma causal para dar certeza al espectador de por qué suceden los hechos, cuál fue su causa y cuál va a ser principal efecto; lo anterior con el fin de intuir lo que pueda suceder y el espectador se forme una creencia o una falsa creencia, esto según lo requiera la narración.

Por lo tanto, como vimos, la percepción del mundo real y el del film tienen similitudes y diferencias que posibilitan crear experiencias distintas una de la otra, pero que sin embargo ambas se complementan con el fin de crear una experiencia verosímil.

CONCLUSIONES

Esta investigación no pretendió ser exhaustiva sobre el tema de la percepción del cine, sino más bien un trabajo exploratorio sobre algunas de las teorías que nos permitieran conjuntarlas en un sólo argumento capaz de explicarnos la naturaleza del cine. ¿Qué lo hace comprensible y qué permite el compromiso entre el cine y el espectador?, para que éste se sumerja en una representación que tome como real, por algún tiempo, aunque sepa que no lo es.

Entre los principales autores revisados en este trabajo destacan Rudolf Arnheim del área psicológica de la Gestalt, J. J. Gibson, quien sin duda contribuyó enormemente a establecer el enfoque computacional⁴⁷ de la percepción. De acuerdo con algunos autores sostienen que las teorías elaboradas por Gibson se acercan más a lo filosófico que a lo psicológico. Otros autores como Gregory Currie y Noël Carroll consideran el problema de la percepción del cine desde el ámbito de la filosofía; mientras que de Joseph Anderson y Michel Layton retomé algunos aspectos teóricos acerca de la percepción desde las ciencias cognitivas; el primero investiga específicamente lo que hace comprensible al cine, mientras que el segundo se aboca a la percepción visual en general.

Las teorías de estos autores, considero, pueden unificarse en un único argumento que puede darnos una explicación veraz desde el punto de vista de la psicología cognitiva y de la filosofía en su conjunto, que presento a continuación:

Para poder identificar los elementos que permiten la percepción en el cine, propuse una distinción entre cine de masas y cine de vanguardia; el primero se refiere al cine que está realizado para un mayor número de personas. Por ello propicia una fácil e inmediata comprensión de las imágenes que presenta, esto permite establecer un fuerte compromiso entre el espectador y el film, es decir, el cine de masas facilita la accesibilidad

⁴⁷ David Marr reconoce el aporte de Gibson al estudio de la teoría de la percepción computacional.

y asimilación de lo que se percibe. Por el contrario, el cine de vanguardia no busca facilitar la comprensión, a menos que el autor así lo quiera, sino que supone que el espectador cuenta con un bagaje que le permite interpretar, asociar o razonar lo que percibe. De estos dos tipos de cine, me enfoqué únicamente al primero, como lo mencioné anteriormente, para responder a la pregunta: ¿qué es lo que permite tal accesibilidad y comprensión?

En primera instancia, es importante mencionar que el espectador no se compromete con el cine al ser presa de una *ilusión parcial* porque el film proporcione la sensación de presenciar la vida real. Como vimos, el film no sólo crea *una ilusión*, sino un tipo de *ilusión perceptual* (Currie), ya que puede generar en el espectador la ilusión de que está viendo la realidad, pues tiene la capacidad de representar los objetos y sus relaciones en el espacio de forma realista, además de las relaciones entre los eventos y el tiempo, aunque el espectador sabe que lo que ve no es real. Esta característica nos permite caracterizar el film de dos maneras: por un lado, (a) podemos reconocer los objetos por las claves que nos proporcionan las imágenes del cine, y por el otro, (b) el film depende de los objetos del mundo natural para disparar nuestra capacidad de reconocimiento de los objetos.

Percibimos las imágenes cinematográficas del film gracias a que percibimos los rasgos estructurales de los objetos (principio de simplicidad-Arnheim) o también, con una teoría análoga, recolectamos la información (teoría de la recolección de información-Gibson) que nos proporcionan las imágenes e integramos las diversas imágenes gracias a la información variante e invariante. Es decir, únicamente necesitamos de ciertas claves que nos permitan reconocer el objeto que estimula nuestra capacidad de reconocimiento, pero esta capacidad sólo funciona si el cine posee una característica muy específica.

Para que podamos reconocer los objetos y obtengamos certeza y comprensión respecto a qué objeto percibimos, el cine debe tener la capacidad de establecer dependientes naturales de aquellos objetos reales; es decir, el cine no nos presenta objetos reales, sino que los trae a la presencia, los re-presenta, es decir el cine depende naturalmente de la relación entre los objetos y la imagen o representación de tal objeto. Por lo tanto la experiencia de observar el film es muy similar a la experiencia de observar el mundo real (dependencia natural-Currie). Sin embargo, aunque el cine depende

naturalmente de los objetos del mundo real o natural, no vemos a los objetos en sí mismos, sino que son experiencias de representaciones que están separadas de nuestra experiencia directa del mundo, pero que dependen de los objetos reales del mundo, por lo tanto, ésta es una representación cuyo trazo es una vista desde el pasado. De ahí que podemos sostener que el cine sí es *dependiente natural*, aunque también sea una *exhibición separada*, porque está separada de nuestra experiencia propioceptiva o corporal del mundo. Por lo tanto, la percepción del cine y del mundo natural coinciden de manera importante: percibir las formas de los objetos y las personas es muy similar a como se perciben en el mundo real. Ello se debe a que el cine tiene la capacidad de representar de manera muy similar o realista, (*realismo perceptual*- Currie); es decir, nuestra experiencia en ambos ambientes es muy similar, ya que depende naturalmente de los objetos y, por tanto disparan nuestras capacidades de reconocimiento. Sin embargo tiene una diferencia importante: el film no es transparente como una ventana, sino que es más bien una *exhibición separada*, ya que, según nuestra capacidad de reconocer esos objetos como reales opera sólo en la medida en que los hemos vistos en el mundo real. Tales objetos o lugares están *separados* de nuestra experiencia porque muchas veces no sabemos cómo *es* estar en el lugar que nos muestra la imagen cinematográfica.

Lo expuesto hasta aquí nos muestra, además de todos los conceptos hasta aquí establecidos, que el film para su correcta comprensión y percepción, necesita de la *experiencia* que el espectador tiene de los objetos y espacios que le ofrece el mundo natural, pues es a partir de este conocimiento que tiene el ser humano del mundo físico con el que puede comprender qué es lo que ve en la pantalla. Esta separación de la experiencia perceptiva le permite al cine ampliar o magnificar la información al espectador con el fin de enriquecer la experiencia; por ejemplo, pocos son los seres humanos que han viajado al espacio exterior, así el cine, con el conocimiento científico y la experiencia de las personas que han tenido dicha experiencia, le permite a este medio generar una representación sobre aquel ambiente y crear, en una mayor cantidad de personas, cómo *sería estar* en aquel ambiente espacial, aunque esta experiencia sólo se da en la percepción visual, no en la propioceptiva.

Ahora, para que dicha representación sea tomada *como si* fuera real, el espectador se compromete con el film cuando intervienen los factores de la imaginación, el juego y

la idea verosimilitud, estos actúan de manera conjunta permitiendo al espectador tomar como real una representación; con la imaginación (Currie) el espectador toma lo que ve como real porque opera en el nivel de creencias preceptuales, o sea proporciona la capacidad de creer en la ficción como si fuera real aún sabiendo que no lo es; mientras que el juego (Anderson) funciona como actividad que nos invita a jugar, a fingir que lo que presenciamos es un juego; en cuanto a la verosimilitud, las producciones mejoran la técnica con el fin de proporcionar experiencias veraces que permitan un compromiso efectivo con lo que se ve. En general, las representaciones cinematográficas son percibidas en los niveles de fingimiento o de creencias preceptuales en las que por unos momentos se *juega a creer* que lo que se representa es *como si* fuera real.

El cine contemporáneo a diferencia del clásico, está constituido por medio de una *continuidad intensificada*; es decir, un film estándar es producido con una mayor aplicación de técnicas narrativas que consiste en una mayor cantidad de tomas de menor duración, lo que supone una gran velocidad en la edición y por tanto en la narración del filme. Para que lo anterior, debido a su velocidad, logre una fácil asimilación y comprensión de lo que se ve, los cineastas utilizan ciertas técnicas que permiten percibir de manera total y/o unitaria una serie de imágenes aparentemente fragmentarias; algunas de estas técnicas empatan dos tomas diferentes como son las tomas campo-contra campo (*shot-reverse-shot*) o también las llamadas tomas *over-the-shoulder*, así como las reglas de los 180° grados y 30° grados. Las técnicas anteriores necesitan mostrar la información variante e invariante, primero, para re-conocer de que objeto se trata y, segundo, para establecer su relación con los demás elementos del film; de esta manera, se permite a públicos no instruidos seguir perfectamente la película sin desorientarse durante el tren de eventos diegéticos y progresivos que se suceden. De hecho, la manera en que se presenta una transición entre dos tomas se da de la misma manera en que nosotros vemos el mundo real; es decir, al percibir el film nos comportamos de la misma manera en que percibimos el mundo real, se trata de procesos análogos: fijamos, seguimos, relacionamos e inferimos con la mirada, ya sea con lo que nos muestre la cámara o lo que vea un personaje, ya que recolectamos la información que *intencionalmente* nos ofrece el cineasta. Por ello, el cineasta debe organizar el film de tal manera que el espectador no tenga dudas acerca de lo que

sucede en la pantalla. Esto nos lleva a explicar la manera en que se obtiene una comprensión total del film.

Creo haber argumentado suficientemente acerca de la necesidad de recurrir a las claves que utiliza el espectador para comprender una serie de imágenes sin conexión aparente entre sí de modo que comprendemos dos tomas (imágenes) diferentes gracias a la información variante e invariante que se nos presenta o, como veremos más adelante, gracias a inferencias externas e internas. Sin embargo, existen otros elementos que permiten que el espectador integre todas las imágenes del film como un *todo*, como un programa que corre en el cerebro del espectador dando indicaciones de qué aspecto, hecho o acción debe relacionar con qué aspecto, hecho o consecuencia. Como hemos visto, uno de estos mecanismos es la activación de la memoria humana que permite mantener y relacionar todos los hechos por el tiempo que dure el film. Estos mecanismos son convenciones culturales, que, por un lado, nos permiten comprender objetos y actitudes (entre estos, gestos emocionales); por el otro, el uso de signos y símbolos que se utilizan para expresar ciertas situaciones como metáforas visuales. Otro de estos mecanismos consiste en la utilización correcta de los géneros cinematográficos, que funcionan como conjunto de reglas que buscan crear respuestas emocionales específicas ante acciones o eventos específicos, que pueden a su vez ser considerados característicos de cada género cinematográfico.

Pero el mecanismo más importante para lograr la una comprensión e integración eficaz de las imágenes consiste en la ordenación del film que desencadena en la mente del espectador una relación causal; es decir, el espectador posee la certeza de lo que ve o comprende, gracias a una *aparente* relación causal; de tal manera que el espectador vincula los hechos siguiendo una lógica establecida culturalmente por experiencias anteriores (por todas las veces que el espectador ha ido al cine, por ejemplo), permitiendo fundar inferencias (internas y/o externas) que facilitan rellenar elementos omitidos sin perder la claridad o certeza respecto a los eventos. Esta es una característica cultural del espectador, ya que obtendrá cierto grado de comprensión según su experiencia anterior, sumada a las posteriores y en conjunto con los conocimientos generales que posea. El observador reconstruye y vincula los diversos eventos gracias a las marcas o asimetrías y simetrías que interactúan entre sí, por lo que la memoria del espectador debe integrar la información, antes invariante y después variante (Gibson) o

de simetrías y asimetrías (Leyton), para obtener un sentido lógico en la narración, manteniendo a la vez un cierto nivel de compromiso, puesto que cuando el espectador vincula los diversos acontecimientos de manera causal, no es que de hecho, se le muestren causas, sino que el cineasta ha organizado los eventos de tal manera que el espectador perciba y vincula los hechos *como si* obedecieran a una causa. Esto es algo que no sucede en otros filmes, como los de vanguardia, o también llamados de autor o de arte, ya que estos filmes no presentan relaciones causales explícitas entre los eventos que presentan.

De esta manera, el film es una compleja integración que necesita, principalmente, de nuestra manera natural de percibir el mundo y los objetos en él, así como de las diversas experiencias, hábitos culturales y conocimientos que obtenemos del mundo y de nuestra interrelación con él. Así mismo interactúan tanto elementos culturales y convencionales, como los diversos mecanismos que también utilizamos en la vida diaria, para obtener de ese modo una "certeza" sobre los acontecimientos que se nos presentan, pues según el filme al que nos enfrentemos, entran en juego diversos mecanismos mentales en los que el entendimiento juega un papel primordial.

Por último, considero la necesidad de seguir investigando sobre la percepción, no sólo en el cine sino en las artes como un fenómeno que necesita de cierto nivel cognitivo. En el caso del cine, hace falta integrar mucha información e investigación que ha surgido desde la filosofía de la mente y las propias ciencias cognitivas; por tanto, es necesario profundizar en temas y en problemas como aquellos relacionados con la integración de los diferentes puntos de vista, la comprensión de las metáforas visuales, la percepción auditiva y visual en conjunto (la percepción auditiva que genera "espacio" es un tema interesante) y, principalmente, la expresión de las emociones en las imágenes cinematográficas.

BIBLIOGRAFÍA

Anderson Joseph y Anderson Barbara. “*The Case for an Ecological Metatheory*”. En Bordwell, David y Carroll, Noël, eds., *Post-Theory, Reconstructing Film Studies*. The University of Wisconsin Press, USA, 1996.

Anderson Joseph. *The Reality of Illusion. An ecological Approach to Cognitive Film Theory*. Southern Illinois University Press, Carbondale and Edwardsville, USA, 1998.

Arnheim, Rudolf. *Arte y Percepción Visual*. Trad. De Maria Luisa Balseiro, 2da., edición, 2da., reimpresión, Alianza Forma. España, 2006. (Título original: *Art and Visual Perception. A Psychology of the Creative Eye*).

_____. *El Cine como Arte*. Trad. De Enrique L. Revol, 1ra., edición, 4ta., reimpresión, Paidós, España, 1996. (Título original: *Film as Art*, University of California Press, 1957).

_____. *El Pensamiento Visual*. Trad. De Rubén Masera, 1era., edición en Ediciones Paidós, Barcelona, España, 1985. (Título original: *Visual Thinking*, por University of California Press, Berkeley y Los Angeles, 1969).

Balázs, Bela. *El film. Evolución y esencia de un arte nuevo*. Gustavo Gili, España, 1978.

Bordwell, David. Et. Al. *El Cine Clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Trad. Eduardo Iriarte y Josetxo Cerdam, Paidós 1997 (Tit. Orig. *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and mode of production to 1960*. Londres 1985).

Bruce, Vicki y Green R. Patrick. *Percepción Visual. Manual de Fisiología, Psicología y Ecología de la Visión*. Trad., de José Bayo Margalif y José A. Aznar Casanova. Paidós, España (Título original: *Visual Perception. Phisiology, Psychology and Ecology*. Lawrence Erlbaum Associates Ltd.).

Carroll, Noël. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge University Press, USA, 1996.

_____. *Una Filosofía del Arte de Masas*. Trad., de Javier Alcoriza Vento, Balsa de la Medusa, colección Valeria Bozal, Madrid, España, 2002. (Título original: *Philosophy of Mass Art*, Oxford University, 2002).

Cavell, Stanley. *The World Viewed*. Harvard University Press, USA 1979.

Currie, Gregory. “*Film, Reality and, Illusion*”. En *Post-Theory. Reconstring Film Studies*. Editado por David Bordwell y Noël Carroll. The University Of Wisconsin Press, USA 1996.

_____. *Image and Mind. Film, Philosophy and Cognitive Science*. 1ra., edición, Cambridge University Press, USA 1995.

Cutting E., James “*Perceiving Scenes in Film and in the World*”. En *Moving Image Theory. Ecological Considerations*, editado por Joseph D. Anderson y Barbara Fisher Anderson, Southern Illinois University Press, USA 2007.

Ezcurdia, Maite y Hansberg, Olbeth (compiladoras) *Introducción a La Naturaleza de la Experiencia vol. 1 Sensaciones*. Instituto de Investigaciones Filosóficas, Universidad Nacional Autónoma de México, México 2003.

Gibson James. J. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Lawrence Erlbaum Associate, USA, 1986.

_____. *La Percepción del Mundo Visual*. Trad de Enrique L. Revol, 1era edición en castellano, Ediciones Infinito, Buenos Aires, Argentina, 1974. (Título original: *The Perception of Visual World*. Houston Mifflin Company, Boston, USA, 1950).

_____. *The Senses Considered As Perceptual Systems*. Cornell University, Houghton Mifflin Company, Boston, USA, 1996.

Gonzalez, C. Juan (editor). *Perspectivas Contemporáneas sobre la Cognición*. Universidad Autónoma de Morelos, Siglo XXI editores, México, 2006.

Hochberg E. Julian. *La Percepción*. Trad. Al esp: Carlos Gerhard, ed. Uteha, 1968. (Título original: *Perception*, 1964).

Hochberg, Julian and Brooks, Virginia. “*The Perception of Motion Pictures*”. En *Handbook of Perception*, volume X, edited by Edward Carterette and Morton P. Friedman, Academic Press, USA, 1978.

- _____. “*The Perception of Motion Picture*”. En *Cognitive Ecology (Handbook of perception and cognition 2nd edition)*. Edited by Morton P. Friedman and Edward C. Carterette, Academic Press. 1996.
- Honderich, Ted (editor). *Enciclopedia Oxford de Filosofía*. Trad. Carmen Garcia Trevijano, Tecnos, España, 2001. (Título original: *The Oxford Companion to Philosophy*, Oxford university Press, 1995).
- Jackson, Frank. “*Lo que María no sabía*”. En Ezcurdia, Maite y Hansberg, Olbeth (compiladoras). *La Naturaleza de la Experiencia vol. 1 Sensaciones*. Trad., Laura E. Manriquez, Instituto de Investigaciones Filosóficas, Universidad Nacional Autónoma de México, México 2003.
- Lewis, David. “*Lo que Enseña la Experiencia*”. En Ezcurdia, Maite y Hansberg, Olbeth (compiladoras). *La Naturaleza de la Experiencia vol. 1 Sensaciones*. Trad., Ana Isabel Stellino, Instituto de Investigaciones Filosóficas, Universidad Nacional Autónoma de México, México 2003.
- Leyton, Michael. “*Nuevos Fundamentos de la Percepción*”. En *¿Qué es la Ciencia Cognitiva? Una visión Multidisciplinaria*, Editado por Ernest Lepore y Zenon W. Pylyshyn. Trad. Verónica Madrigal Hernández, Oxford University Press México, 2003. (Título original: *What is cognitive Science?*, 1999 Blackwell Publishers Ltd.).
- Marr, David. *Visión: Una Investigación Basada en el Cálculo acerca de la Representación y el Procesamiento Humano*. Trad. Tomas del Amo Martín. Alianza, Madrid, España, 1982, (Título original: *Vision: A Computational Investigation into the Human representation and Processing of Visual Information*, W. H. Freeman and Company, USA).
- Quinton, Anthony. “*El Problema de la Percepción*”. En *La Filosofía de la Percepción*. Trad. Celia Paschero (Tit. Orig. *The Philosophy of Perception*, Oxford University Press, 1967) Fondo de Cultura Económica, México, 1974.
- Stevenson, Leslie. “*Twelve Conceptions of Imagination*”. En *The British Journal of Aesthetics*, volume 43, number 3, Oxford University Press, USA, July 2003.
- Zeki, Semir. *Visión Interior: Una Investigación sobre el Arte y el Cerebro*. A. Machado Libros, España, 2005. (Título original: *Inner vision: an exploration of art and the brain*).

Revistas

Bordwell, David. *“Una Mirada Veloz. El estilo visual en el Hollywood de hoy”*. Trad. Marianela Santoveña. En *Letras Libres*, núm. 61, año VI. México, Editorial Vuelta, enero 2004.